

1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín, 2019.

Producción gráfica y audiovisual en espacios de aprendizaje: ¿el poder del saber técnico se puede dispersar?.

Corral, Silvia Liliana.

Cita:

Corral, Silvia Liliana (2019). *Producción gráfica y audiovisual en espacios de aprendizaje: ¿el poder del saber técnico se puede dispersar?. 1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/1.congreso.internacional.de.ciencias.humanas/715>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRUe/0Hq>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
SAN MARTÍN

1949-2019
70 AÑOS DE
GRATUIDAD
UNIVERSITARIA

ESCUELA
HUMANIDADES
20 AÑOS

LICH
Laboratorio de Investigación
en Ciencias Humanas



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

Producción gráfica y audiovisual en espacios de aprendizaje:

¿El poder del saber técnico se puede dispersar?

Silvia Liliana Corral
Instituto para la Inclusión Social (INCLUIR).
silviacorrallnuevomail@gmail.com

Resumen

En esta presentación compartiremos tres proyectos que tuvieron en común constituirse como espacios de enseñanza-aprendizaje y la producción de material gráfico y audiovisual; en tanto se diferenciaron por los ámbitos en los que se desarrollaron.

Uno de estos proyectos -“El Isauro también cuenta”-, tendrá centralidad en el análisis, en tanto los otros dos -“Construyendo imágenes para la Inclusión y la Identidad” e “Imágenes para la identidad”- aportarán ejemplos puntuales.

Al revisar los aspectos generales de estas experiencias nos proponemos analizar: a) ¿Cómo juegan las trayectorias y perspectivas de las instituciones y personas que participan?; b) ¿Se tensionan las diferentes lógicas de poder que trae cada una?

En tanto, al revisar en forma particular la realización de materiales gráficos y audiovisuales, como parte del proceso de aprendizaje, permite abordar nuevos interrogantes: a) ¿Cuál es el modelo de producción implementado y cómo se pensó al destinatario?; b) ¿Es solo un participante activo del proceso de producción o se lo incorpora al poder de decisión?; c) ¿Qué hacer con la tensión entre el saber técnico y el proceso de aprendizaje?

Al compartir las reflexionar sobre estos interrogantes, se espera hacer un aporte para quienes inscriben su práctica en la elaboración colectiva de saberes.

Palabras clave: enseñanza-aprendizaje; audiovisual; lógicas de poder; saber técnico; poder de decisión.



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
SAN MARTÍN

1949-2019
70 AÑOS DE
GRATUIDAD
UNIVERSITARIA

ESCUELA
HUMANIDADES
20 AÑOS

LICH
Laboratorio de Investigación
en Ciencias Humanas



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

Ponencia

¿Por qué estos tres proyectos?

El Instituto para la Inclusión Social y el Desarrollo Humano -Incluir- se propone ejercer como práctica de construcción el poder en mutualidad. Así como la elaboración colectiva de saberes. Con estos dos ejes rectores, encara proyectos en espacios de enseñanza/aprendizaje. Algunos de ellos como parte de experiencias en instituciones o grupos autogestionados, y otros en instituciones u organizaciones con modelos organizacionales más formales o piramidales. En este marco se inscriben los tres proyectos seleccionados.

“El Isauro también cuenta” - Taller de narración y expresión artística; realizado con lxs niñxs que asisten al Centro de Actividades Infantiles (CAI) que funciona en el Centro Educativo Isauro Arancibia (Incluir – Dirección General de Fortalecimiento de la Sociedad Civil, CABA). Los asistentes exploraron diferentes alternativas para leer y contar historias, hasta llegar a la producción colectiva de un cuento. Se utilizaron variadas técnicas artísticas y se recorrieron las diferentes etapas de producción hasta llegar al libro impreso. Se eligió esta experiencia por diversos aspectos, entre ellos: a) Se desarrolló en el espacio de una institución educativa, pero por fuera de las actividades escolares, ya que se coordinó con el CAI. b) Los adultos que asumieron diversos roles en los talleres provenían de diferentes instituciones, prácticas, profesiones y oficios. c) Se desarrolló con les niñes y adolescentes participantes el proceso completo para la realización del libro. Esta experiencia ocupará la centralidad en la exposición, por las razones recientemente enunciadas y por ofrecer la posibilidad de ejemplificar de un modo simple y sintético algunos aspectos clave para el análisis propuesto.

