

EL LENGUAJE TEATRAL COMO ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PARA LA DOCENCIA EN HISTORIA DEL CINE

BASILIO CANTALAPIEDRA NIETO
Universidad de Burgos

PABLO AGUILAR CONDE
Universidad de Burgos

1. INTRODUCCIÓN

Las alumnas y alumnos de nuestras aulas conviven actualmente con la tecnología audiovisual y con los dispositivos móviles, convertidos en máquinas autónomas que, en un único artefacto, aglutinan los tres eslabones propios del sector audiovisual, el de la captación de los contenidos como cámara (integrando la parcela de la producción de los contenidos), la distribución de los mismos mediante diversas redes sociales entre las que se encuentran YouTube o Twitch y, finalmente, la exhibición al convertirse en la pantalla más habitualmente usada para acceder a los contenidos. La habitualidad de su uso les permite interiorizar intuitivamente el desempeño de la función prosumidora y acceder y compartir los contenidos generados por otros usuarios y por ellos mismos, conviviendo con la inmediatez y facilidad con la que se generan y acceden a dichos contenidos. Pero para llegar a ello pueden introducirse herramientas gamificadoras en el aula que faciliten la comprensión de los lenguajes que deben emplearse, con el objetivo de transmitir al alumnado que la máquina (el terminal telefónico, por ejemplo) es tan solo un instrumento para poder narrar sus propias historias, pero es más importante saber cómo contarlas. Por ello el uso de la experiencia teatral facilita el olvido momentáneo de la perenne dependencia de la maquinaria, es decir, ayuda a centrarse en el proceso de creación, que es lo que permitirá implementar el uso de la herramienta prosumidora

como instrumento para su desarrollo profesional futuro, abriéndoles el descubrimiento de nuevos perfiles laborales o el acceso a otros ya existentes, afrontando con una mirada propia sus inquietudes, tanto las globales como las de su entorno más próximo, más aún cuando los contenidos de proximidad se realicen en áreas geográficas en las que el sector audiovisual se encuentra en un estado primitivo de desarrollo por su distancia a los grandes centros de producción estatales. Por ello, en este trabajo se propone la implementación de una estrategia docente, desarrollada durante cuatro cursos en la asignatura Historia del Cine del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad de Burgos, con la que se inicia un recorrido didáctico tendente a la comprensión íntegra del proceso del producto audiovisual y de la cadena de autorías que este implica, partiendo de prácticas de gamificación mediante representaciones teatrales en la materia de Historia del Cine. Dicha práctica es la base a partir de la cual se complementará el recorrido de la comprensión del proceso de producción audiovisual, en el curso posterior en la asignatura Estructura del sistema audiovisual, impartida por el mismo docente, mediante la confección del dossier completo de un proyecto de producción.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- La introducción del elemento del juego teatral dentro de la materia de Historia del cine, como herramienta gamificadora.
- Implementar las capacidades crítica y analítica, así como la organizativa, en el desarrollo de un trabajo en equipo en el aula.
- Estudiar cómo el desempeño del rol prosumidor puede convertirse en una herramienta adecuada para la dinamización audiovisual de áreas geográficas con un tejido industrial débil, incluso apoyándose en contenidos temáticos de proximidad, ayudando con ello a completar las ausencias discursivas geográficas del audiovisual generalista.

3. METODOLOGÍA

La metodología seguida ha sido el uso del corpus fílmico, materia de estudio de la asignatura de Historia del Cine, como base para el desarrollo de remakes de secuencias representativas de las películas elegidas, escenificadas y puestas en escena teatralmente en un espacio amplio y adecuado por el grupo correspondiente, en concreto un salón de actos como espacio remedo del escenario teatral, adaptando las secuencias originales a las condiciones sociales de su contemporaneidad próxima, alterando el peso protagónico y los roles de los personajes, las tramas del metraje y la localización en la que se desarrolla. La práctica se desarrolla a partir del sorteo de la película sobre la que trabajará cada grupo, resultante de un conjunto representativo de films de la asignatura, escogidos por el docente, con la inclusión del género cinematográfico musical como “premio” posible del sorteo.

