

**creatividad  
e imagen  
en los niños**

Francisco García García Henche

**premio nacional  
a la investigación educativa 1978**

ESTUDIOS de EDUCACION

---

# CREATIVIDAD E IMAGEN EN LOS NIÑOS

(EXPERIENCIA COMPARATIVA DE CREATIVIDAD ICONICA EN UN COLECTIVO DE NIÑOS DE EDADES COMPRENDIDAS ENTRE LOS DIEZ Y DOCE AÑOS)

FRANCISCO GARCIA GARCIA HENCHE

PREMIO NACIONAL A LA  
INVESTIGACION EDUCATIVA 1978

MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA

© Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia.  
Se prohíbe la reproducción total o parcial del texto y de las ilustraciones de esta obra sin autorización expresa del Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia.

Edita: Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia  
Imprime: Artegraf. Sebastián Gómez, 5. Madrid-26  
ISBN: 84-369-0830-9  
Depósito Legal: M. 11.384-1981  
Impreso en España

*AGRADECIMIENTO:*

- *A los Centros de Escuela Hogar de Guadalajara y Hermanos Maristas de la misma ciudad, así como a todos los niños que han intervenido en este trabajo, por su gran interés, entusiasmo y colaboración.*
- *Al doctor Joaquín Aguilera Gamoneda, por su orientación, valiosísima.*
- *A Angela C. Ionescu, por la prestación de uno de sus cuentos*



# I N D I C E

	Página
0. INTRODUCCION .....	9
1. SUPUESTOS PREVIOS Y BASICOS DE LA EXPERIENCIA .....	11
1.1. PRESENTACION .....	11
1.2. OBJETIVOS DEL PRESENTE TRABAJO EXPERIMENTAL .....	12
1.3. EXPLICACION DE CONCEPTOS EMPLEADOS .....	12
Experiencia .....	12
Comparativa .....	13
Creatividad .....	13
— Concepto .....	13
— Factores .....	14
— Presupuestos .....	16
— Estructura del acto creador .....	17
Icónica .....	19
Colectivo .....	21
1.4. PROCESO SEGUIDO EN EL TRABAJO DE INVESTIGACION .....	22
2. BASE SOCIOLOGICA .....	25
2.1. FORMACION DE GRUPOS Y FUNCIONES .....	25
2.1.1. Composición de los grupos .....	25
2.1.2. Reglas del equipo y normas de trabajo .....	26
2.1.3. Reglas del juego .....	28
2.1.4. Información a los grupos .....	30
2.1.5. Resumen del cuento de A. Ionescu .....	36
2.1.6. <i>Aportación técnica</i> .....	36
2.2. ESTUDIO SOCIOLOGICO DE LOS GRUPOS DE TRABAJO .....	36
3. DESCRIPCION DE LA EXPERIENCIA .....	50
3.1. TRABAJO DE CREACION ICONICA .....	50
3.2. TRABAJO DE INTERPRETACION COMPOSITIVA ICONICA .....	79
3.3. ANALISIS Y VALORACION DE LA EXPERIENCIA POR LOS PROPIOS NIÑOS QUE LA HAN REALIZADO .....	95
4. ANALISIS Y VALORACION DEL TRABAJO DE LOS GRUPOS (BASES Y CRITERIOS) .....	104
4.1. BASES Y CRITERIOS PARA EL ANALISIS DEL TRABAJO DE LOS GRUPOS DE CREACION ICONICA .....	104
4.1.1. Bases y criterios comunes para todas las formas icónicas .....	105
4.1.2. Bases y criterios específicos de cada una de las formas icónicas:	
4.1.2.1. Película .....	105
4.1.2.2. Diapositiva .....	109
4.1.2.3. Fotocuento .....	112
4.1.2.4. Comíc .....	115
4.2. BASES Y CRITERIOS PARA EL ANALISIS DEL TRABAJO DE LOS GRUPOS DE INTERPRETACION COMPOSITIVA ICONICA .....	117
— Reconstrucción del cuento .....	117
— Invención .....	119
— Expresión plástica .....	120
— Relación .....	121
— Condensación .....	122
— Simplificación .....	123

	<u>Página</u>
4.3. BASES Y CRITERIOS PARA EL ANALISIS DEL COMPORTAMIENTO SOCIAL Y CREATIVO DE LOS GRUPOS ... ..	124
4.4. METODOS DE TRABAJO DE LOS DIVERSOS GRUPOS ... ..	125
4.5. SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE EL TRABAJO DE LOS DOS MEDIOS SOCIALES ... ..	126
<b>5. CONCLUSIONES</b> ... ..	<b>130</b>
5.1. CONCLUSIONES GENERALES ... ..	130
5.2. CONSECUENCIAS GENERALES QUE SE DEDUCEN DE ESTA INVESTIGACION RESPECTO A LA CREATIVIDAD ICONICA DE LOS GRUPOS ... ..	143
5.3. RELACION ENTRE EL COMPORTAMIENTO SOCIAL Y CREATIVO ... ..	149
5.4. INFLUENCIA DEL MEDIO SOCIOCULTURAL EN LA CREATIVIDAD ICONICA INFANTIL ... ..	152
5.5. DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE EL GRUPO DE CREACION ICONICA Y EL DE INTERPRETACION COMPOSITIVA ICONICA ... ..	154
5.6. CARACTERISTICAS GENERALES PROPIAS, ESPECIFICAS Y COMUNES DE LAS DIVERSAS FORMAS ICONICAS EMPLEADAS EN LA REALIZACION DEL PRESENTE TRABAJO ... ..	157
5.7. POSIBILIDADES CREATIVAS QUE PRESENTA LA IMAGEN SEGUN CONSECUENCIAS DE ESTE TRABAJO EXPERIMENTAL.	160
<b>6. APLICACIONES QUE PUEDEN SUGERIR LAS CONSECUENCIAS DE ESTA INVESTIGACION</b> ... ..	<b>165</b>
6.1. EN EL CAMPO DE LA DOCENCIA ... ..	165
— Respecto a la pedagogía de la creatividad ... ..	165
— Respecto a las posibilidades que brinda la imagen como contenido de enseñanza ... ..	169
— Respecto a la metodología ... ..	173
— Respecto a las actividades de este mismo trabajo en sí mismo consideradas ... ..	175
6.2. EN LA UTILIZACION DEL OCIO ... ..	175
— Formación de clubs de imagen ... ..	175
— Realización de «forum» ... ..	176
— Utilización de las formas icónicas estudiadas para el espectáculo, la diversión o entretenimiento de los muchachos ... ..	176
— La imagen y su capacidad de juego y diversión ... ..	177
— Aportación de este trabajo al espectador ... ..	178
<b>7. BIBLIOGRAFIA</b> ... ..	<b>179</b>
<b>8. APENDICES</b> ... ..	<b>184</b>
TEXTO DEL CUENTO «EL GUSANILLO AMARILLO DE JUGUETE».	184
TEXTO DE LA ENCUESTA ... ..	187
VOCABULARIO ... ..	189

## INTRODUCCION

Si nos ponemos en contacto con el niño, podremos conocer sus intereses, acercarnos al mundo mágico de sus sentimientos, de sus pensamientos, de la alegría de su crecer. Observaremos cuáles son sus deseos, cuál el proceso de su crecimiento humano y vislumbraremos, tal vez lejanamente, cuál es el secreto de su alegría y de su tristeza, cuáles son las riberas de su auténtico mundo interior, el ala cósmica de su fantasía. Nos atraerá la gracia de su hacer, el deseo de juego, su acercamiento a los demás niños hasta formar amistades y grupos. Le veremos disfrutar con las actividades, especialmente con aquellas de tipo creativo, con aquellas en que el niño puede desarrollar sus ideas de una forma espontánea sin miedo a las críticas, o la referencia al modelo. Le veremos ávido de conocer el mundo, de ver.

Un conocimiento profundo del niño nos lleva a un planteamiento de la enseñanza completamente nuevo, divergente. Respetarle nos exige aceptarle tal cual es, dotado de unas características peculiares. Cuando el niño llega al mundo lo hace en una situación donde nada se ha cumplido y donde todo es posible para él, tamizado, bien es cierto, según lo que se debe por naturaleza. En realidad, el hombre, mediante esa asimilación y acomodación al entorno natural y social, necesaria para subsistir, podría recrear el mundo, reinventarlo. Y si no es así, es porque el hombre, que es un ser por naturaleza creativo, se encuentra alienado por una serie de continuos condicionamientos; se le exige un desempeño estereotipado del rol que se le determina en cada momento, vive en un mundo sumiso, resignándose a la uniformidad, al conformismo, a la monotonía, a la incapacidad de autogobierno.

Es urgente rescatar de esta situación al hombre y especialmente al niño. Si sigue cercado por un ámbito cerrado y normativo, irá sucumbiendo la alegría, la espontaneidad, su sentido del juego, de la creatividad, y lo que es peor, aquellos factores que destrazan el ser creativo, matan también, de una manera inexorable, el ser y sentirse poseedor de su propio destino, de autoconocerse y valorarse con la base de la propia verdad.

El niño es por naturaleza creativo. Una de las posibles formas del desarrollo de esa creatividad está representada por la imagen. Por ella



se siente profundamente atraído. La mayor parte de información para nuestro conocimiento del mundo nos viene dada por la imagen visual.

El auténtico entendimiento de la imagen trasciende las coordenadas técnicas, sociológicas, científicas e históricas para convertirse en un modo de «ver» el mundo, de comprender el ser de las cosas; es como una filosofía. Sus características técnicas, su flexibilidad, su valor de testimonio; su capacidad para transmitir mensajes, su objetividad y a la vez su posible manejabilidad dentro de ciertos límites; su poder de convocatoria, de sugestión; su facilidad para la expresión de la belleza y el horror; su capacidad para informar, para divertir, para liberar escapándose del mundo, su hermandad con la fantasía; su poder de creación; su actualidad perenne, su carácter concluyente surgido de su plasticidad; la inmediatez de su presencia, son elementos concluyentes para incluir a la imagen en un estudio de creatividad infantil.

La imagen, por otra parte, se alegra en plenitud con la experiencia, y una y otra combinan bien con el carácter originario, de búsqueda, de realidad que se va haciendo; con el concepto de creatividad.

---

La presente obra recoge el planteamiento, proceso, desarrollo, conclusiones y consecuencias de una experiencia realizada con niños de diez, once y doce años. No ha sido mi intención teorizar sobre la creatividad de la imagen, sino experimentar y sacar las conclusiones pertinentes. Creo que se abre un camino pleno de interés para todos los que estamos interesados en la educación del niño desde una perspectiva dinámica, activa, experimental, espontánea y liberalizadora.

No se ha pretendido hacer crítica de las instituciones escolares, de los métodos de trabajo, de la actitud ante determinados problemas de los profesionales de la educación, pero la lectura profunda de este trabajo conlleva una toma de postura, una forma de pensar, de situarse ante la educación. Subyace de una forma implícita una filosofía de la misma.

Por razones obvias, el texto sólo contiene algunos fragmentos del material de la experimentación que, tomados como ejemplos, pueden ser representativos e ilustrativos del proceso. Como se puede observar, la parte teórica de esta obra se presenta a veces como esquemas sugerentes para posteriores estudios enriquecedores. Espero que esta publicación pueda suscitar algún tipo de interés, ya en un sentido de practicidad, ya en una dirección de análisis e investigación.

## **1. SUPUESTOS PREVIOS Y BASICOS DE LA EXPERIENCIA**

### **1.1. Presentación**

La experiencia se ha realizado con grupos de niños de diez a doce años de edad en la ciudad de Guadalajara y en dos colegios que, por sus características particulares, son representativos de dos clases sociales de diferente nivel social y cultural. Uno de ellos ha sido la Escuela Hogar «Nuestra Señora de la Antigua», de Guadalajara; estos niños, que viven en régimen de internado, son procedentes de medios rurales de la provincia; otro es el Colegio de los Hermanos Maristas, en régimen externo, con niños de la propia ciudad y de un nivel social y cultural bastante alto.

La experiencia ha consistido en lo siguiente:

Con los niños de cada colegio se han formado grupos de seis elementos cada uno. El trabajo experimental ha constado, fundamentalmente, de dos fases de experimentación: En la primera, llamada de «creación icónica», los niños tienen que expresar en imágenes el cuento de Angela C. Ionescu, «El gusano amarillo de juguete», en cuatro formas icónicas diferentes: película, diapositivas, fotocuento y «comic».

En la segunda fase, llamada de «interpretación compositiva icónica», se toma como elemento base el propio material visual producido por sus respectivos grupos de creación icónica, que sufre un determinado tratamiento, ya sea por fraccionamiento del material o por privación de todo otro código que no sea el icónico. Se trata de interpretar ese material fragmentario, de componer algo con sentido coherente, de volver a encontrarle su forma primitiva o hallarle una nueva.

Por otra parte, se ha estudiado el ambiente social mediante una encuesta; el comportamiento social y creativo y el funcionamiento de los grupos mediante sociogramas, diagramas, esquemas, etc.

Analizados todos estos estudios, trabajos, materiales y ejercicios, se ha hecho una valoración desde el punto de vista de la creatividad de la imagen, llegando a determinadas conclusiones. Asimismo se han sacado algunas consecuencias y aplicaciones prácticas, especialmente para el campo de la enseñanza y el ocio.

## 1.2. Objetivos del presente trabajo experimental

1. **Mostrar una realización práctica** de creatividad icónica en grupos de niños de diez, once y doce años de edad.

Al finalizar el trabajo los niños que hayan participado en él habrán realizado, sean cuales fueren los resultados, una serie de actividades; habrán puesto en juego unas determinadas habilidades, habrán tenido unas relaciones grupales con sus compañeros; en definitiva, habrán vivido una experiencia.

No cabe la menor duda de que se habrán enriquecido, se habrán asomado un poco más al mundo y, en especial, al mundo de la imagen.

En algunos hasta es posible que quede una especie de activa llamada de interés por la imagen, por la creación. Y esto ya justificaría en gran medida el esfuerzo de este trabajo.

2. **Mostrar que existen formas de creatividad que se apoyan en unas estructuras icónicas.** Estudiar la relación entre creatividad y forma icónica. En qué grado la imagen se muestra como creativa o como posibilitadora de creatividad. Lo que exige un análisis del trabajo realizado desde estos ángulos.

3. **Estudiar el comportamiento social y creativo de los niños en el trabajo de grupo y a través de determinadas formas icónicas.**

Esto nos llevará a estudiar el comportamiento social del grupo, a realizar un estudio sociométrico del mismo, así como del comportamiento creativo y la influencia del comportamiento social sobre el creativo y cómo se da esto en las diferentes formas icónicas.

4. **Influencia del ambiente social y cultural en la creatividad icónica.**

Por ello se realiza el trabajo de experimentación en dos colegios de diferente nivel social y cultural.

La pregunta pertinente a desarrollar aquí sería: A la vista de los resultados, ¿influye el medio social en la creatividad de la imagen?, ¿cuál es esta influencia?. ¿puede quedar contrarrestada por otro tipo de factores?

5. **¿Qué aportaciones puede ofrecer el presente trabajo experimental?**

En principio preveo que serán dentro del campo de la docencia y el ocio.

## 1.3. Explicación de ciertos conceptos empleados

### EXPERIENCIA

Ha de ser entendida bajo estos tres aspectos:

— En cuanto que este trabajo tiene sus raíces en la práctica, en algo real.

— En cuanto que puede ser definido como algo experimental, sin poder determinar a «piori» los resultados, sino que éstos son frutos de una investigación.

— En cuanto que supone una experiencia, un enriquecimiento tanto a nivel personal del investigador como a nivel colectivo e individual para los propios niños que han trabajado en las actividades propuestas.

## COMPARATIVA

Analizada cada una de las actividades que integran el ramillete de la experiencia total que aporta el presente trabajo, se impone relacionar entre ellas aspectos:

- Semejantes, diferentes.
- Convergentes, divergentes.
- Complementarios, suplementarios.
- Integradores, sugeridores.

Comparación entre:

- Los dos medios sociales en que se realiza la experiencia respecto a la creatividad de la imagen en grupos de niños.
- Los grupos «creativos icónicos» y sus correspondientes «interpretativos compositivos icónicos».
- El comportamiento social y el creativo de los diversos grupos.
- Las diversas formas icónicas empleadas.
- Las variables y el producto creativo.

## LA CREATIVIDAD

Aunque es un campo de estudio en el que, a mi parecer, no se ha profundizado todo lo deseable, sí que contamos con un determinado número de tesis propuestas por diversos estudiosos, hombres de relevante prestigio.

