



EyLC3HA_UMA: Instagram como medio de comunicación y creación de conocimiento en torno al cine, su estética y su lenguaje

Leticia Crespillo Marí (lcrespillom@uma.es)
Investigadora Predoctoral Contratada

Universidad de Málaga, Facultad de Filosofía y Letras, Dpto. de Historia del Arte





Introducción

Innovar siempre ha supuesto un reto para los docentes, pero también lo está siendo para el alumnado que, hoy en día, acaban siendo partícipes y protagonistas de su propia creación de conocimiento a través de metodologías activas que lo tienen en cuenta y lo integran en la práctica formativa. En este sentido, el grado de Historia del Arte de la Universidad de Málaga lleva apostando por la integración de estrategias proactivas desde hace ya bastante tiempo con su catálogo de proyectos de Innovación Educativa, los cuales implican necesariamente repensar los modos en los que se imparten los contenidos curriculares.

En pleno siglo XXI y con el amplio desarrollo de las tecnologías de la comunicación, entre ellas, las redes sociales como Twitter, Facebook o Instagram, etc., transformamos radicalmente el trabajo, no solo en el aula, sino, también, fuera de la institución universitaria uniendo los diversos mundos del alumnado en uno solo, en el cual desarrollan todas aquellas destrezas necesarias para una incorporación laboral eficiente en el futuro (incluyendo sus prácticas curriculares).



Introducción

Al respecto, actualizamos la formación del alumnado y su aprendizaje a través de cambios productivos en la práctica docente estipulada en el sistema educativo superior. Debemos preguntarnos como funcionan nuestros alumnos/as y que herramientas usan para comunicarse entre ellos. Haciendo un ejercicio de acercamiento al discente y su contexto inmediato, lo retamos a usar algunas de esas herramientas de las que dispone en su dispositivo y con la que crea contenido habitualmente para convertirse en creador y divulgador de lo aprendido en el aula de una forma absolutamente creativa y autónoma.

El objetivo de esta comunicación es desarrollar todas estas ideas a través de la actividad planteada a los alumnos/as durante los cursos 2019-2020 y 2020-2021 en la asignatura *Estética y Lenguaje Cinematográfico* que forma parte de la oferta de asignaturas obligatorias del 3º Curso del grado en Historia del Arte de la Universidad de Málaga. Un proyecto colaborativo donde el alumnado es protagonista de la generación de contenidos, con el que se busca la adquisición de todas aquellas competencias y habilidades necesarias para su formación curricular en los tiempos de la comunicación-red.



Dada la situación de confinamiento y distanciamiento social que nos ha tocado vivir debido al Covid-19 y, como parte de la necesidad de repensar los planteamientos de evaluación del alumnado a través del uso de la tecnología como medio de comunicación esencial, se ha optado en la asignatura de **Estética y Lenguaje Cinematográfico de 3º de grado de Historia del Arte** por generar y trabajar en un proyecto común entre profesorado y alumnado que tiene por esencia la difusión y la creación de conocimiento en torno al cine y su estética. Una actividad participativa que se realizará a través de la **red social Instagram** como parte de la evaluación continua de la propia asignatura y que tiene el propósito de transformar los modos de enseñanza y aprendizaje en la sociedad del conocimiento a través de los conceptos de aplicación práctica y directa, es decir, mediante la propia experiencia real del alumnado con las TICS y las RRSS, base fundamental de la conexión y la comunicación común entre personas en estos tiempos.



Contexto

N.º alumnos/as curso 2019-2020: 74 alumnos

Segmento de edad del alumnado: mayoritariamente entre los 20-26 (incluyendo alumnado mayor de 50)

Nivel de estudios: educación superior en la mayoría de los casos

Alumnado nacional/internacional: minoritario Erasmus (periodo confinamiento)

Contexto de aprendizaje: docencia online íntegra

N.º alumnos/as curso 2020-2021: 66 alumnos

Segmento de edad del alumnado: mayoritariamente entre los 20-26 (incluyendo alumnado mayor de 50)

Nivel de estudios: educación superior en la mayoría de los casos

Alumnado nacional/internacional: se amplía el número de alumnos Erasmus (postconfinamiento)

Contexto de aprendizaje: docencia online íntegra





Uso de redes sociales y manejo de programas de edición video/audio (nativos digitales como paradigma)



