

“EL RESULTADO DEL PROYECTO QVO: METAMORFOSIS 5”
“THE RESULT OF QVO PROJECT: METAMORPHOSIS 5”

Carmen Mª Pomar Tojo
Guillermo Calviño Santos
Andrea Irimia Nores

Universidad de Santiago de Compostela. (carmen.pomar@usc.es.)

<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v5.711>

Fecha de recepción: 2 de Marzo de 2014
Fecha de admisión: 30 de Marzo de 2014

ABSTRACT

If you look at each of the arts and try to see them as large containers of disciplines, we find that cinema is the most porous of all. The film has a tremendous ability to filter and take - bind - hundreds and thousands of disciplines not only inherent in the result, the film, but in all the stages involved in the creation process. To cite some examples that are found only in the most superficial layer of all film production : script writing, deco-architecture, costume design, storyboard drawing, acting work, capturing sound, camera operation, still photography, graphic design posters, video editing, audio mastering and sound, com - position soundtrack etc. Over and above this surface layer film no limits, for example, a master armory, insect specialist, animal trainer, technician in augmented reality and motion capture, and 3D designer, special effects technician, historian, technical animator pyrotechnics, and even industrial engineer aerospace engineer. That is why in the QVO, Enrichment program for children gifted project we decided to work with cinema, from cinema and to make cinema.

Key Words: Enrichment, High Capacity, Film, Screenplay, Building, Decorations, Performance.

RESUMEN

Si nos fijamos en cada una de las artes y tratamos de verlas como grandes contenedores de disciplinas, comprobaremos que el cine es la más **porosa** de todas ellas. El cine posee una enorme capacidad para filtrar y asumir -aglutinar- cientos y miles de disciplinas no sólo inherentes al resultado, la película, sino en todas aquellas etapas que intervienen en el proceso de creación. Por citar algunos de los ejemplos que se encuentran solo en la capa más superficial de toda producción cinematográfica: Escritura de guión, arquitectura de decorados, diseño

“EL RESULTADO DEL PROYECTO QVO: METAMORFOSIS 5”

de vestuario, dibujo de *storyboard*, trabajo actoral, captación de sonido directo, operación de cámara, fotografía fija, diseño gráfico de cartelería, edición de vídeo, masterización y sonorización de audio, composición de banda sonora etc. Profundizando más allá de dicha capa superficial el cine no encuentra límites, por ejemplo, maestro en armería, especialista en insectos, adiestrador de animales, técnico en realidad aumentada y *motion capture*, diseñador y animador 3D, técnico de efectos especiales, historiador, técnico en pirotécnica, ingeniero industrial e incluso ingeniero espacial. Es por ello que en el proyecto QVO, programa de Enriquecimiento para niños y niñas de altas capacidades, nos hemos decidido a trabajar con el cine, desde el cine y para hacer cine.

Palabras Clave: Enriquecimiento, Altas Capacidades, Cine, Guión, Arquitectura, Decorados, Actuación.

ANTECEDENTES

El cine es un importante y potente instrumento educativo. Más allá de su expresión artística inherente, lo cierto es que el séptimo arte, concibiéndolo con mayor amplitud de miras, constituye una forma de representación social y cultural del mundo en que vivimos, y de ahí su potencial como herramienta formativa. Las generaciones de hoy en día han sido criadas dentro de una sociedad eminentemente audiovisual en la que el cine ha tenido una presencia muy significativa. Mediante el visionado de películas se enriquecen los aprendizajes, ya que el poder emocional de las imágenes es capaz de modelar nuestras actitudes, promover el cambio personal y hacernos reflexionar sobre la realidad que nos rodea. No podemos olvidar que el ser humano, al interactuar con una obra cinematográfica, pone en juego sus sentimientos y emociones, no es un objeto pasivo que se limita a recibir información en función de las imágenes que aparecen en la pantalla.