Entre otros, citaré a J. P. Guilford, Torrance, Fernández Huerta, Calvin Tylor, Getzels, Jackson, Abraham Moles, Frank Barron, Osborn, G. Demos...

### A) CONCEPTO:

La inteligencia, según Guilford, en su estructura puede representarse gráficamente por medio de un cubo de tres dimensiones, que indican las operaciones, contenidos y productos de la inteligencia; entre las operaciones de la inteligencia se pueden señalar como decididamente influyentes: cognición, memoria, pensamiento convergente, pensamiento divergente, memoria y evaluación.

Llamamos pensamiento convergente al que se dirige hacia una única y justa respuesta, con tendencia a retener lo ya conocido y a aprender aquello que está ya preordenado.

El pensamiento divergente se basa en la fluidez ideativa, asociativa, en la capacidad de reestructurar lo que se conoce, proyectar formas nuevas, buscar soluciones inhabituales, diversas, innovadoras frente a los problemas; se caracteriza por un gusto hacia lo nuevo, lo diferente, lo diverso, lo original. En definitiva, se podría identificar pensamiento divergente con pensamiento creador.

«El cerebro creador opera en la línea opuesta a la marcada por el pensamiento serial o reintegrativo, buscando por distintos caminos y con otras fórmulas aquello que la Humanidad puede juzgar útil y rentable en su desarrollo» (Stout y Spearman).

Fernández Huerta define así la creatividad: «Aquella forma de conducta singular que no procede del simple despliegue genético, sino de convergencia de experiencias previas. Experimentalmente es la conducta infrecuente, rara, que en su novedad sobrepasa el nivel de experiencia didáctica o informativa y va más allá de lo recibido respecto

de unas circunstancias dadas, para darles un nuevo sesgo.» «Creatividad es la conducta original producto de modelos, normas o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones.»

Moles la define así:

«La creatividad es una facultad de la inteligencia, que consiste en reorganizar los elementos del campo de percepción de una manera original y susceptible de dar lugar a operaciones dentro de cualquier campo fenomenológico.»

Mi concepto de creatividad, y desde el cual deberá ser entendido el presente trabajo, es el siguiente:

ES LA CAPACIDAD INTELECTIVA  
DE HALLAR NUEVAS,  
DIVERSAS,  
EFICACES  
Y COHERENTES SOLUCIONES  
A LOS PROBLEMAS O SITUACIONES DADAS,  
PREVISTAS, SUGERIDAS O INVENTADAS

Se trata, pues, de una aptitud y que, por tanto, es mensurable eventualmente, al menos, y que se relaciona con el individuo o con el grupo.

Esta capacidad va encaminada a la búsqueda de soluciones, de concretizaciones reales que sean nuevas, o sea originales, distintas a las ya encontradas; diversas, o sea no únicas, sino variadas; eficaces, no se trata de hallar algo sin conexión con su validez práctica (entendida la práctica en un amplio sentido); coherentes, que formen cuerpo, que estén articuladas en su lugar, intención, finalidad y estructura.

El problema que se intenta resolver nos puede venir ya dado, está ahí y hemos de afrontarlo, para lo que ponemos en marcha nuestra capacidad intelectual creativa, pero también nos puede venir sugerido, puede ser previsto o, incluso, puede ser inventado por nosotros, imaginado o surgir al hilo del propio o de otro trabajo creativo.

## B) FACTORES DE CREATIVIDAD

Cada autor centra su atención en unos determinados elementos, que los considera esenciales para integrar y definir el concepto de creatividad. A continuación recojo aquellos que considero más representativos; vienen a ser un elenco significativo de las diferentes tendencias. En algunos de estos elementos coinciden todos los estudiosos, como son la fluidez, flexibilidad, capacidad de análisis y síntesis, elaboración; en otros difieren.

a) **Fluidez:** Es la capacidad para evocar una gran cantidad de ideas; mira al aspecto cuantitativo de la producción de éstas. Se podría definir como «el número o velocidad con que las ideas son sugeridas».

Existe gran variedad de formas: fluidez verbal, visual, etc.

b) **Originalidad** o divergencia: Atiende a las soluciones nuevas, originales, inhabituales, distintas a las demás; son aquellas soluciones menos frecuentes a un problema determinado o a cualquier otra situación mental, social o personal. Según Torrance, «la originalidad es la habi-

lidad para producir respuestas poco comunes: para evocar asociaciones remotas, insólitas o desacostumbradas».

La originalidad es una de las características más sorprendentes de la capacidad creadora y al mismo tiempo una de las más fácilmente identificables.

c) **Flexibilidad:** Es la capacidad de adaptarse, de cambiar una idea por otra, de modificarla, etc. Su concepto opuesto es la rigidez. Hay ciertos autores que incluyen en un mismo concepto originalidad y flexibilidad.

d) **Capacidad de análisis:** Mediante el análisis podemos llegar a estudiar las partes de un conjunto, de un todo, a determinar los detalles, a penetrar en las partes, a reducir a lo más elemental.

e) **Capacidad de síntesis:** La síntesis es considerada como la unión de las partes que formarán un nuevo conjunto. Es el paso de la parte al todo.

f) **Elaboración:** Es la capacidad que dirige al individuo a conseguir una obra lo más perfecta posible. Suscita el sentimiento de un deseo reiterativo de perfeccionamiento. La elaboración determina, en gran medida, la calidad de la obra creada. Torrance, en su test del Círculo, viene a definirla como el «añadir los detalles necesarios para que lo dibujado se explique por sí mismo».

g) **Redefinición:** Es la capacidad y habilidad de volver a definir algo de nuevo, de cambiar una función por otra diferente, de ver algo muy conocido en un contexto nuevo. De alguna manera puede cumplir una función (o parte de ella) de la capacidad de elaboración. Algunos autores la consideran más un método o un estadio del proceso creativo.

h) **Organización coherente:** Es la capacidad de armonizar todos los elementos que constituyen la obra creada de forma que constituyan un todo dotado de sentido.

i) **Intuición:** Es la disposición natural o predisposición para descubrir las soluciones más adecuadas a cada situación de una forma frecuentemente segura, rápida y a veces original. También muchos de los autores la consideran más bien una parte del proceso creativo.

j) **La justificación:** Se trata de hallar la razón a la invención, de que la invención pueda razonarse o crearse, de que no se haya quedado la creación a medio camino, o sea en la fantasía, de que se haya realizado o se pueda realizar, y que, de alguna manera, sea útil a la Humanidad.

k) **La memoria:** Recoge datos y elementos, los conserva, los tiene en disposición de poder ser relacionados, y éstos en un momento dado pueden hacer saltar la chispa de la imaginación.

l) **La motivación:** Quien investiga, quien crea, quien inventa está buscando respuesta a preguntas esenciales, aunque no sea consciente de ello. La motivación cumple un papel muy activo dentro de la creatividad; es como la impulsora de la acción.

m) **La afición a explicar lo insólito:** A veces la presentación de un problema aparentemente sin sentido, de una serie de informaciones incoherentes, atrae la atención del creador y se dedica a buscar la solución. La explicación de lo insólito es un reto para el auténtico creador.

Está muy relacionada con otras dos grandes aficiones y tendencias del ser humano, como son la curiosidad, deseo de conocer las cosas de alguna manera secretas y su capacidad de admiración, de sorpresa.

#### C) PRESUPUESTOS PARA LA ACTIVIDAD CREADORA EN EL NIÑO:

a) El niño es por naturaleza **creador**. Al menos biológicamente observamos cómo el adulto ya está hecho; sin embargo, el niño ha de desarrollarse, ha de crecer; en definitiva, ha de hacerse progresivamente a sí mismo.

b) En este desarrollo progresivo del niño la imitación juega un papel importante. El muchacho ha de hacerse dentro de un mundo determinado y en unas circunstancias determinantes, para lo cual necesariamente ha de adaptarse, adaptación que logra mediante la asimilación y la acomodación. Por una parte, asimila progresivamente los datos de lo exterior, y, por otra, acomoda su interior a las condiciones objetivas del exterior.

Pero la imitación, mediante la que consigue, en gran parte, su adaptación, no es una mera copia, una repetición calcada, ya que en este caso sólo se lograría una asimilación, sino que es, de alguna manera, una interpretación personal.

Así, pues, la imitación que el niño hace del mundo no ha de ser forzada, sino que hay que ponerle en la situación de libertad, espontaneidad y autenticidad, que precisa para percibir y construir la misma realidad.

c) Para que se produzca una obra auténticamente creadora es preciso que **entre en juego la libertad**, y ésta bajo diversos aspectos, y al menos en alguno de ellos:

- El sentimiento de la posesión de la libertad en cualquiera de sus niveles: físico, moral intelectual, psicológico.
- En el caso de falta de libertad o de sentimiento de libertad, la existencia de un deseo ardiente de conseguirla. A veces esto no sólo es condición, sino también tema, especialmente para los adultos.

En el niño la libertad suele ser condición «sine qua non» para que se dé la creación, ya que no ha conseguido una maduración personal para poder oponerse eficaz y constantemente, así como constructivamente a la presión, represión y ordenación dirigida y programada desde el exterior.

d) El cultivo y estímulo de la **espontaneidad** personal y de la **tolerancia y comprensión**. Respetar la espontaneidad del niño es no forzarle, dirigirle o encauzarle en un determinado propósito o actividad haciendo caso omiso de las características generales de la infancia y de las particulares de cada niño en concreto. Pero no es suficiente sólo con respetar la espontaneidad del niño, sino que hay que hacerla consciente del valor de su riqueza interior y cómo no ha de reprimir la expresión de su pensamiento y sentimientos. La tolerancia y la comprensión es una exigencia de la espontaneidad.

e) La valoración de la **autenticidad**. Ser auténtico es ser uno mismo, es reconocerse y valorarse como se es. Hay que eliminar los prejuicios, los fantasmas que ocupan nuestro lugar; hay que respetar al ser único e irreplicable que cada uno es. La autenticidad representa una

actitud ante la vida, es la expresión de la verdad de lo que cada uno es y de la visión de la realidad que cada uno percibe, vive y siente. La creatividad no es sólo un modo de pensamiento, sino un modo de vivir; es tomar partido por lo múltiple, lo posible, lo variado; es abrir puertas al pensamiento donde toda respuesta es aceptada como una posible solución, entre otras, a un problema determinado. Cultivar la creatividad es potenciar la autenticidad y la autonomía, y éstas a su vez son base imprescindible para que se realice el verdadero creador.

f) Importancia de la **motivación** para estimular la creación. Hay una *motivación de tipo externo y otra interior; ésta es la auténtica, y consiste en la atracción, interés e incluso necesidad, que el niño experimenta, en expresar su mundo interior.*

g) Una metodología de la creación haría especial mención en la didáctica del acto creativo en el niño. Nosotros sólo nos vamos a fijar, eludiendo métodos técnicos, en la conveniencia de conseguir un ambiente propicio para que pueda florecer la creatividad: conseguir un clima de comunicación, optimismo, libertad y confianza en el valor de sus posibilidades.

#### D) LA ESTRUCTURA DEL ACTO CREADOR:

Desde el punto de vista de un trabajo de experimentación la estructura del acto creador se podría cifrar en estos elementos:

- La información.
- La expresión.
- El tanteo experimental.
- El lenguaje creativo.

El tanteo experimental vendría a ser como un método didáctico o incluso pedagógico, propicio para el desarrollo adecuado del acto creador infantil, aunque puede superar toda limitación de edad. Pero ¿en qué consiste? Se articula sobre un proyecto de los niños. Para llevarlo a cabo se deben reunir los materiales, informaciones, instrumentos, etcétera. Se conciben las grandes líneas generales del proyecto, se determina lo que se va a realizar, pero lo que más le caracteriza es su carácter abierto, no reglado, no dirigido, su intención experimental, su condición justamente de «tanteo». En plena actividad creadora se puede hacer un alto en el camino, o al final de la misma, y echar una mirada reflexiva y valorativa para ver si los resultados obtenidos responden a las metas ideadas, si la realización es reflejo del proyecto o si, incluso, lo supera y si éste debe ser modificado en la parte que le corresponde para que siga en su función de modelo o guía. Si la confrontación es satisfactoria se continúa; si no lo es, hay que considerar la táctica a emplear, cambiar de instrumentos, buscar nuevas informaciones, e incluso se considera si hay que empezar de nuevo. Este carácter de búsqueda, de obra abierta, de reconstrucción, de reelaboración y de persistente deseo de perfeccionamiento es lo que nos hace reconsiderar el aspecto de método didáctico del tanteo experimental para integrarlo dentro de la estructura del acto creador como un elemento más.

- Por el tanteo experimental el niño toma una actitud de búsqueda, función indispensable en su verdadera conducta creativa.



- Logra un «saber hacer», ya que al no saber realmente lo que va a conseguir teniendo en cuenta las informaciones, elementos materiales e instrumentos de los que dispone, al no poseer una actividad reglada para el empleo de ese material, sino que él mismo ha de organizar y realizar esa actividad según lo que lleva dentro de sí, se obliga a un empleo más eficaz de los materiales que utiliza, a gestos mejor adaptados y más económicos.
- Y, sobre todo, el niño, por el tanteo experimental, como una experiencia vivida (que, como en el juego se investiga, se aprende y se goza sin riesgo, integrándose en la posición responsable de actor y creador), consigue estar integrado en su propia realización y desarrollo personal; el saber y el saber hacer.

El tanteo experimental sería como el ámbito donde tienen lugar los otros tres elementos del acto creador. Es realmente complejo el poder determinar una prioridad temporal a cualquiera de estos elementos, pero si alguno la tiene es, sin duda, la información. Podríamos decir que es como el elemento base, material perceptivo con el que ha de jugar la mente creadora. Las fuentes de información son múltiples, el niño está sometido a un continuo bombardeo del mundo exterior, del entorno en que vive: amigos, familia, colegio, medios de comunicación, libros, juguetes, e incluso aquellos objetos inservibles en los que nadie repara y que con alguna frecuencia son los preferidos por los niños. Los juguetes de construcción, los cuentos, las lecturas de ficción, las historias de tradición oral (ya tan en desuso), etc., son excitantes para la imaginación creadora. La información que recibe el niño podría considerarse bajo dos aspectos: por una parte, aquella que no es material directamente utilizable y que va guardando en su memoria, esperando oportuno el momento de ser utilizada, y, por otra, aquella que está destinada a ser utilizada inmediatamente.

No se ha profundizado en el estudio de una técnica pedagógica de expresión; los expertos dicen que tal vez no se necesite, ya que el niño posee una capacidad natural para expresarse. Lo cierto es que se puede favorecer la expresión provocando situaciones motivadoras, respetando la espontaneidad del niño, lo que se consigue «evitando todo lo que pueda bloquear su expresión, no rechazando sus tendencias naturales, no criticando sus iniciativas, acogiéndolas con simpatía y seriedad».

En definitiva, el niño con los materiales de información que posee en una situación motivadora, y mediante el tanteo experimental, puede ir dando forma externa a sus vivencias, a sus experiencias, concretizándolas en «expresiones», cuya materialización constituyen actos creadores.

Lo que cierra el ciclo del acto creador es la adquisición de un lenguaje creativo. Con la posesión de este lenguaje el niño podrá recrear el mundo desde el punto de vista expresivo; podrá comprender las composiciones creativas de los demás, las suyas propias y expresarse de tal forma que pueda ser comprendido.

Mediante el lenguaje creativo podrán hallarse formas y modos de expresión, determinar un código original y personal que dé las claves de la propia obra, un código abierto, que nunca podrá cerrarse, porque

la creación admite, e incluso exige, la variedad, la variación y las variantes, *el fluir eterno de la belleza y lo nuevo que no acaba nunca en el mar indefinido*, sino que se multiplica en las riberas crecientes de la intuición, de la libertad, de la imaginación y, por qué no, también del orden abierto, que enciende la chispa de la gracia del cosmos, que enriquece el espíritu humano y lo libera.

Es inherente a toda obra creativa la existencia de su propio lenguaje, es como su cuerpo, su forma de existir y de dejarse ver. Toda obra creativa encierra, hace vivir dentro de sí un lenguaje que la explica, que hace que se entable la comunicación. No hay obra creativa sin lenguaje, sin su lenguaje propio. Dentro de sí la obra encierra la clave de la interpretación o las posibles claves, ya que una obra puede admitir distintas lecturas: especialmente en este caso el lector habrá de tomar una postura de creación para poder entender la obra. Así tal o cual elemento podrá trascender su pura representación física y convertirse en signo portador de significado.