Contexto

N.º alumnos /as curso 2019-2020: 74 alumnos
Manejo de redes sociales: mayoritariamente habituados
Posesión de dispositivos móviles: todos poseen un dispositivo móvil
Conocimiento en edición de video y audio: 20-26 años mayoritariamente habituados al uso de programas de edición de video/audio, así como diseño
Segmento de edad < 50: falta de conocimiento y habilidades en el uso de redes sociales y herramientas de edición y diseño

N.º alumnos /as curso 2020-2021: 66 alumnos
Manejo de redes sociales: mayoritariamente habituados
Posesión de dispositivos móviles: todos poseen un dispositivo móvil
Conocimiento en edición de video y audio: 20-26 años mayoritariamente habituados al uso de programas de edición de video/audio, así como diseño
Segmento de edad < 50: falta de conocimiento y habilidades en el uso de redes sociales y herramientas de edición y diseño





Alumnado con NEAE (necesidades especiales o Adaptación curricular específica)



Contexto

N.º alumnos /as curso 2019-2020: 74 alumnos
Alumnos con diversidad intelectual o necesidades especiales: no hay casos en este curso.
Adaptación curricular específica: no solicitada
Segmento de edad < 50: falta de conocimiento y habilidades relacionadas con el uso de redes sociales y herramientas de edición y diseño, pero sin ningún tipo de necesidad especial o adaptación de actividades
Brecha digital: mayormente sin problemas (problemas de wifi en cualquier caso) se procede a grabar las sesiones y/o a creación de videotutoriales para su acceso flexible en cualquier momento y puedan aplicar los conocimientos a la actividad colaborativo-participativa)

N.º alumnos /as curso 2020-2021: 66 alumnos
Alumnos con diversidad intelectual o necesidades especiales: no hay casos en este curso
Adaptación curricular específica: Adaptación de actividades en dos casos / sustitución por actividad diferente (trabajo de investigación y presentación en clase a los compañeros/as)
Segmento de edad < 50: falta de conocimiento y habilidades relacionadas con el uso de redes sociales y herramientas de edición y diseño, pero sin ningún tipo de necesidad especial o adaptación de actividades
Brecha digital: mayormente sin problemas (problemas de wifi en cualquier caso) se procede a grabar las sesiones y/o a creación de videotutoriales para su acceso flexible en cualquier momento y puedan aplicar los conocimientos a la actividad colaborativo-participativa)





Entre los objetivos a conseguir con esta actividad y, siempre relacionados con las competencias específicas y generales a adquirir por el alumnado (estipuladas en la programación docente de la asignatura):

Objetivos

1. Conocer las particularidades de la estética y lenguaje cinematográfico como configurador de la cultura visual consumida actualmente: cine, series y videoclips / plataformas *streaming* como generador de contenidos, signos, iconos, símbolos, discursos y nuevas narrativas visuales propias del siglo XXI.
2. Promover e impulsar un proceso de aprendizaje basado en el reconocimiento de los recursos del lenguaje y la estética cinematográfica aplicados a las diversas manifestaciones visuales-culturales de hoy día y su importancia (el formato serie como la nueva súper producción cinematográfica)
3. Conocer los recursos del lenguaje y la estética cinematográfica (contexto actual, estado de la cuestión, planos, secuencias, sonidos, color, iluminación, puesta en escena, montaje, tiempo filmico, etc.)
4. Conocer la realidad técnica intrínseca al proceso de creación cinematográfica, así como su realidad económica y su estética con relación a los nuevos planteamientos de consumo de contenidos (Netflix, HBO, Amazon Prime, Movistar +, etc., en la era de la globalización)
5. Fomentar el conocimiento de todos estos elementos en relación con la Historia del arte y la cultura visual en nuestro propio contexto de la sociedad-red y el sujeto/discente tecno-inteligente.



Entre los objetivos a conseguir con esta actividad y, siempre relacionados con las competencias específicas y generales a adquirir por el alumnado (estipuladas en la programación docente de la asignatura):

