



## **INFORME FINAL**

**Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos Zemos98**

**Proyecto Subvencionado por la Comisión Europea.**

**Febrero - Diciembre 2004**

## **Descripción del proyecto.**

### **A) Descripción de las Actividades.**

Las actividades del Laboratorio de Medios Narrativos y Nuevas Tecnologías se han desarrollado, según los planteamientos iniciales en tres fases más o menos escalonadas en la duración del proyecto. De febrero de 2004 a diciembre de 2004. El desarrollo de un Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos ha implicado 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...). Partiendo de un extenso, colectivo y crítico estudio de estas materias en diferentes ámbitos y con diferentes visiones se han desarrollado aplicaciones a la educación no-formal como talleres de Lectura de Imágenes y Talleres sobre Cine Interactivo. Se ha desarrollado, en una última parte una mediateca abierta y en gran parte on.line con la intención de almacenar proyectos y productos propios así como bibliografía y cinematografía relacionada con las temáticas desarrolladas en el ideario del Laboratorio.

El desarrollo de las diferentes actividades, que a continuación detallamos, ha surgido de un proceso acumulativo, es decir, cada actividad ha tenido sentido dentro del programa por la que le precede y por la que viene a continuación, no obstante hemos tenido que mantener simultáneamente algunas de las fases inicialmente planteadas.

#### **Fase Primera: Analizando e Investigando.**

Febrero – Mayo: Se ha llevado a cabo el proceso de investigación personal y en grupo de los temas claves del proyecto, señalados en el proyecto inicial como los siguientes:

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

Las investigaciones se han desarrollado de manera individual por una o dos personas del grupo, dependiendo del tema, y se han ajustado a una estructura más o menos similar. Cada uno ha tenido libertad definitiva en la redacción y exposición de la misma pero está claro que en todos los procesos de investigación ha sido de vital importancia el debate y las reflexiones en conjunto, precedido de una puesta en común y finalizando siempre que así lo hemos creído conveniente con posibles aplicaciones a la educación no formal y conclusiones sobre el propio objeto de la investigación y la investigación en sí misma.

Estas investigaciones han tenido un doble proceso on.line, por un lado han pasado a formar parte, alguna de ellas del proyecto FORWARD, del que hablaremos más adelante y por otro lado forman parte de la página web oficial del "Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos" [www.zemos98.org/laboratorio](http://www.zemos98.org/laboratorio)

A un nivel más allá de las actividades, en esta Fase Primera se adquirió el material necesario del Laboratorio, ordenadores portátiles, cámara de vídeo, proyector y otros equipos como se detalla en la memoria económica. También se localiza el Laboratorio en el Centro Cívico Huerto Queri, centro de operaciones más o menos estable que ha supuesto el trabajo en grupo y con una importante relación de amistad y roce.

Esta primera fase, por su propio carácter abstracto es la que prácticamente se ha solapado con el resto de fases, y como veremos más adelante el carácter de investigación y análisis que ha tenido el Laboratorio no ha terminado siquiera con la finalización del mismo. Hemos creído conveniente incluir las investigaciones más destacadas en el apartado H de Productos.

**Fase Segunda:** Extendiendo los conflictos.

Mayo – Septiembre: Desarrollo de las actividades encaminadas a la puesta en común de los conocimientos desarrollados en la primera fase. Uno de los objetivos en todo momento del Laboratorio zemos98 fue el de conciliar el trabajo individual e interno del propio grupo de jóvenes que lo formamos con la necesidad de salir a la calle y de actuar en la realidad sobre la que nos estábamos moviendo. En ese sentido hemos desarrollado dos actividades claves y concretas que a continuación explicamos de manera extensa.

### **Taller de Lectura de la Imagen**

A continuación el proyecto desarrollado por el Laboratorio Zemos98 y que ha supuesto la aplicación práctica de Lectura de Imágenes. El proyecto tiene primero un desarrollo de los contenidos y a continuación una valoración y evaluación del mismo. Lo entendemos el propio taller como un pequeño proyecto dentro del proyecto más grande de Laboratorio, por eso tiene una micro estructura de desarrollo y evaluación.

DESTINATARIOS: Adolescentes. De 16 a 17 años

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

Nº DE ALUMNOS INSCRITOS: 17. Grupo Único.

INSCRIPCIÓN: Gratuita

NECESIDADES DE ESPACIO: Mesas y Sillas, 1 Pizarra, 1 Reproductor de CD – AUDIO, 1 Proyector de Vídeo, 1 Magnetoscopio VHS, 1 Reproductor DVD, 1 cámara de vídeo digital

### **¿Por qué un taller para leer imágenes?**

“Una fotografía, un filme, un programa de televisión no son ningún espejo de la realidad. Aunque Bazin compara la pantalla de cine con una "ventana abierta al mundo", ninguna imagen es, en todo caso, un espejo virgen porque ya se halla en él previamente la imagen del espectador. Las imágenes de la comunicación de masas se transmiten en forma de textos culturales que contienen un mundo real o posible, incluyendo la propia imagen del espectador. Los textos revelan al lector su propia imagen”. El comienzo del libro de Lorenzo Vilches *La lectura de la imagen* nos sigue pareciendo revelador en muchos sentidos y, en su significado más básico, encontramos motivación y justificación más que válidas para desarrollar un taller sobre la lectura de la imagen en los medios de comunicación de masas.

Vivimos continuamente entre imágenes: cuando vemos la televisión, vamos al cine o visitamos una exposición fotográfica, cuando leemos o buscamos información en internet, todo lo que encontramos a nuestro alrededor son imágenes, de todo tipo. Y nos encontramos con el problema de que la mayoría de nosotros hemos sido alfabetizados en el lenguaje verbal; de hecho, nuestros primeros años de escolarización los pasamos aprendiendo a leer y a escribir, pero no ha atendido a una alfabetización del lenguaje de la imagen. En la actualidad el lenguaje verbal está perdiendo protagonismo en relación con ese otro lenguaje que no hemos aprendido en la escuela: el lenguaje audiovisual, el lenguaje de las imágenes. Un lenguaje rico en metáforas, en muchos casos connotativo e implícito, sobre el que deberemos analizar y reflexionar para fomentar en el alumno un uso crítico de los medios de comunicación y entender el impacto que las imágenes que nos lanzan tiene en nosotros a la hora de consumir los media.

### **Objetivos**

Las metas a las que aspira el “Taller de Lectura de la Imagen” son múltiples y tienen un carácter orientativo que nos va a servir de ayuda y guía para intentar, por un lado, priorizar, organizar y dar coherencia a las intenciones más generales del taller y, por otro lado, procurar atender en un mayor nivel de concreción aquellos a los fines más específicos. No obstante, siempre teniendo presente el criterio de un marco de referencia del que no queremos huir: desarrollar el espíritu crítico en relación a los medios de comunicación, uno de los objetivos clave en el proyecto global de este “Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos”.

Siguiendo un razonamiento deductivo, los objetivos que presentamos van de lo general a lo particular. Así, el taller

quiere ofrecer una educación que procure una lectura crítica de las imágenes que emiten los medios de comunicación y un mejor conocimiento del lenguaje audiovisual, así como fomentar el uso crítico de los medios de comunicación, dotando a los alumnos de herramientas útiles para transformarse en actores del proceso de comunicación y pasar de un posicionamiento pasivo a una recepción activa. Partimos y remarcamos una visión crítica de los medios y de nosotros mismos como lectores para valorar la necesidad de un cambio en nuestras actitudes y comportamientos y en nuestra manera de enfrentarnos a la información.

A medida que vayamos avanzando, los objetivos se irán concretando y especificando, entendiendo la imagen como parte del acto de la comunicación y descifrando sus posibles intenciones y efectos; tipificando las imágenes desde distintos puntos de vista atendiendo a su origen, al grado de iconicidad o a su naturaleza; favoreciendo el conocimiento de los códigos y recursos del lenguaje audiovisual para posibilitar la lectura crítica de sus mensajes y el descubrimiento de los mecanismos de manipulación utilizados; contrastando y valorando las distintas lecturas de la imagen teniendo en cuenta los conceptos de connotación y denotación; distinguiendo y reconociendo los estereotipos más habituales en los medios de comunicación y, por último, analizando la representación de la violencia en los medios de comunicación y su relación con los discursos de ficción y no ficción.

### **Secuenciación y desarrollo de los contenidos**

La organización de los contenidos hace referencia a una estructura que dota de coherencia y de formato a los contenidos seleccionados. El taller estará dirigido a jóvenes que se encuentran en el periodo formativo de la educación secundaria posobligatoria y las sesiones teóricas estarán siempre vinculadas al análisis práctico de material audiovisual. Tendrá un marcado carácter participativo y colectivo.

Podemos dividir el taller en dos partes bien diferenciadas. Una primera abordará conceptos que se reforzarán a través de ejercicios realizados en grupos de 4 personas. La idea es llegar a la sexta sesión con un bagaje suficiente para permitir un debate constante de ahí al final del taller manejando una serie de principios y conceptos que hagan las veces de herramientas de argumentación a los alumnos.

>> Introducción al taller y a la imagen como integrante del proceso de la comunicación [ 1 sesión ]

La primera sesión introductoria tiene como objetivo exponer la metodología básica así como el programa que se seguirá a lo largo del curso. A su vez, valorar la necesidad de una alfabetización en el lenguaje audiovisual, aparte de dar a conocer a los participantes las nociones básicas sobre el acto comunicativo, 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, sondeando sus expectativas en lo que respecta al taller.

Partiremos también de la etimología de la propia palabra "imagen" *-imago*, que significa "representación" o "retrato"- para entender el concepto de representación en los media, veremos distintos modelos de análisis del proceso de comunicación, sus agentes y finalidades, otorgando una vital importancia a la contextualización con la máxima de que no existen imágenes aisladas.

>> Tipos de imágenes [ 1 sesión ]

Obviamente, existen infinidad de tipos de imágenes y se pueden clasificar de muchas maneras, siguiendo diversos criterios de tipificación. Por ello mismo, hemos querido diferenciar las imágenes atendiendo a tres niveles distintos para llegar adoptar una visión global y adecuada de los contenidos. Atenderemos al origen de la imagen (imágenes naturales y artificiales), a su grado de iconicidad (tendiendo en mayor o menor a una representación de la realidad más "real" o más "simbólica") y a su propia naturaleza (imágenes estáticas o en movimiento). Esta tipificación es importante en tanto en cuanto una primera lectura de las imágenes.

>> Las distintas lecturas de la imagen: los conceptos de connotación y denotación [ 1 sesión ]

Como receptores activos del proceso de comunicación y partícipes del acto comunicativo, se hace necesario conocer ciertos niveles de lectura de la imagen para conocer en cada momento dónde situarnos a la hora de enfrentarnos a una imagen, cualquier que sea: una película, un telediario, un anuncio, una canción, etc. Las imágenes contienen distintos niveles de lectura, es decir, lo que percibimos no es simplemente ver una imagen y punto. Hay más elementos además de nuestro propio ojo que hacen que la imagen se interprete de una u otra manera. En la lectura de la imagen también participan los conceptos de la connotación y la denotación.

La complejidad de los contenidos connotativos de una imagen está en relación directa con el código que maneja el receptor, y el grado de familiaridad o comprensión que pueda tener el contenido denotado.

