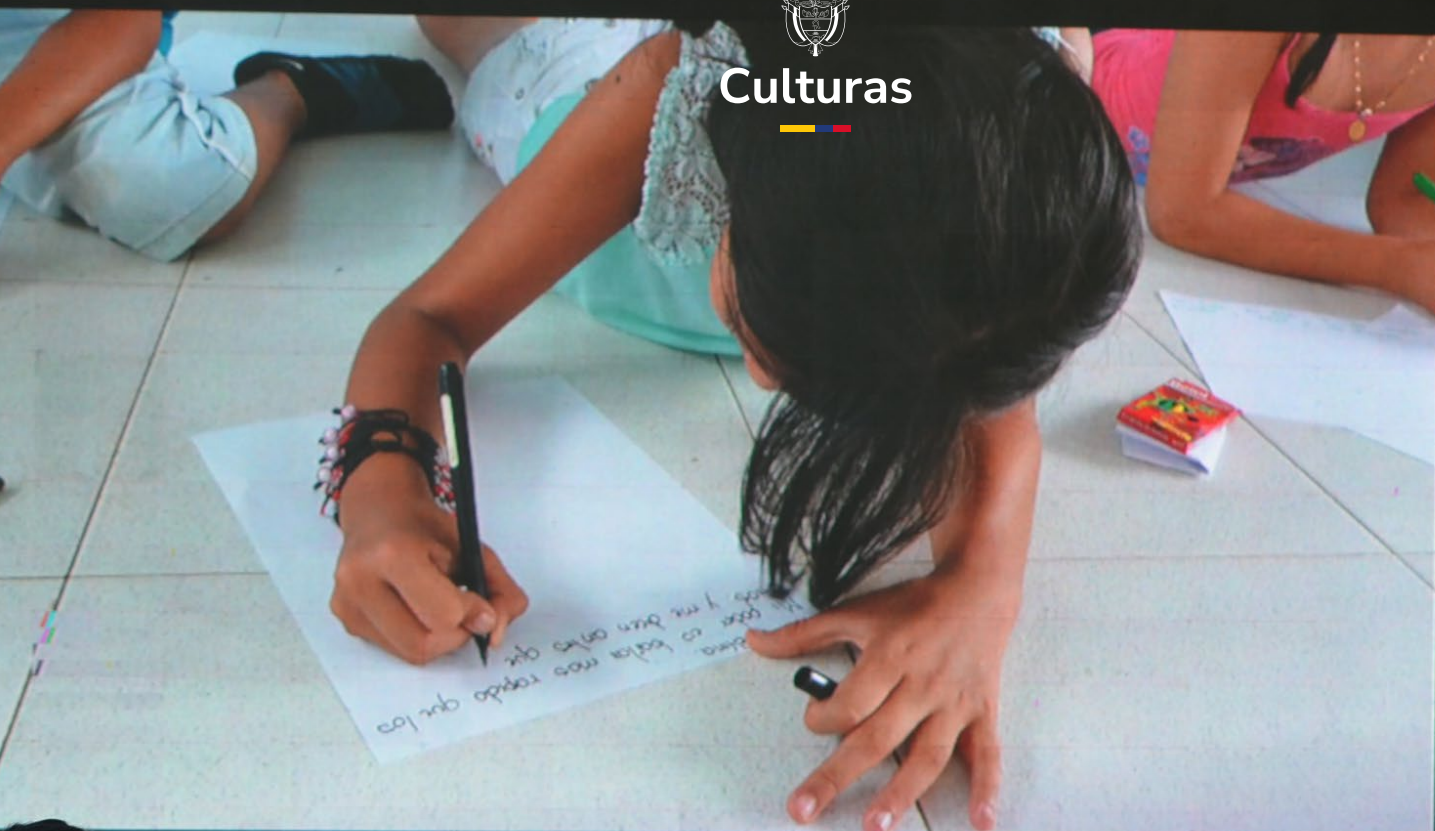




Culturas



EL AUDIOVISUAL EN LA ESCUELA

CAJA DE HERRAMIENTAS PARA HACER AUDIOVISUAL EN EL AULA

Guía No. 5

Crear historias: narrativa audiovisual en la escuela



Esta guía tiene como objetivo fomentar el desarrollo de la imaginación y creatividad de niños, niñas, adolescentes y jóvenes a través del reconocimiento, empoderamiento y desarrollo de sus propias ideas como base para la creación de historias y futuros proyectos audiovisuales.

