

El aprendizaje basado en proyectos como técnica didáctica en la pedagogía del cine.

Aplicación de una técnica didáctica¹



1 Este artículo es el resultado de la aplicación de una técnica didáctica como parte de la implementación del modelo pedagógico integrado en Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Bucaramanga.

Fidel Eduardo Sánchez Rincón

Resumen

Este artículo plantea la aplicación de la técnica didáctica conocida como el aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias narrativas y de producción cinematográfica por parte de los estudiantes de la asignatura Narrativa y Taller de Cine. Esta asignatura corresponde al ciclo profesional en el noveno semestre del plan de estudios de la Facultad de Comunicación Social-Periodismo de la Universidad Pontificia Bolivariana de Bucaramanga.

Mediante esta metodología del aprendizaje basado en proyectos se obtienen muchas ventajas para el aprendizaje, ya que genera en los estudiantes el desarrollo del pensamiento y la actitud para diseñar y ejecutar un proyecto, elaborando previamente un plan con objetivos y estrategias definidas, para buscar una solución, en este caso aplicada para contar una historia mediante la narrativa del cine. Con la progresiva realización de proyectos de tipo individual y en pequeño grupo que van desde el formato del filminuto hasta el cortometraje de ficción o documental se desarrollan los aspectos creativos, narrativos, estéticos y de producción que implica una realización cinematográfica como resultado de un trabajo en equipo coordinado y eficiente.

Palabras clave:

Producción cine, narrativa audiovisual, aprendizaje basado en proyectos, realización audiovisual

Abstract

This article raises the issue of teaching technique known as project-based learning for skills development and narrative film production by students of the subject Narrative and Film This article raises the issue of teaching technique known as project-based learning for skills development and narrative film production by students of

the subject Narrative and Film. This course is for the professional cycle in the ninth semester of the curriculum of the School of Social Communication-Journalism from the Universidad Pontificia Bolivariana de Bucaramanga. Using this methodology based learning projects get many advantages to learning for it gives students the development of thinking and attitude to design and implement a project, previously developed a plan with defined goals and strategies, to find a solution applied here to tell a story through the narrative of the film. With the progressive realization of such projects individually and in small groups ranging from Filminutos format to the short fiction film or documentary unfolds the creative, narrative, aesthetic and production involves filmmaking as a result of work coordinated and efficient team.

Keywords: Film production, audio-visual narrative, project-based learning, audiovisual production.

Introducción

La implementación del modelo pedagógico integrado de la Universidad Pontificia Bolivariana desarrolla unas estrategias de enseñanza/aprendizaje para que el estudiante mediante una posición activa promueva la construcción de su propio conocimiento. Este modelo busca una serie de capacidades y competencias axiológicas, cognitivas y procedimentales dentro de una pedagogía participativa que se fundamenta en el aprendizaje significativo [1].

Pero ¿cómo aplicar este modelo pedagógico en la formación de los comunicadores sociales de la UPB Bucaramanga?

La creciente demanda en el mercado ocupacional del comunicador-periodista con competencias en lenguaje audiovisual exige que el profesional de este campo fundamente sus conocimientos en cuanto al uso de la imagen tanto cinematográfica, televisiva y multimedial para lograr los niveles de competitividad necesarios y así desarrollar criterios propios en la creación de relatos de ficción, documentales o aun de carácter experimental teniendo en cuenta, mediante la investigación, el reconocimiento de su entorno social.

En este sentido, la formación del profesional de la Comunicación Social-Periodismo es un proceso en el cual no solamente convergen el dominio de unas



estructuras narrativas altamente codificadas que permiten traducir la realidad social a unas audiencias variadas, sino que involucra, también, el manejo de unas herramientas tecnológicas que buscan que la intención del relato audiovisual cumpla con un nivel de calidad para determinado contexto.

