

EL AUDIOVISUAL: LA ENSEÑANZA Y LA MODELIZACIÓN DEL MUNDO

THE AUDIOVISUAL: TEACHING AND MODELING THE WORLD

*Claudia Panisello
Instituto de Profesores Artigas*

Introducción

Se encuentra un cambio fundamental en la cultura estrechamente relacionado con la tecnología y abarca absolutamente todas las esferas de la sociedad en la realidad actual de comienzos de la tercera década del Siglo XXI. Se analizarán dos temas vinculados con el audiovisual: la educación y la modelización del mundo. Se debería potenciar el empleo de la tecnología para mejorar la calidad de la enseñanza. Se analizará el tema del audiovisual como modelizador del mundo en la actualidad. El hecho de ser un modelo no implica que sea el único, sino que debería ser un elemento de enriquecimiento cognitivo.

Desarrollo del tema

El problema de la adaptación de la tecnología y su aplicación a la enseñanza es un tema a ser tratado con responsabilidad e inteligencia por parte de los docentes. Siguiendo a Lotman en **La estructura del texto artístico**: “El arte es un sistema de modelización secundario del mundo”. (1982:20). Los audiovisuales reúnen varias artes y su visualización implica la contemplación de un modelo del mundo. La manera como se aproveche el audiovisual para la creación de contenido y aprendizaje es fundamental para lograr la emancipación de los sujetos. Si se considera la preocupación del filósofo y crítico alemán Walter Benjamin (1892- 1940) en torno a las imágenes, se comprueba que la evaluación de la incidencia de las innovaciones tecnológicas, siempre existió. A Benjamin le inquietaba el empleo de la fotografía sin un epígrafe que explicara lo que se quería transmitir, y que corría el riesgo de perderse su singularidad. La fotografía implicaría por una parte una democratización de las imágenes, pero a la vez un riesgo de que se volviera “una acción fugaz, efímera, anónima e industrializada”.(5, Dussel) Sin embargo, hoy se puede comprobar que no se produjo el fenómeno que él se cuestionó, y por el contrario, la mayoría de las imágenes que circulan en los medios, no tienen una explicación y se ha democratizado de tal forma que hasta los niños más pequeños que cuentan con un celular pueden realizar la toma de una foto. Es decir, el

planteo es que no siempre la tecnología avanza de la forma esperada en relación a la cultura. Negarse a su empleo sería un error, puesto que es innegable su impacto en la sociedad.

Lo más significativo de la cultura actual está ligado a la presencia del celular y su rápido acceso a las redes. En este sentido, cualquier persona que posea uno, queda automáticamente asociada tanto a la información como a la vinculación mediática por intervención de la tecnología. Asimismo, cualquiera que tenga un celular hoy puede manifestar su opinión en las redes. Ese es un aspecto liberador, puesto que la voz, antes oprimida y que podía ser expresada sólo por unos pocos, hoy se puede expresar libremente por las redes y llegar a gran cantidad de personas automáticamente.

El problema ahora es el siguiente: la cantidad de mensajes es tan abrumadora, que el mensaje de cada uno ha vuelto a perder validez, simplemente porque es uno más dentro del gran oleaje de mensajes, y se pierde como una ola en un mar. Es decir, si alguien expresa su opinión, tiene que tener además otros mecanismos dentro de la sociedad, para que ese mensaje sea considerado valioso. De lo contrario, será una opinión más, una perspectiva que se pierde entre la pluralidad de puntos de vista sobre un tema. La cantidad de información hoy es tal, que nadie puede estar atento a todas las opiniones, ni a todo lo que se trasmite mediante las redes.

En el fenómeno audiovisual ocurre lo que Torben Grodal denomina “flujo PECMA” (por sus siglas en inglés Percepción, Emoción, Cognición y Acción Motriz): este flujo es lo que sucede en el juego y la intervención del jugador: percibe lo que ve, por su vista y sus oídos, esto le causa una emoción que se enlaza con su cognición sobre la vida y su interrelación con lo que esté contemplando. Por último, sucede la acción motriz, o respuesta de acción en algún sentido, realizando algún acto en el juego para seguirlo y avanzar. Se sostiene que este flujo podría ser aprovechado para la enseñanza efectiva de cualquier disciplina.

La experiencia audiovisual influye en el sistema emocional y psíquico, incidiendo en las emociones, produciendo una introspección de ese audiovisual. La interacción implica una introyección de lo que se está oyendo y visualizando, incidiendo definitivamente en las emociones, creando inclusive efectos como sudoración, tensión muscular, movimientos inconscientes, etc. La producción del PECMA surge por la activación en el cerebro de la comprensión de los relatos o narraciones que se están presenciando, y que constituyen una unidad de sentido con una influencia en las percepciones de la realidad.

El interés de los estudiantes debería ser potenciado por el empleo del flujo PECMA, vinculándolo al proceso cognitivo. Siguiendo a Paulo Freire “los hombres se liberan en

comunidad”(119) y en este sentido, la función socializadora de la enseñanza más que nunca debería fomentar el razonamiento sobre lo que se trasmite, su intencionalidad y veracidad.

El impacto de la tecnología en la cultura es indiscutible. Cada vez más se hace necesaria la adaptación de los antiguos métodos de enseñanza a lo que es la cultura de las redes y el Internet. Los niños aprenden por Internet, sin una guía específica: lo malo y lo bueno viene dado implícitamente en cada video que ven los niños o adultos, y en cada material audiovisual que les llega a su celular. El tema sería la traslación de esa tecnología del entretenimiento a una tecnología del aula, una tecnología que estuviera guiada por fines pedagógicos y sirviera a los niños a aprender de una forma amena. Se deberían usar las tensiones que existen entre submetas y metas para la enseñanza de todas las disciplinas.