Está dirigida a docentes y mediadores que coordinan estas actividades en el aula y en los espacios de creación con niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Al realizar las actividades propuestas en esta guía, se busca fortalecer las siguientes competencias:

1. Introspección, como recurso de memoria de las propias experiencias y como punto de partida para crear historias.
2. Validación de las cualidades creativas, en un proceso que reconoce y da valor a las ideas propias.
3. Reconocimiento de las emociones dentro de las experiencias de vida propias, para replicarlas en los personajes dentro de una historia.
4. Pensamiento articulado a partir de la comprensión y construcción de relatos con unas estructuras claras.
5. Desarrollo de la imaginación, la creatividad y el pensamiento divergente en la generación de ideas.
6. Comunicación expresiva y simbólica a través del uso de un lenguaje descriptivo, visual y sonoro para comunicar ideas, emociones o reflexiones a través de historias.
7. Escucha activa y empatía, gracias al reconocimiento de otras voces, perspectivas y realidades que nutren las propias narrativas desde el respeto y la diversidad.
8. Pensamiento crítico y reflexivo, gracias a la revisión, el cuestionamiento y la reescritura de historias propias y ajenas para fortalecerlas.

Contexto

En la actualidad, niñas, niños, adolescentes y jóvenes cuentan historias todo el tiempo: desde los videos que comparten o replican en redes, los memes que crean, hasta los audios o fotos que envían a sus amigos. Viven rodeados de narrativas visuales, sonoras y digitales, pero muchas veces no son conscientes de que, al hacerlo, podrían estar construyendo relatos sobre sí mismos, su entorno y su forma de ver el mundo.

En ese flujo constante de contenido, es fundamental acompañarlos para que desarrollen habilidades narrativas que les permitan transformar esas expresiones espontáneas en relatos potentes, con estructura, sentido y mirada crítica, que cuenten sobre ellos mismos, sus territorios, tradiciones y memoria. Así, no solo se empoderan como

creadores; también lo hacen como ciudadanos capaces de comunicar con intención, sensibilidad y responsabilidad.

Contar historias propias, sean reales o imaginarias, ayuda a fortalecer la identidad, la empatía y la capacidad de conexión con los demás, como una especie de catarsis que permite explorar emociones, representar conflictos y proponer mundos posibles.

Hoy, más que nunca, se hace necesario incorporar la enseñanza del lenguaje narrativo audiovisual como una forma de alfabetización expandida, tan relevante como leer y escribir. Se trata tanto de producir contenido como de aprender a narrar con conciencia, a dar forma a ideas y emociones a través de herramientas audiovisuales.

Reflexión: ¿Qué pasaría si los y las jóvenes aprendieran a transformar sus vivencias en relatos capaces de inspirar, cuestionar o emocionar a otros?



Narrativa audiovisual: el arte de contar con imágenes y sonidos

La narrativa audiovisual es una herramienta para imaginar, estructurar y comunicar historias a través de imágenes, sonidos y silencios. Es un lenguaje que combina lo visual, lo sonoro y lo simbólico para expresar emociones, conflictos, sueños y realidades. Aprender a narrar en este lenguaje potencia el pensamiento creativo, la empatía y la capacidad de construir mensajes con sentido y sensibilidad. Así como leer y escribir permite ordenar ideas y compren-

der el mundo, contar historias audiovisuales enseña a dar forma a la experiencia, a conectar con los otros y a transformar la realidad desde una mirada propia.

La narrativa audiovisual no solo se enseña: se vive, se practica, se comparte. Al crear relatos, niñas, niños y jóvenes desarrollan su voz, ejercen su derecho a la expresión y se reconocen como sujetos activos en la construcción de cultura.

La creación de historias

Contar para conocerse, imaginar y transformar

Narrar es un acto profundamente humano. A través de las historias construimos sentido, compartimos nuestras emociones, entendemos el mundo que habitamos y también soñamos futuros posibles. Por eso, una de las estrategias clave del trabajo pedagógico en narrativa audiovisual es invitar a niñas, niños, adolescentes y

jóvenes a crear sus propios relatos, a partir de sus vivencias, emociones, imaginarios y curiosidades; toda persona tiene una historia que merece ser contada. Y cuando enseñamos a narrar, abrimos caminos para que niñas, niños y jóvenes se reconozcan como creadores de sentido y cultura.

¿Qué necesitamos para escribir una historia?