En el caso particular del estudiante de Comunicación Social, el desarrollo de competencias propias para la producción del relato audiovisual incluye la formación de competencias específicas en la comprensión de la evolución del cine como lenguaje y como técnica, la escritura del guión, la creación de personajes, el manejo de la puesta en escena, la técnica y la estética del montaje y el conocimiento preciso de los roles de la industria. La suma de estos aspectos que fundamentan la narrativa audiovisual, hacen que la conceptualización y la práctica de la producción de la imagen sea un recurso esencial de la formación del comunicador social, tanto en pregrado como posteriormente en estudios de posgrado especializados. Por ello, debe estar presente de manera evidente en el currículo y como una opción de ingreso al mundo laboral en los medios.

En consecuencia, la formación audiovisual de un comunicador social en la Facultad de Comunicación Social de la UPB se desarrolla en varios niveles. Durante el segundo semestre el estudiante realiza un acercamiento teórico práctico a la fotografía donde experimenta las posibilidades narrativas de la imagen fija, posteriormente en semestres avanzados (VII, VIII) realiza los aspectos teóricos y prácticos de la narrativa televisiva y finalmente en el IX semestre desarrolla los aspectos de la narrativa y la realización para la producción cinematográfica.

En este sentido, el objetivo de la asignatura del noveno semestre Narrativa y Taller de Cine busca desarrollar en el estudiante los elementos específicos del lenguaje cinematográfico, sus componentes estéticos y metodológicos básicos, así como los momentos más importantes de su evolución histórica, técnica y estilística, que permitan el análisis crítico y la comprensión integral del fenómeno fílmico y su inserción dentro del contexto comunicativo contemporáneo.

La metodología seleccionada para el primer semestre académico del 2011 para que los estudiantes realizaran el diseño y la producción de los proyectos tanto argumentales como documentales, con base en el óptimo manejo de las herramientas y técnicas cinematográficas, fue el aprendizaje basado en proyectos.

Como la asignatura de Narrativa y Taller de Cine tiene un componente práctico la propuesta de aplicar el Aprendizaje Basado en Proyectos se justifica ya que este es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997) siguiendo a la autora Galeana de la O. que considera que "El Aprendizaje Basado en Proyectos se enfoca en un problema que hay que solucionar en base a un plan. La idea fundamental es el diseño de un planteamiento de acción donde los estudiantes identifican el ¿qué?, ¿con quién?, ¿para qué?, ¿cómo?, ¿cuánto?, factores de riesgo a enfrentar, medidas alternativas para asegurar el éxito, resultados esperados, etc., y no la solución de problemas o la realización de actividades" [2].

Mediante esta técnica los estudiantes "aprenden a dar retroalimentación constructiva tanto para ellos mismos como para sus compañeros. El proceso de elaborar un proyecto permite y alienta a los estudiantes a experimentar, realizar aprendizaje basado en descubrimientos, aprender de sus errores y enfrentar y superar retos difíciles e inesperados" [3].

Entonces, el método de proyectos propone una estrategia pedagógica donde los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje aplicando tanto en la planeación como en la ejecución de proyectos concretos, las competencias y conocimientos adquiridos en la formación teórica. Por lo tanto, se ajusta a las necesidades de formación, tanto conceptuales como prácticas que exige la producción profesional cinematográfica, que precisamente se traduce en la ejecución de proyectos audiovisuales de cortometraje y largometraje.

Al aplicar el método de proyectos como estrategia pedagógica para el aprendizaje del cine, los estudiantes de Comunicación Social deben estimular sus habilidades creativas y narrativas, ya que el "pensar cinematográficamente" implica afinar la mirada de su propia realidad y motiva al mismo tiempo el trabajo en equipo y con ello la responsabilidad del rol desempeñado en función del cumplimiento de unos objetivos comunes. Como los proyectos propuestos responden a modelos de producción vigentes en la industria del cine, se favorece un aprendizaje más vinculado con el mundo laboral y profesional para que este conocimiento no se perciba de manera segmentada. Este método responde a situaciones que corresponden a los proyectos propios de producción cinematográfica.

