Recepción: 19 de septiembre de 2016**Aceptación:** 03 de febrero de 2017**Publicación:** 29 de marzo de 2017

EL ROL DEL PROSUMIDOR EN LA DOCENCIA: APLICACIÓN DE TÉCNICAS PROPIAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA SU DESARROLLO

THE PROSUMER ROLE IN TEACHING: APPLICATION OF THE TRADITIONAL AUDIOVISUAL TECHNIQUES FOR ITS DEVELOPMENT

Basilio Cantalapiedra Nieto¹

1. Doctor por la UBU y profesor asociado del Área de Comunicación en la Universidad de Burgos (España). E-Mail: bcantalapiedra@ubu.es

Citación sugerida:

Cantalapiedra Nieto, B. (2017). El rol del prosumidor en la docencia: Aplicación de técnicas propias de la producción audiovisual para su desarrollo. *3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 6(1), 1-10. DOI: <<http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2016.55.1-10/>>.

RESUMEN

El uso habitual de los teléfonos móviles como dispositivo para la grabación de video ha permitido convertirse a los usuarios en prosumidores. Cuando este rol se aplica a la docencia el alumnado opera intuitivamente. Este trabajo parte de la idea de la necesaria formación previa del alumnado en el proceso de producción audiovisual. De esta forma el *know-how* propio del ámbito profesional se trasladará al prosumidor para un más eficaz desarrollo de los objetivos docentes.

ABSTRACT

The regular use of mobile phones as video shooting devices enabled users to become prosumers. When this role applies to teaching, alumni (the students) act intuitively. This research is based on the necessity of former education of the students in audiovisual production process. This way the professional know-how will get to the prosumer for a more efficient development of the teaching objectives.

PALABRAS CLAVE

Prosumidor, know-how, producción, docencia, audiovisual.

KEYWORDS

Prosumer, know-how, production, teaching, audiovisual.

1. INTRODUCCIÓN

El multiplicado uso actual de dispositivos móviles entre usuarios de muy diversas edades implica una extrema facilidad para generar imágenes, imágenes que fabrican contenidos tendentes a perpetuar los momentos vitales que los usuarios consideran dignos de recuerdo. Con esto dichos usuarios asumen intuitivamente el papel de prosumidores audiovisuales.

Muchos de ellos conforman el alumnado de las instituciones educativas, de ahí la utilidad de la realización de prácticas docentes que, mediante la generación de contenidos audiovisuales a través de los dispositivos móviles, amorticen este rol.

La temática de los contenidos, así como la tipología de las asignaturas y edades en los que se empleen pueden ser muy variadas. Estos productos irán desde los que tengan una intencionalidad documental hasta aquellos que utilicen la ficción como base del trabajo. En cualquier caso, este tipo de propuestas didácticas es aplicable a todo tipo de materias, abarcando desde metrajes que reflejen prácticas de laboratorio a aquellos que incidan en cuestiones propias de las asignaturas de historia, biología, matemáticas... Es decir, los dispositivos móviles en el aula han llegado no solo para quedarse como suministradores de información, sino también como instrumentos para crear contenidos audiovisuales que sirvan como práctica del alumnado y medio para generar material docente del profesorado.

La familiaridad con la que son empleados estos dispositivos crea en los usuarios una falsa confianza sobre la capacidad de su manejo para generar contenidos audiovisuales. Igual que saber escribir no implica dominar las técnicas para hacerlo eficazmente, conocer el funcionamiento del dispositivo como cámara de video no asegura el control de la técnica, narrativa y estrategias de trabajo precisas para generar un producto audiovisual que alcance las cotas de eficacia docente buscadas.

Por ello, la aplicación, como enseñanza de base del *know-how* propio practicado por la producción audiovisual profesional se erige como instrumento formativo esencial para alfabetizar audiovisualmente al alumnado, y que “puedan llegar a verse a sí mismos como productores y participantes culturales, y no como meros consumidores,” (Jenkins, 2008, p.257). Al igual que se enseña a leer y escribir, debería formarse tanto en el consumo audiovisual como en su generación, en una época en la que los flujos de imágenes se erigen como “elementos fundamentales en la representación de la formación y en los patrones de comunicación de nuestras sociedades” (Castells *et al.*, 1997, p.46).