La creación de historias permite desarrollar múltiples habilidades, mientras se crean mundos diversos a partir de historias sacadas de la realidad o de mundos

imaginarios disparatados. En este proceso existen pasos clave que permiten llegar a un gran relato:

▼ La idea:

Primer chispazo creativo, eso que me gustaría contar.

▼ El tema:

Fondo o asunto central que atraviesa la historia (amistad, miedo, injusticia, amor...).

▼ El enfoque:

Desde qué ángulo o intención se quiere abordar el tema desde su especificidad (la amistad cuando perdura en el tiempo.)

▼ El *storyline*:

Unión del tema, el enfoque y la idea pensando en una frase que resume lo que ocurrirá en la historia —ej.: “dos amigos de infancia se reencuentran después de 20 años, cuando uno de ellos no sabe qué hacer con su vida”—.

▼ El formato:

Decisión de si la historia es de ficción —inventada— o no ficción —documental, testimonial, crónica, etc.—.

▼ El universo narrativo:

Mundo en el que ocurre la historia, sus reglas, su atmósfera.

▼ Los personajes:

Quiénes son, cómo son, qué quieren, qué sienten, hacia dónde van y cómo se transforman.

▼ El conflicto:

Aquello que se opone a los deseos del personaje principal, cambia su vida y detona el inicio de la historia.

▼ La estructura:

Cómo se organiza el relato —inicio, detonante, conflicto, desarrollo, clímax, final—.

▼ El punto de vista:

Desde dónde se cuenta la historia (¿quién la cuenta? ¿Cómo la vive?).

Para poner en marcha la creación de un proyecto audiovisual, el primer paso es la creación de la historia o desarrollo narrativo. Para ello, se propone seguir las siguientes fases:

Fase 1. Preparación – Radar de la realidad: observar, escuchar y registrar para imaginar



Tiempo

Una semana, previa a la sesión de inicio del proceso de escritura o etapa de desarrollo.



Materiales y recursos

Un cuaderno, que será como bitácora, o celular, para grabar notas de audio o tomar fotografías.

Los principales recursos son los sentidos y la curiosidad.



Propósito

Activar la sensibilidad visual y auditiva para descubrir historias posibles en la vida cotidiana. Se trata de observar con intención, escuchar con atención y

comenzar a recolectar ideas que más adelante puedan convertirse en relatos audiovisuales.



Desarrollo

1

Activar la escucha y la visión, ser más sensibles con lo que los rodea, para identificar temas, historias, personajes de los que les gustaría contar una historia, o acciones, escenarios o situaciones que enriquecerían una idea.

2

Escribir en un cuaderno a manera de bitácora o aprovechar las notas de audio o cámara de celular para captar información valiosa para sus futuras historias. Escribir o grabar las ideas que les surjan, historias que se hayan generado por su observación o personajes que les haya llamado la atención.

Fase 2. Exploración de la historia: de la idea al formato



Tiempo

Una sesión de 45 minutos.



Materiales y recursos

Bitácora personal con sus notas previas.

Hojas, esferos, marcadores.



Propósito

Dar forma inicial a las historias recogidas en la etapa anterior a través del desarrollo de los elementos fundamentales de toda narración: la idea, el tema, el enfoque, la premisa y el formato. Esta etapa busca

que niñas, niños y adolescentes pasen de la observación espontánea a la intención narrativa gracias a la toma de decisiones creativas sobre lo que quieren contar y cómo hacerlo.



Desarrollo



Activación inicial – ¿Qué quiero contar y por qué? Se comienza con una conversación guiada —en círculo o en pares—, para que cada participante comparta lo que más le llamó la atención durante su “radar de la realidad”.

Preguntas detonadoras:

- ☀ ¿Qué te quedó rondando en la cabeza después del periodo de indagación?
- ☀ ¿Qué historia crees que podría nacer de tus descubrimientos?
- ☀ ¿De qué tema te gustaría hablar?
- ☀ ¿Hay alguna persona que se pueda convertir en personaje o alguna situación en historia?

2



Ejercicio 1: Todo comienza por una idea

Cada estudiante escribe una frase que responde la pregunta: ¿Qué historia me gustaría contar?

Ej.: La historia de una niña que puede hablar con su gato.

Ejercicio 2: El tema

Identificar cuál es ese concepto que quieren tratar, cuestionar o debatir en sus proyectos, el asunto de fondo que atraviesa la historia.

