

Aprender a narrar con imágenes, en Primaria



Expresar con el lenguaje audiovisual comporta dominar dos ejes complementarios: la creación de historias y la narración mediante imágenes. Se trata de aprender a describir un mundo coherente y verosímil, unos personajes con sus intenciones y las acciones que luego se traducen en el argumento. Y, al mismo tiempo, es necesario conocer las normas básicas del lenguaje de la imagen y los procesos de secuenciación de la narrativa audiovisual.

BLAS SEGOVIA AGUILAR
Profesor de Educación Mediática.
Departamento de Educación de la Universidad de Córdoba.
Correo-e: bsegovia@uco.es

La narración es, según Jerome Bruner (2006): “La forma de expresión que mejor comprende el niño, quizá por ser el modo habitual y más propio de la cultura popular, pues la narración es un tipo de expresión que simplifica la comprensión de la realidad, permitiendo hacer que lo excepcional se convierta en comprensible”. Esta potencialidad respecto a otras formas expresivas refuerza el valor de lo narrativo como herramienta fundamental para una adecuada alfabetización (letrada, audiovisual o mediática) centrada en la comunicación.

La narración siempre ha estado presente en la educación de los niños y niñas, pues como herramienta cognitiva ha favorecido el acceso a la cultura desde los primeros años de la infancia. Sin embargo, la revolución tecnológica propia de la sociedad del siglo XXI introduce una nueva relación del escolar con los modos expresivos, de manera que el relato audiovisual adquiere una enorme importancia a través de los medios de comunicación.

Aprender a expresarse y comprender los lenguajes audiovisuales, saber narrar con las imágenes, forma parte de un nuevo modelo de alfabetización que debe ser introducido en la enseñanza básica, formando parte de la Educación Mediática, tal y como reconoce la Resolución del Parlamento europeo, de 16 de diciembre del 2008, sobre la alfabetización de los medios de comunicación en un mundo digital.

La importancia de la narración en un mundo audiovisual

¿Son diferentes la narración audiovisual y la que se elabora mediante la escritura?, ¿tienen algún elemento común?

La historia de Tarzán la podemos “leer” a través de una novela, un cómic o una película. ¿Qué es lo que cambia en cada una de ellas? Pues además del soporte material en el que se nos presenta (libro, cómic, dvd, etc.), la gran diferencia estriba en el tipo de lenguaje que se ha utilizado para elaborar el discurso: en el primer caso hemos usado el lenguaje de la palabra escrita; en el segundo, un lenguaje que articula dibujos y palabras escritas, y en el tercero, el lenguaje de las imágenes en movimiento.

Cada una de estas formas de expresión tiene sus normas o sintaxis. Por lo tanto, para poder realizar una película tenemos que adquirir unas nociones básicas del lenguaje de las imágenes, y más concretamente de la imagen en movimiento.

En cuanto a la segunda cuestión, hemos de tener presente que entre ambas formas de expresión hay algunas coincidencias, pues en ambos casos para generar la historia estamos poniendo en práctica una de las capacidades que tiene todo ser humano como consecuencia del uso del lenguaje: el pensamiento narrativo (Bruner, 2004). Por ello, cuando el niño cuenta una historia, bien sea a través de las palabras, de los dibujos o de las imágenes, está utilizando una serie de conocimientos y destrezas que va adquiriendo desde la primera infancia, para elaborar una estructura narrativa y para organizar a unos personajes a los que les suceden los hechos. Esta capacidad o competencia es perfectible, por ello es importante que sea mejorada a través de la educación. Para narrar, por lo tanto, hemos de tener unas habilidades y conocimientos, y estos son comunes para todo tipo de relatos.

Del saber al decir: contar historias con imágenes

Producir narraciones, tal y como sugiere White (1980), puede considerarse como la solución a un problema de carácter general: el problema de traducir el *saber* en *decir*. Este problema aparentemente sencillo entraña, como veremos a continuación, cierta complejidad. Pues para saber contar historias el escolar ha de dominar una serie de habilidades que le permitan la elaboración del *relato*, que es la dimensión que dota de estructura interna a cualquier narración. Junto a ello, el *decir* supone conocer y dominar destrezas para la construcción del *discurso*, y en nuestro caso, se trata de un discurso particular en el que se relacionan las imágenes con las palabras, y es lo que ocurre cuando el escolar confecciona un cómic.

Los aprendizajes que debemos desarrollar en la Escuela Primaria se deben centrar en favorecer la capacidad de expresarse mediante las imágenes. Por tanto, deben articularse en torno a estos dos grandes ejes que dominan la producción audiovisual: la creación de historias y la narración mediante las imágenes.

El primer caso se concreta en la descripción de “un mundo posible” –inscrito en la ficción– regido por la coherencia y la verosimilitud, que se refleja en la elaboración del argumento; mientras que el segundo caso se traduce en la representación mediante imágenes de las principales acciones argumentales, organizadas en una estructura espacio-temporal.

Aprender a crear historias

En esta dimensión hemos de preocuparnos de que el escolar aprenda a elaborar los diversos elementos constitutivos de la narración: los personajes y las intenciones o metas que persiguen, las relaciones que establecen entre ellos, la definición de las acciones que suceden en la historia, la presentación y resolución del problema que les afecta. Finalmente, el niño ha de aprender a inscribir toda esa trama en una estructura narrativa en la que descansa la temporalidad de los hechos siguiendo un modelo simplificado (introducción de la acción y personajes, nudo-planTEAMIENTO del problema, resolución de la historia). Esta ha de ser la base del argumento.