1. Buscar en el alumno el aprendizaje significativo y relevante, así como de pensamiento crítico y autónomo construyendo conocimientos nuevos a partir de los referentes próximos o cercanos que forman parte de su día a día.
2. Desarrollar capacidades y habilidades tanto comunicativas como creativas, participando de su entorno y de lo que conoce: trabajando en equipo, participando de las reflexiones colectivas, aportando ideas de manera crítica y razonada, haciendo uso de "lo creativo" para construir material pedagógico de alto valor comunicativo.
3. Desarrollar capacidades y habilidades específicas de transmisión de conocimiento en función el nivel de especialización del público (especializado y/o no especializado).
4. Capacitar a los alumnos para que sean capaces de aplicar los conocimientos adquiridos en la actividad profesional futura, de formas diversas y adaptadas a los nuevos requerimientos laborales relacionados con las habilidades técnicas (tecnologías y redes sociales: conocimiento expandido)
5. Adquirir una comprensión adecuada y suficiente de los nuevos lenguajes y formas de expresión artísticas, culturales y estéticas sobrevenidas durante el siglo XX y el XXI, cuya especificidad como tal estriba, más que en el soporte material, en la imagen (estática o en movimiento), y que por tanto constituyen capítulos destacados de la cultura visual, especialmente en relación con los nuevos medios y dispositivos de comunicación social.



- Creamos algo nuevo y, al mismo tiempo, aprendemos de este proceso -



EXPLICACIÓN DE UN CASO PRÁCTICO

Lenguaje y estética cinematográfica
3º Grado Historia del Arte



Actividad Corto Cinematográfico: Proyecto Colaborativo EyLC3HA_UMA en Instagram.

@cinema_and_arthistory

1. Actividad grupal en la que se filma y edita un corto con una longitud temporal entre unos 3 y 5 minutos siguiendo los procesos de producción cinematográfica, lenguaje y estética.
2. Materiales: apuntes, clases teóricas y videotutoriales accesibles en campus virtual. Se elabora un video en el que se aplican los recursos (tipos de plano, encuadres, puesta en escena, decoración, maquillaje, música, tipo de ritmo y cadencia, movimientos de cámara, etc.) construyendo una historia a partir de un boceto/*story board* y se justifica este uso a con la redacción de una memoria del proceso de creación. (no tienen que usarse todos, sólo aquellos que crean convenientes para contar su historia)
3. Esta actividad se realiza durante las clases de grupos reducidos grupales.





Actividad Corto Cinematográfico: Proyecto Colaborativo EyLC3HA_UMA en Instagram.

Se ofrecen diferentes tipos de editores de video para uso novel:

- PC: Movie Maker o Editor de Video de Windows
- Mac: iMovie

Programas muy intuitivos y con amplia usabilidad para montajes básicos, permitiendo jugar con diferentes elementos de forma rudimentaria: modificar sonido, iluminación, usar filtros de color, agregar títulos, hacer transiciones. Se deja libertad para utilizar otros *softwares*. El video se envía por *WeTransfer* a la docente en archivo MP4.

Se valora la calidad y la creatividad, así como la justificación de los recursos del lenguaje cinematográfico utilizados. Estos recursos van a ser los protagonistas del perfil en Instagram.





PROYECTO COLABORATIVO DE DIFUSIÓN DE LA ESTÉTICA Y EL LENGUAJE CINEMATográfico DESDE LA PERSPECTIVA DE LA HISTORIA DEL ARTE EN INSTAGRAM
ESTÉTICA Y LENGUAJE CINEMATográfico (3º GRADO HISTORIA DEL ARTE) CURSO 2019-202 Y 2020/2021

La participación en este proyecto (ligado al trabajo grupal del “corto cinematográfico” tiene un valor de un 10% sobre la calificación total de la asignatura en conjunción el 30% sobre la calificación general de la asignatura de la creación y justificación del corto cinematográfico grupal).