## ICONICA

Iconicidad es la representación de lo real por medio de imágenes visuales. Pero no se puede preconizar lo visual, la iconicidad de una forma indefinida; funciona según un grado de orden. Podría, por tanto, definir lo icónico como un grado de coincidencia o similitud entre un signo (visual) y lo que ese signo representa (su punto de referencia).

Este trabajo va a centrar su atención en las imágenes visuales como elemento **sustantivo**; las imágenes auditivas y el lenguaje verbal representarán lo adjetivo y se tendrán en cuenta tanto en cuanto puedan estar o estén relacionadas de alguna manera con las visuales.

Para A. Moles la imagen es «un soporte de la comunicación visual, que materializa un fragmento del universo perceptivo (contorno visual)». Aquí encontramos la abstracción (soporte) y el carácter concreto (materializa un fragmento del universo perceptivo).

**Las imágenes quedan caracterizadas, entre otros, por estos factores (según la opinión de A. Moles):**

a) El grado de figuración: corresponde a la idea de representación por medio de la imagen de objetos o seres conocidos por nuestros ojos en el mundo exterior. Se trata con este tipo de imágenes de dar una visión fotográfica anticipada. La imagen empezó desde el principio de los tiempos por la figuración, cuando el hombre intentó retener, cristalizar un aspecto visual del mundo exterior.

b) Frente a este grado de figuración podríamos considerar el grado de abstracción: mediante el progresivo despojo del tema; «de la representación de los universales del mundo real en provecho de elementos más gratuitos que se presentan como puros estímulos de las formas y/o los colores».

c) El grado de iconicidad: correspondiente al grado de realismo de una imagen respecto al objeto que representa, así un dibujo es menos icónico que una fotografía.

d) El grado de complejidad: correlación de lo simple a lo comple-

jo, que se refiere sencillamente a unas escalas empíricas. Así una miniatura es más compleja que la fotografía de una ventana.

— El grado de deformación, reformación o simbolización.

En este aspecto habría que considerar:

— Los contornos apoyados.

— Los errores de perspectiva.

— Las grandes masas coloreadas, etc.

Como factores o elementos que determinan esa deformación, reformación o simbolización.

Han sido los pintores, en cuanto artistas o individuos sensibles, poseedores de una voluntad de interpretación del mundo visual quienes iniciaron casi siempre todas esas variaciones sobre el carácter figurativo de la imagen.

e) El grado de su calidad técnica:

— Nitidez.

— Contraste.

— Formatos.

— Imagen fija o animada.

— Cromatismo, etc.

f) En las representaciones gráficas hay que tener en cuenta el grado de normalización, es decir, por la común utilización de un mismo repertorio de elementos, signos o símbolos, sujetos a unas convenciones universales conocidas de antemano. Tal sería el caso de esquemas, gráficas, gráficos, mapas, etc.

### **Las grandes funciones de la imagen:**

Anne-Marie Thibault-Laulan habla de tres grandes funciones:

a) La imagen racional: es expresada, generalmente, por gráficas y esquemas, ofrece «una representación simplificada y abstracta de un fenómeno real o de un objeto del mundo exterior, bajo la forma de mensaje en el que la semántica precede a la estética». El esquema es un sistema privilegiado de comunicación y presenta todas las características de un lenguaje:

— Unos signos.

— Una sintaxis.

— Un vocabulario.

— Una lógica.

— Una inteligibilidad.

Esta imagen objetiva o racional no está hecha para especialistas, sino que su utilización está destinada para la mejor comprensión de determinados fenómenos en cualquier campo de las ciencias fundamentalmente, pero también de las artes.

b) La imagen expresiva: «Se centra sobre el emisor y apunta hacia una expresión directa de la actitud del sujeto concerniente a aquello de lo que habla» (Jakobson). Aquí el poder de la estética es superior al de la semántica.

Como características de esta imagen expresiva tenemos:

— Poder de choque o impacto que se imagina una posesión del mundo.

- Identificación con los personajes y la propia proyección personal sobre ellos.
- Carácter de inmediatez, realismo y testimonio.
- Su poder mágico y poético.
- Su capacidad de evocación, seducción, sorpresa y fascinación.
- Sus implicaciones sociológicas y psicológicas.

d) La función conativa: Se refiere a los mensajes completamente orientados a actuar sobre el destinatario. En general, las imágenes comerciales: carteles, folletos turísticos, catálogos. Para llegar al consumidor o a la puesta en marcha de esta función conativa se hacen estudios sobre la motivación; se busca la irracionalidad del receptor, la necesidad de eludir sutilmente la barrera de la conciencia del receptor, para llegar eficazmente al destinatario, apoyándose en unos arquetipos soterrados y arcaicos.

Pero esta función no es exclusiva de la publicidad comercial, de la propaganda política, sino que se puede insertar en la esencia misma de la imagen, ya que responde a una llamada al receptor insinuándole, dirigiéndose en segunda persona, presionándole hacia una acción, un sentimiento o un goce estético, y en este sentido esta posibilidad de la imagen puede ser valorada por las creaciones artísticas, por ejemplo.

En este trabajo sobre la creatividad icónica creo que se tienen en cuenta, y con ellas se va a jugar, las dos funciones primeras que hemos citado:

- La imagen racional, para representación gráfica de resultados, fundamentalmente.
- La imagen expresiva, para la realización creativa de los niños.

Dentro de lo que yo he llamado «formas icónicas» (prefiriendo el término al de «medios» por la connotación tan determinante que ya posee) está el campo de lo visual sobre el que se va a trabajar y que responde a película, diapositivas, «fotocuento» y «comic».

## COLECTIVO

Bajo este concepto quiero englobar dos aspectos fundamentales:

- El de colectividad; y
- El de grupo.

El trabajo se realiza en una colectividad, con una muestra definida de la sociedad, con la determinación y limitación de edad (diez, once y doce años) y concretada en dos ambientes sociales diferentes pertenecientes a dos colegios (E. Hogar y C. Maristas) de Guadalajara.

La distribución del trabajo y el contenido de éste no se encomienda a los individuos, sino a los grupos formados por éstos. Es, pues, una tarea para ser realizada en **grupo**. Así el estudio comparativo y las conclusiones a que lleguemos estarán orientadas al grupo y sólo al individuo en cuanto entable con su actuación una relación grupal.

El estudio de los grupos desde cualquier punto que sean considerados no tiene una finalidad en sí mismo, sino que está orientado al trabajo de creatividad icónica. El grupo infantil y su relación con la creatividad icónica.

Las agrupaciones responden a estos tipos:

- Grupo pequeño: seis niños cada uno. Base del trabajo de creatividad.
- Grupo medio: responde a las puestas en común en sus fases intermedias.
- Gran grupo: Los noventa y seis niños que han participado en el trabajo y que una vez concluido éste se les presentará a todos juntos en una gran puesta en común o en un «ícono-forum».

El tipo de grupo que se ha estudiado a fondo es el pequeño grupo de seis niños, ya que sobre él ha recaído todo el peso del trabajo de creatividad icónica.

#### **1.4. Proceso seguido en el trabajo de investigación**

En cuanto que es un trabajo experimental, he seguido un proceso que, esquemáticamente, contiene estas etapas:

a) Selección y formulación del tópico: La idea más primitiva respondía a la realización de un trabajo sobre la imagen, en el que los niños pudieran desarrollar su creatividad, pero había de limitar más las fronteras, y así fue como se decidió que sólo fuese referido a niños de diez, once y doce años; al observar sus características psicológicas y de conducta fue cuando se consideró la conveniencia de utilizar como base no al individuo, sino al grupo; esta experiencia iba a ser comparativa entre dos grupos sociales.

Así fue como quedó seleccionado el tema y formulado el tópico en los términos ya conocidos de «Experiencia comparativa de creatividad icónica en un colectivo de niños de edades comprendidas entre los diez y doce años».

b) Estudio del campo al que se extiende el problema y que había escrito o investigado sobre el tema. Pude observar cómo el contenido de la investigación podía verse bajo diversos aspectos de diferentes ciencias: la ciencia de la imagen, de la pedagogía, de la psicología, de la sociología, del arte, bajo el constante prisma de la creatividad icónica.

Se han determinado cuatro «formas icónicas» para ser estudiadas:

- El cine, la película.
- La diapositiva.
- El «fotocuento».
- El «comic».

Bajo dos aspectos de creación:

- Creación generativa.
- Interpretación comparativa icónica.

A través de ellos se ha pretendido estudiar formas y grados de creatividad.

Los sujetos elegidos: niños de diez, once y doce años de dos colegios diferentes: Escuelas Hogar y C. Maristas.

El lugar: Guadalajara. La modalidad: Colectivos de niños de seis elementos cada grupo.

c) Búsqueda, desarrollo y confección de la bibliografía pertinente:

Una bibliografía que pudiera corresponder justamente al tema se comprende la casi imposibilidad de su existencia, pero ni siquiera por

pares de variables que integran el contenido del trabajo ha sido fácil encontrar; por ejemplo, estudios sobre creatividad en grupo, imagen y creatividad; la creatividad de la imagen, el niño y la imagen, etc.

En capítulo destinado a bibliografía se podrá encontrar un cierto número de obras que han estudiado, al menos, algún aspecto del tema.

d) Planteamiento y análisis del problema:

El problema queda determinado y definido en el tópico. Ahora de una forma esquemática se trata de analizar los diversos aspectos de cada variable del tópico y de integrarlos en un todo coherente y significativo. En definitiva, responder a un determinado número de preguntas:

- ¿Cuáles son? y si existen posibilidades de relación, interacción y expresión entre imagen y creatividad.
- ¿Qué formas icónicas pueden estimular más el sentido creativo del niño?
- ¿Es productivo el grupo para la creación de imágenes?
- ¿Cómo influye el ambiente social en la creatividad de la imagen?
- ¿Qué relación existe entre las relaciones internas del grupo y su productividad y calidad en la creación icónica infantil?
- ¿Qué forma de iconicidad es la más apropiada de las propuestas para el trabajo de creatividad en grupos de niños?
- ¿En qué se parecen y en qué se diferencian diversos aspectos de las formas icónicas bajo el prisma de la creatividad infantil en grupo?
- ¿Es adecuado el número de seis niños en la composición de los grupos para el trabajo de creación icónica?
- ¿Qué posibilidades presenta la creación icónica y la interpretación compositiva icónica; favorece su relación el diálogo visual, lo explica?
- ¿Es adecuada la elección de la edad de los niños para la realización del trabajo?
- ¿Cuál es la actitud creativa y los métodos de trabajo de cada grupo?
- ¿Cuáles son las diferencias y similitudes entre los grupos creativos y sus correspondientes paralelos interpretativos compositivos icónicos?

e) Proyecto de la experiencia y reunión de datos:

Para la obtención de estos datos es preciso la observación minuciosa de la realidad, de los hechos:

- La realización de la encuesta.
- La observación de los niños en su comportamiento psicosocial.
- El estudio sociométrico de las relaciones intragrupales.
- El proyecto y realización de la película, las diapositivas, el «fotocuento», el «comic».
- La propuesta y realización de actividades de cada grupo interpretativo compositivo icónico.
- Las puestas en común.

En esta fase dos cosas hay que tener en cuenta:

- Una observación minuciosa de los hechos tal y como aparecen; y

— Una exacta conservación de estas observaciones para que puedan ser tabuladas y analizadas.

f) Clasificación y ordenación de los hechos e informaciones:

El material recogido es un material informe, casi caótico, si no fuera porque en la mente del investigador está de alguna manera preordenado, ya que responde a una intención, a una determinada dirección, a una finalidad.

g) Análisis e interpretación de los hechos e informaciones:

Ateniéndose a diversos puntos de vista, al esquema y problemática a la que hacíamos referencia en el apartado d), se van analizando cada uno de los datos e interpretándolos, no despreciando ningún dato que pueda ser representativo, pero sin rechazar datos que no encajan y que pueden abrir valiosas interrogantes, e incluso explicar y dar las soluciones a los problemas.

h) Formulación de conclusiones:

Todo trabajo experimental o de investigación debe llegar a unas conclusiones; en muchos casos responden a las hipótesis, pero en otras se alejan de ellas; no por ello puede pensar el investigador que ha perdido el tiempo, siempre puede haber alguna aportación valiosa.

En mi trabajo tienen su correspondiente lugar.

i) Aplicaciones prácticas en cualquiera de los campos de las ciencias o de las artes que pueden sugerir las consecuencias del trabajo experimental.

En el caso de este trabajo, fundamentalmente:

— En la utilización del ocio.

— En la docencia.

j) Determinación de la forma y estilo de la exposición.

— Utilización de gráficos y gráficas.

— Representaciones sociométricas.

— Material audiovisual perteneciente a las formas icónicas ya indicadas.

— Exposición escrita: de una forma progresiva y directa, evolutiva, siguiendo los diferentes pasos del trabajo; ordenada por apartados generales que responden a un esquema; concisa y concreta.

## 2. BASE SOCIOLOGICA

### 2.1. Formación de grupos y funciones

#### 2.1.1. COMPOSICION DE LOS GRUPOS:

— Elegidos los dos medios sociales (Escuela Hogar y C. Maristas) con los que se va a realizar la experiencia, de ellos surgen los diversos grupos.

— El gran grupo que integra a todos los niños que participan en el trabajo es de noventa y seis.

Por tanto, cada colegio aporta un grupo de cuarenta y ocho niños.

Existen dos grandes apartados en el trabajo experimental que se realiza con los niños:

a) El trabajo de creación icónica.

b) El trabajo de interpretación compositiva icónica.

Tanto uno como otro consta de veinticuatro niños, y a su vez está dividido en cuatro grupos de seis niños cada uno. Son los siguientes:

Creación icónica:

P.—Película.

D.—Diapositivas.

F.—«Fotocuento».

C.—«Comic».

Por cada colegio.

*Interpretación compositiva icónica:*

P.—Película.

D.—Diapositiva.

F.—«Fotocuento».

C.—«Comic».

También por cada colegio.

Así tenemos un número total de dieciséis grupos.

Ya hemos indicado que cada grupo está compuesto por seis niños.

En cuanto a la edad:

— Dos niños de diez años.

— Dos niños de once años.

— Dos niños de doce años.



El reparto proporcional por niveles se tendrá en cuenta respecto al quinto, sexto y séptimo cursos de EGB.

#### CRITERIO DE INTEGRACION

a) Voluntaria: Los niños de estos colegios fueron consultados en los cursos de quinto, sexto y séptimo sobre si deseaban o podían colaborar en la realización de este trabajo y si les interesaba hacerlo. Se les dio una breve información. La respuesta ha sido afirmativa en un porcentaje bastante alto, sobre un 70 por 100 de cada nivel como promedio. En Escuela Hogar el porcentaje fue superior al registrado en los Maristas.

b) Al azar: Cuando se supo qué niños deseaban participar, se formaron al azar los diversos grupos.

c) Libre: Una vez que fueron compuestos los grupos y se supo quién pertenecía a cada uno y cuáles eran sus compañeros, les di opción a que se retiraran si no les apetecía e incluso a pasarse de un grupo a otro si los componentes de los grupos implicados accedían, si no tenía inconveniente el compañero que había de cambiarse por él y si no rompía ninguna de las estructuras de número, edad y nivel de los componentes. Han cambiado muy pocos. No ha existido problema sobre este particular.

Los niños que no fueron elegidos por el azar para la composición de los grupos quedaron en reserva.

Los grupos así formados e integrados poseen a mi modo de ver estas características:

a) Pertenecen a una categoría demográfica definida: diez, once, doce años.

b) Pertenecen a dos tipos de medio social, cuyo paralelismo viene definido por los Colegios:

— Escuela Hogar.

— C. Maristas.

c) Representan grupos limitados por el número. Cada grupo está integrado por seis miembros.

d) Cada miembro conoce a todos los demás, pudiendo establecer con ellos una relación personal.

e) Existe una unidad psicológica específica que hace que se solidaricen en cierta medida con los demás miembros.

f) Son grupos artificiales u ocasionales, ya que la razón de su formación es exterior a los propios miembros.

g) Son momentáneos, son limitados en el tiempo, y por ello es de suponer, a priori, que dejen un débil impacto en los componentes del grupo.

h) Tienen una tarea concreta que cumplir.

i) Son grupos de trabajo.

