

## **Alfabetización audiovisual -El caso del dispositivo *Feria Interactiva Itinerante Veo Veo (FIIVV)* Elizabeth VIDAL**

Nuestra reflexión sobre la FIIVV intenta objetivar una experiencia que ya pasó, y que cuando pasó, nosotros mismos estábamos inmersos en ella trabajando “*al calor de la acción*”, en función de los tiempos, las condiciones y los condicionamientos de cada puesta. Es decir, supone un juego en el que, al intentar investigar nuestra propia práctica, debemos ponernos fuera del juego, distanciarnos en un tiempo diferente y ya sin necesidad de pensar en lo que podríamos haber previsto y anticipado mientras los hechos ocurrían.

La FIIVV se desplegó en diversos escenarios. Uno de ellos fue el contexto escolar, un contexto singular donde distintos actores, con distintas posiciones, despliegan a diario sus prácticas en un marco altamente reglado y condicionado normativa, material y simbólicamente. Desde esa mirada del ‘extranjero’, del ‘otro’ que es ajeno a esa trama y desde ahí mira, se impuso una reflexión sobre cómo la Universidad podía contribuir a que la escuela vuelva a ‘hacer marca’, atravesando experiencias de aprendizaje.

Es desde esta perspectiva que se pensó a la FIIVV como una estrategia educativa de ruptura, en el marco de un abanico de innovaciones posibles y entendiendo a la innovación como “*un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma convencional*”<sup>1</sup> (UNESCO (2016)).

Así, la innovación pretende trascender el conocimiento académico e ir hacia una concepción que ponga al estudiante en una posición tan activa como la que en comunicación le damos al receptor, donde el aprendizaje sea interacción y se construya colectivamente.

---

<sup>1</sup> Extractado del Texto 1: *Innovación educativa* de la serie ‘Herramientas de apoyo para el trabajo docente’, Representación de la UNESCO en Perú, Lima, 2016. En <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002470/247005s.pdf> Recuperado el 11/12/2017

Autor: Mary Elizabeth Vidal

Es decir, se sostiene que la FIIVV o algunas de sus partes puede ser pensada como una propuesta de mejora significativa<sup>2</sup>, justamente porque es efímera en relación al cotidiano escolar. Se trata de una iniciativa que opera sobre la forma – el dispositivo como una manera posible de mediación - y sobre el contenido – que en general es la imagen pero, como veremos, podría ser otro - simultáneamente.

Entre los aspectos de la FIIVV que nos interesa mencionar para analizarlos a la luz de su relevancia y aporte en el resultado se destacan la propuesta lúdica, el rol de los monitores/animadores/pasadores en las implementaciones, los formatos utilizados, el tipo de participación al que convoca a sus diversos destinatarios y sus respuestas. En su recorrido, la FIIVV superó barreras de idiomas, si se considera su circulación por países que hablan otras lenguas, tal vez porque el objeto estaba constituido por imágenes, colores, juegos, movimientos; es decir, puestas estéticas que facilitaban recorridos de inmersión en lo audiovisual.

El objetivo central de la FIIVV ha sido, desde sus orígenes, provocar una *experiencia* -en el sentido en que lo plantea Larrosa, (2014)- de acción y reflexión frente a ciertos elementos constitutivos de lo audiovisual: el espacio, el tiempo, la imagen y el movimiento.

Mediante pequeñas secuencias planificadas, los participantes experimentan situaciones que tienen la finalidad de deconstruir y develar los mecanismos y la lógica que componen el lenguaje de la imagen (Cebrián Herreros, 1978) y que serán analizados en el capítulo correspondiente a Fundamentos teóricos. La FIIVV actualiza la idea de *aprendizaje pleno* (Perkins, 2010): supone una invitación a los niños y niñas a ensayar con lo audiovisual, donde disfrutar y aprender no son experiencias contradictorias. Con Larrosa (2014), se entiende que una experiencia es algo que transitamos y que nos transforma, que está cargada de sentido y que debería poder ponerse en palabras, en lenguaje, y no pasar sencilla-

---

<sup>2</sup> dado que no se trata de “una simple mejora sino una transformación; una ruptura con los esquemas y la cultura vigentes en las escuelas. (...) ..un cambio que incide en algún aspecto estructural de la educación para mejorar su calidad” que “puede ocurrir a nivel de aula, de institución educativa y de sistema escolar” (2016, p.14) –

Autor: Mary Elizabeth Vidal

mente como un imperativo más del cotidiano<sup>3</sup>. La FIIVV fue concebida a partir de la convicción de que una propuesta metodológicamente innovadora y pedagógicamente significativa, podía ser potenciada a partir de un abordaje interdisciplinario, que articulara el uso de TIC, los fundamentos de la Comunicación/Educación y el aporte de las disciplinas artísticas, generando una ruptura en el modo de intervenir en situaciones educativas.

En este apartado se intentará mostrar que la maleabilidad del formato del dispositivo lo hace altamente replicable a otras temáticas, contextos y públicos, y que la tecnología utilizada y las competencias requeridas son socialmente accesibles (Burbules y Callister, 2002).