La asignatura de Historia del Cine, como materia obligatoria en el primer semestre del tercer curso del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad de Burgos, tiene como objetivos docentes estimular la capacidad crítica, analítica y reflexiva del estudiante en relación al hecho audiovisual, la adquisición por parte del estudiante de un conocimiento básico y generalista del panorama mediático actual, de su evolución histórica y de sus funciones sociales, el conocimiento y análisis de la evolución del procedimiento cinematográfico desde sus orígenes a la actualidad, de las diversas escuelas y autores relevantes, a lo largo del transcurso de la historia del cine, del origen y funcionamiento de los diversos géneros narrativos, así como potenciar la capacidad crítica del alumno, a través del conocimiento de las diversas fases que ha seguido el lenguaje cinematográfico hasta nuestros días.

Las asignaturas de Historia del Cine y Cine de Autor, ambas de tercer curso y desarrolladas en semestres consecutivos, toman como objeto de estudio al largometraje, desde la historia del cine y sus autores responsables, complementándose. La asignatura Estructura del Sistema Audiovisual, de cuarto curso e impartida por el mismo docente, estudia el producto audiovisual como objeto industrial y económico. Por ello las competencias generales y específicas planteadas en las guías, buscan

completar el puzle audiovisual en el recorrido del alumno en ambos cursos, incidiendo en una primera fase en el conocimiento y capacidad de análisis en el cine, con un amplio abanico de escuelas y autores. En la segunda fase, en cuarto curso, se estudia el mismo objeto desde la producción, para adiestrar en la adquisición de competencias necesarias en la vida profesional, y la comprensión del funcionamiento legal, laboral, industrial y económico del sector. Se hace el recorrido desde un espectador crítico (3º), a alumnas y alumnos capaces de gestionar proyectos (4º), completando una visión global. Los datos de las materias Historia del cine y Cine de Autor construyen el armazón teórico necesario para tener una visión global de la historia y autores, sintetizando la información por la amplitud del tema. Se incentiva la labor analítica del alumno, facilitando que los visionados confirmen su propio análisis, o no y puedan argumentarlo. En la asignatura de 4º, Estructura del Sistema Audiovisual, se coloca al alumno en el rol generador de contenidos, dándole a conocer el sector. La docencia se divide en parcelas complementarias: la primera de ellas explica el funcionamiento del sector audiovisual desde lo económico, legal, laboral e industrial, partiendo del modelo cinematográfico, extrapolando las cuestiones propias de otros ámbitos como el televisivo o el publicitario. La segunda explica el desarrollo del proyecto audiovisual hasta la obtención del producto finalizado. Se potencia la adquisición de competencias propias del trabajo en equipo, organización del trabajo, toma de decisiones e iniciativa. El adiestramiento en el desarrollo de un proyecto, toma como modelo de inicio el sector cine, siendo extrapolable a cualquier otro.

4. RESULTADOS

Las unidades docentes de la asignatura Historia del Cine, recogen cronológica y geográficamente las diversas etapas por las que ha discurrido la cinematografía hasta nuestros días, comenzando por las primeras fases con los inventos y antecedentes de la cinematografía (Thomas Alva Edison, los hermanos Skladanowsky o Robert William Paul), hasta llegar a los hermanos Lumière y otros pioneros del cine de los orígenes como Georges Méliès, Edwin S. Porter o Segundo de Chomón, pasando por el surgimiento de las diversas industrias en EEUU y en Europa, así

como las figuras reseñables de dichas épocas (David W.Griffith, el slapstick con Mack Sennett, Charlie Chaplin, Harold Lloyd y Buster Keaton). Las escuelas europeas de las primeras décadas del siglo XX son tratadas según las nacionalidades de las mismas (Alemania, Unión Soviética, Francia, etc...), para regresar a EEUU y el sistema de estudios de Hollywood y los diversos géneros cinematográficos: el western, la comedia, el cine negro, el musical, el melodrama, la ciencia-ficción, así como otros géneros. Posteriormente se trabaja estudiando a directores concretos de esta época norteamericana, regresando de nuevo a Europa para centrarse en el neorrealismo italiano, la Nouvelle Vague francesa y otras cinematografías posteriores a la Segunda Guerra Mundial hasta nuestros días, recorriendo geográficamente diversos territorios mundiales, incluyendo el español, hasta llegar a nuestros días.