Esta implicación emocional que establecemos con el cine nos da modelos referenciales y genera en nosotros profundos procesos de identificación. De esta manera, aparte de sus evidentes capacidades como transmisor de información, el cine puede ser también una potente herramienta formativa, ya que el aprendizaje o cambio más sólido es aquel que tiene su origen en el impacto cognitivo o emocional. Esta capacidad de empatía actúa como motor de cambio a varios niveles, entre ellos el cognitivo —conocimientos—, el afectivo —valores, creencias, sentimientos— y el referente a la comunicación y a las habilidades sociales. La validez del cine como fuente de aprendizaje y recurso educativo es, por tanto, indudable.

Si la simple contemplación —activa, que no pasiva— facilita la aplicación, extrapolación y transferencia de lo que se ha aprendido a nuestra realidad inmediata, la oportunidad de hacer realidad el sueño de muchos niños de participar en todos los procesos que se dan en una película —desde la preproducción a las postproducción, pasando por el rodaje— supone un nivel de enriquecimiento muy superior. Eso sí, la realización de una película no educa por sí sola, sino que requiere un amplio trabajo de preparación llevado a cabo antes y después de la plasmación del proyecto. Igualmente, debemos tener en cuenta el punto de vista de los alumnos para así poder ofrecerles aquello que, conteniendo elementos formativos, les resulte atractivo. Al hablar de cine y educación nunca hemos de perder de vista el factor entretenimiento, puesto que los niños de altas capacidades desenvuelven cualquier potencialidad de forma más efectiva en el juego que fuera de él: mientras se divierten también desarrollan la sociabilidad y aprenden a trabajar de modo cooperativo; se alienta la expresión y la acción; mejoran el control de sus emociones, su capacidad de atención y de memoria; y estimula la formación de nuevos conceptos, el auge de la creatividad y el proceso de conocimiento de uno mismo y de los otros. En definitiva, el cine se erige como un instrumento poderoso a la hora de ayudar al niño a absorber y asimilar las experiencias significativas, como puede ser el aprendizaje de cualquier índole.

El simulacro de situaciones ayuda a superar posibles cohibiciones y a comprender diferentes roles (p. ej., los de los otros, los propios pero orientados al futuro, etc). La dramatización de personajes y situaciones favorece tanto las habilidades intelectuales como las sociales y creativas porque, cuando los niños actúan dentro de un contexto de representación, aprenden los modos de conducta social y a hacer frente a los propios miedos. Es en cierta manera un juego, lo que implica primero el placer de jugar, pero involucra también la existencia de un código que tienen que interiorizar para estar en concordancia con el resto de sus compañeros, de tal manera que hagan “como si” con conciencia de ficción. Mediante la representación de conductas y actitudes se aprende a modular la voz y se desarrolla especialmente el lenguaje no verbal —muchas veces postergado a un segundo plano en diversas esferas de la vida—, que supone un empleo adecuado de los gestos, frecuentes auxiliares de

la palabra oral a la que añaden matices esenciales en la comunicación humana. Así los niños expresan sus ideas y sus emociones mientras se despierta en ellos la sensibilidad del que se percata de que lo que sucede a su alrededor está en relación con lo que piensa y lo que siente, una toma de conciencia que les ayudará a comprender mejor el mundo que les rodea.

Los niños de altas capacidades, por norma general, precisan sentirse dueños de su propio aprendizaje, por lo que adentrarse de lleno en el proceso de realización de una película es una buena manera de facilitarles el acceso a un universo que ellos mismos han creado. Los niños pueden interactuar de forma dinámica con los personajes y entre ellos mismos como si formaran parte de la historia, respondiendo a los interrogantes y parábolas que se plantean en el y formulándose sus propias preguntas. De este modo, mientras experimentan vívidamente los temas que surgen a partir de la producción de la película, están realizando un proceso de aprendizaje encubierto que no sólo no interfiere con sus aficiones y preferencias, sino que los contenidos tienen mayor significado para ellos por el hecho de haberlos aprendido entrelíneas de una actividad recreativa.