#### 2.1.2. REGLAS DEL EQUIPO Y NORMAS DE TRABAJO

1. Estructuración formal del grupo:

a) Elección del jefe de grupo:

— La elección se hace de una forma democrática, atendiendo al mayor número de votos obtenidos favorables. La elección puede

ser rechazada por el niño elegido. También puede ser elegido por aclamación o por mutuo acuerdo de los demás.

b) Elección de secretario:

Una de estas tres modalidades:

- Por mayor número de votos.
- Por rotación para cada reunión: en cada sesión un niño ejerce de secretario.
- Por una especie de aclamación: Conocidos todos los valores de un niño para realizar esa función, todos los demás están de acuerdo en que la realice.

c) Determinación de las funciones de los diversos miembros del grupo:

- Del jefe: Mantener el orden. Es el moderador.
  - Dirige la discusión.
  - Corta una intervención de otro miembro si es preciso.
  - Concede la palabra.
  - Su voto decide en caso de empate.
- Del secretario: Toma nota de lo que sucede en la reunión.
  - Escribe las conclusiones y decisiones tomadas.
  - Al final lo lee a los demás.
- De todos los demás miembros:
  - Obligación de aportar sus ideas.
  - Respetar las ideas y personas de los demás.
  - Obedecer y respetar al jefe.
  - Realizar el trabajo y las funciones encomendadas de la forma más efectiva y eficaz posible.
  - NO COMUNICAR A MIEMBROS DE OTROS GRUPOS LA MARCHA DEL TRABAJO DE SU EQUIPO.

Es competencia del jefe el cerrar las reuniones y determinar la próxima, todo de acuerdo con los demás miembros del grupo. También, si fuera preciso, proponer la expulsión de un miembro.

2. Relaciones del grupo con el «observador». Mi comportamiento para la observación y comprensión de los grupos en su dinámica de actuación intentará ser: descentralizada y objetiva:

- No intervenir en el contenido de la temática del grupo. Solamente en caso de ser requerido, pero la intervención será con un sentido orientativo, no directivo, ni de decisión.
- No implicarse en las relaciones socioafectivas del grupo, ni personales.
- No proyectarse sobre el grupo:
  - Ni deseos.
  - Temores, sospechas.
  - Realizaciones, etc.
- Estar presente, vigilante, en todo lo que pase sin:
  - Distracción.
  - Ni interés.
- Dar muestras de simpatía: saber penetrar y comprender las realidades del grupo de una manera científica y a la vez humana.
- Proporcionarles el tipo de orientación que precisen.

Estas normas de comportamiento que yo mismo me impongo quieren dar una autonomía y valoración al trabajo de los grupos. Mi actitud pretende que sea «no-directiva», lo cual requerirá de mí y de mi postura unas cualidades y relaciones con los grupos que de alguna manera pueden concretarse en:

- El niño y el grupo de niños precisan de una persona que le orienten, que sea testigo activo de su acción, que esté ahí para darle seguridad y confianza.
- No reprimir y no dejar de atender sus iniciativas, ya que esto es también una forma de reprimir.
- No intentar que el niño lo haga todo perfecto, sino aceptar su obra, que es expresión de su valer, y el valor está en su autenticidad y no en el juicio que se vierte desde el exterior y según unas categorías de mayor, de adulto.
- Dejar que elija libremente.
- Estar disponible para lo que necesiten.
- No imponer mi criterio.
- No condicionar a nadie. Estimular la creatividad.

### 2.1.3. REGLAS DEL JUEGO.

El método que se les ha sugerido tiene algunos puntos en contacto con el célebre «brain-storming» de Osborn, pero en todo caso no se les presenta como un método de creatividad, sino como una serie de reglas de juego que pueden estimular.

#### a) **Conocimiento del material** sobre el que se va a trabajar:

- En los grupos «creativos»:
  - *Lectura del cuento.*
  - Conocimientos técnicos elementales.
- En los grupos de interpretación compositiva:
  - Visión y audición de lo realizado por sus correspondientes grupos de creación.
  - Conocimientos técnicos elementales.

#### b) **Conocimiento del trabajo** que van a realizar

- Contenidos.
- Medios; y
- Limitaciones.

#### c) **Medios de creatividad** (reglas):

Primer paso: Producción de ideas:

- Se evitará criticar y valorar las ideas de los demás.
- Se hará trabajar con libertad la imaginación.
- Se producirán muchas ideas (aunque alguna de ellas pudiera parecer ridícula).
- Las intervenciones de cada participante serán breves.
- Se dará tiempo al anotador para que escriba las diferentes ideas.
- Se seguirán las instrucciones del moderador del grupo.
- Se buscarán las combinaciones y mejoras de las ideas previamente sugeridas.

Algunos procedimientos para estimular la imaginación:

- *Tomar notas y utilizar «check-List».*

- Determinar plazos límites y cuotas de ideas a obtener.
- Dedicar el tiempo necesario y elegir lugar.
- Leer libros, artículos, etc., que puedan estar relacionados con el tema.
- Dialogar y consultar con otro tipo de personas.
- Observar experiencias y relacionarlas para crear nuevas situaciones.
- Realizado un trabajo, dejarlo «dormir» y revisarlo después.

Segundo paso: Selección:

- Recogidas todas las aportaciones para la solución de cada subproblema (por ejemplo, escena, filmina, fotograma, viñetas, etc.) se procede a desechar todas aquellas que no son pertinentes, con lo que en teoría, al menos, quedarían las mejores.

Tercer paso: Elección:

- De entre estas últimas, oída la defensa de cada idea por el miembro que la aportó, se procede a la elección, por mayoría, de las que se consideran mejor.

d) **Realización del trabajo:**

- Se procurará ser fieles en la realización del trabajo a lo programado, si bien se tendrá en cuenta el valor que posibles alteraciones o variaciones podrían aportar a la obra realizada.
- Así, pues, el grupo podrá actuar de una manera libre. No sujeto a una estructura cerrada, sino abierta, liberadora, creadora; pero como también se busca la eficacia, la creación y no sólo la creatividad, ya que una sin otra no tendría sentido, el jefe de cada grupo hará reflexionar sobre el porqué del cambio, y una vez decididos en tal sentido comunicarlo en seguida al observador o coordinador general del trabajo.

Estas reglas de juego, como cualquier otro tipo de situación en el trabajo, no pretenden ser impuestas, directivas, etc., sino que se presentan como guías, formas posibles de conducta grupal para la creación, etc.

## NORMAS DE TRABAJO

a) Información al grupo de cuál es su trabajo: Cada grupo debe tener una idea determinada de cuál es la misión que debe cumplir, cuál es su trabajo a realizar; pero al ser específicamente concreto este trabajo para cada grupo se remite a los correspondientes apartados referentes a los grupos de creación icónica y a los de interpretación compositiva icónica.

b) Modos de afrontar el trabajo:

- El trabajo se presenta como un problema que hay que solucionar, pero para atacar ese problema de una forma eficaz y creativa es preciso dividirlo en subproblemas. Dicho de otra forma, es conveniente no trabajar el todo, sino las partes y después integrar a éstas en un todo valioso y organizado.
- También es conveniente que se determinen funciones dentro del grupo, unas son desde el principio obligatorias: necesidad de un jefe o moderador y de un secretario o anotador, también es

necesario responsabilizar a cada miembro concreto con una misión o función específica.

- El trabajo se presenta como una tarea de grupo en cuanto tal, y no vale la división específica y desligada, pues el sistema es el trabajo en grupo.

c) Características de este trabajo:

- Creativo: Búsqueda de soluciones originales, al menos de una forma intencional.
- De respeto a las ideas y personas de los demás.
- Eficaz: Producción de una obra.
- Experimental.
- Grupal: Solidaridad con los demás miembros.

#### 2.1.4. INFORMACION A LOS DIVERSOS GRUPOS DE SUS RESPECTIVAS FORMAS ICONICAS CON LAS QUE HAN DE TRABAJAR.

Es cierto que los niños tienen un contacto directo y casi continuo con los medios de comunicación; hecho sociológico en nuestra sociedad, incontestable; pero como es lógico, no poseen un mínimo conocimiento científico de su estructura y contenido. Por ello antes de penetrar en la realización del trabajo he explicado brevemente ciertas nociones imprescindibles. Y esto en razón fundamental de que no es posible la creación sin una previa información.

A continuación hago reseña esquemática de estas explicaciones fundamentales preliminares.

### CINE

a) Concepto: El cine se nos presenta como un lenguaje «cinético», que «combina tres tipos de signos: imagen, palabra y sonido. Es capaz de crear mediante estos signos la realidad o dar forma a una historia inventada o expresar una idea».

b) Elementos personales o quiénes hacen las películas. Entre otros:

- Guionista.
- Productor.
- Realizador-director.
- Actores.
- Equipo de cámara, con su director de fotografía, operador, etc.
- Equipo de montaje.
- Equipo de sonorización.
- Decorador.
- Maquillador, etc.

Se ha indicado también cuál era la función de cada elemento personal en la realización del filme.

c) En qué consiste una película. **Proceso:**

1. El guión. El guión cinematográfico.
2. Contratación de director y actores y otros elementos personales.
3. La preparación para el rodaje:
  - Elección de los lugares de rodaje.
  - Decoración.
  - Ensayo de la acción, etc.

4. El rodaje.
  5. El proceso de laboratorio.
  6. El montaje.
  7. La sonorización.
  8. El lanzamiento al mercado. La publicidad.
- d) Elementos fílmicos:

1. El ESPACIO.

El plano:

- Primer plano (PP).
- P. medio (PM).
- P. americano (PA).
- P. entero (PE).
- P. general corto (PG).
- P. general largo (PGL)
- P. detalle.
- P. secuencia.

La angulación y el encuadre:

- Horizontal.
- Vertical.
- Oblicuo.
- «A nivel».
- Picado.
- Contrapicado.

Los términos y posición del sujeto:

- Primer término.
- Término medio.
- Último término.

La iluminación:

- Contrastada.
- Suave.

El color:

- Los tonos.

2. El TIEMPO:

Lineal:

- Salto atrás / Salto adelante.
- Momentos cargados de interés.

3. El MOVIMIENTO:

De la cámara:

- Panorámica.
- Travelling.
- Zoom.

De la escena.

4. El SONIDO.

5. El RACCORD (continuidad).

e) Los géneros cinematográficos:

- Musical.

- «Western».
- Fantástico.
- Histórico.
- Cómico.
- De humor.
- Científico.
- Bélico.
- De terror.
- Religioso.
- Policiaco, etc.

Todos estos conocimientos, como es lógico, han sido impartidos de una forma muy elemental y con un sentido funcional.

Como medios didácticos he utilizado la oportunidad de las películas que se han proyectado en los colegios, la utilización de un retroproyector, con el que se proyectaban ciertos dibujos o esquemas referidos al tema para que se centrara su atención y estimulara su imaginación.

## DIPOSITIVAS

a) Una historia puede ser contada mediante la imagen en movimiento, como sucede en el cine, o eligiendo los momentos más significativos en imágenes estáticas. Las diapositivas, entre otras formas icónicas, utilizan esta alternativa, presentando una ventaja y característica muy valiosa, que es la sensación que produce la proyección brillante y sugestiva.

b) Elementos de los que vamos a hacer uso en el presente trabajo:

### 1. La imagen:

Espacio:

- Plano.
- Angulación.
- Encuadre.
- Términos y posición del sujeto.
- Iluminación.
- Posición del producto final:
  - Vertical.
  - Apaisada.

El tiempo:

- Tiempo material de proyección de cada diapositiva.
- Al contar la historia:
  - Lineal.
  - Salto atrás / Salto adelante.
  - Momentos cargados de interés.

La iluminación:

- Contrastada.
- Suave.

El color:

- Los tonos.

## 2. La palabra y el sonido:

Acompañando a cada diapositiva puede ir la palabra que explique la historia:

- Narración.
- Diálogo.
- Descripción.

El sonido: Ruidos, música que subraye, intensifique, matice a los otros dos elementos: imagen y palabra.

En una cinta magnetofónica se podrá grabar la palabra y la música que corresponda a cada diapositiva.

### «EL FOTOCUENTO»

a) Concepto: El fotocuento está cerca de la fotonevela, por una parte, y del «comic», por otra. Se trata de narrar un argumento en una serie continuada de fotografías con apoyo de la palabra escrita. La unidad es el fotograma. Precisa de una condensación y concentración de todos sus elementos en una síntesis significativa, de tal forma que se haga interesante y ágil la expresión de la historia.

#### b) Elementos.

La imagen:

- El fotograma como unidad.
- El espacio icónico:
  - Plano.
  - Angulación.
  - Encuadre.
  - Términos.
  - Iluminación.
  - Definición de imagen.
- Posición de la toma de la fotografía:
  - Vertical.
  - Apaisada.
- El tamaño, la forma y distribución de la fotografía dentro del espacio de la página del «fotocuento».
- Iluminación:
  - Contrastada y suave.
- Color:
  - Valor de los tonos.

El tiempo es referencial y se articula en la estructura interna de la historia:

- Lineal.
- Salto atrás.
- Salto adelante...

La palabra:

- Se narra parte de la historia en bandas laterales:
  - Horizontales y verticales.
- Uso del «globo», que consta, al igual que el «comic», de:
  - **Silueta**, su forma.
  - **Contenido**: lo que se expresa; icónico/verbal.
  - **Delta**: Dirección.



Tanto la palabra como la imagen han de seguir un sentido de continuidad y de unidad. También ha de mirar al movimiento de los personajes y al ritmo interno de la obra. La instantánea puede darle un matiz muy especial y rico en belleza y sugerencia a ciertas acciones.

c) El proceso:

— El guión.

— Determinación de qué fotografías han de expresar esos momentos significativos de la historia.

— Preparación y rodaje.

— Proceso de laboratorio, donde pueden hacerse ciertas modificaciones, variaciones, trucos al fotograma.

— Montaje: Adecuación espacial, articulación de la imagen y la palabra escrita en un todo coherente y armónico.

d) Los géneros: Si atendemos a la «fotonovela», nos encontramos con que en realidad el género más explotado y casi único es el amoroso, pero el «fotocuento» deberá hacer honor a sus posibilidades y deberá tener tantas vertientes como el cuento literario:

— Fantástico.

— De animales.

— De costumbres.

— De aventuras, etc.

Creo que el «fotocuento» puede poseer unas cualidades expresivas fabulosas que le brinda su incardinación en estos tres mundos:

— Icónico: Fotografía.

— Verbal: Palabra.

— Imaginativo: Fantasía.

Tiene vertientes que dan a la literatura, el cuento literario, posible base del guión; a la fotonovela, su antecedente icónico, y al «comic», su porvenir expresivo.

## EL «COMIC»

a) Concepto: El «comic» narra un argumento a través de una serie continuada de imágenes. Esta continuidad sufre cortes bruscos, pues una larga serie de imágenes sobre una misma escena la haría monótona. En cambio conserva aquellos momentos que son significativos por uno u otro concepto para poder comprender la historia. Por una y otra razón se precisa de un proceso de síntesis.

b) Elementos estructurales:

— **La imagen:**

— Dibujo.

— Cromatismo:

— Blanco y negro.

— Color.

Constituye lo que podríamos llamar el «pictograma» o la viñeta, unidad básica en que se articula el «comic».

— **La palabra:**

— «En banda».

— El globo, que a su vez queda constituido por:

— Silueta, o sea su forma.

- Contenido: Lo dicho.
- Delta: Dirección.

c) Elementos narrativos:

- La acción, expresada mediante dibujos.
- El relato escrito, que en bandas laterales u horizontales expresan brevemente la acción.
- El diálogo, que hace más inteligible, ágil y expresivo al «comic» por medio de «globos».

d) Elementos formales:

- Tamaño, forma y distribución de las viñetas:
  - Cuadro sencillo, doble, triple, sin marco, a gran tamaño.
  - Cuadro con detalles especiales, con efectismos.
- Tamaño de las figuras.
- Elección del encuadre.
- Juego de perspectivas.
- Dramatización de la escena mediante:
  - La distribución y juego de luces y sombras.
  - La ambientación (recurso de documentación).
  - Las técnicas expresivas y gestuales para expresar estados anímicos.
  - La selección de detalles.
  - El detalle del color, su utilización simbólica.
- Los planos: Gran plano general, plano general, entero, americano, medio, primer plano, primerísimo plano, plano de detalle.
- El sentido de continuidad.
- Estudio del movimiento.

e) Proceso:

- El guión.
- Elección de acciones con las que se pueda contar la historia.
- Planificación y encuadre.
- Planteamiento gráfico.

f) Los géneros del «comic»:

- De humor.
- Bélicos.
- Del Oeste.
- Fantástico.
- Policiaco.
- De aventuras.
- De historia, etc.

g) La creación del propio estilo o el nacimiento de un creador. El conocimiento más o menos profundo de cómo se realiza el «comic» no presupone la creación de «comic» inspirador o interesantes. Hay que crearse el propio estilo, aquello que hace que nuestro trabajo sea diferente al de los demás. La forma y representación de los dibujos, las técnicas plásticas empleadas, la consecuencia del comportamiento de los personajes, sus gestos, etc. Si poseen ese sello, que nadie les ha podido o no se les ha ocurrido dar todavía, es lo que hace de un dibujante de «comic» un auténtico creador.