El objetivo docente no se encontraría en la consecución de productos de mejor factura, aunque tangencialmente puedan lograrse. Esta propuesta pretende mostrar cómo la implementación de técnicas procedentes del mundo profesional refuerza el desarrollo de las competencias que debe alcanzar el alumnado.

Cuestiones como la traslación del modelo de trabajo en equipo, compartimentado en departamentos, deviene en fundamental para que cada estudiante asuma sus propias responsabilidades dentro del ámbito de un trabajo colaborativo. De igual forma, la periodización inherente a la gestión audiovisual aporta unos marcos de trabajo distintos entre sí en los que pueden cubrirse diversas competencias, alcanzando objetivos docentes más completos.

2. DESARROLLO

A finales del siglo XIX, el arte cinematográfico proporcionó a los espectadores una ventana para acceder a nuevas realidades. Se abría una vía para vencer las limitaciones físicas y “tele-transportarse” a lugares lejanos gracias a las creaciones de las entidades productoras de los metrajes. El cine profesional había nacido.

Los aparatos evolucionaron durante el siglo XX, primero en el sector cinematográfico para, con la irrupción de la televisión, introducir en las casas estas ventanas al mundo. Se había recorrido el camino desde la percepción casi mágica de los espectadores del cine de los orígenes a una cierta banalización televisiva por la domesticidad de las imágenes. Esta familiaridad y accesibilidad se multiplica con el consumo de contenidos audiovisuales individualmente a través de unos dispositivos, que como móviles, acompañan al usuario donde se encuentre.

El proceso que comienza en la producción del metraje tiene su lógico final cuando es puesto al alcance del espectador a través de medios diversos. La relación entre quien produce y quien ve lo producido también ha ido cambiando por la evolución técnica en ambos lados. Principalmente, se da en los sectores cinematográfico y televisivo, pero se han sumado nuevos competidores capaces de generar contenidos e instrumentalizar la pantalla.

El ser humano actual es espectador obligado al ser asaltado por abundantes imágenes incrustadas en pantallas diversas, incluida la de su propio teléfono móvil.

Quizá el salto más importante ha surgido cuando el usuario del dispositivo pasó de ser simple consumidor a transformarse en productor de contenidos. La evolución tecnológica permite que, cómo el cinematógrafo de los Lumière que operaba simultáneamente como cámara y proyector, el teléfono pueda utilizarse para capturar imágenes e inmediatamente compartir los contenidos en Internet para su distribución y visionado global. Todo el proceso se ha simplificado, democratizado e integrado en un pequeño aparato. El usuario se ha convertido en agente de los tres eslabones, producción, distribución y exhibición, gracias a una usabilidad extrema que permite realizar fácilmente todo el proceso en un tiempo casi inexistente, en un ámbito caracterizado por la flexibilidad que permiten las nuevas tecnologías de comunicación (Castells, 2011). En la cultura participativa los usuarios interactúan en un escenario en el que la separación de los roles de productores y consumidores mediáticos ha desaparecido (Jenkins, 2008). Una entidad nueva ha nacido, el prosumidor, debido al perfil activo que han asumido los destinatarios de los medios.

Este vocablo procede de la unión de los términos producir y consumer, siendo formalmente introducido por Toffler (1980) para quien la economía del prosumidor surge cuando la revolución tecnológica, metafórica tercera ola como modelo de creación de riqueza tras la agrícola y la industrial, empieza a cerrar la histórica brecha abierta entre productores y consumidores.

No puede pensarse en continuar inalterados mientras se transforman los medios de comunicación. Del torbellino de imágenes producidas en serie por los medios imperantes en la segunda ola (prensa, cine o televisión) que alimentan una conciencia monolítica, se caminó

a una desmasificación de los medios, provocando una abundante diversidad de modelos con los que compararse. La imagen global derivó en una oferta fragmentada, a ensamblar por cada individuo a su modo, desarrollando la conciencia de su propia individualidad. Por ello, los nuevos medios de la tercera ola invitan a desplegar nuestros caracteres particulares convirtiéndonos en prosumidores de un conjunto personal de imágenes, en un momento histórico en el que la interactividad permite “que cada usuario individual haga o envíe imágenes, además de, simplemente, recibirlas desde el exterior” (Toffler, 1980, p.449). La huída de la pasividad acometida por la audiencia incita a la diferenciación de los medios, transformando su masa destinataria en un abanico segmentado en función de los individuos (Castells, 2000). Con ello generan nuevos roles y nuevos sujetos mediáticos, cambios protagonizados por los prosumidores quienes serían, para Toffler, los individuos que consumen aquello producido por ellos mismos dentro de una lógica comercial. Ante esto, Martínez Suárez y Salvador Agra (2014) enuncian como el término puede no incluir conceptos como el altruismo u otras emergentes prácticas colaborativas.