Es interesante para el taller conocer que los dos niveles de lectura en los medios de comunicación están en función de la edad y de la experiencia previa. Hasta los últimos años del estadio de las operaciones concretas (11-12 años aproximadamente) hay una sujeción a la literalidad de la imagen, mientras que en el estadio de las operaciones formales (a partir de los 12 años) se logra un nivel de análisis abstracto y simbólico. Parece claro que la función del taller ha de centrarse en el estadio de las operaciones formales donde llegar a ese análisis más abstracto y simbólico.

>> Niveles de lectura de imágenes [ 1 sesión ]

En esta quinta sesión -y última de la primera parte- distinguiremos y contrastaremos tres escalones o niveles posibles de lectura de la imagen. Un primer escalón [ nivel sensorial ] en donde nuestro organismo percibe una serie de estímulos y los unifica configurando imágenes sensoriales. Las imágenes se crean en nuestro cerebro a través de las áreas de proyección corticales de los hemisferios cerebrales que organizan los impulsos nerviosos y crean las imágenes ópticas, acústicas, odoríficas, etc. Es en realidad un largo proceso neurofisiológico que el organismo hace en cuestión de milésimas de segundos. Un segundo escalón [ nivel psicológico ], cuando nuestro organismo ya ha transformado esos estímulos en una imagen sensorial, el nivel psicológico comienza su trabajo. ¿Tiene algo que ver la imagen que vemos con nuestra forma de ser, nuestros gustos, nuestros intereses o por nuestra experiencia? Si vemos una imagen de la Torre Eiffel, ¿percibe lo mismo el que ha tenido la oportunidad de ver la torre en realidad que el que no ha visitado Francia jamás? Lo cierto es que la forma de ver/ pensar la realidad difiere por la presencia o ausencia de imágenes. Y, por fin, un tercer escalón [ nivel social ] ¿Influye en nuestra manera de ver/interpretar una película la sociedad en la que vivimos? La interpretación de las imágenes varía según la información simbólica que hemos aprendido de nuestra cultura. Ese nivel simbólico está definido por el conjunto de normas, pautas y costumbres sociales que determinan las ideas, los actos o las inclinaciones de los individuos que pertenecen a un grupo social.

>> La realidad y su representación: El mito de la objetividad [ 2 sesiones ]

En estas dos sesiones que dedicamos al mito de la objetividad explícitamente, hablaremos sobre las diferencias existentes entre imagen y realidad. Ya hemos ido viendo a través de una serie de conceptos que imagen es una representación, una reconstrucción, una recreación, un retrato, etc de la realidad. Se trata ahora de conocer los elementos y características básicas del lenguaje de la imagen y el carácter subjetivo implícito en cualquier imagen visual. La representación de la realidad por parte de los medios de comunicación suele diferenciarse por una serie de elementos narrativos del lenguaje audiovisual. A través de ciertos modos de representación, se ha consensuado una división entre realidad y ficción que la mayor parte del auditorio acepta como tal. Pero, ¿qué ocurre si utilizamos los elementos narrativos del lenguaje audiovisual asociados normalmente a la representación de la realidad en una historia de ficción?

He aquí el mito que pretendemos ahora derribar a través del debate: la supuesta objetividad es la subjetividad de quien

selecciona las imágenes, ya sea un realizador, un director, un fotógrafo o un pintor. La plasmación de una imagen es la sustitución de una realidad por otra realidad. Entonces, ¿Qué debemos hacer nosotros? Para aprender de los medios de comunicación, de sus imágenes y por tanto de sus mensajes debemos reconstruir la realidad que se nos muestra, apropiarnos de ella y construir mensajes desde nuestra realidad individual y colectiva. Tenemos que darnos cuenta de lo que percibimos y lo que nos llega para agudizar nuestro sentido crítico y analítico.

Se tomará como punto de partida el visionado de un fragmento de *The Blair Witch Project*, así como del falso documental que se adjunta en su DVD comercial. Y finalmente se reforzará lo visto en clase con la proyección de *Forgotten Silver (La verdadera historia del cine)*, de Peter Jackson.

>> Interpretaciones prejuiciosas: Formas de representación estereotipadas [ 2 sesiones ]

Las siguientes dos sesiones están dedicadas 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 construcción de los personajes que aparecen en los relatos publicitarios, las agendas temáticas de los informativos, las series y películas. Aquí también trataremos de forma más profunda las peculiaridades del discurso televisivo y del discurso fílmico, analizando cánones estéticos a partir de casos concretos de anuncios publicitarios.

Los estereotipos son modelos que se repiten de manera recurrente y cuyo significado es muy simple y directo, así como universal. Tienden a simplificar de manera abusiva la realidad que representan. Ofrecen una concepción simplificada y comúnmente aceptada por un grupo – que puede ser una determinada sociedad – sobre un personaje, un aspecto de la estructura social o determinado programa social. Los modelos que se ofrecen establecen categorías homogéneas de criterios, de expresiones, de gestos, de formas de entender la realidad. Con ellos se desvincula a los individuos o grupos de su propia realidad histórica y social, de su propia identidad con el fin de que el receptor se asimile a los patrones o modelos ofrecidos. Asumiendo estos estereotipos un individuo acaba ocultando sus propias contradicciones, su propia ideología, su propia identidad.

Incidiremos en las dos funciones básicas de los estereotipos: reforzar los parámetros establecidos por el propio sistema y homogeneizar los comportamientos y gustos de los diferentes grupos sociales.

Así podemos decir que asumir los estereotipos expresados a través del gusto, de gestos, de expresiones, está íntimamente relacionado con el grado de conformismo y de falta de sentido reflexivo y crítico del receptor.

Veremos en clase a través de diversos ejemplos audiovisuales algunos de los diferentes y variados estereotipos más típicos en los medios de comunicación, tales como la presentación de la mujer como objeto sexual pasivo; situarla como una propiedad/carga del varón; reducción de la mujer a la función reproductiva y atribución exclusiva del cuidado de la familia y el hogar; la promoción del sexo; la atribución de carácter científico a los productos; lo más caro es lo mejor; la seguridad como valor sagrado; el honor; el prestigio; la competencia; la nueva mujer fuerte y segura de sí misma.

>> La representación de la violencia en los medios [ 1 sesión ]

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.

A través de la proyección de “Zap-War”, un video de Laura Baigori, se aplicarán los conceptos y ejemplos vistos en clase durante el taller para entender la representación de la violencia en los media desde un enfoque crítico. “Zap-War”

es un vídeo que aborda el impacto y la credibilidad de las imágenes mediáticas a través del tema de la guerra, situándose en los límites de las fronteras entre realidad y ficción, entre el divertimento y el horror, entre la imagen cinematográfica y la imagen televisiva. Para concluir, veremos la película "Funny Games", de Michael Haneke, reflexionando sobre la violencia que se presenta en los medios.

>> Autoevaluación [ 1 sesión ]

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.

## **Memoria // Conclusiones**

El "Taller de Lectura de la Imagen" tuvo lugar durante los meses de mayo y junio de 2004 en el IES Profesor Juan Bautista. 12 alumnas y 5 alumnos asistieron a lo largo de estos dos meses a las 9 sesiones de dos horas de duración que habíamos planteado desde un principio. Usamos diferentes horarios ajustándonos en todo momento a las necesidades del propio centro. Hemos sido muy flexibles en horarios. El carácter participativo del que se hablaba en el proyecto de este taller desde un principio tuvo el apoyo necesario por parte de los alumnos que se inscribieron gratuitamente al taller y las actividades que se plantearon fueron acogidas, en su mayor medida, con bastante motivación.

En las primeras sesiones, donde como hemos indicado, se pretendía entender la imagen desde un punto de vista más teórico (para después aplicar una serie de conceptos y principios en la segunda parte del taller, en la que utilizaríamos los medios de comunicación como instrumento básico para el desarrollo de la clase) se hicieron diferentes lluvias de ideas entre todos para intentar encontrar una definición de imagen. Recreación, espejo, reconstrucción, información, idea, retrato, representación, etc. Los alumnos iban bien encaminados hasta que una chica dijo que la imagen era la realidad.

A partir de este hecho, se originó un debate con la participación de los monitores donde unos pocos defendían que reconocían la realidad en algunas imágenes, pero que no en todas; y otros, la mayoría, apostaban por la imagen como un concepto de representación de la realidad. A través de un ejercicio titulado "Imágenes engañosas: no todos vemos lo mismo" comprobamos en clase -trabajando en tres grupos de cuatro personas cada uno y un grupo con cinco integrantes- la existencia de imágenes ambiguas a través de las que reflexionar sobre la diferenciación conceptual entre imagen y realidad.

Llegamos por tanto a una primera definición de imagen como una representación de algo (un ser vivo o un objeto), reincidiendo en que toda imagen, por realista que sea, es una construcción del mundo que una vez interpretada se transforma en una visión particular del mundo de cada cual: no todo el mundo ve lo mismo en la misma imagen.

Como debíamos hablar del proceso de la comunicación para pensar los medios de comunicación con un criterio algo más formado, vimos en clase un esquema con distintos modelos del acto comunicativo (Lasswell o Jakobson) para entender dos conceptos fundamentales a la hora de leer las imágenes en los media: el contexto y su intención comunicativa. Se analizaron, a partir de imágenes de revistas, anuncios, etc los diferentes agentes del acto comunicativo y se entregaron las conclusiones de los alumnos por escrito para su posterior evaluación.

En la segunda sesión repasamos lo visto en la anterior y nos centramos en las relaciones de intención-efecto: transmisión de información [hacer saber] = *informar* = cambio en el conocimiento; intento de influir en los otros [hacer creer] = *persuadir* = cambio de opinión; manifestación de los propios estados o pensamientos [hacer sentir] = *emocionar* = cambio del estado de ánimo; realización de actos [hacer hacer] = *manipular* = cambio en el comportamiento. Se vieron nuevas imágenes en clase, junto con las ya vistas el día anterior para estudiar la

interrelación de estos diferentes niveles intencionales y sus efectos en los consumidores de los medios de comunicación.

Se nos hacía necesario una tipificación de imágenes tal y como habíamos planteado en la programación docente de nuestro taller. Explicamos en clase que la clasificación que íbamos a ver era arbitraria, que podríamos haber seleccionado cualquier otra estructura pero que con esta nos conformábamos para tener una visión general de los distintos tipos de imágenes que nos encontramos habitualmente. En un primer nivel hablamos de la imagen atendiendo a su origen, debatiendo sobre la diferenciación que se planteaba: imágenes naturales e imágenes artificiales. Comentábamos que las imágenes naturales son aquellas que crea el propio organismo. Aparecen una vez que la estimulación nerviosa que ha afectado a los centros sensoriales del organismo llega a los hemisferios cerebrales, exactamente a la corteza cerebral en donde se produce la agrupación de los impulsos nerviosos y su conversión en imagen visual, acústica, táctil, etc. Nos referimos por ejemplo a las imágenes que vemos cuando soñamos o cuando imaginamos que algo va a ocurrir o podría haber ocurrido, los recuerdos, etc. Algunos alumnos expusieron sus sueños y se crearon debates de por qué las imágenes naturales parecían reales y cómo los media muchas veces utilizaban ese modo de reconstruir la realidad. Por otro lado, las imágenes artificiales son las creadas por el desarrollo tecnológico, al margen del curso natural de la propia fisiología, como las producidas cuando vamos al cine, vemos la televisión, jugamos a la Play Station, etc.