La FIIVV puede describirse mediante la aplicación de una constelación de conceptos o matrices de pensamiento diversas que, juntos, hicieron posible su armado y puesta en funcionamiento. Una constelación permite situar en el centro nuestro objeto de atención, alrededor del cual se ubican otros elementos con los que guarda estrecha relación para describir el conjunto. Todo ese conjunto es iluminado a través de categorías teóricas distintas que actúan como llaves, cuya combinación libera la historia encerrada en las relaciones entre ese objeto y otros que lo transforman a lo largo de un proceso acumulativo, con tensiones y contradicciones que surgen en el devenir y en toda su complejidad<sup>4</sup>. Utilizamos este concepto de Susan Buck Morss (2011) que ella utiliza en relación a la dialéctica negativa de la Escuela de Frankfurt, porque básicamente el dispositivo Veo Veo es una experiencia práctica fundada en teorías que es importante explicitar, y esto a pesar de que para su comprensión, la práctica no pueda ser entendida como mera puesta en juego de cons-

---

<sup>3</sup> Larrosa, Jorge: Conferencia sobre *La experiencia y sus lenguajes* de la serie Encuentros y Seminarios en «La Formación Docente entre el siglo XIX y el siglo XXI» (s/d fecha) ([http://www.me.gov.ar/curriform/publica/oei\\_20031128/ponencia\\_larrosa.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/publica/oei_20031128/ponencia_larrosa.pdf)) Recuperado el 17/04/2018

<sup>4</sup> El concepto de constelación fue trabajado a partir de la propuesta de Buck-Morss, Susan en (2011) 'Origen de la dialéctica negativa. Theodor W. Adorno, Walter Benjamin y el Instituto de Frankfurt'; Edit. Eterna Cadencia; Buenos Aires, Pág. 226/233.

Autor: Mary Elizabeth Vidal

trucciones teóricas, y por lo tanto quedar subsumida a ella, sino reconociendo todos los procesos transformativos que genera la puesta en acción. Podríamos empezar diciendo que la FIIVV es un ejercicio de simulación de producción audiovisual con propósitos educativos y estrategias lúdicas. Sin embargo, para ser más claros, este dispositivo se define como un conjunto de estrategias que persigue una intencionalidad de innovación pedagógica para el trabajo con niños, tendiente a deconstruir con ellos el lenguaje audiovisual de una manera lúdica y situada. A los efectos de este trabajo, cuando nos referimos al lenguaje audiovisual estamos hablando de la articulación técnico-retórica del sistema visual y el sistema sonoro<sup>5</sup>. Para la deconstrucción de la experiencia en particular nuestra atención ha sido puesta en las dimensiones espacial, temporal y cinética de lo audiovisual.

Desde su origen en el año 2009, sus objetivos fueron:

- a. Provocar en sus participantes una ‘experiencia’ (Larrosa, 2014) de acción y reflexión, frente a los elementos constitutivos de lo audiovisual en su faceta visual: el espacio, el tiempo y el movimiento.
- b. Fortalecer y complementar otras líneas de trabajo, relativas a fomentar el acceso a Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC) en instituciones educativas públicas del territorio.
- c. Promover la utilización de TIC disponibles en escuelas primarias públicas, posibilitando un trabajo directo entre los niños y un grupo de jóvenes universitarios.
- d. Diseñar un dispositivo fácilmente trasladable y de bajo costo.

---

<sup>5</sup> Así definido por la cátedra de Taller III, ECI, UNC para su dossier bibliográfico, basado en este aspecto en Cebrian Herreros, M. (1978) ‘Introducción al lenguaje de la televisión’. Madrid. Edit Pirámide.  
<http://www.talleriii.eci.unc.edu.ar/pages/menu2-1.html>. Recuperado el 9/12/2017.

Autor: Mary Elizabeth Vidal

- e. Generar un espacio institucional en el que estudiantes universitarios realicen un trabajo de voluntariado de alta calidad técnica, desde una perspectiva de derechos humanos<sup>6</sup> que priorice el trabajo persona a persona.
- f. Acercar a la experiencia con TIC a directivos, docentes y padres, como otra forma de familiarizarlos con las potencialidades de los recursos tecnológicos disponibles en las escuelas.
- g. Acercar simbólica y materialmente la Universidad a los niños, cualquiera sea su situación de origen, como una vía de futuro posible.

La FIIVV se propuso que los niños y niñas, mediante secuencias planificadas de acción, experimenten situaciones con la finalidad de deconstruir y develar los mecanismos y la lógica propios del lenguaje de la imagen en movimiento, actualizando la idea de *aprendizaje pleno*, es decir un aprendizaje con sentido que nos posterga su utilidad y comprensión a futuro<sup>7</sup> (Perkins, 2010). A la par supone una invitación a los niños y niñas a experimentar situaciones en las que disfrutar y aprender no resulten contradictorias.

Un acercamiento descriptivo a la FIIVV podría partir de su propia denominación.

El dispositivo recibe el nombre de *feria itinerante* por su carácter nómada, que remite a pensar en un trabajo en los barrios, en las plazas, y también por fuera de los ámbitos académicos. Por eso feria y no muestra, por ejemplo. La feria es un lugar que propicia intercambios sin jerarquías, aunque éstas existan; que procura encuentros entre alguien que tiene algo para ofrecer y otro que circula, se detiene, observa, atiende y toma o no lo que se le ofrece.

