

Las herramientas audiovisuales para la transformación de comunidades
vulnerables

Audiovisual tools for transforming vulnerable communities

Johanna Alexandra Tautiva Moreno¹
Elizabeth Martínez Moreno²
Luís Fernando Gasca Bazurto³

Resumen

En el presente artículo se exponen los logros alcanzados en la interacción del semillero *Germen Visual* y la fundación *Prosiembra* con la población infantil del barrio Rincón del lago a través de la producción de talleres de comunicación audiovisual. Con base en el concepto *Acción Participativa* (IAP) se expone el proceso en el que la población referida piensa en sus problemáticas a través de la observación de su entorno para la posterior producción de piezas audiovisuales. A través de estas piezas la población infantil promovió su creatividad y a la vez redescubrieron su situación. En este proyecto el aprendizaje audiovisual fue mediador de procesos sociales.

Palabras clave

Audiovisual, comunidad, experiencia, responsabilidad social, transmedia.

¹ Johanna Alexandra Tautiva Moreno (7 semestre-Corporación Unificada de Educación Superior CUN- - johanna.tautiva@cun.edu.co)

² Elizabeth Martínez Moreno (10 semestre -Corporación Unificada de Educación Superior CUN-elizabeth.martinez@cun.edu.co)

³ Luis Fernando Gasca Bazurto (Profesor -Corporación Unificada de Educación Superior CUN-luis_gasca@cun.edu.co)

Abstract

This article presents the achievements of the interaction between the German Visual and the Prosiembra foundation with the children of the Rincón del lago neighborhood through the production of audiovisual communication workshops. Based on the concept of Participatory Action (IAP), the process in which the referred population thinks about their problems through the observation of their environment for the later production of audiovisual pieces. Through these pieces the child population promoted their creativity and at the same time rediscovered their situation. In this project audiovisual learning was a mediator of social processes.

Keywords

Audiovisual, community, experience, social responsibility, transmedia.

Introducción

La Carta Mundial de Derecho a la Ciudad (2012) expone que muchas concentraciones urbanas no ofrecen condiciones y oportunidades equitativas para la población y propiciar su crecimiento económico, social y cultural. En la periferia de las ciudades las comunidades no cuentan con condiciones socio-económicas adecuadas. Por ejemplo, la ausencia de educación superior impide el desarrollo personal lo que limita el acceso a un empleo y una remuneración digna. Esta situación crea comunidades frágiles, expuestas a la ignorancia, a la pobreza, a las enfermedades y a la delincuencia. Estas son las razones por las cuales se debe participar con las comunidades. Una manera es proporcionando alternativas educativas que permitan abrir espacios de comunicación para promover el libre desarrollo. Ya que la educación propicia el empoderamiento social, la solidaridad, el respeto a la vida y permite que a través del diálogo se resuelvan los conflictos.

En el presente documento se expone el trabajo realizado con el semillero de investigación *Germen Visual* y la fundación *Prosiembra* cuyo objetivo fue proponer soluciones al problema social que afecta a niños entre los 5 y 17 años de edad residentes en el barrio *Rincón del Lago* del municipio de *Soacha*. En este lugar la delincuencia, la ausencia de lugares de recreación y la falta de oportunidades hace que en la periferia de Bogotá la población infantil sea altamente vulnerable. El presente trabajo muestra una posible salida a la problemática señalada con el concurso de la disciplina audiovisual y la academia.

Se pretendió ofrecer un espacio de interacción entre los niños habitantes del barrio con los docentes y estudiantes de medios audiovisuales de la *Corporación Unificada Nacional de Educación Superior – CUN*. El objetivo fue intervenir actuando de manera eficaz durante el tiempo libre de los niños con la seducción de la experiencia audiovisual. Se espera que este proyecto sea útil para todo interesado en apoyar a localidades necesitadas desde una perspectiva audiovisual.