Un productor debe conocer profundamente el medio, los riesgos asumidos en cada producción y los límites que implican (Cabezón y Gómez Urdá, 2004). Estas fronteras, aparentemente irreales para el prosumidor, existen aunque solo hablemos de restricciones temporales, espaciales o económicas. Puede parecer que grabar con un dispositivo móvil no tiene coste, pero al menos implica el de oportunidad por dejar de atender otros compromisos mientras dura el proceso. Igualmente, ha de conocerse profundamente el medio. Los prosumidores, y entre ellos el alumnado para quien se dirige esta propuesta, deben poseer los conocimientos necesarios para acometer la producción comprendiendo sus restricciones.

El rol como espectador antecede al de prosumidor. La convivencia con las imágenes desde la infancia produce unos efectos cuyo estudio ha seguido varias fases. Como explica Bermejo Berros (2005), en un primer periodo (1930-1945) la opinión dominante sobre la acción de los medios en la audiencia es que era inmediata, masiva y prescriptiva. Hasta 1960 se piensa que los efectos son limitados, no masivos, y por ello no idénticos para todos los sujetos, mientras que en el último periodo se asume la complejidad de dichos efectos. En cualquiera de los casos, el prosumidor indefectiblemente ha pasado por una fase inicial, en que como espectador, se ha visto afectado. Por ello, es preciso un modelado profesional de dicho bagaje previo.

La nueva figura prosumidora ya no se mueve en entornos cerrados o estables típicos de los medios tradicionales, sino en el ámbito de los nuevos medios digitales que, funcionando en contextos que interrelacionan tanto comunicación móvil, como videojuego, cine o televisión, ofrecen contenidos flexibles, inestables e ilimitados, abriendo vías hacia la desinstitucionalización de los medios (Roig Telo, 2005). Pero como poseedores de las herramientas para no solo producir el contenido, sino también operar como “emisor efectivo de su pensamiento y creatividad” (Mercader y Suárez, 2013, p.292), la individualidad emerge como variable a gestionar en la docencia dentro del marco colaborativo del trabajo en equipo.

A esto se suma otro carácter de los nuevos tiempos, la transmedialidad, que aporta una suerte de inteligencia colectiva en la que múltiples usuarios continúan el relato germinal utilizando diferentes medios.

Estamos en una nueva era en la que los jóvenes consumidores se convierten en buscadores de información, a los que “les gusta sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia” (Scolari, 2013, p.24). La narrativa transmedia no solo se expande a través de diversos medios como adaptación de un lenguaje a otro, sino que el relato crece con nuevos personajes y situaciones que rompen los límites de la ficción, operando como un nuevo modo de producción de sentido que conforma la cultura de masas contemporánea promoviendo que sus partícipes puedan convertirse en prosumidores “que no dudan en crear nuevos textos y sumarlos en la red para expandir aún más las fronteras del mundo narrativo” (Scolari, 2013, p. 42).

El audiovisual es percibido por el espectador neófito como un todo, con una idea de globalidad alejada del proceso de producción real. Esta sensación debe vencerse cuando se pasa al otro lado asumiendo el rol productor. ¿Cómo gestionar un producto que se percibe sin aparentes fisuras ni aristas?

La utilización de la generación de contenidos audiovisuales para la docencia debe aprovechar la familiaridad del alumnado nativo digital, sin obviar las connotaciones negativas que ésta conlleva. Existen técnicas y estrategias desarrolladas a nivel profesional, que además de facilitar el trabajo pueden aprovecharse para desarrollar otras competencias que la docencia afronta.

El objetivo a perseguir es la segmentación del producto audiovisual, no desde la parcela del análisis fílmico, sino para la confección de dicho producto.

Tres grandes ejes articulan esta disección:

- Los conceptos de producción, distribución y exhibición audiovisual.
- La organización en departamentos del trabajo en equipo.
- La periodización del proyecto en las fases de preproducción, grabación y postproducción.