Ej.: la amistad, la soledad, el amor propio, los animales adoptados...

Ejercicio 3: El enfoque

Definir lo más específico del tema, que puede partir de una experiencia personal.

Ej.: la amistad en los momentos difíciles, la soledad cuando los papás trabajan todo el día...

3



El detonante: ir a lo más específico para unir la idea, el tema y el enfoque

Los estudiantes deben sintetizar su proceso creativo, deben crear una frase narrativa que resuma la historia. Puede funcionar una pregunta inicial que de paso al desarrollo: ¿Qué ocurre cuando...?

Ej.: Una niña que se siente sola en su casa descubre que su gato puede hablarle, pero solo cuando ella está triste.

4



El formato: ¿Cómo me lo imagino? ¿Tengo el personaje real que cuenta su propia historia?

¿O todo ha salido de mi imaginación para que sea una ficción o una no ficción?

La metodología debe ser interactiva, para que el grupo de estudiantes identifique y se familiarice con estos elementos narrativos. Se puede proyectar películas o contenidos que les guste como referentes al momento de abordar cada uno de los conceptos. Es fundamental establecer un ambiente de respeto y apertura que favorezca la participación y el intercambio de ideas.

Preparación para el próximo momento: se les puede recomendar a los estudiantes que piensen en su lugar favorito del mundo y que lo describan, y que hagan lo mismo con su persona favorita, que le creen una especie de biografía o historia.



Foto: Taller Tumaco, 2016.

Fase 3. Construcción del mundo narrativo: universo, personajes y conflicto



Tiempo

Dos sesiones de 45 minutos.



Materiales y recursos

Bitácora personal, hojas blancas, esferos, marcadores o materiales de dibujo.



Propósito:

Desarrollar y dar inicio a la historia a partir de tres elementos esenciales: el lugar donde ocurre —universo—, quién o quiénes participan en la historia —personajes— y lo que hace que exista la historia —conflicto—.

Esta etapa fortalece la imaginación estructurada, la empatía y la comprensión del relato como un sistema vivo.



Desarrollo:



Definir el universo narrativo —mundo en el que sucede la historia—, que puede ser real o ficticio. Valga recordar que quien escribe tiene el poder de crear sus propias reglas; allí es muy importante tener en cuenta este aspecto y también el tiempo.

Ejercicio: Escribir, dibujar y describir el lugar en donde ocurre la historia.

Pueden trabajar a partir de las siguientes preguntas:

¿Cómo se ve? ¿Cómo suena? ¿A qué huele?

¿Cuándo ocurre —presente, futuro, otra época—?

¿Qué hay de especial o distinto en este lugar?



Personajes: Se comienza por el protagonista, quien padece el conflicto y desarrolla la historia a partir de un deseo o una necesidad y se transforma a lo largo del camino.

Ejercicio: Crear una especie de biografía o ficha de personaje, como si se inventara la historia de vida a alguien.

Pueden trabajar a partir de las siguientes preguntas:

¿Cómo se llama? ¿Qué edad tiene?

¿Qué quiere? ¿Qué necesita? ¿Cómo es su forma de ser? ¿Cómo es físicamente?

¿Cuáles son sus cualidades y cómo pueden ayudarle a lograr eso que quiere?

¿Cuáles son sus defectos y cómo le impiden lograr eso que quiere?

¿Cuál es su mayor miedo? ¿Tiene secretos?



Conflicto: Obstáculo que se le presenta al personaje, que ocasiona que su vida no siga siendo la misma y que tenga que emprender un camino para solucionarlo.

Ejercicio: Escribir una pequeña escena en la que la vida del personaje cambie. Para ello, se debe desarrollar la siguiente frase:

Todo iba bien en la vida de _____ hasta que_____

Finalizados los ejercicios, resulta enriquecedor unir los personajes de varios estudiantes y pensar en posibles escenas —personajes de unos en los universos de otros o personajes de un estudiante que protagonizan el conflicto de su compañero—.

Fase 4. Dar forma y voz a la historia



Tiempo

Dos sesiones de 45 minutos.



Materiales y recursos

Bitácora personal, hojas, esferos, cuadernos.



Propósito:

Organizar los elementos narrativos desarrollados en sesiones anteriores dentro de una estructura clara (inicio, conflicto, desarrollo, clímax, resolución y final), e identificar desde qué voz se va a

contar la historia. Esta etapa finaliza con la presentación creativa del proyecto a través de un *pitch* corto, que fortalece la expresión oral, la síntesis y la confianza.