Metodología

En el aprendizaje basado en proyectos, el estudiante logra realizar una transferencia del conocimiento obtenido por la investigación utilizando las técnicas propias de la disciplina abordada, buscando aplicar este conocimiento a otros contextos o situaciones similares. Un autor como Blumenfeld y otros (1991) determinan "algunas características que facilitan el manejo del método de proyectos:

1. Un planteamiento que se basa en un problema real y que involucra distintas áreas.
2. Oportunidades para que los estudiantes realicen investigaciones que les permitan aprender nuevos conceptos, aplicar la información y representar su conocimiento de diversas formas.
3. Colaboración entre los estudiantes, maestros y otras personas involucradas con el fin de que el conocimiento sea compartido y distribuido entre los miembros de la "comunidad de aprendizaje".
4. El uso de herramientas cognitivas y ambientes de aprendizaje que motiven al estudiante a representar sus ideas. Estas herramientas pueden ser: laboratorios computacionales, hipermedios, aplicaciones gráficas y telecomunicaciones" [4].

En función de lo anterior se realizó la siguiente metodología en seis pasos para el desarrollo de cada proyecto:

- *Identificar la situación o problema:* se describe el tema o problema que el proyecto busca resolver.
- *Describir el propósito del proyecto:* una explicación concisa de los objetivos del proyecto y de qué manera atiende esta situación o el problema.
- *Determinar los criterios de desempeño* para establecer la lista de criterios o estándares de calidad que el proyecto debía cumplir.
- *Determinar las instrucciones básicas* para desarrollar el proyecto mediante las guías para el diseño de su ejecución.
- *Conformación de los grupos de trabajo* con la asignación concreta de roles por desempeñar

- *Establecer los criterios de evaluación* teniendo en cuenta que la técnica de aprendizaje basado en proyectos considera en la evaluación tanto el proceso como las características del producto final.

Con la metodología definida se plantearon los siguientes proyectos para realizar durante las 16 semanas de clases:

Proyecto 1: Filminuto.

Proyecto 2: Montaje de tráiler de cine.

Proyecto 3: Realización de puesta de escena de acuerdo a un género cinematográfico.

Proyecto 4: Trabajo final de cortometraje documental / argumental I (de 5 a 10 minutos de duración)

Para efectos de la conformación de los grupos de trabajo se tuvo en cuenta la distribución de los estudiantes matriculados en cada taller, ya que la clase completa constaba de 40 estudiantes divididos por grupos para conformar cuatro subgrupos de taller. Los proyectos de producción de cine se dividieron en dos categorías: los proyectos de tipo individual y los proyectos para desarrollar en pequeño grupo.

Descripción de los proyectos

Proyecto tipo individual: Proyecto montaje de tráiler

Identificar la situación o problema

El tráiler es un pequeño extracto de algunos planos o escenas de una película, generalmente de carácter promocional para su estreno. Dura pocos minutos y usa la música compuesta como banda original y a nivel de contenido solo da unas pistas sobre la trama de la película para interesar a los espectadores. Para este caso, se utiliza la misma intención pero modificando su estructura ya que este tráiler desarrolla el inicio, el desarrollo y el desenlace de la película a partir de la evolución del protagonista.

Describir el propósito del proyecto

Con este proyecto se buscaba el desarrollo de competencias relacionadas con la capacidad de seleccionar información, analizar y realizar un proceso de síntesis de un material audiovisual ya realizado. Esto implicaba

investigar sobre la temática de la película, la obra del director mediante la consulta a bases de datos especializadas de cine. Como parte de la estructura del tráiler el estudiante redactó un texto que es utilizado como voz off para enlazar temáticamente la continuidad de las distintas escenas para obtener una historia comprensible.

Determinar los criterios de desempeño

Cada estudiante seleccionaba una película de la cual debía extraer las escenas más significativas y realizar un montaje y edición final que buscara narrar audiovisualmente la historia a partir de la sinopsis y la trama de la película. Para esto debía...

Determinar las instrucciones básicas

El tráiler terminado no debía exceder los cinco minutos, se debía utilizar la música original de la película, como comentario el estudiante debía grabar un texto de voz off como eje articulador del montaje.

