



Contratexto

ISSN: 1025-9945

ISSN: 1993-4904

contratexto@ulima.edu.pe

Universidad de Lima

Perú

Perales Linares<sup>1</sup>, Vanessa  
APPS4CAV creación audiovisual con dispositivos móviles (2019)  
Contratexto, núm. 32, 2019, Julio-, pp. 351-354  
Universidad de Lima  
Surco, Perú

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570661491017>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

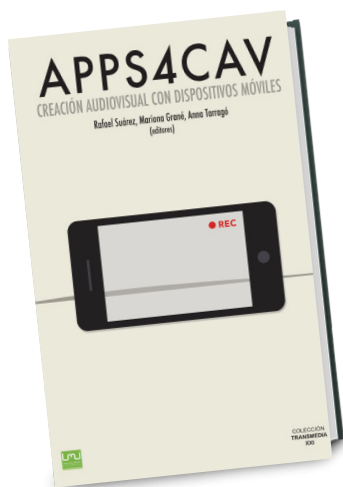
redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso  
abierto

## APPS4CAV CREACIÓN AUDIOVISUAL CON DISPOSITIVOS MÓVILES (2019)

Rafael Suárez, Mariona Grané, Anna Tarragó (Eds.). Barcelona: Learning, Media and social Interaction.



POR VANESSA PERALES LINARES<sup>1</sup>

Universidad de Lima (Perú)

vperales@ulima.edu.pe

El móvil/celular/*smartphone* se ha convertido en nuestra navaja suiza. Vamos “vestidos” por ahí, preparados para lo inesperado con una serie de *gadgets* y aplicativos que nos permiten transitar la vida moderna con habilidad aumentada, invitándonos a recrearla, compartirla, ser nosotros y otros a la vez.

APPS4CAV analiza, en nueve capítulos, el impacto 360° de las apps del rubro audiovisual en la generación de contenido, el uso en ámbitos educativos formales e informales, la capacidad docente para insertar estas herramientas como parte del proceso de enseñanza- aprendizaje del alumnado, la percepción de los estudiantes respecto de ellas y su interés en utilizarlas antes y después de convertirse en profesionales de campo.

El camino que plantean los autores resulta, por decir lo menos, inquietante.

Iniciamos la lectura entendiendo al aparato, sus facilidades, ese “metamedio” en el que convergen todas las otras herramientas comunicativas” y que incluso modela nuevas formas de interacción, acompañándonos e invitándonos a decir algo, a veces lo que sea, para sentir que estamos presentes y que alguien es testigo de nuestro efímero destino.

---

<sup>1</sup> Magíster en Comunicación y Educación por la Universidad Autónoma de Barcelona, España. <https://orcid.org/0000-0002-2638-0676>

El móvil es el artilugio que guarda, difunde y magnifica la experiencia de vivir, fortaleciendo así su conexión intrínseca con temas menos formales pero haciéndose, a la vez, completamente necesario. Sin embargo, la ligereza del dispositivo mezclada con su amplia gama de facilidades empieza a seducir las horas de trabajo transformándolas en aparente ocio, reinventando el telar de actividades, donde las fibras individuales se disuelven y el gran dibujo se impone.

El *smartphone* gamifica nuestra vida. Soluciona problemas, nos brinda datos “que ‘necesitamos’”, reorganiza nuestras interacciones y, en el caso específico tocado por el libro, brinda herramientas para el trabajo audiovisual. Los autores nos brindan un listado preciso de aplicaciones ‘rankeadas’ internacionalmente que los profesionales de comunicación vienen utilizando hace un tiempo y que la industria cinematográfica empieza a contemplar como opciones de calidad al agotador despliegue técnico que normalmente tiende a opacar la agilidad en el proceso creativo o de realización.

A Dziga Vertov, el director de cine ruso de inicios del siglo pasado, se le da vida al retomar su interés inagotable por exponer al equipo técnico a la realidad más pura, utilizándola como punto de partida para experimentar miradas divergentes y comunicar sensaciones profundas. El comparativo se va realizando con distintos instrumentos: la cámara Super 8, el *walkman* o los teléfonos móviles actuales, que van democratizando la creación a partir de herramientas con lenguajes más sencillos, individualizando su uso, bajo la principal posibilidad de llevar consigo un objeto que nos permite capturar lo impensado.

El análisis de los autores observa también cómo las interfaces cambian por completo el paradigma del trabajo, sea individual o en equipo, pues lo reestructura quitándoles temporalidad y ubicación.

Podemos avanzar trabajo en las noches de insomnio o sentados en el transporte público. “No llevar el trabajo a casa” resulta una frase insólita en una época en la que se valora que el interlocutor responda pronto, esté disponible para escuchar, resolver o, simplemente, hacerse presente. Aprendimos muy bien que la información era poder y, en algún punto, todos decidimos estar atentos a la primicia, porque compartir ‘lo último’ nos daba algún tipo de estatus.