Se presta complicado hablar con el argot habitual cuando pretendemos fomentar una actividad que aspira a ser ante todo abierta. Nos referimos a palabras tan limitadas —en el nivel de la experiencia— como por ejemplo profesor, alumno o aula. Si bien su cometido es la expansión, hemos visto que lo “normal” es lo opuesto. El aula se contrae y se estrecha hasta concebirse en unas dimensiones donde ya no cabe y se frustra una mente tan expansiva como la del niño/a con altas capacidades. Luego la labor del grupo debe focalizarse en la creación de un espacio ante todo poroso y abierto, flexible, donde todos participemos de manera activa en la construcción de un bien común: la película.

Si nos fijamos en cada una de las artes y tratamos de verlas como grandes contenedores de disciplinas, comprobaremos que el cine es la más porosa de todas ellas. El cine posee una enorme capacidad para filtrar y asumir —aglutinar— cientos y miles de disciplinas no sólo inherentes al resultado, la película, sino en todas aquellas etapas que intervienen en el proceso de creación. Por citar algunos de los ejemplos que se encuentran solo en la capa más superficial de toda producción cinematográfica: escritura de guión, arquitectura de decorados, diseño de vestuario, dibujo de storyboard, trabajo actoral, captación de sonido directo, operación de cámara, fotografía fija, diseño gráfico de cartelería, edición de vídeo, masterización y sonorización de audio, composición de banda sonora etc. Profundizando más allá de dicha capa superficial el cine no encuentra límites, por ejemplo, maestro en armería, especialista en insectos, adiestrador de animales, técnico en realidad aumentada y *motion capture*, diseñador y animador 3D, técnico de efectos especiales, historiador, técnico en pirotécnica, ingeniero industrial e incluso ingeniero espacial, véase el caso de *2001: Una odisea del espacio*, producida en parte por la Nasa para publicitar sus avances científicos en todo el mundo. Uno de los requisitos indispensables en la experiencia cinematográfica está en el trabajo en grupo y en la disposición de una mentalidad abierta. Aglutinar todas las disciplinas en una sola requiere de gran coherencia y mentalidad estratégica. Los integrantes del equipo deben aprender a convivir, aceptar e integrar críticas, saber proponer y desarrollar un lenguaje en común para entenderse y trabajar con agilidad. La etapa de rodaje posee gran calado emocional pues se percibe en todo el equipo un esfuerzo unánime por la consecución de un objetivo —ensoñación— común. Otro de los fenómenos de apertura en los rodajes es la inyección de emociones que se sucede en ellos. A diferencia de otras artes el cine persigue aquello que muchos han llamado “reflejo”, provocar que el espectador traspase la pantalla y conecte con las emociones del personaje. Para ello es necesario recrear un mundo que no está obligado a ser veraz pero sí verosímil. En muchas ocasiones tendremos que buscar en nuestra experiencia, emociones, contexto, para luego realizar un volcado dentro de la ficción. Para dicho simulacro existen técnicas tanto de construcción de guión como de presencia actoral que no solo persiguen la empatía en el espectador, sino que también sirven como terapia medianante la proyección de miedos u otras sensaciones de calado emocional.

OBJETIVOS

Si bien todas las caras del QvO, los talleres, funcionan como filtros que vuelcan contenidos y actividades dentro de él, debe existir un catalizador que haga que todas ellas cristalicen en una única sustancia. Éste es el cometido del taller de cine.

“EL RESULTADO DEL PROYECTO QVO: METAMORFOSIS 5”

Queremos otorgar responsabilidades a los niños/as, que hagan suyo el proyecto y se sientan importantes dentro de él. Para ello el taller de cine será el centro neurálgico de toda la producción: Recibirá todos los materiales y los canalizará; enviará pedidos a otros departamentos; analizará el transcurso de los talleres y buscará estrategias de abordaje integral para con ellos. Aquí preparemos un equipo técnico para el rodaje, dirección, ayudante de dirección, script, sonidista, cámara, director de fotografía, asistentes de iluminación, producción etc.