Conformación de los grupos de trabajo

Participaron de manera individual los cuarenta estudiantes y el rol desempeñado corresponde al de montaje y edición en la producción cinematográfica.

Establecer los criterios de evaluación

Corresponden a los de una edición con ritmo, manejo adecuado de los cortes entre planos, uso de la música de manera creativa e inclusión de los diálogos entre personajes.

Proyectos en pequeño grupo

Proyecto tipo pequeño grupo:
Proyecto del filminuto.

Identificar la situación o problema

El filminuto es una pequeña pieza, es una minipelícula que tiene un minuto de duración pero que contiene esencialmente los tres pasos para contar una historia de manera sintética: exposición, nudo y desenlace.



Describir el propósito del proyecto

Con este proyecto se buscaba el desarrollo de competencias relacionadas con la comprensión de las estrategias narrativas del lenguaje cinematográfico; se busca que el grupo logre contar una historia sencilla de un minuto de duración utilizando distintos planos con el recurso narrativo del gag (efecto sorpresa) y entender el proceso de la producción cinematográfica desde lo tecnológico y el desempeño básico de los roles.

Desarrollar habilidades para relacionarse y comunicarse eficazmente y de forma empática y asertiva, de acuerdo a los roles de producción de un proyecto audiovisual utilizando los canales adecuados.

Determinar los criterios de desempeño

A partir de una premisa: crear una historia a partir de "El objeto perdido": un objeto cotidiano que cumple una función narrativa: Dos personajes se encuentran y uno de ellos deja olvidado un objeto. El otro le devuelve el objeto descubriendo una característica que afecta la relación entre los dos mediante la utilización del gag.

Determinar las instrucciones básicas

Estos proyectos se fundamentan en técnicas del cine mudo, los estudiantes debían utilizar planos fijos, con entrada y salida de cuadro de los personajes, sin diálogos, uso de ínter títulos y en blanco y negro.

Conformación de los grupos de trabajo

En este proyecto se trabajó en pequeño grupo conformado por cinco estudiantes. Se asignaron los roles de: productor, director, cámara, escenografía y montaje.

Establecer los criterios de evaluación

Manejo de planos, movimientos de cámara, manejo de tiempo y espacio, ritmo, angulación, posiciones de cámara, punto de vista, uso de la teoría del montaje (paralelo, lineal, flashback y flashforward) Sin sonido directo. El producto final también se evaluaba como resultado del trabajo en equipo.

Proyecto *remake*

Identificar la situación o problema

Realización de puesta de escena de una película de acuerdo a un género cinematográfico mediante el *remake*.

El concepto del *remake* es un término que identifica las producciones cinematográficas que reproducen en una nueva versión lo esencial del conflicto, de la trama, de los personajes, de la ambientación y la escenografía de una obra anterior.

Describir el propósito del proyecto:

Con este proyecto se buscaba el desarrollo de competencias relacionadas con la comprensión de las estrategias narrativas a nivel de la puesta en escena de los distintos géneros cinematográficos.

Interpretar un texto audiovisual a partir del desglose de sus partes constitutivas para comprender la mutua interrelación de las mismas.

Afinar la ejecución de los roles propios de una producción cinematográfica en función de un aspecto en particular de la obra.

Determinar los criterios de desempeño

Este tipo de proyecto se fundamenta en técnicas de la realización cinematográfica que implican un trabajo previo de planeación y desglose mediante la reconstrucción de cada uno de los elementos de una escena cinematográfica a partir del guión.

Es también reconstruir los pasos a los que se enfrentaron los creadores de la escena original hasta obtener la versión final, teniendo como de punto de partida un modelo de realización propio del estilo del director de la película.

Determinar las instrucciones básicas

El grupo de taller seleccionó una escena de una película que no dura más de cinco minutos y la recrea nuevamente en su puesta en escena tratando de mantener lo más fiel posible las características de los personajes, los diálogos, la escenografía, la iluminación, el tipo de planos utilizados y el montaje tanto visual como sonoro.