La ética y la educación han sido temas que se han debatido desde tiempos ancestrales. El filósofo Platón (429 a 347 A.C) en **Critón o el deber del ciudadano**, se refiere a los elementos éticos en relación con las leyes, los valores y la validez de los mismos en diversas circunstancias. El reclamo de Sócrates a Critón de ese espíritu filológico de la objetividad, es lo que impregna la obra. Lo que afirmaban en teoría, se hace para Critón difícil de sostener ante la circunstancia de la muerte de Sócrates. Es decir, otro elemento de la ética de la educación es si cambia con la práctica, o queda sólo en la teoría de las ideas en abstracto.

La ética en la enseñanza del audiovisual es fundamental al seleccionar el material a estudiar en clase. Un ejemplo de la modelización del mundo que genera el audiovisual en los estudiantes, se contempla en el corto **“Paraje Samurai”** de Cineduca, que evidencia la importancia de la educación amplia y no sesgada. El corto, de menos de seis minutos, muestra un paraje aislado, donde la única película que se tiene es un filme sobre la cultura japonesa. La nueva maestra, que sustituye a la antigua después de treinta años, les propone ver otras películas, y los niños se asombran, debido a su convicción de que es la única película existente. Este corto demuestra la terrible influencia de la enseñanza limitada. El sesgo nefasto de un sólo punto de vista, que genera una ceguera trágica en aquellos que reciben una educación parcializada e incompleta. Toda referencia de los niños estaba influenciada por la película, invadiendo no sólo sus juegos, sino también sus costumbres y formas de ver la vida. Esa cultura exterior e impuesta, ni siquiera representaba la cultura nacional y propia, sino una cultura ajena y particular, que no sería malo conocerla como parte de una de las culturas del mundo, pero lo que estaba errado era su exclusividad en el sentido de la enseñanza y aprendizaje.

Se puede deducir de esta película la nefasta influencia de los puntos de vista parcializados e incompletos, que generan en el individuo una ruptura consigo mismos, y a la

vez, con la sociedad circundante. En **La alegoría de la caverna** de Platón, la contemplación se circunscribía sólo a las sombras proyectadas en la pared de la caverna. El hecho de la contemplación de las sombras proponía una realidad ajena a la verdadera. Pero, como era lo único que podían ver, para ellos la validez estaba ceñida a su observación directa, por lo que presuponían la certeza por medio de sus sentidos. Los estudiantes de este corto, como en **La alegoría de la caverna**, tenían una postura relacionada a la cultura japonesa como lo eran las sombras, es decir, algo falso y que generaba incompreensión dentro del sentido de la vida y abarcaba hasta sus propios seres, ya que sus propios nombres eran de una cultura ajena.

Se podría afirmar que se cumplía una falta de ética en la enseñanza, ya que el sesgo era demasiado destacado por tener un sólo referente audiovisual. Lo que incrementaría la falta de ética educacional sería la repetición de lo mismo por varias generaciones, hasta el punto de la falsa creencia de la unicidad de la película.

Conclusiones

El empleo de las tecnologías dentro de la enseñanza podría ser un instrumento de liberación de sujeto. Se debería emplear el flujo PECMA para mejorar el desempeño en la educación, creando contenidos educativos nuevos. La experiencia audiovisual influye en el sujeto como modelización del mundo, por lo tanto no se tendría que considerar una realidad absoluta. La significación debería dirigirse al conocimiento sobre lo que se percibe en el audiovisual, como un punto de vista para abordar cierto tema, no como una verdad única, absoluta e innegable, de manera que genere en el sujeto una emancipación de parámetros fijos e inmutables. Es esencial generar la reflexión crítica sobre el modelo, sin considerarlo el único, de manera que enriquezca la cultura del individuo. La modelización del mundo generada a través del audiovisual debería ser analizada con un sentido racional como una de las perspectivas posibles del mundo, para producir conocimiento y sujetos emancipados de proyecciones parcializadas que los limiten.

Referencias bibliográficas:

Cineduca (2018) **Paraje Samurai** (corto) <https://www.youtube.com/watch?v=G1i8oO-aF90>

Dussel, Inés (2016) **Imágenes y pedagogía. Algunas reflexiones iniciales**, Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación Argentina.

Freire, Paulo (s.d) **Pedagogía del oprimido**

<https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>

Lotman, Yuri (1982) **Estructura del texto artístico**. Madrid: Istmo.

Platón. (1971). **Critón o el deber del ciudadano**, Espasa Calpe: Madrid.

Platón (2017) **La alegoría de la caverna en República VII**

Biblioteca Clásica Gredos (pdf).

Torben Grodal (2019) *El flujo PECMA: una teoría general de la experiencia del cine*, en

Semióticas del cine y del audiovisual, nuevas tendencias. (Conde, Juan Alberto) Ed.

Utadeo, [https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/25803/pdf-](https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/25803/pdf-_semiotica_cine_-_pag-_web-_3-19.pdf?sequence=1)

[_semiotica_cine_-_pag-_web-_3-19.pdf?sequence=1](https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/25803/pdf-_semiotica_cine_-_pag-_web-_3-19.pdf?sequence=1)