Es *itinerante* porque va de lugar en lugar, no requiere ni está pensada para un sitio fijo y es el productor el que se mueve buscando la gente, como en las ferias francas los vendedores buscan a sus consumidores. En este caso el equipo productor (la Universidad)

---

<sup>6</sup> Objetivos propuestos en el proyecto original, presentados para la búsqueda de fondos para poner en marcha las pruebas Beta, Voluntariado Universitario. Secretaria de Políticas Universitarias. Ministerio de Educación de la Nación. Proyecto dirigido por Elizabeth Vidal convocatorias 2010-2011.

<sup>7</sup> Este autor se desarrolla en el Marco Teórico.

Autor: Mary Elizabeth Vidal

va hacia donde están los participantes (inicialmente niños y niñas de escuelas públicas primarias, centros vecinales, bibliotecas, clubes) y no al revés.

Y es *interactiva* porque se propone promover al máximo los intercambios. Aquí el concepto trasciende la operación mecánica de realizar un click con un mouse, es decir que no refiere a operar tecnología a través de un click para hacer efectiva la relación hombre/máquina, sino a propiciar un intercambio de saberes. Entre los saberes previos de los participantes está todo aquello que forma parte de su cotidiano: conocen de dibujos animados y los disfrutan; conocen y operan juegos porque su mundo está rodeado por ellos, por pantallas, por videos. La contraparte –los estudiantes universitarios-, por su lado, sabe de lenguaje, de la imagen y particularmente de la imagen audiovisual.

Se trata entonces de compartir un trabajo intenso con los niños, niñas y adolescentes en el que, a partir de estrategias previstas y sistemáticas, puedan experimentar, descubrir, preguntarse cosas y que en ese intercambio las respuestas sean posibles, accesibles en términos lingüísticos, adecuadas con relación a su universo. Hay, como sucede en la televisión, una puesta en escena tan especialmente cuidada y estimulante en lo visual como lo permita el contexto, que habilita un trabajo libre, creativo y participativo en el que los visitantes exploran los mecanismos que permiten que el movimiento de la imagen sea posible y construyan un espacio que implica otro tipo de realidad. Esa puesta supone un conjunto de estrategias/procedimientos – que integran lo que llamamos a los efectos de este trabajo, *el dispositivo*. Esto implica que hay reglas pautadas para que suceda lo que esperamos que suceda, más allá de que cada experiencia pueda traer aparejada, en diversos grupos, situaciones imprevistas que se abordan y resuelven en cada ocasión. Por eso decíamos más arriba que se trata de un ejercicio de simulación, con el propósito de acercar y familiarizar a los niños a un lenguaje a través de estrategias lúdicas. La puesta en marcha de todo el dispositivo recae en la existencia de una serie de estaciones, en cada una de las cuales se propone a los niños una actividad que les permite deconstruir lo audiovisual a partir de juegos interactivos.

Inicialmente, se pensó en presentar a los niños de la franja etárea de entre 8 - 10 años (cursantes del segundo ciclo del nivel primario) y entre 4 - 5 años, dos de las dimen-

Autor: Mary Elizabeth Vidal

siones que integran lo audiovisual, sin agotarlo: el espacio y el movimiento. Pero aquellas franjas etéreas se ampliaron en el devenir de la feria. Se fue constatando en la práctica misma de la FIIVV que, si bien los niños viven en un mundo rodeado de imágenes, toman a este ecosistema mediático como ‘dado’ sin detenerse a pensar cómo se logran esas imágenes. Cómo es que la televisión, el cine o los videojuegos construyen espacios que no son reales - aunque lo parezcan - sino sus representaciones; es decir, espacios construidos donde se generan ficciones, historias que, aun tomando referencias de la realidad, no lo son.

Una representación de lo real logra ser percibida como real si en la reproducción logra captar la esencia de lo representado y si el receptor – con las herramientas que tiene, con aquello del mundo externo que le resulta familiar, es decir bajo sus propias condiciones de posibilidad - logra percibir en esa imagen representada, no una coincidencia exacta sino un grado suficiente de imitación de manera tal que esa combinatoria de diversos signos visuales puedan ser reorganizados por cada subjetividad como una unidad parecida a lo real. Dice Doelker<sup>8</sup> que...

*...en última instancia la reproducción es una conjunción de signos realizada por el artista o comunicador con el fin de despertar en el receptor la idea correspondiente a la realidad a reproducir. Lo que aquí importa es que la intención sea captada por el receptor. (1982, 51,52)*

La FIIVV parte de esa capacidad ya desarrollada en los niños de reconstruir la realidad en su representación para, ofreciéndole justamente unas nuevas y pocas herramientas que utilizan durante su paso por la feria, puedan utilizar aquellas condiciones de posibilidad para transformar su rol de receptores en productores. A partir de esa práctica realizada, pueden potencialmente revisar sus propias experiencias de recepción y, por qué no, abrir la posibilidad a la producción.

Entonces, se ponen a disposición de los participantes, una serie de herramientas mínimas con las cuales contar sus propias historias para que elaboren pequeños relatos visua-

---

<sup>8</sup> Christian Doelker (1982) *La realidad manipulada. Televisión, cine, prensa*; Colección. Punto y Línea, Edit. G. Gilli. Barcelona

Autor: Mary Elizabeth Vidal

les, a la manera de quienes pensaron esas historias para ellos. Se trata, en definitiva, de iniciar un camino que va desde la recepción en su faceta menos activa – el reconocimiento de los signos y la comprensión lectora – hacia la recepción crítica y la producción, mediante la elaboración de mensajes sencillos a través de la manipulación de elementos **también** sencillos.