En un nivel de abstracción quizás más complejo, clasificamos la imagen atendiendo al grado de Iconicidad. Del concepto de iconicidad vimos que es la capacidad que tiene una imagen de reflejar el mundo real. Así, tenemos las imágenes realistas, que sería el más elevado nivel de iconicidad: fotografías, documentales, reportajes sociales y políticos, las películas, las series de televisión, etc. Y tenemos las imágenes simbólicas, que están representadas en figuras concretas reconocibles a través de marcas, señales, logotipos, emblemas, etc.

Por último vimos las imágenes atendiendo a su naturaleza, diferenciando entre imagen estática, que carece de movimiento (la pintura, fotografías, carteles, etc.) y la imagen en movimiento, que precisa cierto nivel de velocidad para que el ojo humano pueda reconocerla. Por ejemplo, la imagen en movimiento en cine se construye a 24 fotogramas por segundo. Se hicieron algunos ejercicios de refuerzo en grupo y cada uno entregó por escrito un breve análisis con distintos ejemplos prácticos.

La siguiente sesión la dedicamos a comprender los conceptos de denotación y connotación. Estudiamos que la denotación es el significado de una palabra cuando la buscamos en el diccionario. En una imagen, se refiere a los elementos explícitos que ofrece esa imagen. Se trata de una lectura literal de la imagen. Por otro lado, dotándole de una mayor importancia para el contenido del taller, comprobamos cómo la connotación juega con el significado que puede llegar a tomar una palabra teniendo en cuenta el contexto, por lo que ese significado puede variar incluso a lo largo del tiempo y del espacio. Pensando en la imagen, se refiere a los mensajes no explícitos (es decir, implícitos) que aparecen en una lectura compleja de la imagen. Se trata de la interpretación que realiza el lector.

Teniendo en cuenta los conceptos de denotación y la connotación, que habíamos visto en la anterior sesión, esquematizamos en este día las distintas lecturas de la imagen asimilándolas a la subida de los peldaños de una escalera. Sólo leemos la imagen en su totalidad una vez hemos subido hasta arriba de la escalera, ya que en realidad siempre que vemos una imagen nuestro cerebro, inconscientemente, sube estos tres escalones para interpretar cualquier imagen que tengamos delante.

En un primer escalón vimos cómo nuestro organismo percibe una serie de estímulos y los unifica configurando imágenes sensoriales. Las imágenes se crean en nuestro cerebro a través de las áreas de proyección corticales de los hemisferios cerebrales que organizan los impulsos nerviosos y crean las imágenes ópticas, acústicas, odoríficas, etc. Es en realidad un largo proceso neurofisiológico que el organismo hace en cuestión de milésimas de segundos. Después lo contrastamos un segundo escalón, el nivel psicológico. Cuando nuestro organismo ya ha transformado

esos estímulos en una imagen sensorial, el nivel psicológico comienza su trabajo. ¿Tiene algo que ver la imagen que vemos con nuestra forma de ser, nuestros gustos, nuestros intereses o por nuestra experiencia? Si vemos una imagen de la Torre Eiffel, ¿percibe lo mismo el que ha tenido la oportunidad de ver la torre en realidad que el que no ha visitado Francia jamás? Lo cierto es que la forma de ver/ pensar la realidad difiere por la presencia o ausencia de imágenes. Por último, el nivel social: ¿Influye en nuestra manera de ver/interpretar una película la sociedad en la que vivimos? La interpretación de las imágenes varía según la información simbólica que hemos aprendido de nuestra cultura. Ese nivel simbólico está definido por el conjunto de normas, pautas y costumbres sociales que determinan las ideas, los actos o las inclinaciones de los individuos que pertenecen a un grupo social.

Se dividió la clase en tres grupos y se analizaron imágenes a través del uso de la cámara, el vídeo y el proyector. Cada grupo defendía su nivel, leyendo la imagen desde los diferentes escalones y entendiendo que es imposible la percepción de esas imágenes sin la conjunción de esos tres niveles para su comprensión y asimilación por parte del receptor, que primero percibe unos estímulos que procesa el sistema nervioso para crear una imagen y después lo pasa por el filtro psicológico, buscando en la experiencia y forma de ser de cada uno, para más tarde acudir al contexto social.

Para el debate sobre el mito de la objetividad nos centramos en derribar las barreras que delimitan los conceptos de realidad y ficción. Con la proyección de varios fragmentos de la película "El proyecto de la bruja de Blair" se crearon debates en torno a los usos de los medios muy interesantes que incluso nos llevaron más tiempo del que teníamos asignado. Creemos que fue todo un acierto proyectar esta película porque engancha a los alumnos por su temática de miedo y se hace cada vez más interesante en el sentido metacinematográfico que se puede hacer de él.

La película trata sobre tres estudiantes de cine del colegio Montgomery se internaron en el bosque Black Hills de Maryland con el objetivo de realizar de un documental sobre la bruja de Blair. El resultado es su desaparición y un año después se encontraron las latas con las filmaciones. A mediados de los años 90 aparece en la prensa, la televisión e internet la noticia de la desaparición de estos tres estudiantes de cine. Se aportan fotografías de los jóvenes por si alguien sabe su paradero, pruebas de su desaparición, testigos, etc, hasta se ofreció recompensa. Se hablaba en cantidad de medios de comunicación como la MTV sobre el tema místico de la bruja de Blair y todos los sucesos paranormales que la rodearon.

Según parece, toda esa campaña de marketing fue el gran acierto de esta película. "La gente ama lo sobrenatural, cree que hay cosas en el mundo que no podemos dominar -dice Manello responsable del Marketing del Proyecto. - La mitología que creamos en la red nos mete en eso. Pensamos la campaña como ese tipo de historias para contar cuando uno se va de campamento, alrededor de la fogata." El resultado está a la vista, "El proyecto Blair Witch" es una de las películas más rentables de la historia.

Tras la proyección se estableció un debate sobre la realidad / la ficción, lo más interesante es que desde el principio se consensuó la idea de que la historia de la bruja es una leyenda y como tal se puede creer o no creer, lo que nos llevó a hablar más de la película y de sus conjeturas sobre documental. Hubo siempre opiniones contrapuestas que enriquecieron el debate y llegamos a una serie de conclusiones que despertaron el interés de todos los alumnos. Derivamos que tenemos derecho a conocer las herramientas que nos permitan distinguir entre realidad/ficción, poniendo en entredicho y en duda formatos supuestamente de no-ficción como la televisión y sus informativos.

Todo lo visto en clase a través del modelo de "El proyecto de la bruja de Blair" se reforzó con la proyección de gran parte de la película *Forgotten Silver (La verdadera historia del cine)*, de Peter Jackson. El debate posterior, de unos 25 minutos, fue intenso y muy centrado en lo que más nos interesaba, las fronteras entre realidad y ficción. Los ejemplos propuestos sirvieron de especial motivación a los alumnos, que supo cómo interrelacionar lo visto en clase con la cotidianidad de los medios de comunicación con las orientaciones del monitor.

En las siguientes dos sesiones tratamos de deconstruir el imaginario social creado por los estereotipos más típicos que se presentan en los medios de comunicación. Se vieron en clase a través del uso de diccionario las distintas acepciones del término estereotipo, buscando en su etimología -al igual que hicimos con el término imagen- pistas que nos sugirieran nuevas ideas y puntos de vista.

Visionando dos cortometrajes: "Sirenito" y "Mi señora", además de múltiples y variados anuncios de televisión, se trataron de forma más profunda las peculiaridades del discurso televisivo y del discurso fílmico, enfocando nuestro análisis a los cánones estéticos a partir de casos concretos de anuncios publicitarios. Con "Sirenito" tratamos cuestiones relacionadas con la presentación de los géneros en los media y sus consecuencias. "Sirenito", de Moisés Romera y Marisa Crespo, realiza "una crítica en tono de comedia a la incomunicación existente entre padres e hijos" y denuncia "los prejuicios que todos tenemos debido a la ignorancia".

Poco después, tras un breve debate, "Mi señora" nos pareció la mejor excusa, conjugando el humor con la crítica, para despertar el interés de los alumnos en el tema de los estereotipos. Su director, Juan Rivadeneyra, resume su cortometraje así: "En cualquier calle, en un atasco, en cualquier momento, un hombre se lanza a piropear a una mujer. Un regalo que puede endulzar los oídos o anudar el estómago. Y todos los hombres, aunque no lo digan, lo piensan". La mayoría de chicas en la clase obviamente tuvo su efecto en este caso y se creó un debate interesantísimo en torno al tratamiento de la mujer en los medios de comunicación, lo cual nos llevó a continuar la clase al día siguiente haciendo especial hincapié en los estereotipos del género femenino.

En la siguiente sesión propusimos una serie de anuncios de televisión donde recabar los estereotipos más típicos presentes en los medios de comunicación, atendiendo sobre todo a los estereotipos femeninos, dado el interés de la mayoría de la clase por la presencia de estos prejuicios en los media. Así, comentamos anuncios que habían sido denunciados, tales como uno de Renault Clio en el que un joven Fausto reclama al diablo compañía femenina para su inmortalidad. El diablo le disuade de esta idea, ofreciéndole a cambio el citado producto. También el de Air France en el que, bajo el lema "Nos gustan demasiado las piernas de las mujeres como para obligarla a doblarse y retorcerse", la publicidad impresa de esta campaña retrata en primer plano las piernas de una mujer flaqueadas por una minifalda y tacones de aguja. Otros estereotipos visto fueron la presentación de la mujer como objeto sexual pasivo; situarla como una propiedad/carga del varón; reducción de la mujer a la función reproductiva y atribución exclusiva del cuidado de la familia y el hogar; la promoción del sexo o la nueva mujer fuerte y segura de sí misma.

La octava sesión trató de la representación de la violencia en los medios de comunicación. El vídeo de Laura Baigorri fue la excusa perfecta para tratar de distinguir a modo de refuerzo las barreras entre realidad y ficción y aplicarlas al tratamiento de la violencia en los media. Un breve debate dio paso a la proyección de "Funny Games", de Michael Haneke, que tuvo una reacción interesante en los alumnos, creando una discusión acerca de la verosimilitud de los hechos presentados en relación a los medios más accesibles cada día que tratan temas violentos, como los informativos en televisión.

Para concluir, tuvimos una sesión de autoevaluación del taller, donde se nombraron algunos criterios destacables de lo que en el transcurso de los dos meses se había visto en clase. La participación en clase, el acierto en los conceptos, la profundidad y motivación y, sobre todo, la opinión de cada uno de ellos en clase y en los ejercicios por escrito fueron los criterios más importantes para que ellos mismo se pudiesen evaluar formativamente. Probablemente la cercanía del período estival y vacacional no nos permitió crear la motivación suficiente como para crear una lista de correo donde seguir hablando de estos temas.

La experiencia del taller ha sido de los más satisfactorio para nosotros, nos ha ayudado a seguir investigando los medios desde una visión aún más educativa, intentado desglosar conceptos para construir un esquema más abstracto que permita pensar la imagen de un modo contextual, global y crítico.

**Taller de Cine Interactivo.**

## **Introducción:**

En los diferentes procesos de investigación y análisis que hemos desarrollado en el Laboratorio de Medios Narrativos y Nuevas Tecnologías somos capaces de ver cómo es importantísima la previsión del trabajo inicial, lo que llamáis en la PARTE II la preparación de la iniciativa de Grupo. En ese sentido para el Taller de Lectura de imágenes se escogió un modelo narrativo en cuando a planificación y para el Taller de Cine Intelectivo desarrollamos una unidad didáctica bajo un modelo más o menos establecido en la Educación Secundaria Obligatoria. Este es un trabajo de preparación y previsión que como vemos más adelante difiere del formato final planteado.