### 2.1.5. RESUMEN DEL CUENTO DE A. IONESCU.

El cuento titulado «El gusano amarillo de juguete» cuenta la historia de dos hermanos. Un día un niño está sentado en un banco. Se encuentra un poco aburrido, pero se le acerca de pronto una niña, es su hermana. Esta le invita a que se dé una vuelta por ahí, y el niño, después de pensarlo, accede. Se van encontrando niños, a los que saludan. Están radiantes de alegría. Pero al cruzar una calle por el paso de semáforos, que está repleto de gente, se pierde el niño. Su hermana llora desesperada. Sin apenas darse cuenta, la pequeña se ha presentado frente al escaparate de una tienda de juguetes. Hay uno especialmente que siempre había deseado tener, es el juguete del gusano amarillo. Pero ahora ella no se fija en él. Lloro porque ha perdido a su hermano. Un señor se le acerca y le pregunta por qué llora. Si lo hace por algún juguete, cuál de ellos es el que más le gusta. La niña dice que el gusano amarillo es el que más le gusta. El hombre pasa a la tienda y se lo compra. «Toma, para que no llores más.» La niña no sabe cómo decirle que no es por el juguete, sino por su hermano por lo que llora. Pone el juguete en el suelo y van andando entre la gente el señor y la niña. El juguete se atasca de pronto; es que ha tropezado con el pie de un niño. Cuando la hermanita va a recoger su juguete se encuentra con que es su hermano. Los dos pequeños se ponen muy contentos. Le dan las gracias a aquel señor y los dos se disponen a marchar a su casa llevando unas veces uno y otras otro el gusano amarillo.

(El texto completo se podrá leer en el apéndice.)

### 2.1.6. APORTACION TECNICA.

Los niños con los que se ha llevado a cabo la investigación no estaban, como es lógico, preparados ni facultados para poder asumir la técnica que requiere un trabajo como éste, y esto por dos razones:

- Una, por falta de madurez, debido a su edad.
- Otra, por falta de aprendizaje y experiencia. Por todo lo cual esa labor recae sobre el coordinador de la experiencia. Se le exige naturalmente que sea fiel a las ideas de los niños.

Esta aportación técnica puede concretarse en:

- La elección de los lugares de rodaje.
- La filmación para el cine en superocho y la toma de diapositivas y fotografías.
- Relación con los laboratorios.
- Elección de los negativos.
- Montaje de la película (aunque siempre había algún miembro del grupo, generalmente el jefe).
- Sonorización de la misma.
- Otras funciones de orden técnico.

## 2.2. Estudio sociológico de los grupos de trabajo

Los métodos utilizados fundamentalmente para el estudio sociológico de los grupos se pueden reducir a:

- Las técnicas sociométricas.
- Las entrevistas o charlas informales con los miembros del grupo.
- La observación.

Las **técnicas sociométricas**: Su finalidad esencial es el estudio del grupo en sus relaciones internas, aceptaciones y rechazos, la posición de cada miembro dentro del grupo, en qué situación se encuentra el líder o el jefe de grupo.

Mediante un «test» sociométrico se presenta la estructura latente de un grupo. Se hacen varias preguntas referidas al trabajo y al ocio, tales como ¿a qué dos niños te gustaría tener de compañeros de grupo en este trabajo?, ¿con qué dos niños no te gustaría ir de excursión?, etc.

El «test» estaba orientado tanto al grupo general de trabajo (creación icónica o interpretación compositiva icónica de cada colegio) como al pequeño grupo a que pertenecía el sujeto encuestado (película, diapositiva, «fotocuento», «comic»). La tabulación de los resultados queda reflejada en las matrices de los diversos sociogramas.

A continuación se recoge una matriz de sociograma, a nivel de ejemplo. Los signos son:

### MATRIZ DEL SOCIOGRAMA DEL GRUPO DE CREACION ICONICA DEL COLEGIO DE HERMANOS MARISTAS

	→	←	→	←
P1	F3 C3		C1	P2 P4 F3
P2	P5 P6		P1 F3	C3
P3	F3 C3	P4 P5 D2 D5	P4 P5	
P4	P3 F4	F1 F6 C3 C4	P1	P3
P5	P3 F5	F3 C5	F6	P3 D3
P6	D5 C2	P2 D5 F5 C6	C1	
D1	D4 D6	P2 F2 C1	D2	
D2	P3 F1	D6	C5	D1 D5
D3	D6 F5	F1 C3	P5	
D4	D6 F1	D5 F6		
D5	P3 P5	P6	D2	F3
D6	D1 D4	D1 D2 D4 F1		
F1	P3 D2	D2 F4 C6	F5 C4	
F2	P6 C2	C2	C1	
F3	P4 C4	P1 P3	P1 D5	P1 F5 P2
F4	F1 C3	P4	C1 F5	
F5	P3 P5	P5 D3	F3 F4	F1 F4
F6	P3 D3			P5
C1	P6 C6	C2		P1 P6 F2 F4 C6
C2	F2 C1	P6 F2		C5
C3	P3 D2	P1 P3 F4 C4 C5		
C4	P3 C3	F3	P2	F1
C5	P4 C3		C5	D2 C4
C6	P5 F1	C1	C1	

Cuadro 1.

- Elige positivamente.
- ← Es elegido positivamente.
- Elige negativamente.
- ← Es elegido negativamente.

Cada grupo es representado por una letra: P (película), D (diapositiva), F (fotocuento), C («comic»). Si están subrayadas, significan que pertenecen al grupo de interpretación compositiva icónica; en caso contrario, al de creación icónica. El número que se le añade a la letra hace referencia a cada elemento de los que componen el grupo.

Los **sociogramas** son la expresión gráfica de las relaciones internas del grupo. En el sociograma que se pone como ejemplo (Gráf. 1) se pueden observar las relaciones entre los miembros de un mismo grupo. Todos los sociogramas se han dividido en círculos concéntricos; en el más concéntrico se sitúa el elemento o elementos que reciben el mayor número de votos; en círculos más externos sucesivos, los que van recibiendo menos, y, por último, fuera del círculo, los que no reciben ninguno.

En un sociograma podemos encontrar:

- «Estrella»: Elemento del grupo que recibe muchos votos positivos.
- «Par»: Dos elementos que se eligen entre sí.
- «Cadena»: Una serie de elecciones en cadena.
- «Aislado»: Miembro al que nadie elige.
- «Rechazado»: Sujeto no elegido por nadie positivamente, pero que recibe en cambio elecciones negativas.

Los signos son:

- Elección positiva.
- ←—————→ Elección positiva mutua.
- Elección negativa.
- ←-----→ Elección negativa mutua.

**La entrevista y/o las charlas informales** con los miembros del grupo:

Lleva a un mejor conocimiento de los individuos y de los grupos. Por medio de la entrevista y las charlas informales, añadida mi observación directa, he podido penetrar en ese comportamiento social y creativo del grupo, en las relaciones entre el coordinador de la experiencia y el grupo, el jefe y sus miembros.

**La observación:** Ha sido una actitud constante y un medio fundamental de trabajo en función de mi papel de coordinador general de la experiencia.

Para el estudio del comportamiento social y creativo de los grupos se han confeccionado unos esquemas que recogen estos dos conceptos en una doble relación individual y grupal. En los cuadros 2 y 3 se recoge un ejemplo de su aplicación a uno de los grupos de trabajo.

El esquema se reduce a doce variables referidas tanto al comportamiento social (que es tomado de la famosa tabla de Bales) como al creativo. Las seis primeras son de carácter positivo y las restantes negativo. Siguen un orden lógico y predeterminado.

GRUPO DE INTERPRETACION COMPOSITIVA ICONICA.—DIAPOSITIVAS

E. HOGAR

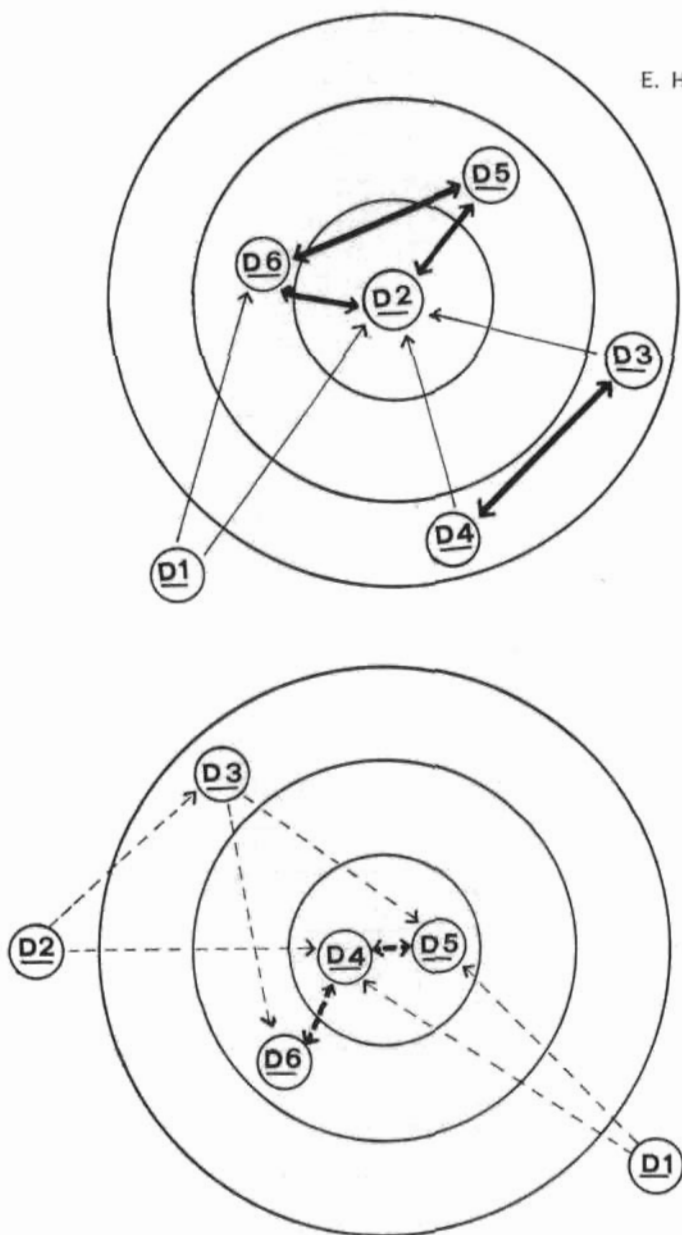


Gráfico 1

GRUPO DE CREACION ICONICA.—DIAPOSITIVAS.—ESCUELA HOGAR

Componentes									
6	5	4	3	2	1				
								COMPORTAMIENTO SOCIAL (Tabla de Bales) (1950).	
5	6	1	2	1	4	Intervención negativa	Area Psicosocial	APOYO A OTRO. Ayuda, da ánimos, estima. 1	
2	2			T				DESCANSA. Bromea, se encuentra contento. 2	
—	—	2	5	1	4			ACEPTA. Se pone de acuerdo, opina, comprende. 3	
T	T	T	T	T	—	Intervención orientadas a la tarea del grupo	Area Psicosocial	HACE GESTIONES. Da ideas, direcciones posibles. 4	
—	—	1	2	1	2			DA SUS OPINIONES. Evalúa. Afirma. 5	
—	—	2	—	4	4			COMENTA E INFORMA, confirma, clasifica, respeta. 6	
—	—	T	—	T	2				
—	—	—	2	1	4				
—	—	—	—	—	—				
—	—	1	1	1	T	Intervención positiva	Area Psicosocial	PIDE INFORMACION Y EXPLICACIONES. 7	
—	—	2	4	3				PIDE OPINIONES, impresiones. 8	
—	—	5	—	4	5			PIDE IDEAS, sugerencias, sugerencias. 9	
—	—	6	—	6	4				
—	—	1	—	T	T			RECHAZA. Se pone en desacuerdo, pone duda, rehusa. 10	
—	—	2	—	—	—			MANIFIESTA TENSION y aumenta la tensión. 11	
—	—	—	4	—	2				
T	T	—	—	—	—			ATAACA, se defiende, demuestra antagonismo, se opone. 12	
—	—	—	—	—	—				
P. M. A.		S		J					
B. O.									
S. M. M.									
I. L. N.									
A. G. A.									
M. A.									

Los componentes del grupo tienen un número fijado en la parte superior del 1 al 6 y en la parte inferior quedan nominados por medio de las iniciales.

Los números que ocupan el cuadro de intersección y el número de miembro del grupo corresponden a los miembros del grupo en los que se cumple la variable. Vg.: Sea el número 6 de los componentes y su variable de intersección: Apoya a otros, ayuda, da ánimos, estima, y los números que están dentro del cuadro, el 2 y el 5. Significa que el número 6 apoya, da ánimos, ayuda, estima a los miembros 2 y 5 del grupo.

La letra T significa que su relación se cumple con todos los miembros. El —, que no se da relación en ningún caso. La letra J sirve para indicar al Jefe, y la S, al Secretario

Cuadro 2

GRUPO DE CREACION ICONICA.—DIAPOSITIVAS.—ESCUELA HOGAR

		Componentes					
COMPORTAMIENTO CREATIVO.		1	2	3	4	5	6
1	SE CENTRA en el problema.	X	X	X	X	—	—
2	ANALIZA.	X	X	—	X	—	—
3	RELACIONA. Combina.	X	X	X	—	—	—
4	TRANSFORMA. Cambia la función de una cosa por otra.	—	—	—	X	—	—
5	BUSCA NUEVAS APORTACIONES. Originalidad.	X	—	X	—	—	—
6	SINTETIZA. Saca conclusiones.	—	X	—	—	—	—
		Intervención positiva					
7	NO SIENTE CURIOSIDAD, falta de interés.	—	—	—	—	—	—
8	NO RAZONA.	—	—	—	—	—	—
9	NO ORGANIZA EL MATERIAL y las aportaciones que dispone.	—	—	—	O	O	O
10	NO SE ADAPTA RAPIDAMENTE a nuevas soluciones.	O	—	—	—	—	—
11	Aporta pocas ideas.	—	—	—	O	O	O
12	FALTA DE DECISION.	—	—	O	—	—	—
		Intervención negativa					
			J		S		
		M. A.	A. G. A.	I. L. N.	S. M. M.	B. O.	P. M. A.

X significa que su comportamiento creativo es positivo.

O indica que es negativo.

— que es nulo.

Los componentes del grupo igualmente quedan determinados numeralmente, en la parte superior, del 1 al 6, y en la parte inferior, por las iniciales.

Cuadro 3



Para un mayor conocimiento sociológico de los grupos era preciso el estudio de las relaciones entre sus miembros y el coordinador.

La posición del coordinador u observador respecto al grupo, así como la del propio jefe y las relaciones interiores propias del grupo, quedan recogidas por lo que podríamos llamar «Diagrama relacional».

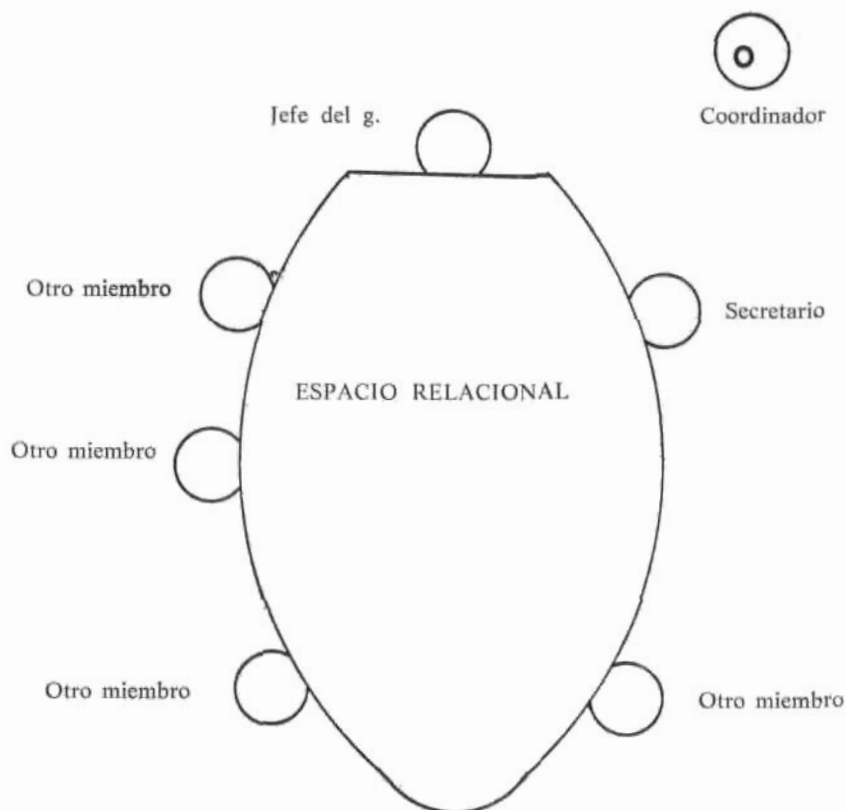


Gráfico 2

(Gráfico de R. Mucchielli adaptado por F. García.)