El taller fomentará actividades puramente audiovisuales que puedan funcionar de manera individual o cooperativa:

Funcionamiento individual:

Se trata de cubrir todas aquellas tareas de índole audiovisual que, por ser excesivamente específicas, no pueden cubrir los demás talleres y es contraproducente realizarlas de manera compartida. Son, por ejemplo, las tareas en aulas de ordenadores, edición de audio y vídeo, diseño de efectos visuales y 3D, redacción de documentos etc.

Funcionamiento cooperativo:

Conviviendo con otros talleres de diferentes materias para así dinamizar y codirigir tareas o actividades:

Incorporándose en el visionado de piezas audiovisuales y debate del taller de narrativa; ayudando en la construcción del guión; aportando herramientas a los alumnos/as; previniéndoles y asesorándolos sobre la materialización de sus ideas...

Incorporándose al taller de música para organizar el uso de la banda sonora dentro del montaje final; explicitando necesidades o carencias narrativas que deben ser cubiertas por la B.S.O; proporcionando un montaje –proxy- en vídeo y un código de tiempos...

Incorporándose al taller de ciencias para el visionado de piezas audiovisuales de sci-fi o monográficos sobre robótica 3D y efectos visuales...

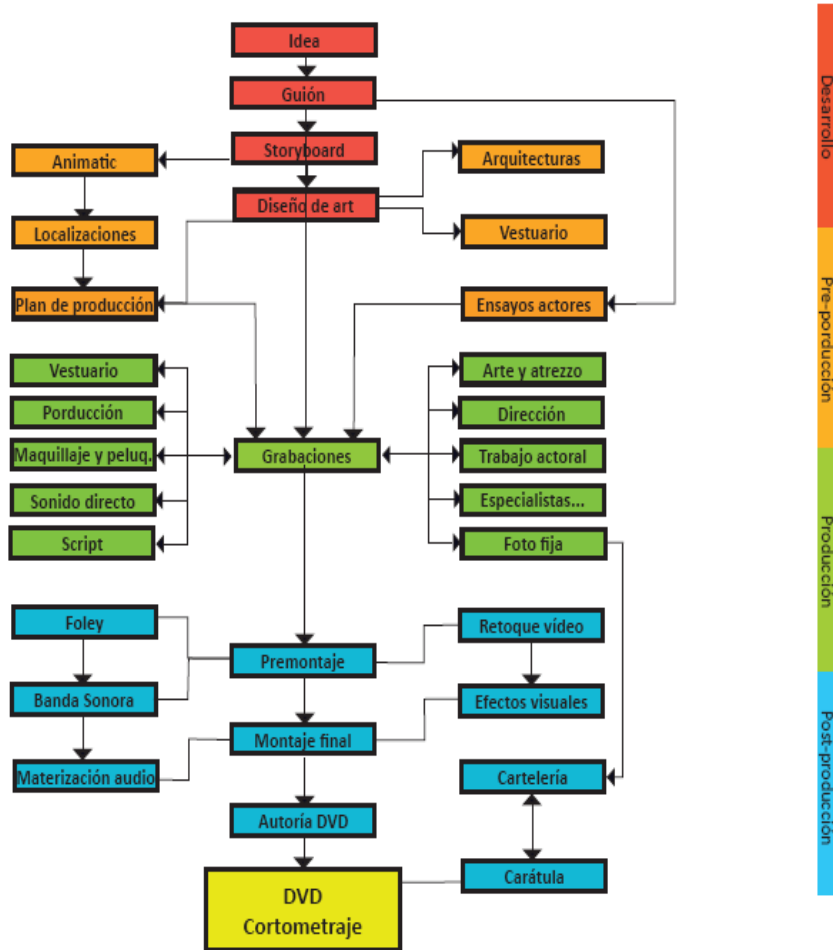
Incorporándose al taller de expresión y actuación para dar asistencia de cámara y captación de sonido. También para realizar casting o especificar exigencias de guión...