La metodología de enseñanza y aprendizaje que se sigue en la asignatura, en relación con las competencias que debe adquirir el estudiante, son las siguientes: clases teóricas, clases prácticas basadas en visionados diversos, desarrollo de ejercicios prácticos de análisis, tutorías y realización de trabajos individuales. En cuanto a los sistemas de evaluación empleados consisten en la combinación de un examen teórico, más la entrega a lo largo del curso de dos trabajos individuales. Se realizan, así mismo, ejercicios prácticos evaluables. Dentro del ámbito de dichos ejercicios prácticos (con un peso en la evaluación creciente, aunque situado en una media del 20% del total de la asignatura) se sitúa la actividad gamificadora del remake de secuencias cinematográficas mediante representaciones teatrales.

A lo largo de las diversas promociones que han ido incorporándose a la titulación de Comunicación Audiovisual, en su formato previo de Licenciatura y el actual de Grado, durante los doce años que ha ido impartándose la asignatura de Historia del Cine, se ha percibido un paulatino menor conocimiento inicial de las bases de la asignatura, entendiéndose que en buena medida se ha debido al progresivo cambio de modelos de consumo audiovisual de la juventud, tendente a visualizar contenidos cada vez de más breve duración, alejándose de formatos de metrajes de duraciones medias de entre noventa y ciento veinte minutos, así como a una visualización cada vez más miniaturizada y anclada en

las pantallas de los dispositivos móviles y los terminales telefónicos. Esto ha hecho que el docente se vea, de alguna manera, obligado, a incorporar nuevas metodologías tendentes, no a hacer más interesante la asignatura, sino más bien a salvar ciertas reticencias iniciales ante metrajes que son, falsamente, percibidos como obsoletos por parte del alumnado. Por ello la herramienta del juego se ha ido utilizando con habitualidad, particularmente en las primeras fases de la docencia en cada uno de los años, logrando en todos los cursos que un porcentaje muy amplio de los alumnos y alumnas matriculadas olvidasen el escaso interés inicial, pasando a un alto nivel de participación en la materia, y lo que es más importante, un incremento del deseo de crear contenidos propios. Debe referirse que el mismo docente impartía la asignatura de Historia del Cine en el tercer curso, y la asignatura de Estructura del Sistema Audiovisual en el curso siguiente (cuarto), la cual explora el sector audiovisual desde el otro lado de la pantalla, el de la producción de los contenidos. La práctica de gamificación teatral toma como base todos estos conceptos y se ha ido desarrollando los cuatro últimos cursos, del 2016/17 al 2019/20, salvo el último periodo lectivo coincidente con el momento de la pandemia Covid-19 en que no pudo realizarse de la misma manera debido a las necesarias restricciones sanitarias.

La actividad gamificadora consistente en la representación teatral de secuencias cinematográficas preexistentes toma como base la sección de los contenidos de la asignatura centrados en los géneros cinematográficos, partiéndose de un grupo de películas delimitado y seleccionado por el docente, para cubrir el espectro de los géneros cinematográficos incluyendo films del género negro, comedia, western, terror y musical. Se conforman grupos de trabajo de entre 8-12 alumnos/as, dependiendo el número del volumen de personas matriculadas en la asignatura, generándose los mismos por los propios estudiantes, salvo que sea necesario que el docente complete dichos grupos por circunstancias diversas sobrevenidas. Esta manera de crear los grupos persigue la conformación de equipos de trabajo estables a lo largo del curso (aunque habitualmente se extienden en el resto de asignaturas impartidas por el mismo docente, con posterioridad a la asignatura de Historia del Cine), siendo esto lo que provocará la conformación de grupos que amplían su

ambición creadora, incluso con posterioridad a la finalización de sus estudios universitarios, manteniendo la estructura y composición de los equipos e incluso los roles y funciones necesarias para acometer el desarrollo de un proyecto audiovisual.

El componente lúdico se impregna en la actividad desde el mismo momento de asignación de las películas que van a acometer cada grupo de trabajo, ya que se realiza un sorteo aleatorio entre los metrajes posibles seleccionados por el docente, con una condición previa, la de que al menos uno de los grupos desarrollará su actividad creando un remake representado de una película perteneciente al género musical, convirtiéndose este en el premio deseado por todos los grupos. A cada grupo se le asignan dos largometrajes, siendo el propio equipo quien decide cual de las dos opciones es la elegida para la representación teatral y cual es la que se dedicará a otra actividad grupal evaluable que se desarrollará a lo largo del resto del curso.