Todo lo cual tiene un enorme impacto para construirse como sujeto y como ciudadano desde el paradigma de la alfabetización múltiple<sup>9</sup>.

Paola Roldán<sup>10</sup>, cuando se refiere al Veo Veo, destaca en su tesis que:

*la idea interesante entonces, es concebir la integración de las imágenes como puertas para narrar nuevas historias, contar algo que no se ha contado aún, vincularse con el relato desde las emociones que provocan y permitir la expresión de la imaginación en la construcción de versiones de mundo capaces de transformar nuestro entorno.*

Y, citando a Augustowsky (2012), advierte que

*mirar es una vivencia subjetiva que se produce cuando a partir de un estímulo visual, activamos significados, al percibir otorgamos una significación a un estímulo y lo incluimos en nuestro mapa de conexiones conceptuales y afectivas. Así la identificación de un objeto implica reconocer es decir, volver a conocer y recurrir a un saber acumulado en el pasado. En la percepción se confronta lo nuevo con los conocimientos viejos.*

## Cómo se monta y funciona la FIIVV

---

<sup>9</sup> La necesidad de lograr la alfabetización en múltiples lenguajes a la vez es un tema desarrollado y una preocupación permanente de mi parte y de otros profesionales con los que hemos trabajado en la intersección entre la educación y la comunicación durante muchos años, por tanto en el marco de la comunicación educativa se lo puede encontrar en Vidal, Elizabeth y Di Santo, María Rosa (2007) ‘La comunicación educativa y el uso de nuevas tecnologías’ en ‘Recursos virtuales para problemas reales?’. Córdoba. Edit. Brujas. Pág. 14. <http://www.lizvidal.com/materiales/recursosvirtuales.pdf>. Recuperado el 12/07/2017.

<sup>10</sup> Roldán, Paola (2015) *Creando imágenes*. Tesis de la Especialización en Didáctica. Facultad de Ciencias de la Educación. UNC. Manuscrito cedido por la autora. Pág. 17/8.

Autor: Mary Elizabeth Vidal

Antes de avanzar en un relato histórico sobre la trayectoria de la FIIVV, nos parece importante ubicar al lector en una breve descripción de en qué consiste.

En general, se ha procurado llegar a aquellas instituciones cuyos directivos se muestren más permeables a la experiencia. Esta relación institucional con diversos actores sociales, fue lo que a lo largo del tiempo garantizó la continuidad del montaje de la FIIVV en cada uno de los lugares donde se desarrolló.

Una vez en el lugar la FIIVV toma un espacio físico, un pasillo, una biblioteca, un rincón en un patio, un salón, un aula y delimita un sector de trabajo sirviéndose de estructuras livianas (caños, vinilos, porta-bandos, carteles, etc) para constituir como mínimo tres lugares bien delimitados, aunque siempre en interacción con el conjunto, que denominamos ‘estaciones de trabajo’. Esto depende de una decisión *ad hoc*, tomada en cada lugar y oportunidad según la disponibilidad de tiempo y las condiciones que se nos ofrecen, por lo cual en general el montaje es flexible y de una amplia diversidad. En este sentido y pensando en su desarrollo futuro, la FIIVV podría completarse con otras estaciones que den cuenta de nuevos elementos que aportan a construir la significación en el lenguaje audiovisual, como por ejemplo el sonido o el punto de vista, entre otros.

Ya frente a los niños, el equipo hace una introducción breve de la experiencia que se espera compartir con ellos, y los invitados pueden empezar a recorrer la feria por cualquier estación, completando el recorrido que les plazca según sus intereses.

Si, en cambio, decidieran seguir el recorrido ‘ideal’ en nuestros propios términos, la primera estación sería el Zootropo. ¿En qué consiste este recurso?. Para responder esta pregunta debemos remontarnos a los comienzos del cine. Para el siglo XIX la idea de crear imágenes animadas era todo un misterio, y antes de que los hermanos Lumière dieran a conocer las primeras películas, la gente se divertía con juguetes como el zoótropo. Este objeto fue creado en 1834 por William George Horner, matemático inglés de la época. El zootropo es un tambor giratorio con ranuras en cuyo interior se colocan tiras de papel con imágenes que recrean una acción. Cada dibujo representa una imagen independiente del movimiento de las figuras. Al hacer girar el aparato, se ven las imágenes en rápida sucesión. Este efecto se produce por la “resistencia retiniana”, la cual postula que el cerebro

Autor: Mary Elizabeth Vidal

posee una memoria sensorial que almacena durante poco tiempo la información registrada por los sentidos, en este caso la vista. Cuando una persona ve una imagen y posteriormente otra parecida, el cerebro hace un proceso llamado “enmascaramiento”, que consiste en fusionar ambos cuadros, percibiendo así el movimiento. Es decir, al ver varias imágenes parecidas pero a la vez en secuencia una tras otra, el cerebro capta todo, lo procesa y lo reproduce como un objeto en movimiento. Este invento es uno de los antecedentes del cine, y ante todo, de los dibujos animados que podemos ver hoy en día.

En esta Estación de la feria, se propone a los niños una mesa donde están dispuestos un número importante de zootropos, especialmente fabricados para la ocasión. A su vez, se ofrecen tirillas dibujadas con viñetas que muestran una secuencia de un movimiento. Luego de una primera ronda, acceden a tirillas con menor cantidad de información que deberán completar hasta llegar a dibujar ellos mismos una secuencia completa de movimiento.