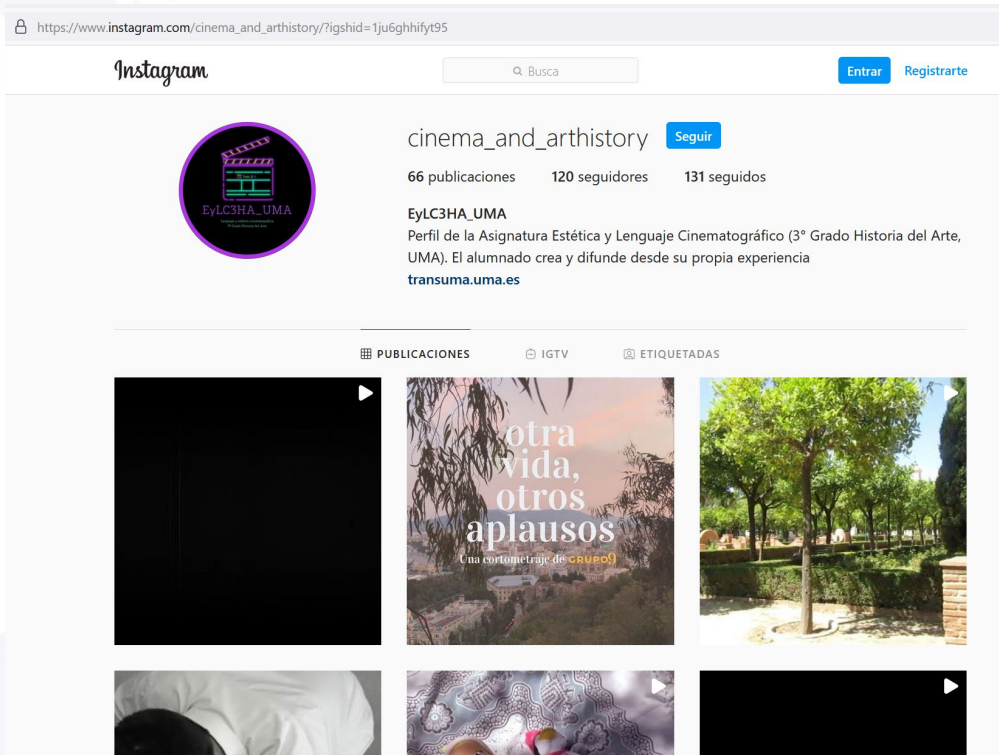
1. El alumno envía material susceptible de ser publicado en el grupo de Instagram: plano, movimiento de cámara, tipo de iluminación usada en una plano, puesta en escena general, plano con filtro de color usado, uso del color en general etc.) que forma parte de su corto cinematográfico (a elección del grupo para su publicación)
2. Puede ser imagen (planos en los términos del punto 1) o un pequeño video de entre 10/15 segundos (si se trata de un movimiento de cámara que se quiera enfatizar, un tipo de música concreta en escena o cadencia de tiempo fílmico (elipsis), etc.
3. **Junto a ello, el alumnado debe aportar información para el post que contiene:**
 - a) Título del corto que estáis realizando
 - b) Descripción del recurso/os utilizado/s
 - c) Justificación de su uso en el corto cinematográfico: Cómo se usa el recurso elegido de forma general en el ámbito cinematográfico (películas, series, videoclip) e importancia desde la perspectiva histórico-artística como recurso visual
 - a) Relación del recurso con la Historia del Arte.
 - b) Hashtags y etiquetas de grupo en Instagram: ellos se vuelven los protagonistas de esta forma de difundir lo que aprenden a otras personas especializadas y no especializadas en la materia
 - c) Posibilidad de crear *Stories*





PROYECTO COLABORATIVO DE DIFUSIÓN DE LA ESTÉTICA Y EL LENGUAJE CINEMATográfico DESDE LA PERSPECTIVA DE LA HISTORIA DEL ARTE EN INSTAGRAM
ESTÉTICA Y LENGUAJE CINEMATográfico (3º GRADO HISTORIA DEL ARTE) CURSO 2019-202 Y 2020/2021

- a) Objetivo primordial: crear un ecosistema de difusión y creación de conocimiento en torno a esta asignatura dentro del marco del grado y como motivación para futuras promociones que cursen la asignatura.
- b) Aprender aplicando el contenido de forma práctica a través de las redes sociales, mostrando lo importante que es el papel del historiador del arte en el ámbito cinematográfico desde una perceptiva transversal





PROYECTO COLABORATIVO DE DIFUSIÓN DE LA ESTÉTICA Y EL LENGUAJE CINEMATográfico DESDE LA PERSPECTIVA DE LA HISTORIA DEL ARTE EN INSTAGRAM

ESTÉTICA Y LENGUAJE CINEMATográfico (3º GRADO HISTORIA DEL ARTE) CURSO 2019-202 Y 2020/2021

- a) El alumnado analiza, comprende, relacionar y aplica los contenidos en su propio ecosistema de acción comunicacional.
- b) Obtener nuevos conocimiento a través del aprendizaje por proyectos usando, además, la tecnología como herramienta para expresarse académicamente y de forma práctica.



cinema_and_arthistory

110 reproducciones · Le gusta a nacho_triatletismo

cinema_and_arthistory Las alumnas @_mrinx @mariajt14 @mrviviso y andrea_reyc nos comparten un pequeño clip de su corto "Dies Irae" ("Día de la Ira") 🎬

En este fragmento, han optado por un plano detalle de la pantalla de teléfono móvil, en la que el espectador puede ir leyendo la conversación entre la protagonista y otro de los personajes de forma simultánea. El resto de los elementos del cuadro aparecen en todo momento desenfocados, buscando precisamente que la atención del espectador se dirija exclusivamente al intercambio de mensajes.