En el Gráfico 3 se recoge a modo de ejemplo la aplicación de este diagrama. Los signos indican:

- Relación unívoca.
- ← Relación mutua.
- ➡ Relación generalizada sobre el grupo en cuanto tal, ya sea del coordinador, del jefe o incluso de cualquier otro miembro del grupo.

GRUPO DE INTERPRETACION COMPOSITIVA ICONICA.—DIAPOSITIVAS  
C. MARISTAS

RELACION ENTRE EL COORDINADOR Y EL GRUPO

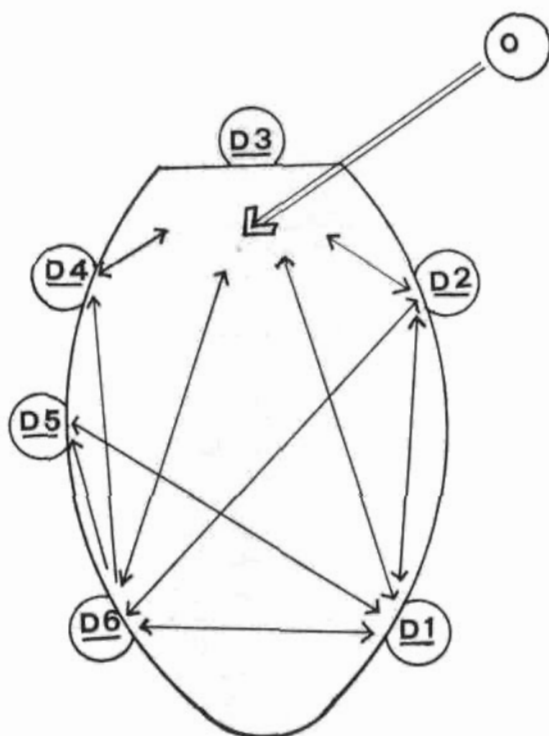


Gráfico 3

En la recogida de datos para cumplimentar los diagramas se ha tenido en cuenta: La propia observación del coordinador, presente en todas las reuniones de grupo, y la entrevista y las charlas informales con el jefe y con niños del grupo elegidos al azar. Y esto en razón de que el coordinador es parte integrante del diagrama y se precisa un mayor acopio de datos para una mayor objetividad.

### 2.3. Estudio socio-cultural

La finalidad esencial de la encuesta [1] viene dada por la relación existente entre el estudio del entorno social, cultural y personal del niño y la influencia de este medio social en la creatividad de cada niño en el mundo de la imagen.

La encuesta nos proporciona datos de interés, que nos lleva a formular unas conclusiones de tipo general:

a) Se determinan dos niveles sociales de distinto nivel económico social y cultural; cada uno de los dos centros escolares que parti-

cipan en la experiencia. Así existe un mayor nivel social a favor de los Hermanos Maristas.

Esto es manifiesto bajo diversos aspectos:

— Asistencia a un determinado colegio.

— Profesión de los padres: Un 70,81 por 100 de los padres de los niños que asisten a los Hermanos Maristas tienen una profesión de alta consideración social o bien remunerada, tales como médicos (12,5), ingenieros (8,33), interventores (4,16), industriales (8,33), etc.

Sin embargo, los padres de los niños de E. Hogar tienen profesiones tales como labradores (29,16 por 100), obreros (27,08), albañiles (14,58), etc.

— Posesión de determinados bienes de consumo. Aquí las diferencias se reducen ostensiblemente, pero todavía siguen siendo favorables los datos a los niños de los Hermanos Maristas.

— El dinero que disponen para sus gastos. Los niños del Colegio de los Hermanos Maristas disponen a la semana de mayor cantidad de dinero y en un gran porcentaje superior a la de los niños de E. Hogar.

— Otros datos que son índice de mayor nivel económico y social, tales como viajes, disponer de una habitación para él solo, regalos que les hacen, etc., son también claramente favorables a los niños del Colegio de los Hermanos Maristas.

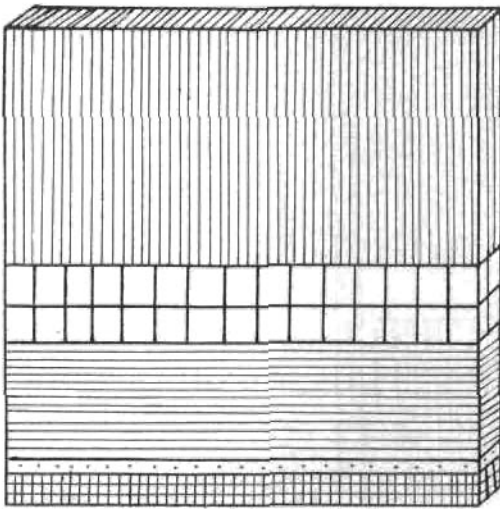
b) Los niños de ambos centros están en continua relación con los medios de comunicación de masas. Pero existe una mayor y más variada relación por parte de los alumnos del Colegio de los Hermanos Maristas. Esta afirmación la podemos constatar de una manera evidente si observamos las gráficas correspondientes a los ítems que se enuncian: ¿Cuántas horas de televisión ves a la semana, aproximadamente? y ¿cuántas veces vas al cine al mes? Los niños de los Hermanos Maristas ven más de veinte horas de televisión a la semana (el 41,66 por 100), mientras el porcentaje de los niños de E. Hogar es de un 6,25 por 100. El lector puede, si lo desea, seguir haciendo comparaciones con los datos que aporta el Gráfico 4.

En el Gráfico 5 se puede observar otra serie de relaciones respecto a las veces que van al cine los niños de uno y otro colegio. Creo que en este aspecto es concluyente. Un 64,58 por 100 de los niños de E. Hogar no van ninguna vez al cine en un mes, mientras son un 12,5 por 100 los que no lo hacen en el Colegio de los Hermanos Maristas. El mayor porcentaje en asistencia por número de veces es de dos en ambos colegios. Pero los de E. Hogar alcanzan un 14,58 por 100 y los del Colegio Marista es de un 29,16 por 100. Cuatro veces es el máximo número que va al mes un niño al cine en ambos colegios. Para los Maristas alcanza un porcentaje del 22,91 por 100, para E. Hogar el 2,08 por 100.

Los niños del Colegio de los Hermanos Maristas también leen un mayor número de tebeos.

También hay que tener en cuenta en este apartado el tipo de regalos que les hacen los padres a los hijos, tales como cámaras de fotografiar, cassettes, etc., y los aparatos técnicos referidos a la captación o reproducción de la imagen.

¿CUANTAS HORAS DE TELEVISION VES A LA SEMANA, APROXIMADAMENTE?



ESCUELA HOGAR

De 10 a 15: 50 %.

De 15 a 20: 16,66 %.

Menos de 10: 27,08 %.

Más de 25: 2,08 %.

De 20 a 25: 4,16 %.

MARISTAS

De 10 a 15: 18,75 %.

De 15 a 20: 33,33 %.

Menos de 10: 6,25 %.

Más de 25: 22,91 %.

De 20 a 25: 18,75 %.

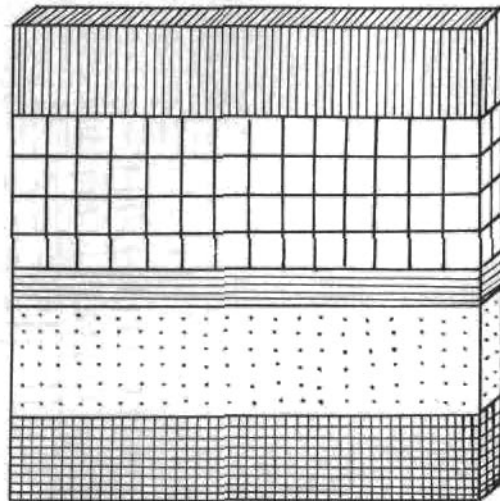
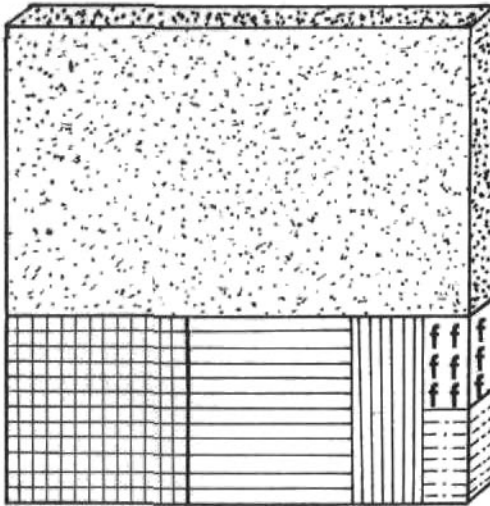


Gráfico 4

¿CUANTAS VECES VAS AL CINE AL MES?

ESCUELA HOGAR



Ninguna: 64,58 %.

Sin contestar: 2,08 %.

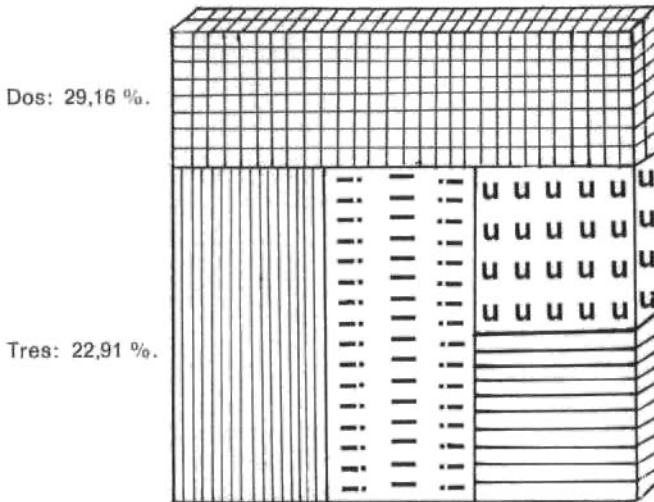
Cuatro: 2,08 %.

Dos: 14,58 %.

Una: 12,5 %.

Tres: 4,16 %.

C. MARISTAS



Dos: 29,16 %.

Tres: 22,91 %.

Ninguna: 12,5 %.

Una: 12,5 %.

Cuatro: 22,91 %.

Gráfico 5

c) Influencia del medio social en las aspiraciones que unos y otros niños tienen, en su proyección a un futuro, en sus intereses de todo tipo.

Uno de los items donde el niño puede proyectar sus intereses es en el que se define ¿qué te gustaría ser de mayor? Los niños de E. Hogar se apartan más de lo que es su medio socioeconómico. Así hay un 6,25 por 100 que quiere ser médico; un 16,66 por 100, profesor; un 4,16 por 100, abogado. Pero al hacerles la pregunta ¿para qué profesión crees que tienes mayores cualidades?, es curioso que ninguno cree tener cualidades para médico y, sin embargo, hay un 6,25 por 100 que cree tenerlas para agricultor, cuando nadie pensaba ser agricultor. Los niños del Colegio Marista no se apartan de la línea de profesión de sus padres, e incluso hay porcentajes que curiosamente coinciden, como es el de militar (un 8,33 por 100) en ambos casos.

Los intereses actuales, sus gustos, pueden venir determinados por aquellas cosas en las que se gasta el dinero. Ver detalle en el Gráfico 6. Los niños de E. Hogar gastan gran parte de su dinero en golosinas. Los del Colegio Marista lo distribuyen en diversas facetas, siendo el cine el de mayor porcentaje (27,27 por 100).

La relación existente entre lo que les regalan a los niños y lo que les gustaría a éstos que les regalasen, puede marcar la diferencia entre las expectativas de los padres para sus hijos y los auténticos intereses de los niños. En las respuestas de la encuesta llegamos a la conclusión de que el tipo de regalo que reciben unos niños y otros es similar.

Los intereses de los niños por otros regalos también se parecen entre sí, aunque es mucho más variada la relación de los niños de E. Hogar. Desde luego, habría que decir, de una forma contundente, que lo que le regalan a los niños está muy lejos de ser lo que ellos desean.

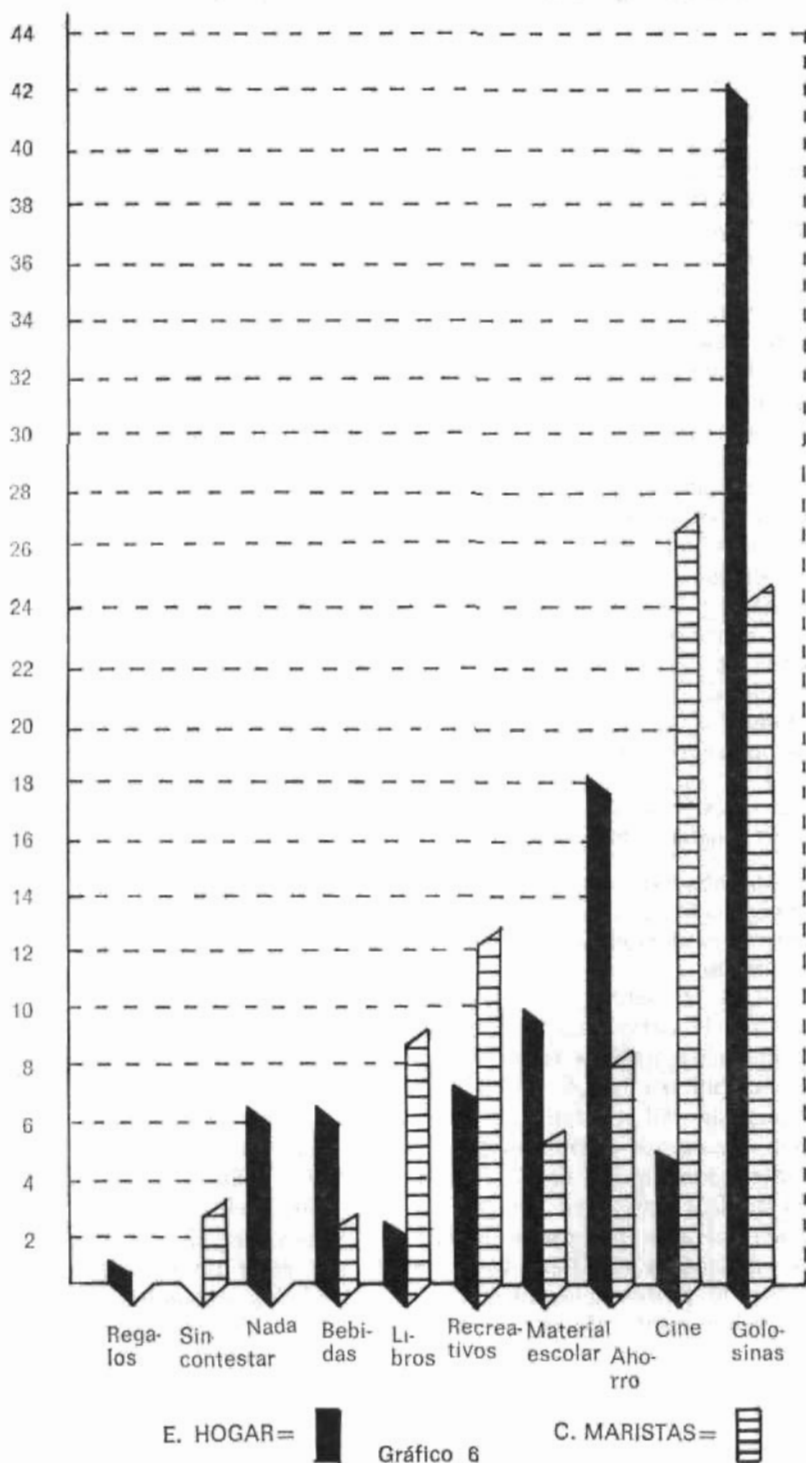
d) Se observa una buena predisposición por parte de los niños de ambos colegios para actividades que pueden ser propuestas en esta experimentación. Así como una actitud favorable ante el mundo de la imagen.