En esta Estación de la FIIVV, se dispone de una superficie de apoyo donde se distribuyen varios zootropos. Se trata de caños pintados de negro, calados previamente con hendiduras que giran sobre un pie de madera con un tornillo en el eje. Adentro se colocan series de tiras dibujadas –a la manera de fotogramas - de manera tal que cada imagen fija coincida con una hendidura en el zootropo. Son 8 series de tomas fijas - a razón de una serie por tema - dibujadas por artistas plásticos cordobeses o elegidos al azar (payasos con pelotas, un niño saltando a la soga, silueta de montañas, entre otras), que en todos los casos dan cuenta de una secuencia de movimiento. Las series de dibujos utilizadas van de mayor a menor complejidad, porque mientras las primeras se ven completas, las últimas prevén la actividad de los niños para completarlas siguiendo algunas pistas que luego ya directamente desaparecen, de manera que su participación sea cada vez mayor y mejor, según sus propios intereses

La dinámica de la puesta en escena de todas las estaciones, es la que nos permite hablar de deconstrucción. Porque de lo que se trata es de ir desarmando en sus partes constitutivas lo que en principio aparece como un producto terminado, y que a su vez los destinatarios puedan armarlos nuevamente, convirtiéndose en productores.

Autor: Mary Elizabeth Vidal

El segundo espacio previsto en ese recorrido ‘ideal’ es el croma, que permite trabajar la noción del espacio, y que tanto atrae la atención de participantes de la FIIVV. Inserción croma o llave de color (en inglés chroma key) es una técnica audiovisual de antigua y amplia utilización en cine, televisión y fotografía. Consiste en extraer un color de la imagen (usualmente verde o azul) y reemplazar el área que ocupa ese color por otra imagen gracias a la ayuda de una computadora -actualmente, y antes con la tv analógica un switcher o mezclador-, de manera tal que la imagen grabada en el set se mezcle o superponga con la imagen de archivo y genere escenarios o fondos que serían muy costosos o complejos de producir en forma material. Esta estación de la FIIVV permite a cualquiera que decide experimentar, crear la ficción de volar, de bucear, de viajar entre las estrellas, todo un mundo que los niños reciben a través de los dibujos animados y de los cuentos.

La Estación del Croma consta de un fondo azul o verde tensado con parantes de portacarteles, un televisor, una cámara de video puesta en un trípode y una computadora. En la computadora portátil se instala una aplicación que simula ser un switcher o mezclador central de estudio de TV. También están grabadas una cantidad de imágenes que representan fondos posibles. En el lugar hay bolsas con disfraces que guardan alguna relación con los fondos, de manera que grupos de 2 o 3 niños por vez puedan elegir un disfraz que los convierta en personajes. Así vestidos se les proyecta el fondo que corresponde. En ciertos casos se sugieren acciones, pero en otros no hace falta porque son ellos mismos quienes las proponen espontáneamente. Y esas situaciones son tomadas por la cámara, que proyecta la imagen en un monitor superponiendo ambas imágenes, los personajes y el fondo elegido. Según la ubicación del monitor, esa imagen mezclada y proyectada puede ser visualizada completa por los mismos participantes y por quienes observan en calidad de espectadores.

Finalmente la tercera Estación prevista como tal por la FIIVV es el Stop-motion. En español se la designa con el nombre de ‘movimiento en pausa’. Son imágenes que no se encuadran en la animación digital o analógica, es decir que no fueron dibujadas o pintadas ni a mano ni por ordenador, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad. Así pues, el *stop motion* se utiliza para producir movimientos animados de cualquier objeto, ya sea rígido o maleable, como por ejemplo juguetes, bloques de construcción, muñecos arti-

Autor: Mary Elizabeth Vidal

culados o personajes creados con plastilina. Podría también definirse esta técnica como animación artesanal, debido a que se construye el movimiento manipulando un objeto con las propias manos, fotograma a fotograma. Se trabajan diversos materiales (plastilina, arena, recortes de papel, tizas sobre suelos y muros, etc.) de manera progresiva, hacia adelante, sin posibilidad alguna de retroceso. Existen muchos procedimientos de animación en *stop motion*, esto es debido a que esta técnica es un procedimiento artístico y cada autor la adecua a aquello que quiere expresar. Por ello, el *stop motion* posee una gran riqueza de métodos y variantes. Da cuenta de la combinación de movimiento y espacio, porque se trata de una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por la edición de una sucesión de imágenes fijas.

La Estación del Stop-motion en el Veo Veo, se conforma con una serie de fondos fijos dibujados sobre cartones, una computadora, un trípode, una cámara de fotos o video (indistintamente) y materiales para hacer figuritas, como goma eva, cartulina, tijeras, etc. Cuando los niños son muchos, se les ofrecen figuritas recortadas. Ante un fondo elegido por ellos, plantean una acción y posibles personajes para ese fondo, como por ejemplo un cohete que choca con un burro en un paisaje rural (este fue una acción ideada por un grupo de estudiantes en una de las exhibiciones). Con la ayuda de la cámara se registra la cantidad de imágenes fijas necesarias para dar cuenta de la acción. Se pueden tomar de 5 a 25 imágenes, dependiendo de la sofisticación de la acción. Entonces, el fondo está fijo y se mueven los personajes. Las fotos se sacan de la memoria de la cámara, se trasladan a la computadora y con el programa específico de libre acceso, el Jumpjump, se montan las imágenes fijas en una secuencia de movimiento en presencia de los niños autores, que van viendo el resultado del trabajo.