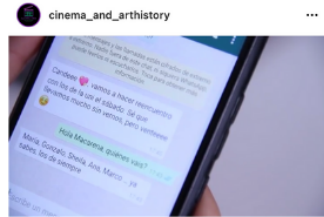
Para lograr el ángulo, ligeramente picado, se ha jugado con la altura del encuadre y el uso de un trípode. Esta posición de la cámara nos lleva a hablar de una "toma subjetiva", que persigue la identificación entre el espectador y la protagonista.

Una parte importante de este fragmento la constituye el sonido. En este caso, encontramos únicamente sonidos diégeticos, es decir, directamente producidos por un objeto (las notificaciones del móvil) y un personaje (el tecleo de sus dedos en la pantalla) dentro del espacio de ficción. A pesar de que son habitualmente sonidos propios del plano de fondo, ocupan en esta ocasión el primer plano sonoro, por lo relevante de su presencia en esta escena — sustitutos del diálogo oral—, y son un ejemplo de los sonidos en pantalla.

#EstéticayLenguajeCinematográfico #Cine #Cinema #CinemaAesthetics #Art #ArtHistory #Analysis #VisualCulture #PlanoSubjetivo

letypocket 🍷🍷🍷🍷🍷🍷

2 de junio



cinema_and_arthistory

110 reproducciones · Le gusta a nacho_triatletismo

cinema_and_arthistory Las alumnas @_mrinx @mariajt14 @mrviviso y andrea_reyc nos comparten un pequeño clip de su corto "Dies Irae" ("Día de la Ira") 🎬

En este fragmento, han optado por un plano detalle de la pantalla de teléfono móvil, en la que el espectador puede ir leyendo la conversación entre la protagonista y otro de los personajes de forma simultánea. El resto de los elementos del cuadro aparecen en todo momento desenfocados, buscando precisamente que la atención del espectador se dirija exclusivamente al intercambio de mensajes.

Para lograr el ángulo, ligeramente picado, se ha jugado con la altura del encuadre y el uso de un trípode. Esta posición de la cámara nos lleva a hablar de una "toma subjetiva", que persigue la identificación entre el espectador y la protagonista.

Una parte importante de este fragmento la constituye el sonido. En este caso, encontramos únicamente sonidos diégeticos, es decir, directamente producidos por un objeto (las notificaciones del móvil) y un personaje (el tecleo de sus dedos en la pantalla) dentro del espacio de ficción. A pesar de que son habitualmente sonidos propios del plano de fondo, ocupan en esta ocasión el primer plano sonoro, por lo relevante de su presencia en esta escena — sustitutos del diálogo oral—, y son un ejemplo de los sonidos en pantalla.

#HistoriadelArte #EstéticayLenguajeCinematográfico #cinematography #Cinema #Cine #CinemaAesthetics #ArtHistory #Art #VisualCulture @infouma @etrasmus @vestudiantesuma



cinema_and_arthistory

Les gusta a letypocket y 18 personas más

cinema_and_arthistory Las alumnas @bienacida_ @anisabel.bv y @el_roboto nos muestran uno de los bocetos de los personajes principales para su cortometraje grupal titulado "La venganza de los Cagers". Para la realización de los bocetos se ha empleado la aplicación de dibujo Easy Paint Tool Sai. Se ha realizado un Estudio del vestuario de los personajes, elemento fundamental, ya que ayuda a mostrar la personalidad de estos y es necesario para introducir al espectador en un espacio diégetico creíble. También es una presentación de los propios personajes que, por primera vez, ya tienen sus nombres: Encarni Viva, Lola Mento y Paca Garte. En el ámbito cinematográfico el vestuario, maquillaje, peluquería y atrezzo son fundamentales para la configuración de los personajes, así como para generar un espacio fílmico concreto. Desde la perspectiva de la historia del arte, además, resulta muy interesante el estudio de este tipo de recursos ya que nos permiten un buen análisis del tipo de ambientación creada que es fundamental para la inmersión en la trama.