La información que tenemos en la nube, y los aplicativos que nos permiten acceder a estos, reestructuran nuestros procesos de pensamiento pues nos brindan pautas específicas de cómo organizarnos. Hay *apps* tan asumidas socialmente que se convierten en el patrón de desarrollo de ciertos trabajos pues han resuelto, con fórmulas específicas, el punto más corto entre A y B o la manera más eficiente de resolver algún problema.

Luego de informarnos y compartir las múltiples facilidades técnicas y datos sobre su uso en la industria especializada generándonos gran entusiasmo y expectativa por

lo que seguramente devendrá en algunos años, se produce un duro freno al enfrentar esta mirada positiva del desarrollo audiovisual con el engranaje educativo y su (leve) capacidad para introducir estas herramientas o, al menos, generar interés entre los estudiantes para empezar a asimilarlas como parte de su proceso de aprendizaje y creación.

Los autores observan cómo el desarrollo de las *apps* y el modelo gamificador transforman el contacto con el entorno: relaciones interpersonales, significación de la realidad, creación del yo, etc. El cuerpo docente se pregunta cómo permanecer a la vanguardia, cómo mantener estándares de calidad educativa y, sobre todo, cómo conectar con generaciones que interactúan y aprenden tan diferente. Los estudiantes terminan sintiendo, luego de graduarse y trabajar, que no han aprendido lo suficiente en las aulas. Ambas partes esperan del otro un comportamiento que, al no suceder, acaba por desmotivarlos.

Bien citan en el libro a Ferrés y Masanet: “para el educador la falta de motivación debería ser más preocupante que la falta de comprensión, porque es esta falta de motivación lo que deja indiferentes a los estudiantes o crea rechazo en ellos” (como se citó en Suárez, Grané y Tarragó, 2019, p. 144).

Se evidencia el gran interés por “innovar”, pero incluso definir o convertir esta premisa en acciones concretas en el aula crea incertidumbre en el cuerpo docente. El profesor y sus alumnos instituyen un microcosmos en el aula en donde las reglas dan cabida a cierta exploración por sobre otra, dando mayor jerarquía a algunos procesos versus otros.

Ambas generaciones, a pesar de encontrarse en el aula, ven el mundo desde una perspectiva completamente diferente, especialmente cuando se trata de flujo de trabajo y educación. Los estudiantes en su vida cotidiana buscan, resuelven y gestionan su tiempo constantemente entre el ocio y el trabajo pero, a pesar de contar con las posibilidades que le brinda un *smartphone*, cuando se trata de estudiar descartan poner en práctica estas herramientas y capacidades pues las identifican como procesos “informales” de aprendizaje.

Debido a que los pasos en el aula no van lo suficientemente rápido con respecto a la renovación tecnológica en ámbitos profesionales entonces, tal vez no se trate solo de proponer fórmulas o implementar novedades, sino de empezar a escuchar y permitir el ingreso al aula de estos modelos de trabajo que los estudiantes identifican más como herramientas de ocio pero cuyo significado podrían reconvertir a su propio favor. La generación con mayor acceso a la información y con la mayor capacidad —en años— de permitirse las equivocaciones como parte de su proceso de aprendizaje ¿qué tiene que decir?

Hace falta recordar también que, detrás de estas grandes interfaces hay diseñadores, comunicadores, ingenieros, etc., un equipo de personas que entienden procesos

—muy distintos a los suyos— y los convierten en plataformas horizontales que invitan a su uso con lenguajes sencillos. Esos profesionales fueron estudiantes técnicos o universitarios alguna vez y, seguro, tuvieron a un profesor preocupado en la innovación, generando situaciones que los alejaran de su realidad habitual, incitando el uso de todas estas habilidades técnicas (que ellos ya poseían o que se vieron en la necesidad de desarrollar) en conjunción con la capacidad de análisis y resolución de casos.

Este libro nos muestra la brecha entre la industria audiovisual y la academia, permitiéndonos reflexionar, con datos precisos, sobre las carencias y los objetivos primordiales de nuestra actividad en el aula.

Con un lenguaje didáctico y resúmenes al final de cada capítulo (incluyendo las ideas clave y recursos a los que podemos acudir para profundizar información), se convierte en un documento imperdible para la realización audiovisual y los estudios relacionados con ella.

## REFERENCIAS

Suárez, R., Grané, M. y Tarragó, A (Eds.). (2019) *APPS4CAV Creación audiovisual con dispositivos móviles*. Colección Transmedia XXI. Barcelona: Learning, Media and social Interaction. Universitat de Barcelona.