Algunas de las películas que se ofertan en el abanico de opciones para la realización de la práctica son las siguientes, divididas en géneros. Dentro de la comedia films como *Plácido*, *El pisito*, *La fiera de mi niña* o *Que bello es vivir*. En el ámbito del musical metrajes como *Un americano en París*, *Siete novias para siete hermanos*, *Cantando bajo la lluvia*, *Un día en Nueva York*, *Sombrero de copa* y *El mago de Oz*. Del género de terror clásicos como *Drácula*, *Frankenstein*, *La momia* o *La mujer pantera* y westerns como *El Dorado*, *La diligencia* o *Centauros del desierto* entre otros, mientras que las películas de cine negro que se ofertan son *Sed de mal*, *La dama de Shanghai*, *El sueño eterno*, *Perdición* o *Scarface*.

Las pautas del trabajo grupal remarcan el carácter de representación de una secuencia de la película que haya correspondido al equipo (uno de los dos films sorteados a elegir por el propio grupo), actualizándola a nuestra contemporaneidad, tanto desde el punto de vista temático, carácter y género de los personajes, peso protagónico o secundario de los mismos, etc... Por ello deberá producirse un visionado conjunto para debatir y elegir la secuencia que consideren más característica, ya sea por ser el núcleo del film o por tratarse de una secuencia que permita alterar el discurso o tono original del film y, con ello, situar la trama en

la contemporaneidad de la vida de los estudiantes, incluso virando completamente el sentido, trama o mensaje del metraje original. No se les pide ningún tipo de esfuerzo en cuanto a la decoración en que transcurra la acción de la secuencia, más allá del propio de los elementos de vestuario, atrezzo o mobiliario que sean esenciales para el desarrollo de su trabajo interpretativo de adaptación. Esto se hace porque se busca depositar el peso del trabajo en el proceso de adaptación crítica de la trama o discurso del film original, en la elaboración del guion y en el proceso interpretativo.

Dentro del dossier final que debe entregarse al docente, se exhibe el proceso reflexivo, que es lo más relevante desde el punto de vista docente, explicando brevemente la sinopsis del film, incluyendo las motivaciones que les han llevado a escoger la secuencia, justificando la elección, el cómo han trasladado esa secuencia a la actualidad, explicando las razones de los cambios de trama, discurso, peso y género de los personajes, para acabar representando en el escenario teatral la secuencia actualizada. Aparte de la entrega del dossier al docente, el grupo hace la exposición previa al resto de la clase de todo lo referido en dicho dossier.

Las representaciones se reparten en dos jornadas en las que se agrupan la mitad de los equipos en cada una de ellas, gestionándose las mismas como el colofón esperado por todo el alumnado para mostrar sus trabajos al resto de la clase. Tanto el colectivo de espectadores como cada uno de los grupos teatrales afrontan dichas jornadas con un alto grado de empatía e interés. En el caso del profesorado, el trabajo de mayor valor docente es realmente el previo, depositado en el dossier y seguida su evolución a lo largo de las clases prácticas, en el que se muestra el proceso de organización, análisis y de toma de decisiones argumentadas desde el doble aspecto de la adaptación entre dos lenguajes distintos, el cinematográfico y el teatral, así como el del planteamiento del remake actualizado a nuestros días, con el grado de análisis crítico del material visionado que esto implica.

Otro aspecto relevante, que es el que ocasiona la conformación de equipos de trabajo mantenidos en la titulación en el resto de asignaturas del docente, así como su extensión más allá de la vida universitaria,

generando grupos que amplían su labor creadora de contenidos audiovisuales como inicio de su vida profesional fuera de la vida estudiantil, es la implementación del trabajo en equipo como aspecto fundamental de la labor audiovisual y la estructuración del mismo en departamentos responsables, como producción, dirección, guion, interpretación, decoración, vestuario, sonido y música, a los que en prácticas posteriores se añaden los de fotografía y edición.