DESTINATARIOS: Adolescentes. De 16 a 17 años. 4º de ESO. Asignatura de Información y Comunicación (ICO).

## **Objetivos**

- 1.- Que el alumnado sea capaz de comprender y reflexionar con actitud crítica sobre los discursos audiovisuales de la actualidad así como navegar a través de un hipertexto.
- 2.- Que el alumnado sea capaz de construir mensajes audiovisuales en función de sus necesidades expresivas. Utilizando los recursos de la lengua de forma creativa y personal, aplicando el caudal lingüístico adquirido en el intercambio receptivo y productivo.
- 3.- Que el alumnado distinga con nitidez las propuestas audiovisuales interactivas de las que no lo son.
- 4.- Que sea capaz de reconocer y analizar los elementos y características de los medios de comunicación, teniendo en cuenta los signos verbales y no verbales que en ellos se utilizan y los códigos que desarrollan, con el fin de ampliar las destrezas discursivas y desarrollar actitudes críticas, como receptores y emisores, ante sus mensajes, valorando la importancia de sus manifestaciones en la sociedad contemporánea.
- 4.- Que el alumnado se familiarice con las herramientas cotidianas de producción, de vídeo y audio en internet, así como fomentar un uso crítico y creativo de los mismos.
- 5.- Que el alumnado aprenda a usar el lenguaje audiovisual de forma autónoma, como un instrumento para la adquisición de nuevos aprendizajes, e incluso para la comprensión y análisis de la realidad, la fijación y el desarrollo del pensamiento y la regulación de la propia actividad.
- 6.- 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.
- 7.- Entender y fomentar que la construcción del relato interactivo puede producirse por consenso colectivo, desarrollar y aplicar técnicas de debate moderado y participativo con ese pretexto.
- 8.- Fomentar el trabajo en grupo de forma que suponga un aprendizaje colectivo y cooperativo.

## **Contenidos**

### CONCEPTUALES:

- Iniciación al Lenguaje Audiovisual.
- Iniciación al Lenguaje Interactivo y al Hipertexto
- Elementos esenciales de la producción audiovisual doméstica.
- Unidades mínimas de expresión audiovisual: los planos.

### PROCEDIMENTALES:

- Lectura Hipertextual

- Narración Interactiva
- Rodaje de Secuencias
- Trabajo y Organización en Grupo
- Edición Digital OFF. LINE
- Rudimentos del Lenguaje HTML
- Navegación por Internet.
- Elaboración de mapas conceptuales de contenidos
- Identificación de los diferentes elementos del lenguaje audiovisual.
- Creación de Guiones de corta duración.
- Realización de debates en pequeño y gran grupo.
- Desarrollo de pequeñas piezas dramáticas delante de una cámara
- Lectura de Medios de Comunicación y herramientas digitales.

#### ACTITUDINALES

- Espíritu crítico en el análisis de los mensajes audiovisuales
- Aprecio por utilizar el debate como herramienta de trabajo
- Interés por el trabajo en grupo como contexto.
- Valoración de las posibilidades creativas de los adolescentes.
- Valoración y actitud crítica ante los medios hipertextuales, Internet.

#### **Actividades de ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.**

##### **Actividades de Iniciación.**

a.- Torbellino de Ideas: el cine. Gustos, disgustos, temáticas, horas de visionado.

b.- Torbellino de Ideas 2: Internet. Conocimientos previos, chat, intercambio de nicks.

c.- Con intención desmitificadora jugaremos en los primeros días con cámaras de vídeo. JUEGO de PRESENTACIÓN ante la CÁMARA. Cada alumno elaborará oralmente una presentación de sí mismo, de sus características físicas y psicológicas delante de una cámara. Luego se hará un visionado comentado de cada PRESENTACIÓN. La primera presentación será la del profesor, para romper el hielo. Una variante sería presentar al compañero, es decir, cuando el alumno esté delante de la cámara podría presentar al compañero de al lado y viceversa.

d.- VISIONADO. De Cortometrajes realizados por jóvenes de su misma edad. Fomentar el debate sobre las cuestiones temáticas de las películas y sobre todo sobre sus reacciones ante ellas, ya sean de gusto o de disgusto. Estas películas podrían ser **SENSE COBERTURA** del IES Julio Andreu de Barcelona; **LA CASA DEL TERROR** de comencemos empezemos y el centro cívico huerto queri y por último, **BUSCO CHICO/A PARA COMPARTIR PISO** del realizador valenciano José Martínez Oltra.

e.- VISIONADO. De la película interactiva **MODEM.DRAMA**. Comentario extenso sobre esta actividad en las investigaciones del Laboratorio (artículo titulado “Aplicaciones Educativas del Cine Interactivo: un caso práctico modem.drama de Fran Ilich”).

MODEM.DRAMA se convertirá en un modelo a seguir, sobre todo por la integración e intención que posee la película en su temática y en su estructura. Además se trata de un trabajo bastante cercano en cuanto a posibilidades técnicas y desmitificadoras se refiere.

Se pretende desarrollar 2 tipos de visionados. En primer lugar un visionado colectivo en el que de forma participativa iremos construyendo la película de la clase y un segundo visionado en el que los alumnos repartidos en parejas tendrán la posibilidad de interactuar con la misma película en parejas. Se recomienda que estos visionados se hagan en sesiones diferentes y sobre todo en días distanciados.

#### **Actividades de Comprensión, Reconocimiento y Análisis**

Aunque queden explícitas en las anteriores actividades de iniciación se hará un trabajo de comprensión, reconocimiento y análisis a través sobre todo del comentario oral y escrito de los visionados propuestos.

Además se plantea una actividad de reconocimiento y análisis en INTERNET y se trata de la búsqueda en la red de espacios web que ofrezcan vídeos. Esta actividad también se puede considerar una actividad de Investigación. Hacer fichas a través de un protocolo de análisis web. Este trabajo será individual o en parejas dependiendo del número de ordenadores y alumnos. Así mismo en los visionados de cortometrajes se realizarán fichas técnicas de la obra audiovisual.

### **Actividades de Creación y Recreación**

Al tratarse de una unidad didáctica denominada Taller tiene una importancia crucial las actividades de creación, ya que a través de la creación colectiva y el trabajo en grupo vamos a tratar de conseguir los objetivos propuestos en la propia Unidad Didáctica.

Separamos las diferentes actividades de Creación en los siguientes epígrafes acordes a la temporalización ideal de las mismas.

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

Construir el Guión será uno de los bloques principales.

Se partirá de las actividades de iniciación sobre todo de los visionados de ejemplos ilustrativos.

En las primeras sesiones se volverá a usar la técnica del torbellino de ideas, en la que decidan la temática, el argumento y el desarrollo de lo que será nuestra historia no-lineal.

Una vez decidida la línea general de la producción en la primera sesión, se trabajará en la segunda sesión con cuatro grupos que desarrollen cada uno los diferentes clips en los que se dividirá la producción, es decir, cada grupo tendrá que decidir cada una de las opciones de la película sobre la base de un esquema muy simple de interactividad.

En sesiones posteriores se afinarán los trabajos colectivos hasta llegar a construir nuestro guión interactivo. El guión se distribuirá a todo el alumnado y se empezará a diseñar el siguiente bloque.

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

Se empezarán a probar los elementos técnicos de iluminación y sonido. En la primera sesión haremos pruebas y pequeños trabajos de actuación en los escenarios elegidos (que por operatividad serán cercanos o el propio aula).

Lo importante de estas primeras sesiones delante de la cámara es eliminar los habituales miedos y recelos a la cámara. Empezarán los ensayos de los personajes de nuestra historia.

El trabajo se dividirá por grupos, unos se encargarán de la iluminación, otros del sonido, otros de la actuación y otros del “cómo se hizo”. Cada grupo rotará por algunas de las funciones. La importancia del “cómo se hizo” es necesaria señalarla, ya que más allá de la anécdota de las sesiones de trabajo, “el cómo se hizo” es una magnífica herramienta de evaluación y autoevaluación del proceso.

#### *3.- Rodaje “Acción!”*

Dedicaremos 3 semanas al rodaje, es la parte más compleja del trabajo a realizar, una sesión previa al rodaje será la

puesta en común y en situación de cada una de las necesidades y peculiaridades de las localizaciones y diferentes materiales como atrezzo o equipos técnicos.

Los grupos de trabajo se mantendrán e irán rotando según qué historia se vaya a rodar, así cuando algunos estén con la cámara del “cómo se hizo” otros estarán en la iluminación o en el sonido...

Será importante seguir “el proceso profesional” de rodaje, en el que se pide SILENCIO, CÁMARA y ACCIÓN, es importante no por el hecho de seguir un “rito mitificado” sino más bien para dejar claro desde el principio a qué tipo de estructuración fragmentada y posmoderna nos exponemos en la creación audiovisual.

Cada día de rodaje se comenzará con un visionado del material grabado del día anterior, para corregir fallos o para ver cuestiones de planificación del encuadre y demás cuestiones relativas al lenguaje audiovisual, siempre de un modo práctico. Estos visionados formarán ya parte de las actividades de autoevaluación y sobre todo de autocrítica.

#### *4.- Edición “El paso final”*

Quizás la actividad, a nivel de recursos más compleja de realizar.

Con varios ordenadores se llevarán a cabo los procesos de digitalización y de edición del material. Las actividades en este sentido serán muy guiadas por el profesor ya que el montaje supone un conocimiento y unas destrezas acerca de un software determinado que no es competencia de esta unidad didáctica ni siquiera del nivel educativo en el que nos encontramos.

No obstante en grupo, es posible hacer un visionado del material rodado por historias independientes y hacer un “montaje verbal” que corrija el guión previsto y con indicaciones concretas.

Una vez editados los clips a una resolución determinada para la pantalla del ordenador procederemos a su encaje en un hipertexto muy simple, en el que simplemente nos encontraremos el vídeo y las opciones de elección de cada uno de los fragmentos.

#### **Actividades de Evaluación**

Se entiende, por la estructuración de la propia Unidad Didáctica que no habrá actividades individuales de evaluación, se valorarán los trabajos en grupo y sobre todo serán muy importantes las actitudes ante los planteamientos propuestos.

No obstante, una actividad autoevaluatora será un visionado crítico y constructivo una vez terminado el proceso de edición. En ese visionado crítico se encontrará además un visionado del “Cómo se hizo” para detectar cada uno de los condicionantes y situaciones ya pasadas en la propia experiencia.

Sería muy positivo que se hiciera una sesión pública en el que se proyecten las decisiones del público mayoritariamente.

#### **Actividades de Ampliación**

Dado el nivel de trabajo propuesto poco tiempo quedará para el trabajo de ampliación. No obstante existen posibilidades de ampliación sobre todo si el tiempo lo permite haciendo por ejemplo un trabajo textual dentro del propio HTML final. O probando con otros montajes alternativos, como diferentes visiones de cada alumnado.

#### **Temporalización**

En sesiones de 55 minutos se prevee unas 30 sesiones de trabajo. Seguramente serán necesarias tanto en el proceso de rodaje como de montaje más horas, ya sean en horario de tarde o en horas de recreo. Sería recomendable quizás que las sesiones fueran dobles así el trabajo sería más efectivo. Serían por tanto sesiones de 110 minutos.

## **Materiales y Recursos**

Las características de la Unidad Didáctica nos llevarán automáticamente a entender que el trabajo requiere de unos recursos técnicos muy concretos. Pero también como mencionamos en la motivación de la misma este material es doméstico y fácil de conseguir en los centros de recursos.