A este recorrido básico, se le pueden agregar otras opciones según sea el interés de los niños o de la institución, el tiempo disponible, la cantidad de niños que haya o si existe la necesidad de trabajar de manera temática. Por ejemplo, en una escuela pidió previamente que abordemos una problemática específica, los parásitos. Así, se adaptaron imágenes y fondos alusivos, y al final del recorrido se visualizó un material educativo realizado con las mismas técnicas que los niños habían experimentado.

Autor: Mary Elizabeth Vidal

En otro sentido, si se trabaja con niños muy pequeños, de salas de jardín, que no han desarrollado la motricidad fina todavía, la propuesta es que actúen con sus cuerpos para llevar adelante la acción, tomando fotos fijas en lugar de que dibujen. Igualmente, el proceso de edición se hace ante ellos, para que vean cómo se construye el movimiento desde este tipo de dispositivo.

Como lo anticipábamos líneas más arriba, antes de iniciar los recorridos y que ingresen en las estaciones, el equipo expone a los participantes sobre lo que les proponemos hacer juntos. Y además, narra sintética y simplemente la historia del deseo del hombre por registrar imágenes de sí mismo y del mundo que lo rodea, desde los dibujos rupestres en las cavernas (en los que los animales aparecen con más de 4 patas para dar cuenta del movimiento), hasta la invención del cine, es decir la reproducción técnica de la imagen. Luego, cuando salen del espacio se les entrega una historieta que retoma esa misma información. También, tras los recorridos hay una puesta en común destinada a fijar los conceptos principales, siempre y cuando la cantidad de participantes y el tiempo lo permita.

A lo largo de la experiencia, mientras están trabajando, se intenta volver sobre lo que se está haciendo y el cómo se está haciendo.

En ciertos casos y de manera no sistemática se administraron cuestionarios a grupos de alumnos y docentes. A través de ello, pudimos hacer una evaluación en proceso de la experiencia que incluyó la voz de los visitantes y nos sirvió de base para hacer los ajustes necesarios tendientes a la mejora.

La inquietud por armar la FIIVV comenzó en 2008, en el marco del trabajo de las cátedras del Taller de Lenguaje III y Producción Audiovisual (Taller III) de la Licenciatura en Comunicación Social y otras cátedras de la Licenciatura en Cine de la UNC, en articulación con otras organizaciones sociales.

Autor: Mary Elizabeth Vidal

La iniciativa se reformuló nuevamente y en 2010 se obtuvo un financiamiento a través de una convocatoria del Programa de Voluntariado Universitario<sup>11</sup>, de la Secretaria de Políticas Universitarias, asumiendo desde ese entonces la FIIVV las características que hemos descripto en el apartado anterior.

El compromiso extensionista del equipo impulsó el trabajo hacia afuera fuera de la universidad, hacia las escuelas PIIE<sup>12</sup>, por lo cual tuvo que diseñarse un dispositivo trasladable, móvil. Se redefinió el formato y los sucesivos ajustes fueron producto de una reflexión por parte del equipo sobre la práctica a lo largo del tiempo.

Es necesario destacar que los ajustes y modificaciones respondían a encontrar modos de garantizar grados mayores de participación y aprovechamiento por parte de los participantes, tendiente a resolver problemas relativos a la puesta en escena, del orden de la secuencia de visita y juego, del rol y distribución de los animadores.

Postulamos y obtuvimos financiamiento en dos convocatorias del Programa de Voluntariado Universitario de la Secretaria de Políticas Universitarias (2010 y 2012), lo que nos permitió un importante número de recorridos, en los cuales hicimos modificaciones y adecuaciones.

Durante la implementación de 2010 se realizaron 8 Ferias en localidades de la provincia de Córdoba, debido a que se pudo contar con el interés y apoyo del Ministerio de Educación de Córdoba, que garantizó acceso a las escuelas primarias y el medio de movili-

---

<sup>11</sup> El Programa de Voluntariado Universitario es una estrategia educativa diseñada por la Secretaria de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación a partir del 2007, para facilitar el intercambio de saberes y el trabajo en territorio de estudiantes universitarios dirigidos por docentes universitarios mediante el cual se promueve la función social de la Universidad, integrando el conocimiento teórico y práctico y estimulando la vinculación entre las universidades públicas, la comunidad y el sector productivo, incorporando el conocimiento y la innovación para la resolución de los problemas de la sociedad.