Los otros dos proyectos elegidos corresponden a talleres de video para jóvenes y adolescentes. “Construyendo imágenes para la Inclusión y la Identidad”, desarrollado en la Villa 31 de Retiro (Incluir - Secretaria de Cultura de la Nación). Se desarrolló en un espacio comunitario, el club “Mugica-Racing-Güemes”. La Comisión directiva del mismo tuvo mínima injerencia, solo en la apertura y cierre del lugar. Este taller fue elegido porque permite compartir algunos ejemplos puntuales surgidos de una experiencia educativa desarrollada en un ámbito no escolar, con asistencia voluntaria, normas de disciplina y pautas de funcionamiento fijadas entre los participantes, en el que se pu-



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

sieron en juego saberes técnicos muy específicos en tensión con el proceso de aprendizaje y la concreción de un producto final: video “La otra mirada”.

Por último “Imágenes para la identidad”, desarrollado en Neuquén capital, en el marco de un acuerdo de Incluir con el Centro de Educación Popular e Interculturalidad (CE-PINT) de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad del Comahue, en coordinación con la Asociación Mapuce Newen Mapu perteneciente a la Confederación Mapuce. Este proyecto fue elegido para ejemplificar la tensión entre lógicas institucionales diferentes y la forma en que juega el poder de la representación político-cultural frente al poder del saber técnico, tensionados ambos por el proceso de aprendizaje.

¿Qué revisar en relación a las Instituciones y personas que participan del proyecto educativo?

En caso que el proyecto se desarrolle en una institución propia y no intervengan otras, o que las personas involucradas pertenezcan a la misma institución, no es necesaria la revisión y el análisis que se propone a continuación.

Cuando las acciones o proyecto se desarrollan en una institución de la que no se forma parte y/o participan personas de diferentes instituciones, procedencias y trayectorias, es fundamental revisar y establecer acuerdos sobre los aspectos centrales para el buen desarrollo del proyecto.

Pasa con frecuencia, que se den por sobreentendidas algunas cuestiones o se las considere tan obvias que no requieren una puesta en común, o por el contrario se puede pensar que por su complejidad, abordarlas implicaría una gran inversión de tiempo.

Por ser esta una versión sintética, no se desarrollará en detalle este punto, solo se mencionan algunos de estos aspectos, que van desde los más conceptuales, como puede ser la concepción de “lo educativo” o qué implica definirse como un espacio de enseñanza-aprendizaje, pasando por algunos organizativo-institucionales como pueden ser las instancias de apertura y cierre de las actividades, hasta los más sencillos referidos por ejemplo, al uso del espacio o los materiales.

Enunciamos algunas situaciones, en este caso sin referenciarlas en los proyectos elegidos, ni desarrollarlas, al solo efecto de visualizar a qué hacemos referencia e indicar



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

que al atender o no estos temas, puede potenciar o entorpecer un espacio de aprendizaje.

Situación 1: Se comienza el taller con una actividad de presentación. Cuesta romper el hielo. Se modifica la actividad para ayudar, se comienza a avanzar. Aparece una *autoridad institucional*, interrumpe la actividad y da un discurso para explicar de qué se trata el taller. Esta explicación tenía muy poco que ver con el diseño del mismo. Costó mucho volver al clima necesario luego de esta intervención.

Situación 2: Una de las personas participantes -coordinadora de espacios de juego- entra al salón del taller en un momento de silencio buscado y necesario. Comienza a golpear las palmas y a convocar a los niños a saltar para no quedarse dormidos. Algunos comenzaron a hacerlo, otros se mostraron desconcertados. Otro coordinador la increpó con mal tono.

Situación 3: Queja de una autoridad *de la institución porque "los chicos no están aprendiendo nada, hacen lo que ellos quieren, esta no es forma de enseñar"*.