Bases teóricas

Generalmente las comunidades vulnerables también han sido vulneradas. Ellas han sido engañadas por entes a veces interesados en usarlas y esta situación ha propiciado que desconfíen. En otras ocasiones programas y ayudas son creados con buenas intenciones pero han fallado porque se han diseñado de manera externa a ellas. En otras palabras, se crean proyectos asumiendo modelos externos que se piensan en el sentido de lo que se quiere de la comunidad pero sin calcular las condiciones específicas del entorno socio cultural. Toda sociedad es dinámica y todo modelo es rígido. En consecuencia, en muchas ocasiones se imponen condiciones en que las comunidades no se sienten identificadas. Dado lo expuesto, se plantearon algunas preguntas. ¿cómo acceder a la colectividad? ¿cómo saber que les interesaría hacer con los medios audiovisuales? ¿cómo capacitarlos? ¿De qué manera hacer visible lo que han realizado? Para estos propósitos se consideraron tres conceptos: Diálogo de saberes, Constructivismo

Social, y Transmedia. Cada uno permitía afrontar un elemento específico para resolver de manera progresiva los cuestionamientos señalados y además capacitar y empoderar de la comunidad.

En primer lugar el diálogo de saberes es un concepto ampliamente divulgado por el pedagogo brasileño Paulo Freire. Si bien es cierto se trata de un enfoque de aprendizaje es también una filosofía de vida en la que todo individuo frente a otro reconoce en él a un ser valioso del cual puede aprender. De esta manera no solo se constituyen y transforman las relaciones humanas sino se crea el conocimiento. El diálogo de saberes en la academia proporciona las condiciones para que los estudiantes, docentes y comunidad se relacionen a través del diálogo. La realidad vivida con sus costumbres, hábitos, creencias y saber popular puede llegar a la escuela y esta integrarse a la realidad. Lo cotidiano se despliega en lo académico y el papel de la enseñanza se torna transversal en la diversidad cognoscitiva social. En este contexto se produce la relación escuela-realidad. Pues como dice el mismo Freire Paulo Freire. Para quien “Saber enseñar no es transferir el conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia creación o producción” (Freire, 1997, p. 47). Así, los proyectos de investigación se constituyen en diálogo que orientan la búsqueda de respuestas en la riqueza conceptual del diálogo de saberes.

Por otro lado, el constructivismo social de acuerdo con Parica, Liendo y Abancin (2005) es un modelo de aprendizaje basado en conocimientos adquiridos. Para ello se tiene en cuenta la relación entre el ambiente y el yo. Aquí el entorno se integra al social en una ecuación donde todo nuevo conocimiento se forma en los esquemas adquiridos por la persona a través de su experiencia con la propia realidad. Esto le permite al sujeto compararse y reconocer sus propios esquemas a partir de los ajenos. De esta manera desde un enfoque constructivista el aprendizaje es asimilado de manera personal integrado al marco de contextos funcionales que le permiten al individuo actuar para socializar de manera significativa y comprender aquello que le permite ser.

En otro orden de ideas la Transmedia o comunicación transmedia fue un concepto desarrollado originalmente por Henry Jenkins. Este concepto, según Rivera (2012), se basa en el fraccionamiento intencional de contenido que se disemina en múltiples plataformas, soportes y canales (offline y online) cada uno de las cuales complementa la historia original. Cada medio narrativo (cine, internet, comic, teatro, etc.) no sólo cuenta una parte específica del relato sino de la manera que mejor lo hace. Así entonces el conjunto provoca una comprensión integral del relato en su totalidad. Ello implica el concurso de los usuarios quienes deciden cómo navegar en la narrativa transmedial y hasta dónde profundizar. Ya que la naturaleza de cada medio es libre y esto favorece el acceso a las narrativas y la interacción con otros usuarios e incluso para la co-creación de contenidos. Lo que significa que el usuario es un ente activo y además tiene un alto nivel de comprensión. Pues la transmedia no es simplemente contar una historia en múltiples plataformas sino una experiencia en la que el público se integra a la acción.

Metodología

La Metodología utilizada se puede resumir en: Investigación, Acción, Participación (IAP). Este método, de acuerdo con Eizagirre y Zabala (2014) combina dos procesos: el de conocer y el de actuar que implican a la población y su realidad. El enfoque participativo como lo dicen los autores: “[...] proporciona a las comunidades y a las agencias de desarrollo un método para analizar y comprender mejor la realidad de la población (sus problemas, necesidades, capacidades, recursos), y posibilita planificar acciones y medidas para transformarla y mejorarla” (Párr. 11).