#cine #cinema #estéticaylenguajecinematográfico #actividaddeaprendizaje #historiadelarte #arthistory #uma #covid_19 #cuarentena #vestuarioyatrezo #cinematography @infouma @etrasmus @vestudiantesuma





PROYECTO COLABORATIVO DE DIFUSIÓN DE LA ESTÉTICA Y EL LENGUAJE CINEMATográfico DESDE LA PERSPECTIVA DE LA HISTORIA DEL ARTE EN INSTAGRAM
ESTÉTICA Y LENGUAJE CINEMATográfico (3º GRADO HISTORIA DEL ARTE) CURSO 2019-202 Y 2020/2021

- Se adquiere información y se desarrolla a través de nuevas relaciones conceptuales con las herramientas de las que disponemos (haciendo partícipes a todos los compañeros y compañeras).
- Intercambio de puntos de vista y actitudes relacionadas con la forma en la que se adquieren las competencias y habilidades estipuladas en la programación: aprendizaje procesual, proactivo y en equipo.



cinema_and_arthistory



Les gusta a nacho_triatletismo y 29 personas más

cinema_and_arthistory (1/2)

Las alumnas @occeanbird @xskinginx @drawinwonderland_ y @carmenuchi96 han realizado esta serie de pósters promocionales inspirados tanto en obras pictóricas como en alguna película, además tenemos un ejemplo un poco más original como guiño al mundo de la animación.

El primero de ellos está elaborado con tres obras del pintor estadounidense Edward Hopper, conocido por sus retratos de la soledad o la tristeza. Junto a cada una de ellas y diferenciadas en una escala de grises lo que vemos son las adaptaciones realizadas para la película Shirley: Visiones de la realidad en la que el director austriaco Gustav Deutsch da vida a algunas obras del artista.

Para los carteles segundo, tercero y sexto también hemos tomado como referencia a la pintura. En el segundo vemos la silueta en negro de Figura en una ventana de Salvador Dalí acompañada de tonos tierra. El conjunto que ocupa la tercera imagen es de la obra Melancolía, (Laura) de Edvard Munch, en la que el artista noruego retrata, así como Hopper, la soledad y la melancolía. En el caso del sexto y último póster hemos tomado la figura del caminante en El caminante sobre el mar de nubes del pintor romántico alemán Caspar David Friedrich. Todas estas obras transmiten de alguna forma u otra los sentimientos que dieron forma al contenido y título de nuestro corto y es por ello que decidimos seleccionarlas.

#historiadelararte #EstéticayLenguajeCinematográfico #cinematography #cinema #Cine #CinemaAesthetics #CinemaLanguages #Analysis #ArtHistory #Art #VisualCulture @infouma @letras uma @vestudiantesuma





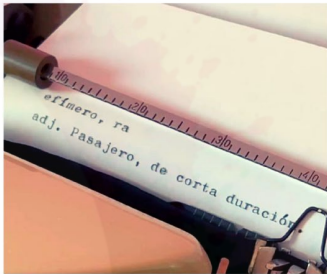
PROYECTO COLABORATIVO DE DIFUSIÓN DE LA ESTÉTICA Y EL LENGUAJE CINEMATográfico DESDE LA PERSPECTIVA DE LA HISTORIA DEL ARTE EN INSTAGRAM
ESTÉTICA Y LENGUAJE CINEMATográfico (3º GRADO HISTORIA DEL ARTE) CURSOS 2019-202 Y 2020/2021

MEMORIA JUSTIFICATIVA DEL CORTO CINEMATográfico QUE CONFLUYE CON EL PROYECTO INSTAGRAM



ÍNDICE

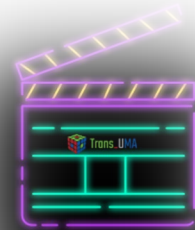
	Pág.
Introducción.	3
Memoria descriptiva del trabajo realizado.	5
Análisis de los recursos cinematográficos utilizados en cada escena.	11
Conclusión.	17
Recursos bibliográficos.	18
Recursos webgráficos.	18



Efimero

RAFAEL MARQUEZ
ANTONIO JIMENEZ

ELENA MORGADO
BELÉN BURRUECOS



EyLC3HA_UMA

Lenguaje y estética cinematográfica
3º Grado Historia del Arte



Muchas gracias por su atención



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

| **uma.es**

EyLC3HA_UMA: Instagram como medio de comunicación y creación de conocimiento en torno al cine, su estética y su lenguaje.

Leticia Crespillo Marí (lcrespillo@uma.es)

Investigadora Predoctoral Contratada



Universidad de Málaga, Facultad de Filosofía y Letras, Dpto. de Historia del Arte