Se utilizó la base de datos de IMDB (Internet Movie Data Base) con el fin de recopilar documentación acerca de la película seleccionada y crear una ficha técnica que

permitiera obtener datos sobre el guión, la música, el casting y las condiciones de la producción. Realizado este paso se procedió a conseguir la película en DVD o en archivo de *YouTube* para realizar el desglose de la escena, que de acuerdo con las condiciones de su producción resultara factible de realizar teniendo en cuenta la disponibilidad de los recursos técnicos y logísticos para su producción.



Conformación de los grupos de trabajo

El grupo se conformó con ocho estudiantes asumiendo los roles de guionista, productor, director, script, cámara, iluminación, sonido, escenografía y montaje.

Establecer los criterios de evaluación

Se evalúa el casting, el manejo de cámara, el sonido, la dirección de actores, la iluminación y la escenografía, es decir, todos los elementos que componen la puesta en escena cinematográfica.

En este tipo de ejercicio es fundamental comprender y aplicar la responsabilidad del trabajo en equipo ya que las funciones que desarrolla cada uno de sus integrantes influencia la de los demás en mayor o menor medida, ya sean estas de carácter creativo o de carácter técnico.

Proyecto final de cortometraje

Identificar la situación o problema

Como proyecto final se desarrolló la propuesta de un cortometraje de donde se ofrecían dos posibilidades de realización: la producción del cortometraje de ficción y la producción del cortometraje documental. Mediante la técnica del *pitching*, sustentación de los proyectos ante el grupo, se presentaron los tipos de

proyectos; fueron elegidos en su mayoría para su realización los de tipo documental y un proyecto de escritura de guión de ficción.

Describir el propósito del proyecto

Con este proyecto se buscaba el desarrollo de competencias relacionadas con la capacidad de partir de una idea original, hasta su desarrollo completo en producto audiovisual, pasando por las fases de preproducción, producción y postproducción.

Y con el desarrollo de estrategias de investigación aplicadas a la recolección de información y datos para ser utilizadas como fundamento teórico de la estructura narrativa de un documental.

Determinar los criterios de desempeño

El cortometraje documental se estructura a partir de una de las modalidades definidas por parte del autor Bill Nichols [5]. El tratamiento audiovisual debía evidenciar una investigación sobre el tema propuesto para el documental de acuerdo con la modalidad seleccionada.

Determinar las instrucciones básicas

La duración del cortometraje no debía exceder los 10 minutos y su desarrollo debía presentar una carpeta de producción que describiera el tema de la investigación, descripción de personajes y locaciones, plan de producción y recursos técnicos necesarios.

Conformación de los grupos de trabajo

Se conformaron grupos de 7 estudiantes distribuidos de la siguiente manera: dos investigadores, un productor, un director, cámara, sonido y montaje.

Establecer los criterios de evaluación

Desarrollo de un tema específico enriquecido con una investigación concreta sobre la modalidad elegida para el documental. Se tiene en cuenta la narrativa generada desde la imagen y el sonido directo.

Resultados

Los resultados obtenidos con relación al desarrollo de cada proyecto son variables.

Para el caso del *filminuto*, los estudiantes comprenden que cada rol tiene unas funciones específicas y que la responsabilidad de ejecutar dicho rol de acuerdo con lo planeado permite el objetivo propuesto. Sin embargo, siendo el primer ejercicio, no se logra en su totalidad que el grupo trabaje de manera coordinada ya que algunos integrantes deben asumir o complementar otras funciones. Esto se identificó mediante la autoevaluación desde un informe de producción individual que describe los logros, las dificultades y el concepto del trabajo en equipo de cada integrante.

Para el caso de los *tráiler* se realizaron cuarenta *tráileres* cinematográficos (de una duración entre 3-5 minutos) ya que este proyecto era de tipo individual. Cada *tráiler* expresa una técnica narrativa y la forma como cada estudiante ha comprendido la película seleccionada. Esto va en función de la capacidad de lograr que una secuencia de imágenes tenga sentido narrativo y determinado ritmo de edición, según el género de la película. De los *tráileres* producidos se seleccionaron cinco que presentaron una forma narrativa coherente y un montaje con ritmo que luego se analizaron con el grupo para determinar su estrategia narrativa, sus logros y aspectos que se lograron desarrollar de acuerdo a las pautas establecidas. Con este proyecto se hacían evidentes las habilidades para el manejo de la edición no lineal y su articulación con un ritmo de montaje establecido.