Con esta metodología según Eizagirre y Zabala (2014) se busca cambiar la realidad y afrontar los problemas de una población con sus recursos y participación. Esto se plasma en los siguientes objetivos:

a) Generar un conocimiento liberador a partir del propio conocimiento popular, que va explicitándose, creciendo y estructurándose mediante el proceso de investigación llevado por la propia población y que los investigadores simplemente facilitan aportando herramientas metodológicas.

b) Como consecuencia de ese conocimiento, dar lugar a un proceso de empoderamiento o incremento del poder político (en un sentido amplio) y al inicio o consolidación de una estrategia de acción para el cambio.

c) Conectar todo este proceso de conocimiento, empoderamiento y acción a nivel local con otros similares en otros lugares, de tal forma que se genere un entramado horizontal y vertical que permita la ampliación del proceso y la transformación de la realidad social (párr. 4).

Para este proyecto, la fundación *Prosiembra* proporcionó la relación directa con los líderes de la comunidad del barrio *Rincón del lago*. Este lugar se encuentra en *Soacha* que de por sí es un sitio periférico a *Bogotá*. Ingresar en este barrio es percibir el abandono estatal, la pobreza y un ambiente de tensa violencia. Esta primera experiencia motivo denunciar el aislamiento al que está sometido esta comunidad. La fundación *Prosiembra* es promotora de la educación alternativa y también se unió para realizar una serie de talleres con los niños y jóvenes del lugar. La intención fue proporcionar herramientas de comunicación audiovisual para que los niños se expresaran creativamente.



Aquí (*Imagen 1: Niños en el Taller de maquillaje y efectos especiales*)

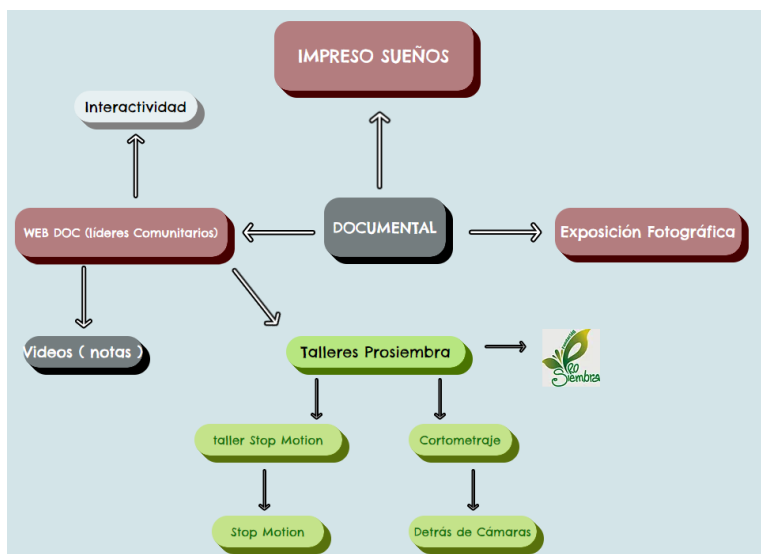
Los talleres también partieron de la necesidad de brindar los conocimientos adquiridos en la academia donde se comprendió que el audiovisual es un medio de comunicación potente y puede ayudar a generar cambios. Los semilleros fueron intermediarios entre la población y la academia acercando los conocimientos audiovisuales a los niños quienes los aprendieron en distintas actividades que estimularon su imaginación y la reflexión colectiva frente a su entorno. De estas actividades de acercamiento surgió de manera espontánea un documental titulado *Un rincón olvidado*. En este ejercicio los niños por iniciativa propia mostraron su barrio y de paso revelaron las dificultades del mismo. Además, propusieron soluciones: ellos solicitaban se intervinieran las aguas negras, se mantuviera limpio el barrio, se reconocía a individuos que ellos veían como sus líderes.