Estas situaciones ejemplifican como juegan las trayectorias y perspectivas de las instituciones y personas que participan en un proyecto. Obviamente las trayectorias no pueden modificarse y es probable que tampoco las perspectivas o que no se disponga del tiempo suficiente para hacerlo. Lo que aparece como indispensable es conocerlas previamente, lo más acabadamente posible, para tenerlas en cuenta al diseñar y desarrollar los proyectos compartidos.

De estos ejemplos se infieren además diferentes lógicas de poder que también requieren revisión, previa si fuera posible o al menos, a partir de reconocerlas. Las tensiones *están*, es importante hacerlas visibles, pensar sobre ellas y tomar posición.

¿Y cuando se trata de producción gráfica y audiovisual en espacios de aprendizaje?

En las experiencias que hemos elegido compartir, además de contemplar y revisar los aspectos mencionados en el apartado anterior, así como otros que no han sido detallados, pero que también son de importancia por tratarse de proyectos de enseñanza-aprendizaje; se deben tomar en cuenta aquellos particularmente referidos al lenguaje expresivo seleccionado y a los saberes técnicos involucrados en el proceso de producción.



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

En el Proyecto “El Isauro también cuenta”, tal como fue descrito en el primer punto de este escrito, se produjo un libro. Esta experiencia aporta al análisis una particularidad muy interesante: coincidieron los destinatarios y los productores de esta pieza gráfica.

Las coordinadoras de los talleres debieron prestar particular atención a esta doble condición. Fomentar el proceso creativo para la realización colectiva del cuento en su texto y sus imágenes, al tiempo que se les proponía lecturas críticas –de textos e imágenes- tratando de posicionarlos como destinatarios de esta producción.

Se dio particular importancia al modelo de producción que se puso en práctica. Los niños no fueron convocados solo a opinar, sino que participaron de un modo colaborativo. Decidieron sobre diversos aspectos del proceso de producción gráfica. Por ejemplo, se editaron con ellos las diferentes imágenes del cuento, también se realizaron con ellos montajes y fusiones de imágenes para integrar la producción de todos, en lugar de hacer un proceso de selección.

En estos ejemplos particulares puede señalarse que la *trayectoria* de las coordinadoras favoreció este modelo de producción colaborativa y una *perspectiva* que permitió pensar y relatar desde lo visual.

De lo ejemplificado, también puede concluirse que en esta experiencia se puso en juego *la dispersión de poder* en diferentes sentidos:

- a) El *poder decidir*
- b) El *poder de hacer con otros*
- c) El respeto a lo que *traen* aquellos que participan del proceso de aprendizaje.

Reconocer esta dispersión, no implica la ausencia de tensiones, sino que al identificarlas, las coordinadoras eligieron posicionarse de forma tal que se favoreciera el poder en mutualidad.

Fueron momentos de alta tensión aquellos en que se ponía en juego *lo lindo* o *lo feo* para defender una elección. Habilitar otra forma de mirar, *probar mirar como el otro*, fusionar, tomar parte de cada uno para generar algo nuevo y colectivo, fueron algunas de las estrategias que permitieron transitar estas tensiones y lograr un aporte a la creación colectiva.



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
SAN MARTÍN

1949-2019
70 AÑOS DE
GRATUIDAD
UNIVERSITARIA

ESCUELA
HUMANIDADES
20 AÑOS

LICH
Laboratorio de Investigación
en Ciencias Humanas



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

En diferentes momentos del proceso se puso en juego *el poder del saber técnico*. Por ejemplo, cuando alguna de las elecciones estéticas de los participantes contradecía de modo evidente alguna de las normas del diseño o de la producción gráfica.

También en estos casos, reconocer las tensiones y evaluar su nivel, permitió posicionarse. En la mayoría de los casos se privilegió el poder de decisión compartido por sobre el saber técnico. En aquellos casos en que la transgresión a alguna norma ponía en riesgo la calidad del producto, se trabajó ese criterio con los participantes, se realizaron diferentes pruebas hasta que ellos comprobaron su pertinencia y modificaron la propuesta estética. Eligiendo una vez más la construcción del saber colectivo y el poder decidir con otros.