A continuación una detallada relación de los materiales técnicos necesarios para el desarrollo de la Unidad Didáctica.

- 1 Reproductor de CD - AUDIO
- 1 Televisor
- 1 Magnetoscopio VHS
- 1 Reproductor DVD
- 1 Cañón de vídeo con entrada para ordenador
- 1 Ordenador para cada dos alumnos con conexión a Internet
- 2 Cintas de Vídeo Mini.DV
- 2 cámaras de vídeo MINI.DV
- 2 Trípodes
- Iluminación y Microfonía Básica.
- Cables y Conexiones
- Equipo básico de edición off.line.
- Grabadora DVD

## **Evaluación**

Los criterios de evaluación serán la traducción de los objetivos generales de la unidad didáctica, así no se hará hincapié en el resultado final del trabajo sino todo lo contrario, en el proceso de la clase. Los instrumentos será una observación por grupos e individual, y un cuestionario de autoevaluación de la unidad, del profesor y del proceso.

## **DESARROLLO. Octubre – Diciembre 2004**

El taller, que inicialmente estuvo proyectado para ser desarrollado en verano de 2004, en las actividades de la Oficina Municipal de Información Juvenil, ha sufrido graves problemas para su puesta en marcha. Las conclusiones de carácter general las dejaremos para el apartado J de esta PARTE II, no obstante es importante ver cómo los jóvenes a la hora de encontrarse con nuevas propuestas más allá del ámbito escolar son siempre reticentes a acercarse. Además uno de los errores que asumimos es la falta de capacidad para publicitar nuestra actividad concreta del taller de cine interactivo, a saber, el proyecto esta co-subsuencionado por el Ayuntamiento de El Viso del Alcor, entonces entendíamos que este proyecto sería incluido en el carrusel habitual de información que tiene un taller de cualquier otra índole, nos referimos a apariciones en prensa, radio y televisión municipal, pero está claro que eso no fue así y en la primera convocatoria nadie se apuntó al taller para hacer películas interactivas.

En un segundo intento en el mes de septiembre nos encontramos con el mismo problema, entonces, estuvimos más atentos y el taller ha terminado realizándose en el horario concedido por la profesora M<sup>a</sup> José Peláez dentro de su clase de Información y Comunicación de 4º de ESO.

Un total de 20 alumnos y alumnas son los que han trabajado en el taller. El problema inicial ha sido la temporalización, de resto ha sido muy satisfactorio el desarrollo planteado en la Unidad Didáctica, ya que tanto el visionado como el trabajo de guión ha supuesto un intenso y activo proceso de consecución de los objetivos iniciales. Lamentablemente

al cierre de este informe final es imposible presentar una película interactiva finalizada, ya que el alumnado tiene que desarrollar su trabajo académico de final de etapa, que es bastante duro para algunos de ellos. Entendemos que no podemos convertirnos en buscadores de un trabajo final con más o menos calidad y por ello fruto del proceso y del propio desarrollo en la actualidad, febrero de 2005, estamos en proceso de rodaje de la película interactiva. La intención es enviar el trabajo una vez finalizado.

A pesar de ello hemos llegado a algunas conclusiones sobre las posibilidades y necesidades de la educación en torno al lenguaje audiovisual en la educación secundaria. Está claro que es necesario educar en la imagen y en el uso de herramientas que crean esas imágenes audiovisuales. No pretendemos de una forma maniquea que todo el alumnado entienda que la formación en el uso y aplicaciones de las herramientas audiovisuales es una forma final de trabajo o que el cine es "una forma fácil de ganar dinero". No, nos interesan ese tipo de cuestiones en cuanto que el objetivo es normalizar el uso de las herramientas que ya son electrodomésticos. En esta línea hemos trabajado y el propio uso de herramientas como el making of nos hace analizar de manera crítica cómo se produce el proceso de grabación. En todo momento el alumnado ha sido el responsable de la grabación y el uso de una cámara mini.dv de calidad ha solucionado muchas cuestiones de iluminación y raccord.

En definitiva, una experiencia muy positiva que no ha sido finalizada en su fase final de análisis y desarrollo de la interactividad, pero que está llevándonos a un planteamiento de seguimiento de la idea de desarrollo y trabajo en esta misma línea.

### **Fase Tercera: Recapitulando**

Septiembre – Diciembre: En esta fase se ha contemplado la Evaluación así como la publicación de los resultados de los trabajos y conclusiones de los debates y videoforums. Estas conclusiones se han desarrollado sobre este mismo informe final, ya que pensamos que es un modelo bastante válido y una guía perfecta de cómo desarrollar dicha evaluación. Nuestras conclusiones quedan expuestas en la edición final y la finalización de las investigaciones y la puesta en marcha definitiva de la Mediateca. Es imposible trasladar todo el material recopilado y por ello adjuntamos a continuación una relación de algunos de los materiales más destacados de la misma

## **MEDIATECA**

### **Bibliografía**

- AGUADED, J. I. (1993): Comunicación audiovisual en una enseñanza renovada, Grupo Pedagógico Andaluz, Huelva.
- AGUADERO, F. (1991): Diccionario de comunicación audiovisual, Paraninfo, Madrid.
- AGUILERA GAMONEDA, Joaquín: Principios de historia de los medios audiovisuales. Madrid. Tecnos. 1980.
- APARICI, R. (1993): La revolución de los medios audiovisuales, Ediciones la Torre, Madrid
- APARICI, R. (2000): "Trece mitos sobre las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación". Rev. KIKIRIKI, nº 58
- AA.VV.: (1998) Educar en medios, Consejería de educación y ciencia, Junta de Andalucía, Sevilla.
- AA.VV.: (2002) Libro Interactivo: Educación para la comunicación Televisión y Multimedia, Master de Televisión Educativa de la Universidad Complutense de Madrid. Madrid
- AA.VV.: (2003) Actas del Congreso Iberoamericano de Comunicación y Educación &#8220;Luces en el Laberinto Audiovisual&#8221;. Ediciones Comunicar. Huelva.ç
- BORDIEU, P.; (1996) Sobre la televisión, Anagrama, Barcelona.
- BALDELLI, Pio: Comunicación Audiovisual y Educación. Caracas. Edit. Universidad Central de Venezuela. 1966.
- BARTHES, R. y otros: La communication audiovisuelle. París. Apostolat des Editions. 1969.
- BARTOLOMÉ, A. (1990): Nuevas tecnologías y enseñanza. ICE. Barcelona.
- BEARD, Ruth: Pedagogía y Didáctica de la Enseñanza Universitaria. Barcelona. Oikos-Tau. 1974.
- BETTETINI, G. i COLOMBO F. (1993): Las nuevas tecnologías de la comunicación, Paidós, Barcelona.

- BLANCHARD, Gérard: Histoire des histoires en images. Verviers. Marabout. 1968.
- BLOM-DAUL, Andersen. Chr. A.: Principios generales de la comunicación visual: Lo visual y sus ámbitos cósmico. cerebral y cinematográfico. Madrid. Edit. Seminarios y Ediciones. 1975.
- BRAUDEL, Fernando: La historia y las ciencias sociales. Madrid. Alianza Editorial., 1974. 3ª edición.
- BUNGE, Mario: La investigación científica. Barcelona. Editorial Ariel. 1985.
- CARLYLE, Thomas: Los héroes y el culto a los héroes. Madrid. [EspasaCalpe?](#). 1951.
- BUSTAMANTE E. i ZALLO, R. (1988): Las industrias culturales en España. Grupos Multimedia y Transnacionales, Akal, Madrid.
- BRYANT, SARA C.; "El arte de contar cuentos"; Edit. Biblaria (colección navidad); 1995.
- BETHENCOURT MACHADO, Tomás. Qué es la televisión. Editorial Granada, 1991.
- BOURDIE, PIERRE. "Sobre la televisión". Edit. Anagrama, colección Argumentos. 1997.
- CASASUS, J.M.: Teoría de la Imagen. Navarra. Edit. Salvat. 1975.
- CASTELLS, M. (2000): La era de la información. Vol. 1 : La sociedad red, Alianza Editorial, Madrid.
- CASTELLS, M. (2000): La era de la información. Vol. 2 : El poder de la identidad, Alianza Editorial, Madrid.
- CASTELLS, M. (2000): La era de la información. Vol. 3 : Fin de milenio, Alianza Editorial, Madrid.
- CASTELLS, M.. (dir.): La industria de las tecnologías de la información (1985-1990), Fundesco, Madrid, 1991.
- CEBRIÁN, J.L. (1998): La red, Taurus, Madrid.
- CABERO ALMENARA, JULIO y MARTINEZ SÁNCHEZ, FRANCISCO; " Nuevos canales de cominicación en la enseñanza", colección de enseñanza y medios. Editorial centro de estudios Ramón Areces, S.A. 1995.
- CHOMSKY, N. y RAMONET, I.; (1996) Cómo nos venden la moto, Icaria, Barcelona.
- COSTA, J. (1999): La comunicación en acción. Informe sobre la nueva cultura de gestión, Paidós, Barcelona.
- DIAZ, B. (2000) : Informe anual de la comunicación 1999-2000, Grupo Zeta, Madrid.
- DE PABLOS PONS, Juan; "Las nuevas tecnologías de la información en la educación". Ediciones Alfar, 1992.
- DOLLFUS, O. (1999): La mundialización, Bellaterra, Barcelona.
- DORFLES, Gillo: Nuevos ritos, nuevos mitos. Barcelona. Lumen. 1969.
- DORFLES, Gillo: Símbolo, comunicación y consumo. Barcelona. Editorial Lumen. 1972.
- DOROÍ, D.A.: La síntesis de la imagen. Barcelona. Gustavo Gili. 1976.
- ECO, U: (2000): La imaginación virtual, El País, 19 noviembre, p. 20, Madrid.
- EQUIPO FENIX; El Vídeo, Biblioteca IRINA de síntesis didácticas. Editorial Rosaljai, 1996.
- EQUIPO FENIX; El Cine, Biblioteca IRINA de síntesis didácticas. Editorial Rosaljai, 1997.
- ELIADE, Mircea: Imágenes y símbolos. Madrid. Taurus. 1974.
- FABRE, Mauricio: Historia de la comunicación. Madrid. Edit. Continente. 1965.
- FABRO, Cornelio: Historia de la filosofía. Madrid. Rialp. 1965.
- FAGES Y PAGANO: Diccionario de los medios de comunicación. Valencia. Femando Torres Editor. 1977.
- FEBVRE, Lucien: Combates por la Historia. Barcelona. Ediciones Ariel. 1970.
- GAGNE, Robert M.: Las condiciones del aprendizaje. Madrid. Aguilar. 1970.
- GARCÍA FERNÁNDEZ, E.C. i altres (2000): Historia General de la imagen, Universidad Europea-CEES Ediciones, Madrid.
- GARCÍA JIMÉNEZ, J.: "Concepto y perspectivas de las nuevas tecnologías en la comunicación audiovisual", en: PEÑA TIMON, y. (Coord.): Comunicación audiovisual y nuevas tecnologías, Universidad de Málaga, Málaga, 1998, 165 ss.
- GATES, B. (2000): Los negocios en la era digital, Plaza y Janés Editores SA, Barcelona.
- GAUTHIER, Guy: Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido. Madrid. Cátedra. 1986.
- GAVALDÀ, J. (2001): Escribir para el olvido. Por esta mi sentencia lo pronuncio, mando y firmo. Justicia y representación mediática, pags. 69-103, Biblioteca Nueva, Madrid.
- GÓMEZ, C. (1991): Nuevas tecnologías de comunicación, Trillas, México.
- GUAL, J. I RICART, J.E. (2001): Estrategias Empresariales en telecomunicaciones e Internet, Fundación Retevisión, Madrid.