En la experiencia llevada a cabo en el CEIP Tirso de Molina, de Córdoba, planteamos actividades destinadas a fortalecer esta dimensión de la narración entregando a los escolares series de ilustraciones que deben ordenar en una determinada secuencia. Una vez que han realizado esta actividad tienen que modelar a los personajes, distinguiendo al protagonista de los que no lo son; han de personificarlos adjudicándoles nombres, y establecer las relaciones que existen entre ellos. También han de decidir el lugar y el momento en el que ocurrirán los hechos (¿en qué país?, ¿en qué ciudad?, ¿hace unos días?, ¿hace muchos, muchos años?). Estas actividades se pueden proponer desde los primeros cursos de Primaria, y pueden verse fortalecidas por técnicas de creación narrativa como las planteadas por Gianni Rodari en su *Gramática de la fantasía*.

Aprender a narrar historias visuales

Para el desarrollo de conocimientos y destrezas en esta dimensión tendremos que enseñar a los escolares a representar las acciones argumentales mediante las imágenes y las palabras. En este caso, es importante un conocimiento básico del lenguaje

Figura 1



de la imagen y de los procedimientos de secuenciación de la narrativa audiovisual, y para ello es fundamental experimentar con la dimensión lúdica que nos ofrecen las imágenes.

Es aconsejable que antes de comenzar a realizar este tipo de actividad con cámara de vídeo, practiquemos con otras herramientas y formatos más asequibles al alumnado de Primaria, como pueden ser el cómic o las historias secuenciadas. Éstas pueden ser realizadas con herramientas presentes en los ordenadores personales como Power Point, de Microsoft, o Impress, de Open Office, que permiten editar imágenes, insertarlas en series de diapositivas, incorporarles los textos mediante cartelas y globos, aplicarles transiciones y, finalmente, convertirlas en películas para difundirlas en Internet a través de Slideshare, Youtube o Vimeo.

Ejemplos de este tipo de actividad son "Una bici nueva" o "Aventuras para adolescentes" (<http://www.youtube.com/watch?v=k87npPgDo4U>), realizados por alumnado de segundo ciclo de Primaria. Una variable de esta actividad, con mayor grado de complejidad, supone la realización de las imágenes que vamos a utilizar con cámara fotográfica.

En la experiencia a la que aludimos, resulta de una gran importancia la presentación de las producciones realizadas ante el grupo clase con la participación de madres y padres del alumnado. El hecho de exhibir una producción, explicar sus peculiaridades y contestar a las valoraciones y preguntas del auditorio, supone poner en práctica la dimensión pragmática del acto comunicativo, un elemento indispensable para atender a las variadas dimensiones de la comunicación audiovisual.

¿Podemos hacer un vídeo?

La realización de vídeos en la Escuela Primaria es una actividad de un gran poder motivador, y su producción se ha visto facilitada por los continuados avances tecnológicos en las TIC. Para

Figura 2

Secuencia inicial de historia sobre "La guerra de las galaxias"

EL RESCATE DE LA PRINCESA



En su última fechoría, Jawa, había secuestrado a la princesa Leia.

<http://www.youtube.com/watch?v=k87npPgDo4U>

la captación de las imágenes tenemos variedad de aparatos de grabación fáciles de manipular, como son los teléfonos móviles, las cámaras fotográficas o las videocámaras, y para la edición y montaje disponemos de los programas de edición de vídeo, que fácilmente se manipulan en los ordenadores personales o los netbook del alumnado de tercer ciclo de Primaria.

Independientemente de los artefactos tecnológicos que utilizamos, desde nuestra perspectiva, no debemos olvidar que el audiovisual requiere de unos procedimientos de cierta comple-

jidad, que influyen todos ellos en el resultado final. Es, por tanto, un tipo de actividad que necesita la ayuda y el tutelaje del profesorado, de voluntariado universitario o de las familias (Segovia, Casares, Rodríguez Roldán, 2011). La participación de adultos en el desarrollo de este tipo de actividades debe favorecer la puesta en práctica de nuevos modelos de trabajo colaborativo entre la escuela y la comunidad, un ámbito de colaboración que se encuentra aún en una fase inicial, pero que supone un enorme reto para la educación mediática y la escuela del siglo XXI.

para saber más

- ▶ Autoría compartida (2010): *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.
- ▶ Bruner, Jerome S. (2004): *Realidad mental y mundos posibles: los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Gedisa.
- ▶ Bruner, Jerome S. (2006): *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza Editorial.
- ▶ Ricoeur, Paul (1999): *Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós.
- ▶ Rodari, Gianni (1985): *Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias*. Barcelona: Hogar del Libro - Fontanella.
- ▶ Sánchez-Navarro, J. (2006): *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC.
- ▶ Segovia, Blas (2010a): "Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el cómic", en *Revista Iberoamericana de Educación*, n.º 51/5, p. 11.
- ▶ Segovia, Blas (2010b): "Procesos de alfabetización digital comunitaria en la Escuela Primaria", en Roberto Aparici (coord.): *Conectados en el ciberespacio*. Madrid: UNED.
- ▶ Segovia, B.; Casares, R.; Rodríguez Roldán, M.P. (2011): "Aprender en comunidad con las TIC", en *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 410, pp. 35-38.
- ▶ White, Hayden (1980): "The value of narrativity in the representation of reality", en W.J.T. Mitchell (ed.): *On narrative*. Chicago-Londres: The University Chicago Press, pp. 5-27.