5. DISCUSIÓN

Los usuarios han adquirido un perfil activo, que les han llevado a convertirse en prosumidores. Este término es un acrónimo procedente de la fusión de dos palabras: *producer* (productor) y *consumer* (consumidor) para generar en inglés el vocablo *prosumer* (Islas, 2009), siendo un concepto introducido formalmente por Alvin Toffler en su libro *La tercera ola*, para quien “la tercera ola comienza a cerrar la brecha histórica abierta entre productor y consumidor” originando la economía del prosumidor (Toffler, 1980, p.23). La metáfora de las olas utilizada por Toffler, describe tres grandes sistemas de creación de riqueza, modelos en los que sitúa su primera, segunda y tercera ola, coincidiendo respectivamente con las revoluciones agrícola, industrial y tecnológica (Martínez Suárez y Salvador Agra, 2014).

El término prosumidor se aplica a diversos sectores económicos, aunque llevándolo al terreno de la comunicación, no puede pensarse que podemos permanecer inalterados como personas mientras todos los medios de comunicación se transforman. Del maremágnum de imágenes producidas en serie desde los periódicos, la televisión y el cine imperantes en la segunda ola, que alimentaban una conciencia monolítica, se pasó a una desmasificación de los medios de comunicación, que provocó “una deslumbrante diversidad de modelos y estilos de vida con los que compararse”, que ofertaban no una imagen global, sino fragmentada. Esto obliga a un proceso de ensamblaje particular por parte de cada individuo, desarrollando “una sublimada conciencia de nuestra propia individualidad, de los rasgos que nos hacen únicos”. Los nuevos medios de comunicación de la tercera ola, nos ayudan a cristalizar

nuestra esencia personal, convirtiéndonos además en prosumidores de “nuestro propio conjunto de imágenes” en un momento histórico en el que la interactividad de los nuevos medios permite “que cada usuario individual haga o envíe imágenes, además de, simplemente, recibirlas desde el exterior” (Toffler, 1980, p.449).

El concepto de prosumidor aplicado a un proyecto audiovisual o cinematográfico debe apoyarse en un carácter complementario, el del necesario desarrollo de un trabajo mediante la conformación de equipos que acaben estando compuestos por una diversidad de individuos que, asumiendo e interiorizando su rol prosumidor, tejan una red prosumidora en la que la compartimentación y el flujo de trabajo de departamentos distintos y especializados, permitan confeccionar el producto audiovisual final. En este sentido la idea de *crowdsourcing* es relevante, irrumpiendo como práctica que externaliza una función realizada por un empleado de una empresa o institución, mediante una convocatoria abierta hecha a un grupo indefinido de personas, que puede hacerse de manera colaborativa entre iguales o de forma individual (Howe, 2006). El término se compone de los vocablos *crowd* y *outsourcing*, externalizando ciertas funciones, apoyándose en la idea *wisdom of a crowd* (sabiduría de la multitud) propuesta por Surowiecki (2004).

La actividad cinematográfica es percibida por los espectadores que acuden a las salas como un producto artístico unificado, cerrado y sin aristas, del que además se atribuye su autoría a la figura individualizada de quien ejerce la dirección de la película. Pero el desarrollo de un proyecto cinematográfico sólo puede ser acometido mediante una estricta compartimentación del trabajo, estructurada en departamentos especializados en su labor concreta y a través del escalonamiento en una serie de fases sucesivas que le aproxima a la organización de los trabajos propia de otras actividades económicas. A pesar de la extrema importancia de la entidad directora del film, la producción cinematográfica se basa en la gestión de un equipo de trabajo que aporta sus capacidades creativas de manera conjunta al producto final, el largometraje.