- GUBERN, Román: La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea. Barcelona. Gustavo Gili. 1987.
- GuBERN, Román: Mensajes icónicos en la cultura de masas. Barcelona. Edit. Lumen. 1974.
- GUTIÉRREZ, Francisco; "El lenguaje total". Edit. eh Humanitas, 1982.
- GUTIÉRREZ Martín, Alfonso; "Alfabetización Digital" Algo más que ratones y teclas. Editorial Gedisa, 2003.
- ILICH F. (2003): Narrativa Digital Punto Cero; Catálogo Festival Audiovisual zemos98.5. 56 &#8211; 57. El Viso del Alcor. Sevilla
- KELLY, K. (1999): Nuevas Reglas para la nueva economía, Ediciones Granica, Barcelona.
- KIENTZ, A.: Pour analyser les media: L'analyse de contenu, Mame, París, 1971.
- LEFEBVRE, Georges: El nacimiento de la historia moderna. Barcelona. Ediciones Martínez Roca. 1979.
- LÓPEZ, R. (2000): Comunicación: la Clave del Bienestar Social, Drac, Madrid.
- MAAYER, F.: Formulación operativa de objetivos didácticos. Madrid. Marova. 1973.
- MARAVALL, J. A.: Teoría del saber histórico. Madrid. Revista de Occidente. 1958. 2ª edición.
- MARÍ, V.M. (1999): Globalización, Nuevas Tecnologías i Comunicación, Ediciones de la Torre, Madrid.
- MATTELART, A.: La mundialización de la comunicación, Paidós, Barcelona, 1998.
- MIRABITO, M.A. (1998): las nuevas tecnologías de la comunicación, Gedisa, Barcelona.
- MOLES, Abraham y otros: Diccionario del saber moderno. La comunicación y los mass media. Bilbao. Mensajero. 1975.
- MORAGAS de, M. (1985): Sociología de la comunicación de masas, Gustavo Gili, Barcelona.
- MORAGAS SPA, Miquel de: Semiótica y comunicación de masas. Barcelona. Edit. Península. 1980.
- MORENO GARCÍA, R. y LÓPEZ ORTIZ, M. L.: Historia de la comunicación audiovisual, Editorial Patria, México, 1962.
- MORENO SÁNCHEZ, I.: La convergencia interactiva de medios: Hacia la narración hipermedia, Tesis doctoral, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense, Madrid, 1996.
- MOSS, R. (2000): La Nueva Clase Directiva Mundial (World Class). Progreso Local en una Economía Global, Paidós, Barcelona.
- MOUNIER, Roger: Contra la imagen. Montevideo. Edit. Alfa. 1961.
- NEGROPONTE, N. (1999): El mundo digital. Un futuro que ya ha llegado, Ediciones B, Barcelona.
- PALACIOS, Arsenio: Introducción a la didáctica. Madrid. Cincel. 1987.
- PARQUÍN, KARL H. ; (1986) Juegos visuales, Editorial Labor. Barcelona
- PRICE, JONATHAN y PRICE, LISA; (2002) Texto vivo: escribir para la web, Pearson Education, Madrid
- PERCEBAL, J.M. (2000): Medios de comunicación y educación en la sociedad del ocio; en Comunicación y educación en la sociedad de la información; pàg 59-70; Paidós Barcelona.
- PÉREZ TORNERO J.M. (2000): Comunicación y Educación en la Sociedad de la Información, Paidós, Barcelona.
- PINILLOS, José Luis: Principios de psicología. Madrid. Alianza Universidad. 1975.
- POSTMAN, NEIL; "El fin de la Educación", Una nueva definición del valor de la Escuela. Eumo Octaedro, 1999.
- QUART A. (2001): Rumble in the Academy; Film Comment Nov-Dec, 30-34. Traducido al castellano en <http://www.uaq.mx/servicios/cultural/artelugio/n07/17.html>(Última consulta: 30 de junio de 2003)
- RAMÍREZ, Juan Antonio: Medios de masas e historia del arte. Madrid. Cátedra. 1976.
- RAMONET, I. (1997): Un mundo sin rumbo. Crisis de fin de siglo, Debate.
- RAMONET, I. (1998): Internet, los nuevos caminos de la comunicación. El mundo que llega, Alianza Editorial, Madrid.
- RAMONET, I. (1998): La tiranía de la comunicación, Debate, Madrid.
- RAMONET, I. (2000): La Golosina Visual, Debate, Barcelona
- RAMONET, I. (2000): La tecnología: revolución o reforma, Sediciones 14, Guipúzcoa.
- REIG, R. (1998): Medios de comunicación y poder en España, Paidós, Barcelona.
- SAVAGE, NICOLE; "La televisión, los niños, la familia". Edit. Mensajero, 1972.
- SILVERSTONE, R. i HIRSH, E. (1996): Los efectos de la nueva comunicación, Bosch, Barcelona.
- SPENGLER, Oswald: La decadencia de Occidente. Madrid. Espasa-Calpe. 1998. Tomo 1.

- TARRONI, E.. y otros: Comunicación de masas: Perspectivas y métodos. Barcelona. Gustavo Gili. 1978.
- TEROL, R. (2000): El control público de la telecomunicaciones, Tirant lo Blanch, València.
- THIBAUT-LAULAN, Anne Marie: La imagen en la sociedad contemporánea. Madrid. Fundamentos. 1976.
- TIMOTEO, A. (y otros): Historia de los medios de comunicación social en España, Ariel, Barcelona, 1989.
- TOYNBEE, Arnold J.: Estudio de la Historia. Compendio IV. Madrid. Alianza Editorial. 1981.
- TUNÓN DE LARA. Manuel: Historia de España. Barcelona. Labor. 1980. 2ª edición.
- TUÑÓN DE LARA, Manuel: Por qué la Historia. Barcelona. Aula Abierta Salvat. 1981.
- VILCHES, L. (editor); (1999) Taller de Escritura para televisión, Gedisa. Barcelona.
- VILCHES, L. (1991); La lectura de la imagen, Editorial Paidós, México
- ZUNZUNEGUI, Santos: Mirar la imagen. San Sebastián Universidad del País Vasco. 1984.
- Vilches, Lorenzo. "Taller de escritura para la televisión". Editorial Gedisa, Barcelona, 1999.
- Mendieta, Salvador. "Manual de estilo de tve". Editorial Labor. Barcelona, 1993.
- Ibañez, Miguel. "¡zap!" Caos, capitalismo, televisión. Editorial futura, 1995.
- Ramonet, Ignacio. "Las post-televisión (multimedia, internet y globalización económica)". Edit. Icaria & Antrazyt, Barcelona, 2002.
- Pérez de Silva, Javier. "La televisión ha muerto, la nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial". Editorial Gedisa, Barcelona, 2000.
- García Matilla, Agustín. "Una televisión para la Educación, la Utopía posible". editorial Gedisa, Barcelona, 2003.
- Kaplún, Mario. "Una pedagogía de la comunicación". Ediciones de la Torre, 1998.

#### **Películas**

- Ocelot, Michel (director); "KIRIKÚ y la bruja"; Producida por: Didier Brunner, Jacques Vercruyssen y Paul Thiltges. Francia, 2002
- Baigorri, Laura; Zap War, España, 1997
- Crespo, Marisa y Romera, Moisés; Sirenito, España, 2003
- Martínez, José Ramón y Noguera, Jaime; 1951, España, 2003
- Myrick Daniel y Sánchez, Eduardo; The Blair Witch Project, EEUU, 1999
- Haneke, Michael; Funny games, Austria, 1997
- Jackson, Peter y Botes, Costa; Forgotten silver, Nueva Zelanda, 1995
- Rivadeneyra, Juan; Mi señora, España, 2003
- videoteca.zemos98 <http://www.zemos98.org/videoteca> (más de 1000 cortometrajes en vídeo)

#### **Enlaces de proyectos estudiados**

- <http://www.elastico.org>
- <http://www.filmica.com>
- <http://www.ecuaderno.com>
- <http://www.caspa.tv>
- <http://www.minid.net>
- <http://www.delete.tv>
- <http://www.adf-photo.org/>
- <http://www.voluble.net/>
- <http://www.rizoma.org/>
- <http://www.unia.es/artepensamiento>
- <http://www.gramagrass.org/>
- <http://www.audioespacio.com/>
- <http://www.narrativemedia.org/>
- <http://www.alg-a.com/>
- <http://www.interzona.org/>
- <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/>

"La aventura del saber" (TV Educativa) <http://www.rtve.es/tve/program/avsaber/saber.htm>

EduTec: Revista electrónica de tecnología educativa <http://www.uib.es/depart/gte/revelec5.html>

Televisión Educativa Iberoamericana <http://www.atei.es>

"Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información". Jordi Adell <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>

CIC digital. Cuadernos de Información y de Comunicación. Facultad de Ciencias de la Información - Universidad Complutense de Madrid.

Interesantes artículos sobre los medios de comunicación. <http://www.ucm.es/info/per3/cic/>

Cuadernos de Documentación Multimedia. Facultad de Ciencias de la Información - Universidad Complutense de Madrid.

Expertos e investigadores analizan los nuevos servicios de información y audiovisuales. <http://multidoc.rediris.es/cdm/>

Facultad de Ciencias de la Información (Universidad Complutense). Entre las publicaciones de la Facultad, de interés en el campo del audiovisual, se han seleccionado tres artículos. <http://www.ucm.es/info/ccinf>

Instituto Real de San Luis . Servidor del Instituto Real de San Luis (Méjico) que cuenta con "Educando", una publicación del personal académico. <http://www.irsl.edu.mx>

Latina. Revista de Comunicación Social de la Facultad de Ciencias de la Información, Universidad de la Laguna. Prensa, medios de comunicación, tecnologías digitales de la comunicación, la sociedad de la información, constituyen, entre otros, los motivos del debate de la publicación. <http://www.ull.es/publicaciones/latina/>

MONTEUVE. Espacio de las imágenes y los sonidos, y en particular al reflejo que tiene en ellos el espacio y en tiempo. Aquí podrá encontrar "La ciudad de la imagen" donde se recopila información sobre cineastas, filmografías, fichas de películas, comentarios, una página dedicada a concursos y festivales, y enlaces a todo tipo de materiales audiovisuales. <http://www.monteuve.com>

Proyecto Netd@ys 2002 Cineuropa. Espacio dedicado al cine europeo. Se realiza un recorrido por su historia y se recoge una selección de películas con una guía didáctica que permite al profesor trabajar con ellas. También se pueden realizar juegos relacionados con la temática del cine europeo y participar en foros. <http://www.cnice.mecd.es/netdays>

Universidad de Moncton - Nouveau Brunswick - Canadá (francés). <http://www.umoncton.ca/>

**Fase Paralela:** Otros / Nuevos / Propuestas / Proyectos.

El Laboratorio como tal ha funcionado como una extensión o cambio de formas de trabajo en la propia Asociación Cultural comenzamos empezamos sobre las que nos soportábamos. Es importante señalar que gracias a este proyecto, a la implicación que hemos tenido en algunos de nuestros planteamientos hemos conseguido conectar con otras ideas y otras posibilidades. Hacemos brevemente una relación de esos otros proyectos que se han desarrollado en el seno del Laboratorio:

**Remezclando la Realidad con los Narrative Media.** En marzo de 2004 y gracias al apoyo del proyecto multidisciplinar de la institución UNIA arteypensamiento contamos con la posibilidad de presentar nuestro trabajo con respecto al cine interactivo así como coordinar las ponencias y conferencias de profesores europeos especialistas en la materia denominada Narrative Media, que no es otra que la de las posibilidades narrativas de los medios y de las nuevas tecnologías. Los profesores fueron Julián Boal (Francia) que nos habló de las posibilidades del Teatro del Oprimido; Olia Liliانا (Rusia) especialista en el fenómeno conocido como net.art; Andrea Zapp (Alemania), que nos trajo una conferencia sobre narrativa y trabajo en redes; Robin Rimbaud aka Scanner (Reino Unido) músico y especialista en música narrativa; Nora Barry (EEUU) especialista en cine on.line y dirigido por el media-artist mexicano Fran Ilich.