Para el caso de los *remakes* se realizaron seis *remakes* con promedio de duración de 4 minutos, en su mayoría de escenas cine de ficción americano y en otros casos escenas de películas colombianas. La estructura narrativa general se caracterizaba por elementos como la presencia de tres personajes, una locación interior y fueron realizados mediante el emplazamiento de cámara desde distintos puntos de vista y variedad de ángulos.

Para el caso del proyecto final se realizaron seis cortometrajes documentales a partir de modalidades como exponer (descripción de un lugar), presentar un personaje documental, describir un hecho mediante la técnica observacional, reflexiva y falso documental. Como rasgo común las temáticas de los documentales tienen un contexto urbano, son situaciones propias que suceden en una ciudad como Bucaramanga explorando lugares como las plazas de mercado, los parques o la búsqueda de personajes locales como cuenteros o artistas plásticos.

Se considera como una caracterización común de los distintos proyectos que el cumplimiento de los objetivos planteados se lograba en mayor o menor medida.

de acuerdo con las estrategias utilizadas para el trabajo en equipo. Un proyecto bien realizado estaba en función directa con una coordinación y cumplimiento efectivo de cada uno de los roles desempeñados. Cuando esto no sucedía el proyecto adolecía de estructura narrativa o mostraba problemas de realización derivados de una planeación poco detallada o de la incapacidad de algunos de los integrantes de trabajar bajo presión.

Conclusiones

Una de las características claves de la metodología del aprendizaje basado en proyectos es que ofrece muchas ventajas para facilitar el proceso pedagógico del cine ya que genera en los estudiantes el desarrollo del pensamiento y la actitud para diseñar y ejecutar un proyecto audiovisual, elaborando previamente un plan con objetivos y estrategias definidas y buscando una solución, en este caso aplicado para contar una historia mediante la narrativa cinematográfica. Durante el proceso de contar una historia audiovisualmente se presentan variables que afectan el producto final ya sea a nivel creativo, de producción o técnico. Sin embargo, parte del logro de estas variables está supeditado a un trabajo en equipo coordinado y de responsabilidad individual que garantice el cumplimiento de los objetivos planteados. De ahí la importancia del desarrollo y fortalecimiento de las habilidades para trabajar en equipo ya que los logros y dificultades tanto del proceso como del producto final permiten una retroalimentación de manera individual y grupal. Es una forma práctica de *aprender a aprender* porque mediante la autoevaluación reflexionan sobre su propio proceso de aprendizaje, sobre la forma de compartir experiencias con sus compañeros en torno a un proyecto común. Por lo tanto, el proceso de elaborar una producción cinematográfica en un contexto académico permite a los estudiantes aplicar los conceptos de la teoría del cine y experimentar con sus logros y errores del proceso hacia un modelamiento y una experiencia hacia el exterior, donde ponen a prueba las habilidades adquiridas para un entorno profesional.

Agradecimientos

Al grupo de estudiantes del curso de Narrativa y Taller de Cine del I semestre del año 2011 por su colaboración en la puesta a práctica de esta propuesta pedagógica.

Referencias

- Universidad Pontificia Bolivariana. Vicerrectoría Académica. Modelo pedagógico integrado. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana. 2009
- Galeana de la O, L. Aprendizaje basado en proyectos. Universidad de Colima. Disponible en: <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>
- EduTEKA. Aprendizaje por proyectos. Disponible en <http://www.eduteka.org/modulos/7/184/397/1>
- Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo. Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. El método de proyectos como técnica didáctica. Disponible en: <http://www.itesm.mx/va/dide2/documentos/proyectos>. PDF
- Nichols, Bill. La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental. Editorial Paidós. Barcelona. 1997.