El cine, como el resto de actividades artísticas, surge por la capacidad creativa del ser humano en su búsqueda por trasladar al resto de sus congéneres una idea sobre el mundo, una nueva visión sobre el mismo,

o tan simple como complejo, pretenda entretener a los espectadores con su relato. Pero, el cine ¿es tan solo arte o también es una actividad netamente industrial? Si tomamos otras facetas artísticas como la pintura, escultura, fotografía o literatura, la individualidad con la que afrontan los creadores su trabajo provoca dos situaciones. Por un lado, se aligera el coste económico de la producción del objeto artístico al intervenir únicamente una persona y con ello tender a un lucro económico individual. Por otra parte, se elimina la necesidad de la gestión de un equipo de trabajo por lo que las decisiones acerca se simplifican, será el individuo quien las tome y ejecute por sí mismo. Sin embargo, en la actividad audiovisual, sea cinematográfica o televisiva, resulta imposible de afrontar la realización individual del trabajo, diríamos que ese deseo por parte de ciertos autores deviene en mera utopía. Baste un intuitivo ejemplo, siempre debe existir un personaje ante el objetivo de la cámara, la cual deberá ser manejada por alguien.

La cinefilia de millones de espectadores deposita en sus retinas una imagen idealizada de la realidad cinematográfica, la asunción de que el espacio filmico reconstruido en la pantalla, y las acciones que en él se desarrollan suceden con la naturalidad y la continuidad temporal de los acontecimientos vividos. Pero esto nunca es así. Todo debe ser recreado partiendo de cero y para ello todo debe ser organizado como cualquier otra actividad económica, ya que a pesar del carácter efímero en apariencia del producto cinematográfico, de no tratarse de un servicio tradicional y de las dificultades que esto implica en el análisis de los economistas (Gomery, 1991, p.11), el cine no ha dejado nunca de ser también industria.

En el desarrollo de la actividad gamificadora expuesta, se sigue el proceso de que el alumnado se enfrente al “problema” de diseccionar un film relevante para la historia cinematográfica, como paso previo para el desarrollo de un trabajo de adaptación a otro lenguaje, el teatral, en el que van a tener que organizar el trabajo de una manera grupal, estructurada por departamentos especializados que, sin embargo, son los mismos que deberían ser empleados en la factura de un producto cinematográfico (interpretación, guion, dirección, puesta en escena, producción, decoración, vestuario, sonido y música). De esta forma se les

“invita” a ampliar el trabajo extendiéndolo a la producción audiovisual en el espacio geográfico en el que viven o del que proceden, un área que parte de unas restricciones externas por su localización o por sus carencias desde el punto de vista de sector audiovisual local, como pasamos a desarrollar a continuación, ya que, por otra parte, el sector audiovisual español está articulado en torno a los dos grandes focos en cuanto a la producción, las comunidades autónomas de Madrid y Cataluña, donde se concentran la mayoría de las productoras capaces de generar los contenidos audiovisuales que, sin embargo, serán consumidos por la ciudadanía a lo largo de todo el territorio estatal, ciudadanos entre los que se encuentran los alumnos y alumnas que, como hemos mencionado previamente, están facultados y desean asumir su rol individual prosumidor, pudiendo depositar en los mismos el anhelo de construir un tejido industrial audiovisual alejado de los grandes focos estatales, apoyándose en la capacidad de emprender empresarialmente creando productoras que se mantengan en las geografías menos habituales, audiovisualmente hablando.

En cualquier caso, la dificultad para el mantenimiento de una actividad profesional continuada es máxima por no existir proveedores establecidos y por la necesidad que tienen los actores y técnicos locales de migrar a los grandes centros de producción para poder desarrollar su carrera. Por ello, la diferenciación temática respecto de la producción más generalista conduce a este colectivo de artesanos a dirigir su trabajo a generar contenidos de proximidad, que tanto cubren inquietudes locales no tratadas audiovisualmente por los grandes medios, como precisan una inversión económica menor por la cercanía de los hechos y localizaciones empleadas. Aunque el volumen de espectadores potenciales al que se dirigen los contenidos es menor por la limitación geográfica, la temática próxima les predispone positivamente. Esto debe aprovecharse acompañando al desarrollo del rol prosumidor que los nuevos tiempos tecnológicos y sociales permiten. El espíritu colaborativo, inherente a un trabajo como el audiovisual, de obligado desempeño en equipo, puede además incrementarse aplicando la filosofía del crowd-sourcing como un modelo por el que, mediante la red, pueden ponerse en contacto intereses creadores comunes al externalizar la resolución

de problemas. Pero la proximidad permite que esta red de conexiones se establezca no solo a nivel virtual sino también presencial, facilitando el nacimiento de equipos de trabajo que ayuden a el sector.