**Red internacional de NarrativeMedia.org.** Con motivo del taller surgen unas alianzas con diversos agentes sociales latinoamericanos en la que se conforma una red internacional de proyectos relacionados con las nuevas tecnologías, los medios narrativas y la preocupación por sus aplicaciones sociales. Esta red está formada por el Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos zemos98; de México df; Autolabs de Sao Paulo y Limbo de Buenos Aires. En la actualidad nos encontramos en proceso de un nuevo proyecto que termine de completar la formación de la red y estamos en proceso de búsqueda de proyectos similares en el resto de Europa.

**Transacciones.TV.** Dentro del proyecto transacciones/fadaiat también de UNIA arteypensamiento encontramos la posibilidad de desarrollar un trabajo en directo y a través de la televisión municipal de Tarifa, Cádiz. Se trata de un encuentro internacional por la Libertad de Movimiento / Liberta de Conocimiento que se desarrolló entre Tarifa y Tánger en junio de 2004. El Laboratorio zemos98 se encargó de la emisión con materiales domésticos de vídeo. El proyecto se puede contemplar en su fase de proceso en [www.zemos98.org/transacciones](http://www.zemos98.org/transacciones) En la actualidad estamos elaborando un DVD con el material resultante.

>>**Forward [un espacio y un tiempo para la cultura audiovisual].** Como proyecto igualmente paralelo y quizás algo

central surge la necesidad dentro del Laboratorio de desarrollar una labor de difusión de la cultura audiovisual digital de una manera eficaz y acorde con las tecnologías actuales. Por ello se desarrolla este portal de información actualizada que aunque no siendo el portal definitivo para la mediateca del laboratorio sí que conecta bastante con los contenidos que allí se recogen. Forward es un proyecto que se presentó con la Conferencia de Pau Alsina *Revistas electrónicas y cultura audiovisual digital: el caso #Artnodes*.

**I Festival de Vídeo.Escolar zemos98.** Gracias a la complicidad con el IES Profesor Juan Bautista y con el Centro Cívico Huerto Queri, surge la idea de organizar de una manera coordinada un festival de vídeo escolar, para fomentar y reconocer la labor y el uso de los medios audiovisuales en los ámbitos escolares. Desde el Laboratorio hemos propuesto un trabajo horizontal con las instituciones que hemos podido implicar para que no sea una propuesta aislada de una iniciativa de grupo. Así existe una comisión formada por 2 representantes del Laboratorio; 1 representante del IES Profesor Juan Bautista; 1 representante del Ayuntamiento de El Viso del Alcor y 1 representante del Centro de Recursos y Formación del profesorado de la comarca. La convocatoria se pondrá en marcha en Septiembre de 2005 [www.zemos98.org/videoescolar](http://www.zemos98.org/videoescolar)

**Jornadas de Tecnología y Sociedad.** Siguiendo en la línea de alfabetización audiovisual y digital que nos marcamos al inicio del proyecto de Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos hemos planteado como proyecto futuro al Centro Cívico Huerto Queri y a la Delegación de Participación Ciudadana del Ayuntamiento de El Viso del Alcor, unas jornadas de debate sobre Tecnología y Sociedad, el proyecto quiere poner en marcha además un trabajo conjunto de investigación sobre el impacto de la Sociedad del Conocimiento en dicho barrio, para ello se está captando a jóvenes interesados en desarrollar dicho análisis. Este proyecto se desarrollará en Junio de 2005 si es aceptado.

**Encuentros en La Rábida de Narrative Media.** Siguiendo el proyecto de la Red Internacional de Proyectos que trabajan en Medios Narrativos el siguiente proyecto es organizar unas jornadas de trabajo en el Paraje Natural de La Rábida con la intención de hacer un workshop internacional en torno a producciones de esta índole. Intentamos invitar a jóvenes investigadores de medios narrativos Europeos. En la actualidad este proyecto ya cuenta con el apoyo de la Sede de la Rábida de la Universidad Internacional de Andalucía que nos ofrece el alojamiento, el espacio para los talleres, el servicio audiovisual y la manutención en las instalaciones que ellos disponen.

#### B. Preparación

Por nuestra peculiar iniciativa de grupo la preparación de las actividades ha formado parte de las actividades y en el extenso desarrollo que hemos hecho de las mismas hemos valorado también esta cuestión. No obstante es importante señalar que el grupo se ha reunido periódicamente tal y como se había previsto en el proyecto inicial.

Cuando decidimos presentar esta Iniciativa de Grupo es cuando nos ponemos a confeccionar el ideario final de las actividades y proyectos que se incluyen en este mismo documento. Fue construido a través de reuniones presenciales quincenales así como trabajo de construcción colectiva a través de Internet. Experimentando nuestras propias propuestas y analizando los fallos y aciertos de las mismas.

En definitiva, consideramos la preparación como una parte muy importante del propio proceso y por eso la hemos incluido en el apartado propio de las actividades. No obstante es pertinente señalar que dentro de la preparación ha sido muy importante la relación con las instituciones, que no consideramos como asesor ya que el propio proyecto, su indiosincracia ha sido bastante compleja para las mismas. Sobre todo para las administraciones locales, ha sido muy complicado conseguir trabajar de manera conjunta los objetivos y sobre todo la financiación ha sido muy compleja de conseguir. Más adelante haremos un informe detallado.

#### C. Implicación de los participantes.

El grupo que formamos el Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos zemos98 se ha conformado, como ya indicábamos a lo largo del trabajo personal y de amistad de la Asociación Cultural comenzamos empezamos. 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. De ahí surge la experiencia “¿Por qué no hacemos un corto?”, que terminó dando pie al cortometraje “LA CASA DEL TERROR”. Ese será el germen que se conforme en esta iniciativa de grupo. La implicación de cada uno de los participantes, no obstante, ha sido diversa, porque no todos hemos sido iguales ante las implicaciones o deberes asignados. En ese sentido hay investigaciones que han sido más o menos desarrolladas en contextos diferentes y con más o menos trabajo de por medio. Está claro que nosotros mismos hemos tenido que tirar para adelante con un proyecto bastante complejo y difícil de llevar a cabo de la mano de la voluntad de que las cosas se hacen sin remuneración económica y sobre todo por el interés en la cultura audiovisual.

En este sentido es importante señalar que Pedro Jiménez ha figurado en todo momento como coordinador del proyecto global, ya que su especial interés por la materia le ha llevado a plantear siempre las temáticas a trabajar y cómo hacer evolucionar el proyecto. En este sentido ha sido el representante de cara a las instituciones y ha estado presente en todas y cada una de las reuniones de financiación.

En cuanto a los talleres, Daniel Villar y Rubén Díaz han sido los responsables del Taller de Lectura de Imágenes, Guadalupe Jiménez y Juan Jiménez se han encargado de coordinar la documentación de los eventos y talleres, Elena Romera ha trabajado en la coordinación de la mediateca junto a Beatriz Rodríguez que se han encargado de los informes financieros y las cuentas y pagos. Pedro Jiménez y Felipe G. Gil han coordinado el Taller de Cine Interactivo. No obstante pretendemos, experimentamos y desarrollamos el trabajo de manera horizontal en el que lo único que no está sectorizado y dividido es la toma de decisiones, siempre potenciando el consenso y trabajando en el campo amplio de la creación colectiva. En este sentido tenemos que señalar la importancia del correo electrónico a través de mailing list y el uso de herramientas como el wiki, foros, chat's etc.

#### **D. Implicación de su organización de apoyo y/o asesor (si es aplicable)**

No es aplicable.

#### **E. Resultados del proyecto/ Beneficiarios**

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.

Estos objetivos marcados en el proyecto inicial podemos decir que se han cumplido en sus aplicaciones más generales, es complicado elucubrar sobre los aspectos de carácter abstracto como el objetivo número 4 o el número 5, pero creemos que la semilla está puesta. Los objetivos siempre los hemos entendido como una guía a seguir. Es complicado y en las evaluaciones del proyecto así se ha visto encontrar un indicativo que desarrolle los objetivos por completo. Sobre todo porque al fin y al cabo nuestras intervenciones sociales son más fruto de la propia investigación previa que de una incidencia continuada. Lo idea sería elaborar este tipo de proyectos con más continuidad.

No obstante los beneficiarios han sido dos diferentes. En primer lugar se ha beneficiado directamente el grupo de jóvenes implicados en la construcción del “Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos”, cada uno desde su Implicación, mencionada anteriormente, ha construido sus propias investigaciones teóricas que han revertido en el grupo. Creemos que es muy importante señalar como beneficio común el desarrollo del espíritu crítico y sobre todo el

desarrollo de prácticas innovadoras en base a los medios de comunicación.

En este sentido es importante señalar que el grupo ha evolucionado poco a poco y que parte de ellos (5 en total) y fuera del Laboratorio han emprendido una actividad de autoempleo relacionada con los servicios electrónicos a terceros, esta empresa hapaxmedia.net, desarrolla las posibilidades de las herramientas digitales y las nuevas tecnologías sin perder ni un ápice de la identidad de voluntariado e implicación social del Laboratorio zemos98.

Por otro lado, como ya hemos visto y explicado el programa de actividades del Laboratorio ha estado 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 ha sido variable pero ha estado está en torno a los 15 – 20. Los resultados en este sentido como ya hemos señalados son esperanzadores porque se ha desarrollado grandes aportaciones comunes, pero entendemos desde la propia evaluación de estos beneficios que es muy importante mantener actividad continuada y diversa. En ese sentido no hemos visto interés por parte del Ayuntamiento y del Centro Cívico a continuar esta experiencia. Por contra el IES Profesor Juan Bautista, su dirección, se ha implicado más y más en el proyecto y ha hecho aportaciones muy interesantes como las mencionadas en el festival de vídeo.escolar.

Dos aspectos de los que tampoco podemos sentirnos satisfechos es de la falta de implicación activa de la comunidad local, ya que ha fallado la difusión en el proceso final de comunicación, cuestión que hoy día aunque el periodo de las actividades ha sido ya dado por finalizado entendemos que es una responsabilidad que tenemos que cubrir. Por este motivo se está planeando la edición de un programa especial de televisión en el que se presenten estos resultados. El otro aspecto que no hemos conseguido es el referente al objetivo número 8. Ha sido imposible desarrollar contacto con otras iniciativas similares de nivel europeo ya sea por la falta de contacto que vemos que existe entre los jóvenes europeos y quizás por la centralidad en lo que nos ocupa del dominio de una lengua además de la nuestra. Será un asunto a tratar en próximos proyectos.