Desarrollo:



¿Punto de vista - ¿Quién cuenta la historia?

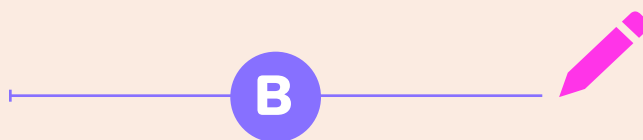
Primera persona: El propio personaje.

Tercera persona: Narrador externo que cuenta lo que le pasa al personaje.

Múltiple: Varios personajes relatan lo que ocurre.

Y la emoción, postura o experiencia propia desde la que se cuenta la historia.

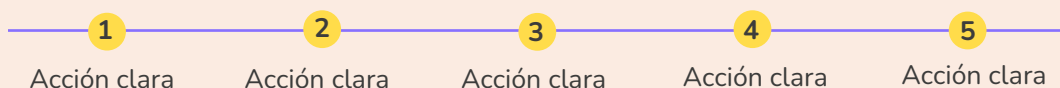
Ejercicio: Tomar decisiones. A manera de introspección, los estudiantes evalúan y manifiestan quién y desde qué postura van a contar la historia. Lo reflejan al escribir una escena de la historia.



Estructura narrativa - ¿Cómo se cuenta mi historia?

Hay diversidad de estructuras narrativas al momento de construir un relato. Los estudiantes pueden trabajar la estructura clásica, conocida desde la literatura: inicio, punto de giro (conflicto), desarrollo, (se marca el punto medio), clímax y final.

Ejercicio: Para que la construcción de la estructura sea más clara y visual, pueden hacer en sus hojas una especie de línea de tiempo que esté dividida en estos cinco puntos, y que en cada uno marquen la acción clara que describe la situación. Es posible trabajar otras estructuras, que se encuentran en el glosario.



Para finalizar esta primera etapa de desarrollo narrativo, los estudiantes definen brevemente, en dos o tres frases, qué ocurre con su historia, cuáles el conflicto y sus puntos de giro, qué pasa en cada uno de los tres actos y cómo termina. Se busca que los participantes interioricen el sentido de los puntos de giro y la estructura tradicional de tres actos.

Foto: Taller Popayán, 2016.

Glosario

Bitácora: Cuaderno o espacio en el que se anotan y dibujan todas las ideas que pueden ser usadas para crear una historia.

Clímax: Momento más intenso de la historia, en el que todo se define porque el personaje toma una decisión o enfrenta su mayor reto.

Estructura coral: Varias historias que conviven en un mismo universo y que tienen un punto de encuentro, o una historia contada desde distintos puntos de vista. Ej.: *Madagascar*, *Sing*.

Estructura narrativa: Organización de la historia: qué pasa primero, qué pasa después y cómo termina. Es fundamental para darle ritmo y sentido.

Estructura narrativa clásica —tres actos— o aristotélica: Forma básica y tradicional de contar una historia en tres partes; es la base del drama tradicional. Primer acto: planteamiento —inicio, detonante y punto de giro—. Segundo acto: confrontación —desarrollo del conflicto, punto medio, obstáculos—. Tercer acto: resolución —clímax y final—. Ej. *Frozen*, *Toy story*, *Kung Fu Panda*.

Guion: Texto básico de un audiovisual en el que se describe todo lo que pasa en la historia —qué ocurre, quién habla, cómo se ve, qué se escucha—.

Personaje secundario: Acompañante del protagonista o quien se cruza con él. Puede ayudar, obstaculizar o hacer que el personaje principal crezca.

Punto de vista: Desde quién se cuenta la historia. Puede ser el propio personaje —primera persona—, alguien que observa —tercera persona—, o incluso un objeto, un animal o una emoción.

Resolución: Cómo termina la historia, qué cambia o se transforma. No siempre corresponde a un “final feliz”, pero sí debe tener sentido.

Viaje del héroe: Estructura narrativa conformada por doce pasos que debe seguir un personaje que ha sido llamado a la aventura. Ej. *Shreck*, *Moana*, *Como entrenar a tu dragón*.

Referencias

Vogler, Christopher. *El viaje del escritor*. 1992.

Khan Academy. *Pixar in a Box: el arte de narrar una historia*. <https://es.khanacademy.org/humanities/hass-storytelling/storytelling-pixar-in-a-box>

Save The Cat <https://savethecat.com/>



Culturas