Respecto al trabajo en grupo, uno de los elementos fundamentales de esta investigación, es que todos tienen una buena disposición y lo prefieren a trabajar solos. (Por lo que se desprende de los datos de la encuesta se han hecho pocas actividades en grupo.)

El análisis del Gráfico 7 nos indica cómo quieren que sean sus compañeros de grupo. Lo que más estiman los niños de E. Hogar es la inteligencia y los del C. Maristas el trabajo. Es significativo que alguien de E. Hogar haya pensado en la originalidad.

La actitud ante la imagen parece ser buena, según se desprende de las respuestas del ítem 20 y del 21. En ellos tienen que elegir por orden de preferencia una serie de actividades y objetos, algunos de los cuales están referidos a la imagen. Se ha observado una preferencia, un poco alta y de un porcentaje muy similar en ambos colegios, hacia las actividades referidas a la imagen y asimismo a los objetos.

¿EN QUE INViertes ESE DINERO CON MAS FRECUENCIA?



**SI TUVIERAS QUE TRABAJAR EN EQUIPO, ¿QUE CUALIDADES TE GUSTARIA QUE TUVIERAN TUS COMPAÑEROS?**

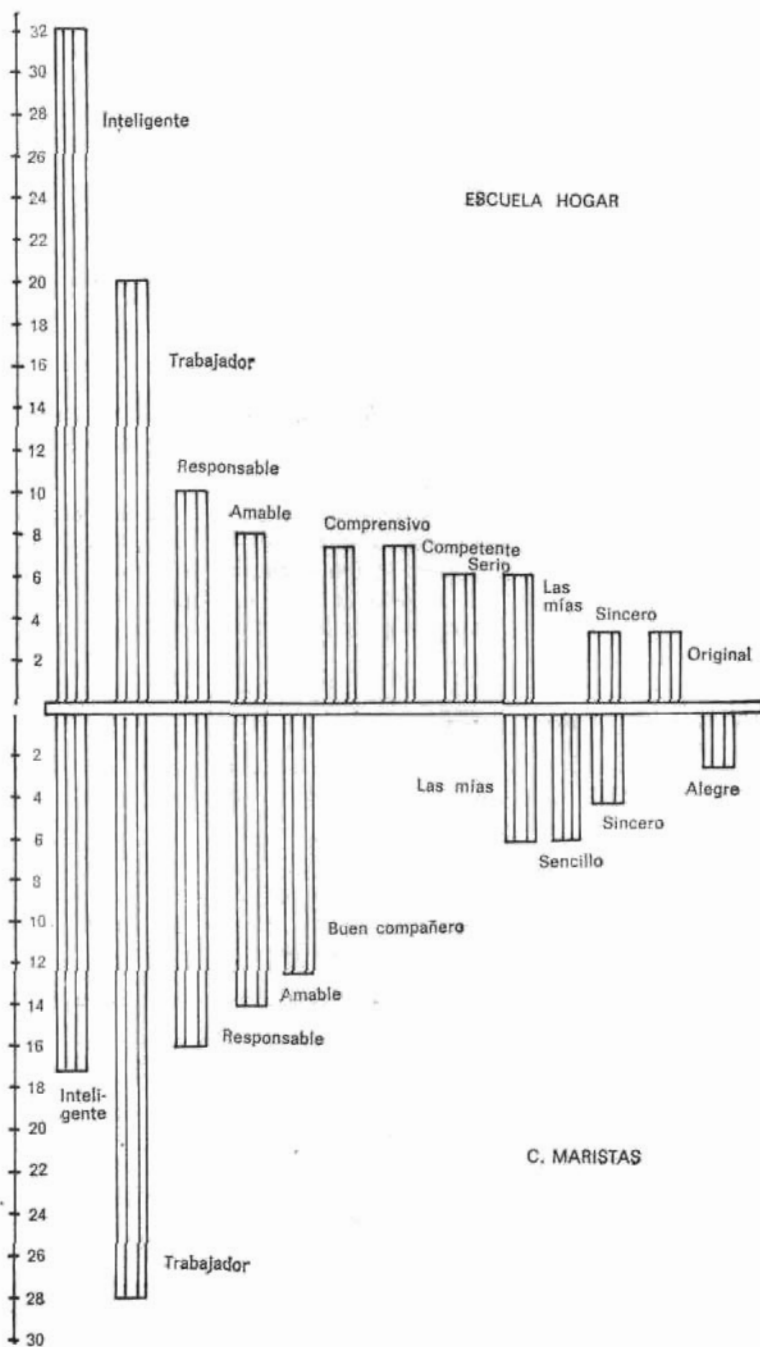


Gráfico 7



### 3. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Este apartado de la descripción de la experiencia tiene por objeto explicar cuál ha sido el proceso seguido en la investigación, en su parte práctica y experimental.

A partir de aquí sólo se muestran aquellos resultados que sirven para ilustrar el procedimiento de realización de la experiencia. La elección de uno u otro fragmento como ejemplo, ya sea de E. Hogar o de Maristas, no responde previamente a una intencionalidad concreta. Sin embargo, se ha tenido en cuenta una aportación equilibrada de ambos centros.

#### 3.1. Trabajo de creación icónica

La finalidad del trabajo de estos grupos es expresar un cuento en las formas icónicas de película, diapositivas, «fotocuento» y «comic».

La creación icónica, según los rasgos con que la venimos definiendo, es una obra cerrada, completa; podríamos decir que es una definición, una representación coherente, en mayor o menor grado, de un mundo real o figurado; en nuestro caso, del mundo figurado que nos presenta la obra de Angela C. Ionescu.

Los factores que se han tenido en cuenta han sido los siguientes:

- Limitaciones en cuanto al formato, duración o número de imágenes y características del material instrumental. Son, pues, limitaciones de orden técnico.
- Proceso para la realización del trabajo.
- Guión-proyecto para cada uno de los grupos.
- Anotación de las horas invertidas, del número de reuniones de trabajo y el momento en que se han realizado.
- Anotación de las incidencias, curiosidades, anécdotas, etc., que han tenido lugar.

En cuanto al registro de horas invertidas y a la construcción del juguete, sólo se recogen unas muestras a modo de ejemplo.

### 3.1.1. Trabajo de creación icónica: grupo de película.

**Limitaciones:** Estas limitaciones, lógicamente, son de orden técnico. Así, pues, nada afectan a la estructura de los grupos, al comportamiento espontáneo y ambiente de libertad con que puede guiarse el niño.

Se ha elegido el formato de «superocho», fundamentalmente, por razones de economía, e incluso de manejabilidad.

La duración se ha fijado alrededor de los ocho minutos. Es una limitación, que, estudiado el contenido y la estructura del cuento, se ha estimado conveniente indicar.

El material técnico instrumental preciso e indispensable es el siguiente:

- Tomavistas, mudo o sonoro.
- Un proyector sonoro.
- Una moviola.

Por supuesto, todo ha de tener el formato de «superocho» y, además, se precisará del material complementario.

También es necesario un tocadiscos y/o un magnetófono.

**Proceso:** El proceso describe el orden de trabajo.

- Pasar a guión cinematográfico el cuento, con indicación de acción, diálogo, plano, definición de imagen, movimiento de cámara, etc., tal como se recoge en el guión-proyecto. Todos estos conceptos, como ya indicamos, han sido aprendidos por los niños participantes en anteriores sesiones.
- Cada grupo dispone de una fotocopia del cuento y de una copia del esquema del guión-proyecto.

En este esquema los niños consignan aquellas cuestiones, datos y detalles que, de alguna manera, van a conformar el guión cinematográfico y es una muestra del proyecto del trabajo a realizar.

— Realización del juguete del gusano amarillo, para lo que entregarán una lista del material que precisan al coordinador.

— De acuerdo con los grupos de diapositivas y «fotocuento» (si es que deciden utilizar los mismos actores), determinar quiénes serán y ensayarles en el papel que les corresponda.

— Preparación de todo aquello que sea preciso para el rodaje; y

— Filmación, cuya realización técnica, como es obvio, la lleva a cabo el coordinador.

— Montaje, sonorización y finalización. La realización técnica es competencia del coordinador, pero éste ha de ser fiel a las ideas aportadas por los miembros del grupo. Esto supone una auténtica limitación al trabajo de creación, especialmente en su aspecto de elaboración. Pero lo impone la falta de conocimientos y de madurez de estos niños. Hay que hacer constar, con todo, que parte de una obra la montó uno de ellos.

— Proyección de la película estando presentes todos los miembros del grupo; y

— Crítica de lo realizado.

**ESQUEMA DEL GUIÓN-PROYECTO PARA EL TRABAJO DEL GRUPO DE PELÍCULA  
(CREACION ICONICA)**

Núm. de plano o escena	Acción	Escenario	Actitud personajes	Planos	Términos

**GUIÓN-PROYECTO.—PELÍCULA (A)**

Núm.	Angulación	Definición de imagen	Iluminación	A trezzo vestuario	Narración

**GUIÓN-PROYECTO.—PELÍCULA (B)**

Núm.	Diálogo	Música efectos	Movimiento escena	Movimiento cámara	Observaciones

**GUIÓN-PROYECTO.—PELÍCULA (C)**

Los grupos de película, diapositivas y fotocuento de ambos colegios construyeron cada cual un juguete para la filmación del cuento. Después convinieron elegir el mejor de cada colegio y que fuese utilizado en la filmación por todos los grupos. A modo de ejemplo reseñamos la construcción del juguete por parte del grupo de película de Escuela Hogar.

— Material:

- Lana gruesa amarilla (tres madejas).
- Fielto verde.
- Un cartón.

— Instrumentos:

- Unas tijeras.
- Una aguja de lana.
- Un compás.
- Un lápiz.

- Proceso de construcción: En un cartón se dibujan dos círculos concéntricos, el interior relativamente pequeño. Se recorta por donde indican las dos líneas de circunferencia, quedando una corona circular como indica el gráfico 8. Se hace lo mismo y con las mismas medidas con otro, se juntan los dos y se hace pasar lana por la corona circular hasta que el círculo vacío interior se llena, de tal forma que ya no se puede pasar ni una sola hebra más. A continuación por el borde externo de la corona, y metiendo la tijera entre los dos cartones que se unieron, se cortan las hebras de lana. Tenemos un madroño. Teniendo en cuenta cómo queremos que sea de grande cada madroño se hace más grande o más pequeña la corona circular. Este juguete constaba de un madroño más grande para la cabeza y otros tres ligeramente más pequeños para el cuerpo. A continuación se unieron los tres madroños al de la cabeza mediante una hebra de la misma lana. Se le colocaron los ojos, la nariz y la boca hechos de fieltro verde y, por fin, se le cosió un fragmento de lana a la cabeza para que pudiera servir de guía.

Este juguete lo presentó el grupo de película de Escuela Hogar y lo admitieron para la realización los otros dos grupos de diapositivas y «fotocuento» del mismo colegio.

Sólo una cosa preocupó a la hora del rodaje: fue el que no tuviese ruedas para que reptara mejor, pero el que se arrastrara le dio más verosimilitud de gusano.

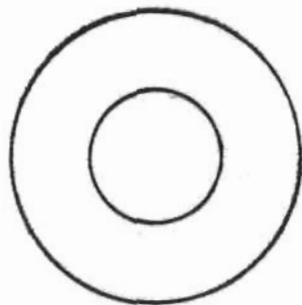


Gráfico 8

**TIEMPO DE HORAS DE TRABAJO Y FRECUENCIA DE LAS REUNIONES DEL EQUIPO REL GRUPO DE PELICULA DE CREACION ICONICA DEL C. MARISTAS**

Concepto	Horas	Núm. de reuniones	Momento
Guión y proyecto	7,30	3	Tarde
Construcción juguete	3	2	Tarde
Preparación y filmación	7,30	2	Tarde
Montaje	9	3	Tarde
Doblaje y sonorización	8	3	Tarde
Proyección y discusión	1	1	Tarde
<b>TOTALES</b>	<b>36</b>	<b>14</b>	
<b>Total de la suma: 36.</b>			
<b>Frecuencia de las reuniones: dos días a la semana.</b>			

Cuadro 4

El conocimiento de las horas invertidas, así como su distribución, tiene importancia para el estudio de la creatividad, fundamentalmente, bajo el aspecto de la fluidez creativa.

El tiempo total que han precisado los niños de E. Hogar para este mismo trabajo ha sido de treinta y nueve horas.

### 3.1.2. Trabajo de creación icónica: grupo de diapositivas.

**Limitaciones:** Una vez estudiado convenientemente el cuento consideré conveniente la limitación de un número aproximado de veintiocho fotografías para expresar el contenido de éste.

El material imprescindible es:

- Una cámara fotográfica réflex.
- Un proyector de diapositivas.
- Un magnetófono.
- Un tocadiscos.
- Y la conveniencia de un visor individual.

**Proceso:** El grupo dispondrá de una fotocopia del cuento y su correspondiente esquema que sirve de guión y proyecto para el trabajo.

- Elección de las veintiocho escenas que habrán de servir para contar el cuento con indicación técnica de acción, planos, definición de imagen, etc.
- Realización del juguete.
- Ensayo con los actores.
- Preparación del rodaje.
- Filmación.
- Montaje y sonorización:
  - Colocar las diapositivas de una forma coherente según el orden previsto.
  - Grabación en una cinta magnetofónica del diálogo, narración, música y ruidos correspondientes a cada diapositiva.
- Proyección del trabajo a los miembros del grupo y puesta en común.

### 3.1.3. Trabajo de creación icónica: «fotocuento».

**Limitaciones:** Se expresará el cuento en unas veintiocho fotografías. El sistema es similar al de la «fotonovela», pero ya hemos precisado anteriormente sus características.

El material instrumental preciso es una cámara fotográfica réflex.

**Proceso:**

- Elección de unas veintiocho escenas significativas del cuento para poder contar la historia en él contenida, con indicación de planos, angulación, iluminación, etc.
- Entrega al grupo de una fotocopia del cuento y asimismo del esquema guión donde se proyectará el trabajo a realizar.
- Construcción del juguete.
- Ensayo con los actores.
- Preparación del rodaje.
- Filmación.

— Montaje y finalización:

- Colocar las fotografías dentro del espacio de la página, jugando con los tamaños de las mismas de una forma expresiva, y encuadrándolo todo para que no queden espacios vacíos.
- Hay que acoplar, por otra parte, el diálogo y la narración escrita dentro de los fotogramas o en bandas.
- Exposición del material al grupo; y
- Valoración y crítica en una puesta en común.

**TIEMPO DE HORAS DE TRABAJO Y FRECUENCIA DE LAS REUNIONES DEL EQUIPO DE DIAPOSITIVAS DE CREACION ICONICA DE ESCUELA HOGAR**

Concepto	Horas	Núm. de reuniones	Momento
Guión y proyecto	8	4	Después de cenar.
Construcción de juguete	1,30	1	Idem.
Preparación y filmación	5	2	Tarde.
Montaje y sonorización	5,30	2	Después de cenar.
Proyección y discusión	0,30	1	Idem.
<b>TOTALES</b>	<b>20,30</b>	<b>10</b>	
<b>Total de la suma: 20,30.</b>			
<b>Frecuencia de las reuniones: tres veces a la semana.</b>			

Cuadro 5

**ESQUEMA DEL GUIÓN-PROYECTO PARA EL TRABAJO DEL GRUPO DE DIAPOSITIVAS (CREACION ICONICA)**

N.º diapositiva	Acción	Escenario	Actitud personajes	Planos	Términos

GUIÓN-PROYECTO.—DIAPOSITIVAS (A)

N.º diapositiva	Angulación	Definición de imagen	Posición formato	Iluminación	Atrazo vestuario

GUIÓN-PROYECTO.—DIAPOSITIVAS (B)

Número diapositiva	Narración	Díálogo	Música efectos	Observaciones

GUIÓN-PROYECTO.—DIAPOSITIVAS (C)



Uno de los miembros del grupo de diapositivas (C. Icónica) se mostró muy original al inventarse dos canciones para sonozizar el cuento. Era de Escuela Hogar.