Aquí (*Imagen 2 Niños en el taller de comunicación audiovisual*)

De esta manera el proceso se transformó en una experiencia de alfabetización audiovisual y de diálogo mutuo que logró proporcionar los instrumentos básicos para que cada niño se expresara por sí mismo. De igual forma, esos enunciados en principio cargados de inocencia llevaban en sí una carga de crítica sincera. Es así que se consideró que el proyecto podía llevarse más lejos. La actividad de alfabetización audiovisual se amplió en tres frentes: En primer lugar, los estudiantes de medios audiovisuales se encargaron junto con la

fundación *Prosiembra* de desarrollar talleres de producción audiovisual enfocados en niños y jóvenes. Estos talleres se dictaron cada ocho días durante 10 meses. En segundo lugar otros estudiantes realizaron tareas alternas como logística, monitorías y apoyo técnico. En tercer lugar, los profesores según su disciplina se tomaron dos veces el lugar para complementar las actividades descritas. Dichas actividades se denominaron Tomas lúdicas cuyo fin fue complementar el trabajo realizado por los estudiantes. En las Tomas lúdicas se permitió que los niños se expresaran libremente. Los profesores se presentaban en el lugar para jugar para dejarse guiar por los niños, para ayudar a conformar una relación sobre la base de la diversión, el respeto y el apoyo mutuo.



Aquí (*Imagen 3 Diseño de ecosistema transmedia. Planeta Transmedia*)

Esta experiencia en su conjunto se denominó *Planeta transmedia*. La imagen 3 explica el ecosistema narrativo que se diseñó sobre la base o pivote del documental como narración principal. Del documental se extiende un brazo hacia un web doc que presenta vídeos, audios y fotografías. Luego, una extensión se dirige a una serie de fotografías que conformaran una exposición en vivo. De esta manera, el proyecto en su conjunto busca integrar dentro de un ecosistema

transmedia un ecosistema socio cultural permeado por el diálogo de saberes y propiciado sobre intereses comunes.

Resultados

Dentro del proyecto se creó un semillero con niños y jóvenes entre los 7 y 16 años que formaban el cuerpo principal de cada taller audiovisual. Esta actividad dejó como resultado un cortometraje, escrito, dirigido e interpretado por los niños. Cuatro muestras stop Motion y varias fotografías y escritos que se dieron a lo largo de las clases. El principal resultado audiovisual y base de la plataforma transmedia fue el documental *Un Rincón Olvidado*. También se logró que el cuerpo de docentes del programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales impartiera talleres de fotografía y guion en la comunidad. Se creó una página web para exhibir el contenido del documental, de los talleres y de las tomas lúdicas con los docentes. Se fundó un Fan-Page en Facebook denominado Noticiero Reporteritos del Lago. Finalmente se crearon contenidos audiovisuales como herramienta de expresión y aprovechamiento en los tiempos de ocio.



Aquí (Figura 4: Toma lúdica con docentes de la CUN)

Conclusiones

El primer acercamiento entre los actores es fundamental ya que es la base para constituir relaciones de confianza. El encuentro entre el semillero Germen Visual y la comunidad del barrio el Rincón del lago se logró gracias al contacto con personas conocidas por los estudiantes y por la comunidad que facilitaron el acceso y ayudaron a coordinar las primeras reuniones con los miembros de la junta de acción comunal. A continuación, los líderes de la junta facilitaron el ingreso al barrio y crearon las condiciones de confianza para que la comunidad acogiera a los estudiantes. Lo anterior hizo posible que los estudiantes efectuaran varias visitas de campo para conocer los diferentes problemas del lugar. Durante el proceso fueron guiados por niños y jóvenes de la zona que proporcionaban información y relataron anécdotas sobre el barrio. La relación entre los jóvenes, los niños y los estudiantes se sustentó sobre la afinidad de caracteres, la cercanía de edades (jóvenes - niños), la curiosidad. Pero ¿cómo se propició el diálogo? ¿bajo qué criterios? ¿quiénes son los actores sociales dentro de un diálogo de saberes? El diálogo se produce espontáneamente porque existe la empatía que se logra por el mutuo interés de escuchar. En la escucha se encuentran las afinidades, los intereses y los sueños. De la misma manera en el espacio sonoro de la escucha también se reconocen las diferencias. Más aún, la escucha abre el camino para el diálogo porque querer escuchar es querer dialogar. Entonces, el diálogo proporciona la base para alcanzar otro nivel de interacción.