El afán por narrar lo próximo viene dado, en gran medida, por la escasa presencia de los temas locales en los contenidos generalistas. La necesidad de cubrir el descompensado puzle temático, completando los huecos de lo temáticamente dejado fuera del campo mediático, incentiva más aún si cabe la necesidad de rellenar los lapsos por parte de los agentes audiovisuales locales.

Como en todo proceso en el que el eje es lo comunicativo, en el sector audiovisual intervienen el emisor y receptor, junto al canal por el que discurren los contenidos. Esto encuentra su equivalencia económica en lo cinematográfico en los tres eslabones esenciales de la industria: la producción como entidad responsable de generar los contenidos, la distribución que se encarga de hacer llegar dichos contenidos a las pantallas cinematográficas y, finalmente la exhibición que serían las salas en las que se proyecta la película. Para acometer la producción de un film se siguen unos trabajos repartidos en tres fases consecutivas: la preproducción (redactando el guion y preparando el proyecto), el rodaje y la postproducción como momento final. El producto cinematográfico es esencialmente un prototipo fabricado en función de los requerimientos y necesidades de cada producto en concreto (trama, presupuesto, casting...etc.), aunque la creación de cada película siga un proceso conocido y aceptado como know-how por el colectivo de profesionales. Uno de los caracteres particulares de cada proyecto es la manera en la que se formula su financiación.

En España como en el resto de los países de la Unión Europea adquieren una esencial importancia para la financiación de los productos cinematográficos, tanto las instituciones del sector y las entidades financieras como, lo que es más relevante en este estudio, las cadenas televisivas (Cabezón y Gómez Urdá, 2004), dependiendo en gran medida la mayor parte de las grandes empresas productoras de las cadenas de televisión (Bustamante, 2004), tanto por ser potenciales clientes en los contenidos televisivos como para financiar los proyectos cinematográficos propios. Dicha financiación se apoya en tres bases fundamentalmente, además

de la inversión propia de los productores. Estas son el contrato con la empresa distribuidora, las ayudas y subvenciones públicas y la preventa de los derechos de emisión a una cadena de televisión. La estrategia de los grupos mediáticos deberá combinar su práctica televisiva habitual con los compromisos existentes en relación al sector cinematográfico (García Santamaría, 2016). Este último elemento es particularmente importante ya que no debe olvidarse que el cinematográfico es un sector que opera bajo unas condiciones de claro riesgo económico, con un resultado comercial incierto en la taquilla de las salas de cine, y que además se genera después del proceso de producción. Por ello la obligación legal que tiene la televisión de apoyar financieramente al cine se complementa con la necesidad que tienen las empresas productoras cinematográficas de contar con su inversión financiera previa para poder acometer el desarrollo de los proyectos (Cuevas, 1976). La falta de certeza acerca del resultado económico de un largometraje dificulta la pervivencia de las productoras, pues dependen no solo de su saber hacer, añadiéndose el azar como variable a la ecuación (Álvarez Monzoncillo, 2004). La estructura empresarial está atomizada, aumentando la debilidad financiera de las empresas que se ven obligadas a diversificar las fuentes de financiación (Álvarez Monzoncillo y López Villanueva, 2007), estando obligadas a acometer un único proyecto en cada momento, cuyo resultado permitirá la siguiente producción, en el caso de ser positivo.

El mundo que muestra una película es solo uno de entre los posibles y solo narrará lo “que él mismo propone como real” (Casetti y Di Chio, 2009, p.123). La visión y la pantalla comparten parámetros que los limitan tanto en el rodaje como en la exhibición, delimitando aquello que queda fuera de campo, no solo por las áreas no visualizadas del plano, sino también por la acción dramática, personajes o diálogos que se excluyen de la línea del relato. Aunque el marco limite la imagen, la convención cultural nos recuerda que más allá de la pantalla se extiende el universo imaginario del guion (Aumont, 1997). En este sentido, determinados colectivos son persistentemente olvidados y dejados fuera del campo de los personajes protagonistas del cine español. De igual forma, en el cine de género de mediados del siglo XX, existen ausencias

temáticas muy destacables y una tendencia a establecer un modelo de vida “ideal” que debe seguirse, obviando otros distintos, fuera de la “norma” de las sociedades de la época e, incluso, olvidando los roles femeninos o relegándolos a funciones accesorias y estereotipadas. Es ahí donde el alumnado que ejecuta esta práctica, al tener que crear un remake actualizado de los films originales, deposita el peso de su trabajo, aplicando su deseo de exponer sus opiniones y críticas, reclamando la importancia que tienen temas y género, corrigiendo las ausencias discursivas del cine más tradicional.

6. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos permiten concluir que la práctica facilita el aprendizaje del concepto de autoría y las particularidades del lenguaje cinematográfico y el teatral, así como la capacidad crítica y analítica del alumnado. Igualmente capacita para la identificación de las diversas funciones profesionales existentes en un trabajo en equipo como el audiovisual, incluyendo la interpretativa. Esto ayuda al alumnado a comprender el concepto de prosumidor, incentivándose la producción de contenidos audiovisuales con temáticas de proximidad gracias al mantenimiento de los grupos de trabajo creados en la titulación.

Los trabajos realizados por el alumnado, tanto dentro de la titulación como a posteriori gracias a los equipos conformados, corrigen, al menos parcialmente, la posición dominante de los grandes focos madrileño y catalán, que concentran la actividad económica audiovisual en ellos, atrayendo a los profesionales de las áreas menos desarrolladas, vaciando profesionalmente sus espacios de origen y perpetuando con ello el problema. La democratización en el acceso a los medios ayuda a crear un tejido industrial audiovisual en áreas geográficas sin raigambre en de producción y distribución audiovisual, y su aprovechamiento por los usuarios-agentes locales, palía en buena medida esta situación. Esto provoca además el surgimiento y posterior mantenimiento de una actividad económica audiovisual local, que retroalimenta la consolidación de un tejido industrial.

Igualmente, el alumnado que participa en la práctica que hemos expuesto, centra el foco de la actualización teatralizada de sus remakes a partir de largometrajes clásicos, en la corrección del discurso, a menudo obsoleto, de los mismos, dirigiendo su mira contemporánea a cuestiones dejadas de lado o incluso, reflejadas peyorativamente en los metrajes de partida, sobre todo en lo relativo a los roles femeninos y a lo entendido como “normal” en los mismos, aportando una mirada propia, personal, actual y crítica sobre los temas y tramas tratadas en el cine a lo largo de su historia.

7. REFERENCIAS

- Álvarez Monzoncillo, J. M. (2004). La industria cinematográfica: enfermedades crónicas e incertidumbres ante el mercado digital. En E. Bustamante (coord.), *Comunicación y cultura en la era digital* (pp.107-140). Gedisa.
- Álvarez Monzoncillo, J. M. y López Villanueva, J. (2007). La situación de la industria cinematográfica española: políticas públicas ante los mercados digitales. Fundación Alternativas.
- Aumont, J. (1997). El ojo interminable. Paidós.
- Bustamante, E. (2004). Televisión: errores y frenos en el camino digital. En E. Bustamante (coord.), *Comunicación y cultura en la era digital* (pp. 213-264). Gedisa.
- Cabezón, L. A. y Gómez Urdá F. G. (2004). La producción cinematográfica. Cátedra.
- Casetti, F. y Di Chio F. (2009). Cómo analizar un film. Paidós.
- Cuevas, A. (1976). Economía cinematográfica. La producción y el comercio de películas. Antonio Cuevas Puente.
- García Santamaría, J. V. (2016). Los grupos multimedia españoles. Análisis y estrategias. Editorial UOC.
- Gomery, D. (1991). Hollywood: el sistema de estudios. Verdoux.
- Howe, J. (2006). The rise of crowdsourcing. *Wired Magazine*, 14(6), 1-5. Condé Nast Publications.

- Islas O. (2009). La convergencia cultural a través de la ecología de medios. Comunicar [en línea], N°33, v XVII, 25-33. Revista Científica de Educomunicación.
- Martínez Suárez, Y. y Salvador Agra, S. (2014). El produser como producción de usuarios: más allá de wreaders y de prosumers. Razón y palabra [en línea], N° 86, Abril-Junio. Comunicación y ciudadanía.
- Surowiecki, J. (2004). The wisdom of crowds. Doubleday
- Toffler, A. (1980). La tercera ola. Plaza & Janes.