Incorporándose al taller de espacio y arquitectura para explicitar y trabajar de manera contigua en el diseño de arte para el cortometraje. También para ensayar dentro de los espacios que se diseñen con ese fin...

MÉTODO

Para crear nuestra pequeña industria, lo primero es establecer un desglose de los procesos de creación puesto que unos no pueden existir sin los otros. Lo definen en las producciones cinematográficas norteamericanas como pipeline, la estructura tubular que guía todos los procesos, consiste en el diseño de una línea de trabajo organizada de manera que éste se optimice al máximo. Los participantes tienen acceso a dicho pipeline en la web o vía email. Así todos saben cómo se está desarrollando la actividad en cada momento y pueden elegir si incorporarse o no a dichas actividades. Además, con este método fomentamos la idea de que existe una estructura constructiva y coherente con respecto a lo que se está haciendo, algo totalmente en sincronía con las necesidades que tienen los niños con altas capacidades de controlar el rumbo de su propio aprendizaje.

Figura 1. Esquema del proceso de creación



“EL RESULTADO DEL PROYECTO QVO: METAMORFOSIS 5”

Figura 2. Primera Fase del Proceso de Creación

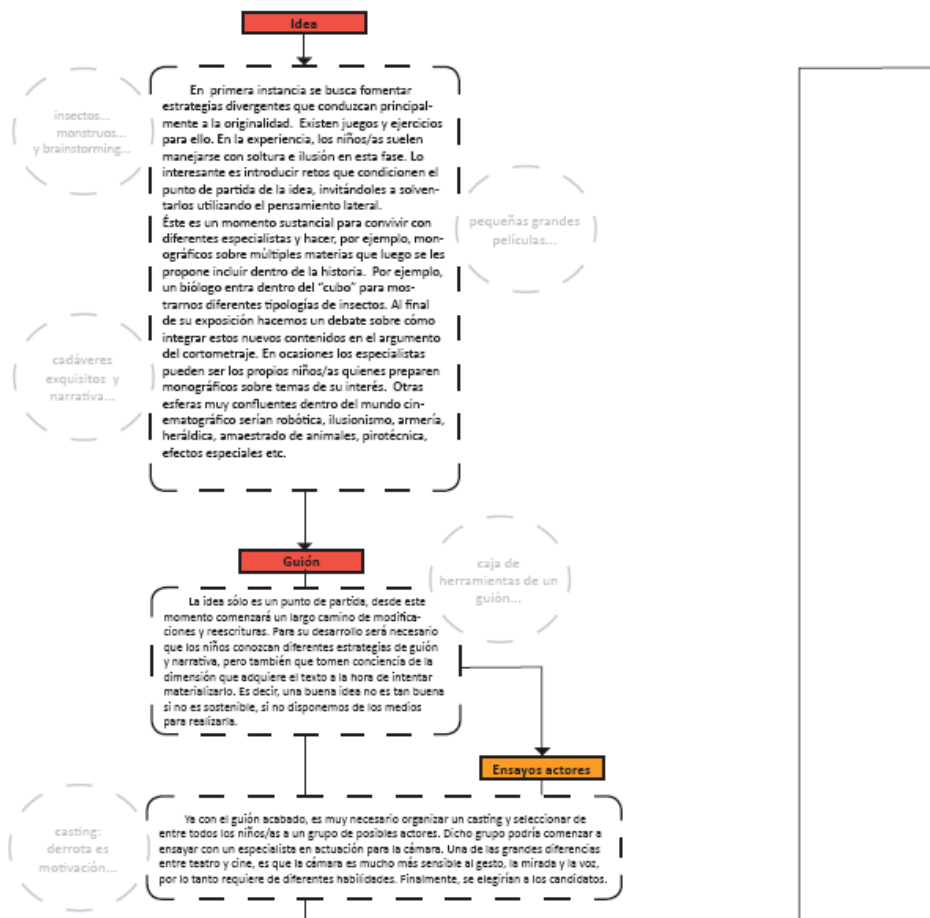
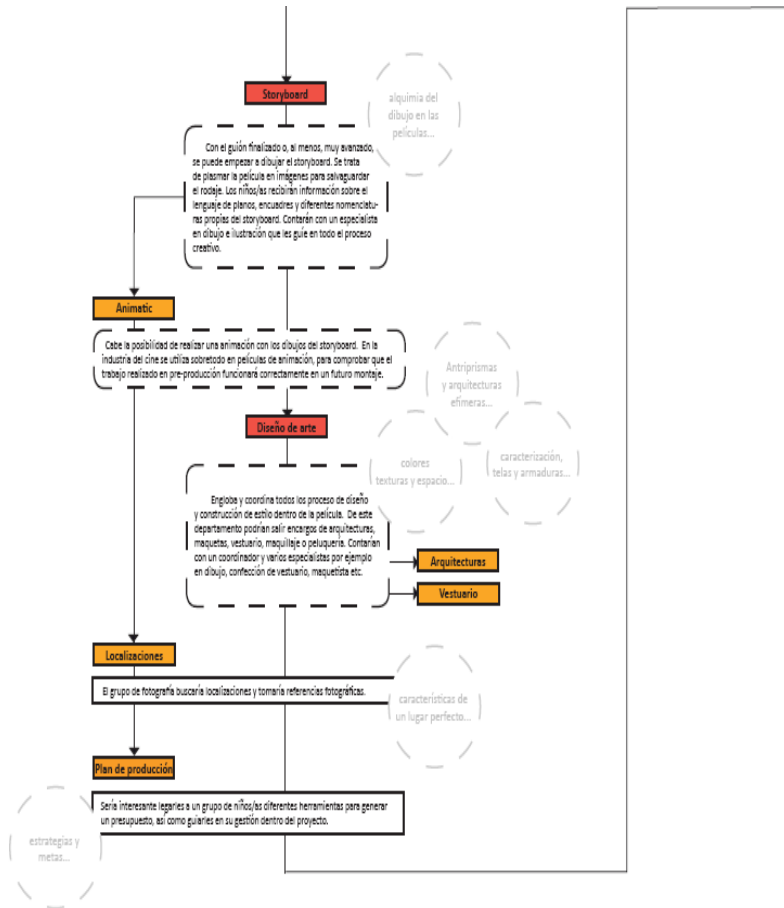
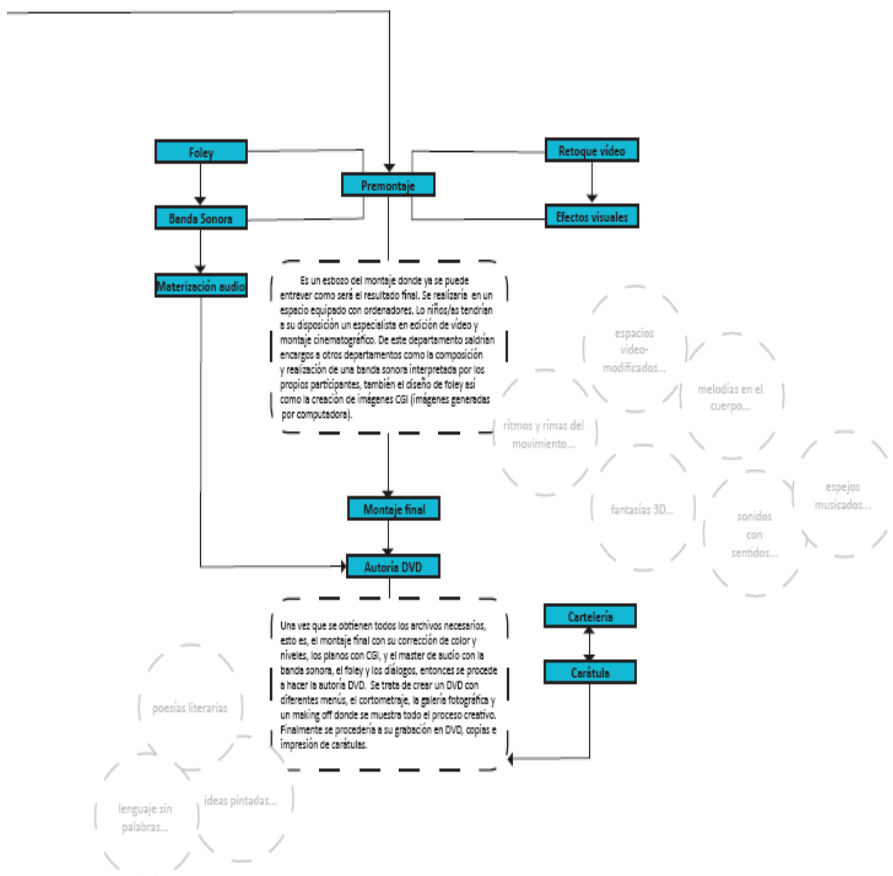