Aquí (*Figura 5: Realizadores y niños en toma de fotografías*)

La relación entre los estudiantes y los niños alcanzó un nivel casi afectivo y fue así que surgió espontáneamente la idea de que fueran ellos quienes hablaran sobre su entorno y fueran ellos quienes decidieran qué querían decir y cómo decirlo. De acuerdo con Linares (2001), citado por Corona Morfin (2001): “la promoción de la participación no es un fin en sí mismo, sino un elemento del proceso amplio de socialización, pero no de cualquier tipo de socialización, sino de una socialización consciente y propositiva” (p.63). Esto significa que la simple intención de propiciar el diálogo es reconocer en el otro a un interlocutor válido, en este caso los niños que lograron exponer los saberes adquiridos. El saber empírico es fruto de la experiencia de vivir el día a día en un lugar con sus propias condiciones y circunstancias. Ser escuchado es ser tenido en cuenta, esta es una decisión que determina la posibilidad de aprender del otro o de los otros. De esta manera, los semilleros dejaron de ser meros instructores para transformarse en coadyuvadores y pares para colaborar en la producción de las piezas audiovisuales que incluyeron entrevistas y fotografías del lugar. En consecuencia, surgió un nuevo diálogo entre el conocimiento empírico que tenía el niño sobre su hábitat y el conocimiento técnico que tenía el estudiante todo ello possibilitó la realización de las piezas audiovisuales. Para Jenkins (2009) las clases de escritura creativa o arte educan y proporcionan un proceso creativo en sí mismo; en el caso de los niños, ellos tienen la oportunidad de expresarse a través de palabras, sonidos e imágenes y cambiar la manera de pensar sobre sí mismos y percibir de otra manera el trabajo de otros.

Para dar continuidad al proceso dialógico entre los niños y los estudiantes se creó la necesidad realizar talleres de producción audiovisual con el apoyo de diferentes docentes de la escuela. Pues como señala Dewey (2011), citado por Baquiro (2014) “la experiencia estética es un acto de libertad en que los niños, mediante experiencias –más que sometidos a extenuantes rutinas– pueden desarrollar una serie de capacidades que les serán útiles para sus vidas”. (p. 73). La creación de la narrativa transmedia con base en las piezas producidas en conjunto por los estudiantes y los niños fueron un ejercicio estético, social y

comunicativo que en conjunto formaba una experiencia de vida.

El conocimiento adquirido a lo largo del aprendizaje de la carrera de medios audiovisuales permitió generar una experiencia audiovisual alternativa al intentar compartir el conocimiento con la comunidad. Este trabajo permitió descubrir que a veces hay que desprenderse de las dinámicas de la enseñanza tradicional para descubrir nuevas maneras de aprender y asimilar lo que los demás pueden enseñar. Al permitir que los niños aprendieran libremente también se logró el empoderamiento del individuo. Es importante resaltar que dentro de los talleres de alfabetización audiovisual la solución de los conflictos se dieron naturalmente a través del dialogo gracias al buen trato que proporciono un ambiente armonioso durante cada encuentro.

Referencias

Baquiró, C. (2014). Infancias, comunicación y educación: análisis de sus mutaciones. Tesis doctoral. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Repositorio. Recuperado el 2 de febrero del 2015 en: <http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/227>.

Carta Mundial de Derecho a la Ciudad, (2012). Revista Paz y conflictos V5. P.184-187 Ed. Universidad de Granada: España

Corona, Y., & Morfín, M. (2001). Diálogo de saberes sobre participación infantil. Universidad Autónoma Metropolitana, Colectivo Mexicano de Apoyo a la Niñez, Fondo de Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y Ayuda en Acción México. Recuperado el 20 de noviembre del 2014 en: <http://www.uam.mx/cdi/dialogo/plegal.pdf>.

Eizagirre, M. & Zabala, N. (2014, Abr). Investigación acción participativa (IAP). En *Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo*: Recuperado de: www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/132

Freire, P. (1997). Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa. Siglo XXI.

Monclus, Antonio. Pedagogía de la Contradicción: Paulo Freire. Nuevos planteamientos de la Educación de adultos. España 1988, Editorial Arthropos, p. 52.

Parica,A, Liendo, F, y Abancin, R (2005) “ Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría de Jean Peaget” En blog de Tania Perica Asociado con Universidad Central de Venezuela. Recuperado de www.constructivismos.blogspot.com.co/

Rivera, D. (2012, oct). ¿Qué es transmedia y storytelling? En: Blog de Rivera Asociado con Medios sociales. Recuperado de: www.mediosociales.es/transmedia-y-storytelling/