<sup>12</sup> PIIE. Programa Integral de Igualdad Educativa dependiente de Dirección de Educación Primaria, Secretaría de Educación, Ministerio de Educación de la Nación. Busca fortalecer el lugar central de la enseñanza a través de propuestas de profesionalización docente.; [https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/re\\_evaluacion\\_del\\_programa\\_integral\\_de\\_igualdad\\_educativa\\_piie\\_ft.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/re_evaluacion_del_programa_integral_de_igualdad_educativa_piie_ft.pdf) Recuperado en noviembre 2017

Autor: Mary Elizabeth Vidal

dad. El criterio de selección de las sedes era que fueran escuelas bajo el Programa Integral de Igualdad Educativa (PIIE); que por lo tanto fueran representativas de sectores socialmente vulnerables y distribuidos territorialmente en forma más o menos equilibrada (norte, sur, este y oeste). Estas escuelas habían recibido la capacitación a través del Programa de Fortalecimiento a las escuelas PIIE (FOPPIE) el año anterior. Entonces, se apuntaba a fortalecer procesos que ya estuvieran en marcha y llegar a instituciones cuyos maestros habían recibido capacitación en audiovisual, alfabetización digital y en el uso de TIC en procesos educativos, a la vez que disponían de cámaras, televisores y computadoras.

La acción despertó el interés de muchos asistentes al congreso de comunicación pública de la ciencia(2011). Este interés posibilitó el armado de la Red Interuniversitaria para la Comunicación de la Ciencia y el Arte entre la UNC, la UNRN y la Universidad de Campinas, con el financiamiento del Programa REDES de la Secretaria de Políticas Universitarias, que pretende promover acciones entre Universidades para su internalización<sup>13</sup>. La Red se mantiene al momento de escribir esta Tesis, y entre los intercambios realizados la FIIVV ha ocupado un lugar importante

La experiencia FIIVV completa fue sistematizada a través de la realización de tres documentales y 15 videos con una secuencia de registros que incluía una muestra de lo que fue cada presentación, que están disponibles en [www.feriaveoveo.unc.edu.ar/es/galeria-multimedia-2](http://www.feriaveoveo.unc.edu.ar/es/galeria-multimedia-2) (esta página en Internet donde se muestra toda la experiencia está accesible en tres idiomas). Para nosotros, una clave del buen derrotero del FIIVV a lo largo de los años siguientes tiene que ver con la selección de los integrantes del equipo que participaban

---

<sup>13</sup> Objetivos del Programa REDES: “Generar espacios de coordinación de políticas y estrategias de internacionalización para el sistema universitario en función de la estrategia de inserción internacional de nuestro. Alentar la creación o profundización de lazos académicos con instituciones de países que fueron definidos como geografías prioritarias (América Latina, África y Asia). Favorecer el contacto, intercambio y cooperación académica con instituciones de países con altos niveles de conocimiento en disciplinas que nuestro país considera fundamentales como vectores de desarrollo (energía, alimentos, transporte e innovación productiva). Promover en el exterior la oferta académica de grado y postgrado de las instituciones universitarias. Convocar a nuestro país a referentes y especialistas internacionales en las temáticas prioritarias”.  
Fuente: <http://portales.educacion.gov.ar/spu/promocion-de-la-universidad-argentina/promocion-de-la-universidad-en-el-exterior/se-abre-la-convocatoria-a-proyectos-de-redes-ix/> Recuperado el 17/4/2018.

Autor: Mary Elizabeth Vidal

del Programa de Voluntariado. En general, eran jóvenes de unos 30 años recién recibidos o estudiantes avanzados en las carreras de teatro, trabajo social, cine y comunicación, entre otros, que si bien no lograron establecer vínculos de colaboración con los docentes de las escuelas primarias por las que itineramos, tenían buena predisposición para comunicarse con los niños y un dominio de las técnicas y las herramientas que se utilizaban en la experiencia. Una cuestión no menor en esta selección del equipo ha sido la necesidad de interpe- lar a los niños y jóvenes desde la Universidad como un camino posible para ellos, instalando el deseo, a la manera de un acercamiento mediante la posibilidad de pensar un futuro profesional aún entre quienes viven en contextos sociales desfavorables. Los voluntarios eran capacitados en el proceso mismo, primero como observadores y luego como animadores en actividades de menor a mayor complejidad.

La FIIVV está en condiciones de sostenerse en el tiempo en la medida en que se logre interesar a sectores vinculados con la temática, en nuestro caso estudiantes y docentes del área audiovisual, con escuelas que están en proceso de incorporación de TIC. El nodo estratégico de este dispositivo paradójicamente no es la tecnología sino la calidad del recurso humano, dado que el equipamiento que se utiliza es sencillo, accesible y barato.

Su ductilidad podría hacer que animadores, docentes y alumnos hicieran parte del trabajo utilizando sus teléfonos celulares, por ejemplo. Nos parece que la clave para su permanencia es que haya una cátedra universitaria que priorice la canalización de la función de extensión a través de la ejecución de esta línea de trabajo, la capacitación de los voluntarios y el ajuste por lo menos anual de su aspecto tecnológico.

Fuera de la UNC, la FIIVV es altamente replicable y de hecho la sede Bolsón de Rio Negro, a través de áreas de audiovisual sostienen la modalidad del intercambio entre estudiantes avanzados de la universidad o jóvenes egresados y niños escolarizados. Incluso si se pensara en trayectos de capacitación docente, nos inclinamos a pensar que los capacitadores deberían tener el perfil de nuestros animadores. Este argumento se reafirma con las experiencias realizadas a nivel del FOPIIE, como veremos más adelante.

La FIIVV es un dispositivo comunicacional y educativo que se constituyó en la práctica en una innovación. Es una estrategia educativa de ruptura. Y es también una pro-

Autor: Mary Elizabeth Vidal

puesta de mejora significativa justamente por sus características identitarias: es efímera, itinerante, interactiva, interpela el cuerpo, lo sensible, a través del juego por manipulación de objetos y tecnologías, en relación a los cotidianos institucionales que ha visitado y visita, como las escuelas.