Figura 2. Segunda fase del proceso de creación



“EL RESULTADO DEL PROYECTO QVO: METAMORFOSIS 5”

Figura 3. Tercera fase del proceso de creación



Se organizó una sesión semanal dividiendo a los niños/as grupos. Cada uno de estos grupos trabajó en una de las caras del cubo, en cualquier caso, la dinámica de los grupos fue abierta y flexible, se refundieron y se separaron como se vio más conveniente a lo largo del proceso con los especialistas en cada una de las áreas. Hubo 7 personas del equipo permanentemente en el proyecto y 4 psicólogos a disposición de estas personas para posibles consultas de naturaleza psicoeducativa. A mayores, se ofreció la posibilidad de contar, puntualmente, con la presencia de reconocidos profesionales que ofrecieron talleres concretos sobre algún tema de interés para la construcción del cubo.

RESULTADO

El resultado de este complicado proceso que tuvo una duración de siete meses en sesiones semanales de dos horas y media de duración fue un cortometraje con el título “Metamorfosis 5” que se estrenó al público en el mes de Mayo del curso pasado.

El corto que los participantes del proyecto crearon, desde el principio hasta el final, resultó ser la historia de un problema muy actual en la que se manifestaron las preocupaciones e inquietudes de los/as niños/as de altas capacidades, en particular, pero de todos los escolares que ocupan las aulas de nuestros centros educativos. El

tema escogido para configurar la trama de la historia fue el tema de las diferencias y, más concretamente, del acoso escolar derivado de la carencia de formación y de valores. Se manifiesta en el guión realizado por los propios niños/as, la importancia de la empatía, la asertividad, la tolerancia, la comprensión y la comunicación.

Además del corto se editó un documental resumen del proceso, a modo de "making off" con imágenes de las sesiones y con entrevistas a los profesionales sobre la filosofía educativa del proyecto y los objetivos del mismo.

Aunque no es habitual, el resultado de este proyecto está en formato audiovisual y, de este modo, puede llegar a todos los centros, instituciones o encuentros académicos y científicos para que lo conozcan.

EVALUACIÓN Y CONCLUSIONES

El proyecto QVO se evaluó a través de entrevistas abiertas con los niños/as y familias que nos permitieron conocer de primera mano aquellos problemas que desde el equipo técnico no detectamos y de este modo pudimos corregir los posibles errores de un modo inmediato.

La evaluación del resultado del QVO está en proceso porque se basa en las opiniones más o menos profesionales que provoca y en las críticas las proyecciones del corto van originando.

BIBLIOGRAFÍA

- De la Torre, S. (1998). *Cine para la vida*. Barcelona: Octaedro
- González Martel, J. (1996). *El cine en el universo de la ética*. El cine-forum. Madrid: Alauda-Anaya
- Jarne, I. (2007). *Cine y educación: la fuerza de las emociones*. En Gallego, J., Granizo, C. y Gurpegui, C. (pp. 21-36). *Cine y habilidades para la vida*. Dirección general de salud pública, Gobierno de Aragón