#### **F. La dimensión Europea**

Como acabamos de mencionar el contacto con otras iniciativas de proyectos europeas de las mismas características ha sido muy escaso. Sólo comunidades de desarrollo de software libre o entidades sin ánimo de lucro como puedan ser “ninguna persona es ilegal” de Munich. En el ámbito en el que nos movemos entendemos que hay una importante tradición latinoamericana y ese tipo de contactos quizás haya sido más fácil.

No obstante en cuanto a la dimensión europea propiamente dicha del proyecto hemos hecho hincapie constantemente en la necesidad de conocer el cine europeo y las obras audiovisuales europeas más jóvenes e innovadoras. En este mismo sentido el taller celebrado en la Universidad Internacional de Andalucí tuvo una importante componente europea en el diseño y desarrollo del mismo, porque no podemos olvidar que en estos campos de la creación digital y la narrativa digital europa ha jugado un papel muy importante en el desarrollo de las prácticas más avanzadas como puedan ser las aportaciones del net.art de Olia Liliana o de colectivos de crítica y reflexión sobre los medios como son nettime. Sobre esta cuestión es donde hemos incidido a la hora de desarrollar conciencia sobre la cultura europea, buscando en todo momento los ejemplos que nos lleven a ver cuáles y cuántas han sido las prácticas europeas de esta índole.

#### **G. El impacto local**

Como ya se ha comentado el impacto local entendemos que ha sido inferior al deseado. Quizás hemos fallado en los mensajes y en la dejación de responsabilidades de las instituciones colaboradoras en el proyecto. Es complicado medir el impacto a nivel local ya que a pesar de ser un pueblo con varios medios de comunicación no hemos sabido conectar con ellos. Puede resultar paradójico, pero ahora en este momento nos encontramos inmersos en un proyecto precisamente de reafirmar el trabajo a través de los medios. Quizás la parálisis en este

sentido no ha venido por la “no finalización” de una obra de carácter local. Esperamos que la obra interactiva que se está desarrollando cuando finalice tenga su repercusión.

No obstante el medio local canal 12 televisión y la radio municipal Radio Alcores han recogido puntualmente las breves informaciones que se han ido transmitiendo en torno a los talleres y la convocatoria de los mismos que ha sido la noticia más “noticia”. Como ya hemos comentado de todos modos hemos sentido cómo el Ayuntamiento de El Viso del Alcor no se ha tomado el proyecto como importante ya que no ha sabido o no ha querido apoyarnos con mayor difusión y por tanto impacto local. En ese sentido por eso hemos ideado como solución las jornadas abiertas de debate y reflexión sobre tecnología y sociedad.

## **H. Innovación**

La innovación es un concepto, suponemos, inherentes al trabajo con los nuevos medios y quizás en este sentido es el que hemos tenido algunos problemas a la hora de conectar con los ámbitos en los que nos hemos movido, sobre todo a priori, hablar de cultura digital audiovisual o de alfabetización audiovisual e Internet sigue siendo algo “nuevo” “maravilloso” “desconocido”... y como esa ha sido una de nuestras premisas, desterrar ese tipo de tópicos o Lugares Comunes quizás esa sea una de nuestras más importantes innovaciones.

A otro nivel, planteábamos en las conclusiones y evaluación del proyecto, que la idea de Laboratorio que lleva implícita la “obligación” de investigar, desarrollar, experimentar, concluir... es ya bastante innovador a la hora del trabajo de “voluntariado cultural”. En esa misma línea hemos llegado a afirmar que este proyecto ha supuesto una reformulación de la idea de Asociación Cultural y son conclusiones que podemos dejar para un poco más adelante.

El tema, la forma y los contenidos creemos que son innovadores en cuanto a cultura audiovisual básica y mínima nos hemos encontrado con muchas dificultades. Todos nos insertamos en la cultura audiovisual pero pensarla y activar el razonamiento crítico y constructivo a partir de ella sigue siendo una innovación que al propio cuerpo de profesores del IES Profesor Juan Bautista “ha maravillado”.

En cuanto a la forma, es muy interesante cómo la propia inclusión de medios audiovisuales, el proyector, la cámara de vídeo, los dvd... sigue siendo una realidad lejana y por tanto causa sorpresa. Y sobre todo creo que ha sido nuestra gran baza a la hora de confeccionar el proyecto final del Laboratorio.

## **I. Seguimiento y evaluación**

La evaluación del proyecto se ha llevado a cabo de manera continuada y en sesiones informales de reunión del Laboratorio. Ya hemos mencionado los resultados y conclusiones de la evaluación en cada una de las actividades concretas, que ha sido de manera diversa. Siempre hemos atendido al proceso como una parte en sí del proyecto y por ello entendemos que ya en sí está explicado más arriba.

Reflexión – Acción. El impacto del proyecto ha sido poco a poco el que nos ha ido moviendo hacia nuevas ideas, osea que el aprovechamiento interno ha quedado patente en las propias propuestas que del seguimiento del mismo han ido surgiendo. Entendemos que estamos inmersos en un amplio proceso educativo en el que los emisores y receptores de dicha educación son los mismos sujetos. Esa es nuestra idea y así hemos actuado.

En cuanto al establecimiento de un proyecto de red, pues la idea es interesante evidentemente, no obstante es bastante complicado poder desarrollar el mismo ya que en todo el proyecto nos ha sido muy complicado conectar con otras realidades europeas.

## **J. Publicidad y productos**

Dentro de la primera fase del Laboratorio encontramos una labor de investigación, en la que los miembros participantes en el proyecto han profundizado de diferente forma sobre algunos de los aspectos y temas que posteriormente se han abordado desde la práctica a través de otras actividades.

Los textos abordan diferentes dimensiones propias de los múltiples medios y tipos de mensajes con los que nos relacionamos diariamente, y sirven en algunos casos como material didáctico complementario para las actividades formativas incluidas dentro de las actividades del Laboratorio.

Los temas tratados en estos breves estudios tienen que ver con diferentes formas de relacionarse activamente -tanto como receptores como emisores- con los múltiples medios y tipos de mensajes que podemos usar hoy en día, desde la publicidad que consumimos involuntariamente cada vez que salimos a la calle o encendemos la televisión hasta los weblogs como una nueva forma de expresión personal.

*Weblogs: medios personales en la red\_ Rubén Díaz*

*Estudio de los estereotipos de género a partir de la publicidad de perfumes\_ Daniel Villar Onrubia*

*Lectura de imágenes: ejemplo de análisis de imagen fotográfica\_ Daniel Villar Onrubia*

*Ceci n'est pas un essai sur vidéo art. Introducción al videoarte\_ Elena Romera*

*Introducción al teatro invisible\_ Felipe G. Gil*

*Experiencia sobre el cuento interactivo: "CLOTY Y LA ARAÑA"\_ Beatriz Rodríguez*

*Aplicaciones Cine Interactivo a la Educación Secundaria: Un caso Práctico. Modem. Drama– Pedro Jiménez*

*Introducción al Software Libre. Juan Jiménez y Guadalupe Jiménez*

Además se incluyen trabajos, artículos, comentarios y notas de trabajo, todo a continuación.

En cuanto a publicidad y otro tipo de productos incluimos los carteles de las convocatorias y un dvd vídeo con un resumen de los resultados de algunas actividades.

## **k. Aspectos financieros**

Aunque en este apartado se nos pide únicamente aspectos de la cofinanciación queremos explicar algunas cuestiones para que quedan claras. En primer lugar se notará el cambio de domicilio en algunas de las facturas es debido a que el CIF de la Asociación Cultural comenzamos empezamos ha ido rotando a lo largo del año por tres sedes fiscales diversas. Esta es una cuestión que no atañe para nada al proyecto del Laboratorio y que por tanto sólo queríamos explicar a modo de información.

Un segundo aspecto a resaltar es que los precios de mercado han variado en todo momento hacia arriba, es decir, hemos tenido que aportar más dinero del asignado, entendemos que esta cuestión no es un problema en cuanto que es un gasto que lo asume nuestra organización, es decir no solicitamos más dinero sino que hemos tenido que gastarnos más. Sólo hay un caso en el que ha sido inferior, pero hubo comunicación pertinente con la Agencia Nacional y nos dieron el visto bueno.

En cuanto a la co-financiación indicar que el Ayuntamiento de El Viso del Alcor ha asumido los gastos de honorarios para el taller de cine interactivo, a través de una convocatoria pública de iniciativas sociales y de atención a la comunidad 2004, promovidas por la Delegación de Participación Ciudadana. En las actividades de que hemos denominado Actividades Paralelas las que han correspondido a la Universidad Internacional de Andalucía hemos recibido ayudas y gastos de manera indirecta, así los gastos de coordinación del taller de Narrative Media han ido a parar directamente a sufragar los aumentos de presupuesto en el material adquirido. Entendemos esto como ayuda indirecta de la propia Universidad Internacional de Andalucía.

## **L. Conclusiones**

La valoración personal de los participantes, así como del grupo se ha expuesto en esta parte II en sucesivas veces, somos incapaces de desarrollar un apartado descriptivo sin hacer las valoraciones y contextualizaciones correspondientes.

Los medios audiovisuales siguen siendo unos grandes desconocidos. Esta es una de las ideas de partida que no deja de ser una de las conclusiones más evidentes. A pesar de ser medios cercanos y domésticos los medios audiovisuales siguen siendo unos grandes desconocidos sobre todo lo que es su lenguaje.

La sociedad de la información en El Viso del Alcor es una gran desconocida o la Sociedad de la Información en El Viso del Alcor no existe según la forma en la que se nos vende. Estamos muy preocupados por la falta o nula información y formación en cuanto a las nuevas tecnologías y las posibilidades que ellas representan, sobre todo en lo referente a los mitos que se generan en torno a ellas.

Las instituciones responsables a nivel local y general sólo se preocupan de que existan los medios pero entendemos que desde esa perspectiva no estamos educando porque si no se enseñan cómo funcionan siempre se dejará la responsabilidad de la mano de las propias herramientas.

En cuanto a la implicación de un proyecto de estas características en un medio con problemas económicos es importante señalar la fascinación por la tecnología, sobre todo por su precio, en una sociedad consumista que quiere tener cuantas más cosas mejor y de la manera más rápida, la tecnología se está convirtiendo en un indiscriminado objeto de consumo. Es importante incidir en que la tecnología es una herramienta para contar cosas, que puede transformar la realidad mediática en la que convivimos y sobre todo actuar sobre ella.

Las dificultades han existido y las hemos mencionado en otros apartados. Sobre todo han sido de conjugación de financiación y de impacto a nivel local. No obstante los objetivos de grupo y de actividades a los principales beneficiarios han sido correspondidas sin problemas. En este sentido la principal dificultad estriba en la relación institucional que hemos llegado a observar como grandes y graves impedimentos a nuestra labor. Como colectivo intentamos aportar luces a las políticas de gestión cultural y en ese sentido aportamos la idea de que la cultura no puede hacerse desde arriba. Es importante que estas ayudas de la Comisión Europea suponga convertir en Agentes sociales solventes y activos para que las cosas avancen. Hay pocas recomendaciones que podamos hacer a la propia Agencia Nacional porque la experiencia en cuanto a otras instituciones que aportan dinero no tienen parangón

con las exigencias que tienen estas ayudas. Entendemos que la propia estructura de este informe es bastante interesante e importante que poco más podemos aportar. Estamos muy satisfechos en ese sentido, ya que hemos seguido con nuestra independencia y nuestras formas de trabajo gracias a la idiosincracia de la ayuda.