El sector audiovisual se divide en tres grandes subsectores, los de producción, distribución y exhibición. La entidad prosumidora unifica automáticamente este procedimiento mediante la grabación de un contenido con su dispositivo, aceptando la existencia de un medio de distribución como Internet, de supuesto coste cero (obviando la no gratuidad del servicio) y exhibiéndolo en su propio canal, por ejemplo de Youtube, con inmediatez. Todo lo más se producirá cierta dilación del tiempo cuando lo grabado sea reelaborado mediante la edición.

La explicitación previa de esta división al alumnado que va a acometer una práctica prosumidora facilitaría la comprensión del trabajo como un proceso en el que debe seguirse el orden y planificación adecuada para cada una de las fases, con criterios específicos en cada paso, pudiendo acometer y evaluar la actividad por el grado de cumplimiento de objetivos

parciales. La narrativa transmedia invita también a completar la actividad extendiéndola a productos complementarios paralelos que multipliquen los logros docentes alcanzados.

El audiovisual es fruto del trabajo en equipo, no amorfo, compuesto por un conjunto de departamentos operando con cierta autonomía individual bajo una dirección colegiada. Estos departamentos incluyen desde quien redacta el guion hasta quienes acometen la función de dirección, producción, fotografía e iluminación, dirección artística, vestuario, sonido, montaje, etc... Esta actividad apoya la realización de trabajos colaborativos que incentiven el desarrollo de competencias propias del trabajo en equipo, asumiendo responsabilidades no sólo individuales, sino también grupales.

El tercer eje aborda la estratificación del desarrollo del proyecto en las fases de preproducción, grabación y postproducción.

El periodo más decisivo de la gestión de un producto audiovisual tiene lugar durante la preproducción del mismo. Esta afirmación, que puede admitir cierta controversia, se basa en una característica inherente al audiovisual, la de precisar un proceso de fabricación, en el que lo primero por hacer es crear la maquinaria necesaria disponiéndola en el orden adecuado. Todo producto audiovisual es un prototipo que necesita las condiciones específicas e idóneas, adaptadas a sus características, que serán creadas durante la preproducción.

Independientemente del tema o asignatura que se aborde, la generación de un producto no debe ser un fin en sí mismo, sino la consecuencia de un trabajo que acometa tres fases distintas.

La primera fase de preproducción puede ser dividida en dos tramos temporales consecutivos, la redacción de un guion literario que sustente el audiovisual a realizar y un segundo en el que se preparen los elementos técnicos, humanos y logísticos con los que va a realizarse el producto. Como dicho guion va a ir siendo reelaborado a lo largo de la fase de preproducción, acaban solapándose ambos tramos.

El proceso del guion se corresponde al trabajo de investigación, documentación y recopilación de datos. Tal como para la redacción del guion, los profesionales se documentan sobre la temática y personajes de su historia, el alumnado debe acometer el mismo trabajo. Esta traslación del modelo profesional al docente se corresponde con el desarrollo de las competencias que afrontan el problema del conocimiento propio de la asignatura así como la capacitación para la labor de documentación.

El camino desde la preproducción al primer día de rodaje invita al alumnado a asumir la distancia existente entre lo literario o imaginado y la realidad del producto físico. Es decir, la diferencia entre una posición de máximos y lo realmente factible.

La generación de un equipo de trabajo, técnico y artístico, así como la organización del mismo, es el paso previo para poder acometer los trabajos de cada uno de los departamentos. Estos pueden resumirse en cuestiones como la localización de los escenarios idóneos para el desarrollo del rodaje, la adecuación y gestión de los permisos de los mismos, la búsqueda del equipo actoral que va a interpretar a los personajes o el diseño de la caracterización del vestuario.

Junto a ello se procederá a la confección del plan de rodaje. Este documento, generado por la ayudantía de dirección, disecciona las secuencias del guion como piezas de un puzle que debe recomponerse para poder acometer un rodaje eficaz en cuanto al tiempo y al espacio. Un audiovisual no se graba en la continuidad marcada por el guion, sino que debe agruparse en jornadas de grabación que unifiquen las secuencias a grabar en cada localización. Este procedimiento genera perspectiva respecto del texto literario facilitando el distanciamiento tan adecuado para que el alumnado pueda analizar el devenir de su trabajo incluso a lo largo del desarrollo del mismo, cumpliendo con competencias que buscan estimular el espíritu crítico así como la capacidad organizativa.