Para llegar a estas conclusiones hemos desarrollado una constelación de conceptos como reflexión sobre la práctica, mediaciones, ruptura, apropiación, dispositivo, deconstrucción, montaje, experiencia, alfabetización multimedial, innovación, juego, la múltiple interpelación a lo sensible y todos aquellos relacionados a la caracterización del actual contexto macrosocial en términos de comunicación y tecnologías. Esta lógica de construcción teórica hizo que nuestra ‘extranjería’ en campos disciplinares distintos a los de nuestra formación académica nos hiciera ver en ocasiones con nuevos lentes un objeto supuestamente muy conocido para nosotros, y eso nos abriera otras puertas conceptuales y otros niveles de comprensión. Entonces la constelación se enriqueció aunque supuso un importante esfuerzo para que nosotros mismos pudiéramos ordenarla.

El entramado de múltiples mediaciones que emerge como de importancia singular en este trabajo incluye desde la interrelación de instituciones de diverso tipo, con sus propias lógicas, tiempos y espacios, hasta las características distintivas de nuestros ‘animadores voluntarios’, pasando por el atractivo que despierta la puesta misma entre los destinatarios, todos actuando desde sus propias condiciones de posibilidad. Porque el campo que construye la FIIVV en cada edición y en cada escenario subvierte las posiciones esperables de los agentes. Y en ese juego también las posiciones se mueven, con lo cual tal vez un dispositivo como este es, como decimos, una estrategia educativa de ruptura porque presupone una mínima y efímera ruptura; a través de una micropráctica, por cierto; del modo de hacer habitual que traen consigo las estructuras, el propio campo y el habitus.

El análisis de la FIIVV nos mostró además que en esta línea de pensar que cada objeto pide su forma, cuando el objeto de la Feria coincide con la estrategia de trabajo – se trata de un dispositivo que trabaja con lo audiovisual para entender lo audiovisual - la forma es el contenido y si eso no se aprovecha, en el mejor de los sentidos, el contenido aparece devaluado y distorsionado. Hay que poder buscar la forma más pertinente de explorar un

Autor: Mary Elizabeth Vidal

contenido. Y esta afirmación nos parece tan válida respecto de la FIIVV como de esta tesis. Podríamos decir que la apropiación de cada lenguaje, con sus lógicas y peculiaridades, requiere entonces de un proceso de deconstrucción y un proceso de reconstrucción en relación a un objetivo, que será relativo en relación a los grados de apropiación de que se trate. Claramente un niño que durante una media hora vive una experiencia en tres etapas, con agentes que le son desconocidos, con la oportunidad de manipular técnicas y lenguajes tal vez por primera vez en su vida, no vivirá procesos profundos de deconstrucción y reconstrucción. En estos casos la FIIVV no hace más que abrir una puerta, estimular un deseo, interpelando lo sensible, los intereses y los saberes previos. Evoca aquella idea de experiencia que nos resultó tan motivadora para pensar el dispositivo.

La estructura del dispositivo – en tres estaciones, de recorrido corto y libre, de trayectos personalizados y asistidos por expertos, entre otros – permite pensar en su adaptabilidad para otros contenidos. Su dinámica, a través del juego, cobra una importancia estratégica en procesos de aprendizaje de corta duración con objetivos claros y concretos. En general la metodología de trabajo utilizada, incluido el diseño de actividades, la presentación de los contenidos, los tiempos previstos y su capacidad de adaptación para diferentes contextos institucionales, ha sido pertinente para lograr los objetivos propuestos. En este sentido la puesta en escena, los colores, los juegos, las formas, los materiales y la actitud de los animadores voluntarios aportaron al logro de una experiencia significativa entre los participantes.

Asimismo, y ya en el plano institucional, la particularidad de que el dispositivo sea itinerante hizo posible material y simbólicamente que la ‘Universidad’ se acercara al lugar al que fue invitada con la tecnología más adecuada, con los recursos humanos más calificados técnica y afectivamente desde la estimulación del ‘deseo’ en los niños con los que trabajó tanto en escuelas como en ferias y museos, entre otras. Sobre todo las instituciones educativas formales han mostrado interés por la FIIVV y hemos detectado que existe un área de vacancia en esos ámbitos.

El análisis realizado en esta tesis nos permite sostener que a través de estas experiencias innovadoras que impactan sobre varios planos a la vez: social, institucional, se-

Autor: Mary Elizabeth Vidal

miótico y pedagógico es posible pensar en una ruptura que genere aprendizajes significativos en contextos institucionales altamente reglados y entre agentes atravesados por los contextos macro, el propio contexto institucional y sus habitus de clase y profesionales.

Más allá de los discursos, incluso de la legislación educativa en vigencia y de los aportes teóricos desde el ámbito mismo de la educación, el sistema educativo no está aprovechando las posibilidades que le brinda la multimedialidad y la alfabetización múltiple en las prácticas de enseñanza, lo que resulta un problema dado el contexto en el que viven y tendrán que vivir en el futuro las actuales generaciones jóvenes.

Alfabetización audiovisual en contextos de educativos  
El caso del dispositivo Feria Interactiva Itinerante Veo Veo (FIIVV)

Autor: Mary Elizabeth Vidal