Durante la grabación conviven todos los departamentos con el fin común de sacar adelante el proyecto, en el tiempo y orden previsto en el plan de rodaje. Competencias como las que incentivan el trabajo en equipo, la capacidad de organización y planificación, así como la de resolución de problemas, son múltiplemente abordadas durante esta intensiva fase.

Para finalizar, el periodo de postproducción y edición que culmina con la consecución de un producto final en el soporte que se estime adecuado, facilita una fase de trabajo más reflexiva y con una característica sumamente aprovechable docentemente. Es necesaria la toma de decisiones así como la asunción de sus consecuencias. El montaje adiestra no sólo en el proceso técnico del mismo sino también en el problema vital, recogido en algunas competencias docentes, de tener que valorar opciones, elegir y, consecuentemente, renunciar a lo no elegido.

Simplificando, las tres fases trasladan tanto el proceso de documentación inicial, el propio en el que se confecciona el trabajo propuesto, así como la reflexión sobre el resultado y los procedimientos desempeñados. Finalmente con el visionado del metraje final se abordará el análisis del mismo.

3. RESULTADOS

El objetivo de esta propuesta prospectiva es trasladar el modelo profesional de producción audiovisual a la práctica prosumidora en la docencia. Como tal, el abanico se abre a la aplicación de las pautas planteadas a cada asignatura y materia. Al igual que el producto fílmico es un prototipo específicamente creado en función de las metas perseguidas, el audiovisual prosumidor generado en la docencia buscará alcanzar los resultados concretos deseados para cada materia concreta.

4. CONCLUSIONES

La familiaridad y habitualidad con la que se usan los dispositivos móviles en nuestra sociedad, asumiendo el rol prosumidor usuarios de todas las edades, debe aprovecharse por el colectivo docente como medio para acometer los objetivos planteados en cada asignatura, colaborando así en el desempeño de las competencias previstas en las guías docentes.

Para ello, la implementación de técnicas desarrolladas en la producción audiovisual profesional, no sólo posibilitará una mejor factura del trabajo final, sino sobre todo un aprovechamiento de las mismas para un más eficaz desarrollo de la docencia en cuanto a los objetivos y las competencias previstas.

En este sentido la disección del proceso de producción audiovisual facilita las vías para la estructuración de la práctica prosumidora con vistas a la docencia. Tres grandes ejes articulan este proceso, partiendo de la división sectorial en producción, distribución y exhibición, pasando por los departamentos que componen un equipo, para acabar en la periodización del proyecto en las fases de preproducción, grabación y postproducción. Aunque sean las materias propias del ámbito audiovisual las que más fácilmente pueden encontrar su patrón de trabajo en esta propuesta, el objetivo de investigaciones futuras se centrará en el establecimiento de modelos aplicables a materias en las que la generación de un producto audiovisual no opere sólo como meta final a alcanzar, sino como instrumento para mostrar el resultado de un trabajo de investigación previo que acometa, siguiendo las directrices de esta propuesta, los objetivos específicos de cada asignatura.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bermejo Berros, J. (2005). *Narrativa audiovisual. Investigación y aplicaciones*. Madrid: Pirámide.
- Cabezón, L.A. y Gómez Urdá, F.G. (2004). *La producción cinematográfica*. Madrid: Cátedra.
- Castells, M., Flecha, R., Freire, P., Giroux, H., Macedo, D. y Willis, P. (1997). *Nuevas perspectivas críticas en educación*. Barcelona: Paidós.
- Castells, M. (2000). *La era de la información. Vol.1 La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2011). Informacionalismo, redes y sociedad red: una propuesta teórica. En Castells, M. (ed.). *La sociedad red: una visión global*, 27-75. Madrid: Alianza.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Martínez Suárez, Y. y Salvador Agra, S. (2014). El produser como producción de usuarios: más allá de wreaders y de prosumers. *Razón y palabra*, 86. Recuperado de: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N86/V86/24_MartinezSalvador_V86.pdf.

Mercader, A. y Suárez, R. (eds.). (2013). *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Roig Telo, A. (2005). Producción cultural audiovisual en la sociedad de la información. En Alberich Pascual, J. y Roig Telo, A. (coords.). *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas* (pp. 65-75). Barcelona: Editorial UOC.

Scolari, CA. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Centro Libros PAPF.

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janes.