## FIESTA A. García Aparicio

The musical score is written in a single system with ten staves. The first staff begins with a treble clef and a 2/4 time signature. The music consists of a series of eighth and sixteenth notes, with some rests and accidentals. The key signature changes from one flat (Bb) to one sharp (F#) in the third staff. The piece concludes with the word "ETC." written below the final staff.

# La Alondra llega con la mañana

A. García Aparicio

Musical score for "La Alondra llega con la mañana" by A. García Aparicio. The score is written in a single voice line on ten staves. The time signature is 3/4, and the key signature is one flat. The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some rests. A repeat sign with a first ending bracket appears at the start of the eighth staff, where the time signature changes to 2/4. The piece concludes with a final cadence on the tenth staff.

### 3.1.3. Trabajo de creación icónica: «fotocuento».

**Limitaciones:** Se expresará el cuento en unas 28 fotografías. El sistema es similar al de la «fotonovela», pero ya hemos precisado anteriormente sus características.

El material instrumental preciso es una cámara fotográfica reflex.

**Proceso:** Elección de unas 28 escenas significativas del cuento para poder contar la historia en él contenida, con indicación de planos, angulación, iluminación, etc.

- Entrega al grupo de una fotocopia del cuento y, así mismo, del esquema guión donde se proyectará el trabajo a realizar.
- Construcción del juguete.
- Ensayo con los actores.
- Preparación del rodaje.
- Filmación.
- Montaje y finalización: Colocar las fotografías dentro del espacio de la máquina, jugando con los tamaños de las mismas de una forma expresiva, y encuadrándolo todo para que no queden espacios vacíos. Hay que acoplar, por otra parte, el diálogo y la narración escrita dentro de los fotogramas o en bandas.
- Exposición del material al grupo.
- Valoración y crítica en una puesta en común.

**ESQUEMA DEL GUIÓN-PROYECTO PARA EL TRABAJO DEL GRUPO DE FOTOCUENTO (CREACION ICONICA)**

N.º fotograma	Acción	Escenario	Actitud personajes	Planos	Términos

**GUIÓN-PROYECTO.—FOTOCUENTO (A)**

N.º	Angulación	Definición de imagen	Iluminación	Posición formato	Atrezzo vestuario	Tamaño fotograma

**GUIÓN-PROYECTO.—FOTOCUENTO (B)**

Núm.	Díálogo	Narración	Observaciones

**GUIÓN-PROYECTO.—FOTOCUENTO (C)**

### 3.1.4. Trabajo de creación icónica: grupo de «comic».

**Limitaciones:** El número de viñetas con las que habrán de interpretar la obra de A. C. Ionescu queda fijado de una forma aproximada en veintiocho.

La técnica a utilizar es completamente libre.

El material es el propio que se precisa para pintar o dibujar.

**Proceso:** Una vez estudiado el cuento, para lo que disponen de una fotocopia del mismo, elección de los veintiocho momentos más significativos de la historia para expresarlos mediante la configuración de las viñetas o dibujos pertinentes.

Estos niños no dispusieron de un esquema como los grupos anteriores, si bien recibieron orientación oral siempre que la precisaron.

El número de «comics» que puede presentar cada grupo queda a su entera libertad, pero cada «comic» debe constar aproximadamente de veintiocho viñetas.

El sistema y código del «comic» ya lo hemos estudiado con anterioridad.

## EL MATERIAL CONCRETO DE LAS REALIZACIONES DE CADA UNO DE LOS GRUPOS DE CREACION ES EL SIGUIENTE

Dos películas de superocho:

- Una de E. Hogar (ocho minutos).
- Otra de Hermanos Maristas (siete minutos).

Dos cajetines de diapositivas:

- Uno de E. Hogar (veintinueve diapositivas).
- Otro de Hermanos Maristas (treinta diapositivas).  
(Numeradas.)

Dos «fotocuentos»:

- El de E. Hogar (treinta y un fotogramas).
- El de Hermanos Maristas (treinta fotogramas).  
(Están numerados.)

Cinco «comic»:

- E. Hogar aporta dos.
- Hermanos Maristas aporta tres.  
(Están numerados.)

Como muestra se incluye a continuación:

- Uno de los «comics» del C. Maristas.
- El «fotocuento» del C. Maristas.
- Uno de los «comis» de E. Hogar.

«COMIC» DEL C. H. MARISTAS

1. LA NIÑA ANDABA POR LA CALLE. MUY ALEGRE



2. SENTADO EN UN BANCO, HABIA UN NIÑO, ENFADADO: SE ABURRIA



3. SE ENCUENTRAN, Y COMO SON HERMANOS, LA NIÑA, HABLA CON EL...



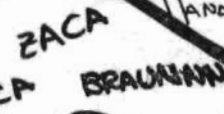
4. VIERON UN ESCAPARA TE Y DECIDIERON IR A VERLE



5. HABIA MUCHA GENTE Y SE PERDIERON

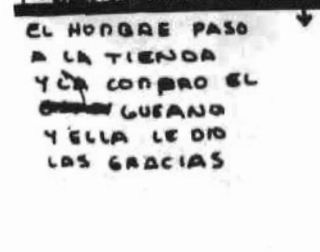
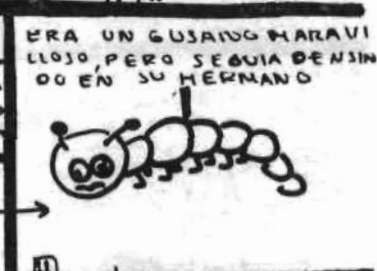


6. VIENDO ESCAPARATES ANDARON Y ANDARON



7. LA NIÑA ASOSTADA MUCHO A CORRER



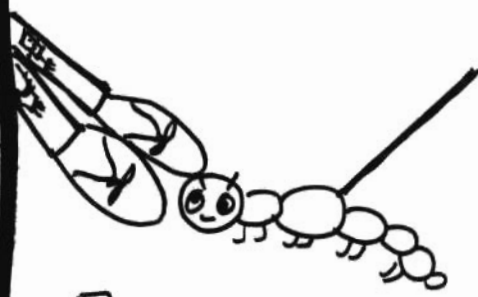


LA NIÑA ~~LO~~ PUSO EN EL JUELO Y ECHO A RODAR



15

PERO EL GUSANO SE CHOCO CON UNOS PIES



16

Y AL LEVANTAR LA CABEZA...



17

ELLA LLEVABA DE ALEGRIA.



18

LOS DOS NIÑOS SE FUERON A SU CASA, MAS CONTENTOS QUE NUNCA Y LONAS IMPORTANTES: JUNTOS.



19



20

FIN







**FOTOCUENTO REALIZADO POR EL GRUPO DE FOTOCUENTO DE  
CREACION ICONICA, DEL COLEGIO DE LOS HH. MARISTAS**

Margarita había estado durante mucho tiempo jugando por la ciudad, pero estaba un poco aburrida y se vino al parque.



1

Mientras tanto su hermano se entretenía allí mismo.



2

No sé.

¿Dónde vamos?



4



3

Estaban muy contentos y todo les sonreía y les parecía muy bonito....



5



6



En otro pequeño parque jugaron con unos amiguitos suyos

7



8



9

Y....  
 en una  
 ciudad  
 a veces  
 hay dema-  
 siada gen-  
 te y el  
 niño cho-  
 có con  
 una seño-  
 ra....  
 Entonces  
 se abrió  
 el disco  
 para los  
 coches y  
 el niño se  
 perdió.



Piiiif

Piiif

Se volvió la niña hacia la acera y  
empezó a llamar a su hermano:  
¡Hermano, hermano!!!.

10



Sola, buscaba a su hermano  
entre la gente...

11



Era inú  
til, bus  
carle,  
ya no le  
vería  
mas...  
Ahora  
que le  
quería  
tanto.

12



Niña, por qué  
lloras.  
¿Lloras por  
esos juguetes?

No.

14



Fue a  
parar  
a una  
jugue  
tería.  
Allí  
había  
un ju  
guete  
que -  
siempre  
había  
desea  
do tener...  
un gu  
sano -  
amarillo

13

Margarita sólo  
pensaba en su  
hermano.



15

El gusano estaba allí, pero  
ella quería a su hermano.



16

¿Cuál es el que  
más te gusta.



17

El gusano  
amarillo.



18



19



La niña le explicó al señor que lloraba no por el juguete sino porque había perdido a su hermano. Que era más pequeño que ella y que lo quería mucho



El niño, seguía desorientado y triste.









Adiós, muchas gracias.

Adiós, niños. Me alegro mucho de que los hayais encontrado

27



Los dos hermanos se fueron tan contentos de ir juntos y de llevar además un regalo.

28



29

A veces el gusano iba en brazos de uno, a veces en brazos de otro, la niña le dijo al niño cómo había sucedido todo, y que desde ahora los dos serían muy buenos.

«COMIC» DEL COLEGIO DE E. HOGAR



LA NIÑA CORRE  
ALEGREMENTE  
SIN TENER  
DONDE IR Y  
SIN NINGUNA  
PREOCUPACIÓN

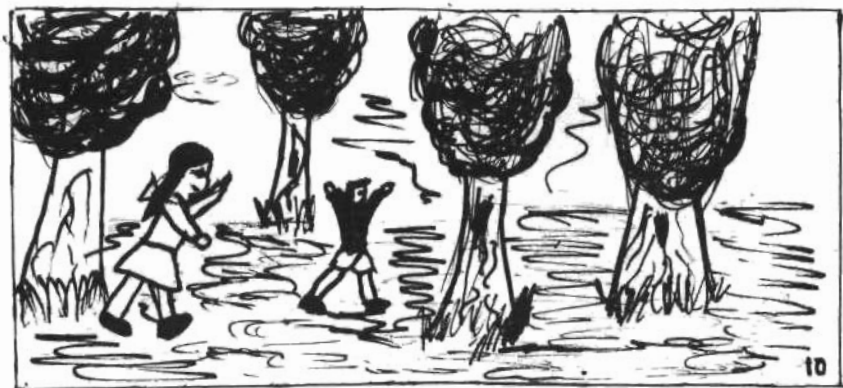


LA NIÑA EN SU  
LARGO CAMINO SE  
ENCUENTRA CON  
SU HERMANO, QUE  
LE MIRA Y OBSERVA





Los dos  
hermanos  
se divierten  
y andando  
un sitio para  
ellos sin parar





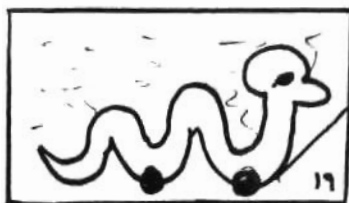
PERO AL CRUZAR LA  
CARRETERA SE PIER-  
DEN DE VISTA



EL SEÑOR LE PREGUNTO  
MUCHAS COSAS Y NO DIO  
EN EL CLAVO, PERO LA  
NIÑA LE DIJO AL FIN  
PARA DISIMULAR QUE  
QUERIA UN GUSANO  
AMARILLO DE JUSVE  
TE







EL GUSANO ESTIRADO  
POR LA NIÑA ANDA  
DETRAS DE ELLA CO-  
MO UN PERRO.



EL GUSANO CO-  
RRE y...



EL GUSANO SE PARA  
A LOS PIES DEL NIÑO  
QUE MUY ALEGRE CO-  
GE EL GUSANO y CORRE  
HACIA SU HERMANA,  
QUE JUNTOS CORREN  
SIN CESAR

FIN

## 3.2. Trabajo de interpretación compositiva icónica

### INTRODUCCION

El trabajo de interpretación compositiva icónica tiene como elemento de base el propio material visual que ha producido su grupo respectivo de creación icónica.

Este material sufre un determinado tratamiento. Generalmente queda desprovisto de todo otro código que no sea el icónico, aunque esos códigos se incluyan en la forma icónica correspondiente. Así, el código verbal en la película. Por otra parte, sufre un determinado tipo de modificaciones, como puede ser el fraccionamiento del material, elección por azar, etc.

Tampoco se propone el mismo tipo de ejercicios para todas las formas icónicas, sino que se incluye para cada forma el que más adecuado se considera. En algunas ocasiones un mismo ejercicio se utiliza para varias formas icónicas.

En realidad en este trabajo se interpreta un material dado, pero al mismo tiempo hay una actividad creativa, que consiste en componer algo, en volver a encontrarle la forma, o buscarle una nueva a ese material, que, por otra parte, es visual, icónico.

#### 3.2.1. Interpretación compositiva icónica del grupo de película.

### ACTIVIDADES

a) Reconstrucción del tema con proyección parcial y al azar de la película.

El tiempo de proyección supone un tercio del tiempo total de la película; con la mano se intercepta la imagen proyectada durante unos veinte segundos; de nuevo se deja ver la imagen retirando la mano durante unos diez segundos, y así sucesivamente.

El inicio de proyección podía ser cualquier punto de la película.

b) Reconstrucción del cuento con proyección total de la película eliminando el elemento sonoro. (El orden de proyección es el mismo de la película en sí.)

c) Bajo el tema: «Dos hermanos salen a la calle, el niño se pierde y encuentro providencial de los dos hermanos», inventar otras circunstancias distintas a las que presenta el cuento de A. Ionescu.

d) Expresión plástica del cuento mediante cinco dibujos.

e) Dada una serie de temas musicales, elección y situación de orden en montaje.

Los temas dados han sido elegidos de canciones que en uno y otro colegio tocan a la flauta dulce.

1. «Pequeño Pony». Autora: Mercedes Zaballa.

2. «Popular: Inglaterra». Autor: Anónimo.

3. «Popular: Alemania». Autor: Anónimo.

4. «Popular Castellano». Autor: Anónimo.

5. «Le agradezco al cielo». Autor. P. Tombolato y A. D. Mario.

\* \* \*

A continuación, y a modo de ejemplo, recogemos cómo realizaron los niños algunas de estas actividades.

**EXPRESION PLASTICA DEL CUENTO MEDIANTE CINCO DIBUJOS  
(MOMENTOS CONSIDERADOS CLAVES POR LOS NIÑOS)**

(TRABAJO REALIZADO POR EL GRUPO DE INTERPRETACION COMPO-  
SITIVA ICONICA DE PELICULA DEL COLEGIO E. HOGAR)



Foto 1. El niño juega solo en el parque





Foto 2. La niña, sola, ante la tienda de juguetes



Foto 3. El señor ha comprado un juguete a la niña



Foto 4. El pie del niño tropieza con el juguete que lleva su hermana



Foto 5. Los dos hermanos marchan contentos a casa

Así interpretaron el ejercicio C) los niños del C. Maristas. Dos versiones:

«Los dos niños van a jugar a la calle. Allí hay un perro muy bonito. El niño se va detrás de él, pero como es pequeño se extravía y se pierde. Llega el señor, que es amo del perro, y al ver al niño llorar porque dice que ha perdido a su hermana, le lleva al lugar donde se vieron por última vez, y a mitad de camino se encuentran, produciéndoles una gran alegría. El amo del perro les compra unas chucherías. Los niños se lo agradecen mucho.»

«Eran dos hermanos que estaban jugando juntos en un parque. Cerca había una tómbola. Se dirigieron a ella, y el hermano pequeño se perdió. La hermana, desesperada, lloraba, buscándole entre la inmensa gente, pero no lo encontraba, y seguía llorando que te llora. Entonces se le presentó un señor, y le dijo:

—¿Por qué lloras?

—Porque se ha perdido mi hermano —contestó la niña.

—Bueno, ya lo encontraremos —y siguió el señor:

—Si quieres un juguete, te lo compro. ¿Cuál te gusta más?

—Ese juguete, el gusano amarillo.

La niña se puso contenta, aunque seguía pensando en su hermano. Y en ese mismo momento oyó llorar a un niño. Fue corriendo y vio que era su hermano. Le enseñó el juguete que le había comprado el señor y le dijo también que le estaba ayudando a buscarle.

El señor les dio un beso a cada niño y se marchó, y los dos niños se quedaron muy cerca el uno del otro jugando con el gusano amarillo para no perderse.»

### 3.2.2. Interpretación compositiva icónica del grupo de diapositivas.

#### ACTIVIDADES

a) Proyección de diez diapositivas en un orden determinado al azar. A continuación, construcción de un cuento por parte de los niños con este material.

Delante de los niños, y estando todavía sin ordenar numéricamente (pero sí con una señal que las haga después reconocibles, mejor identificables), se barajan todas las diapositivas; seguidamente van eligiendo los niños hasta completar las diez.

La proyección respeta el orden dado por el azar; sin embargo, mentalmente los niños hacen un tipo de ordenación, que pueda hacer coherente el material expuesto.

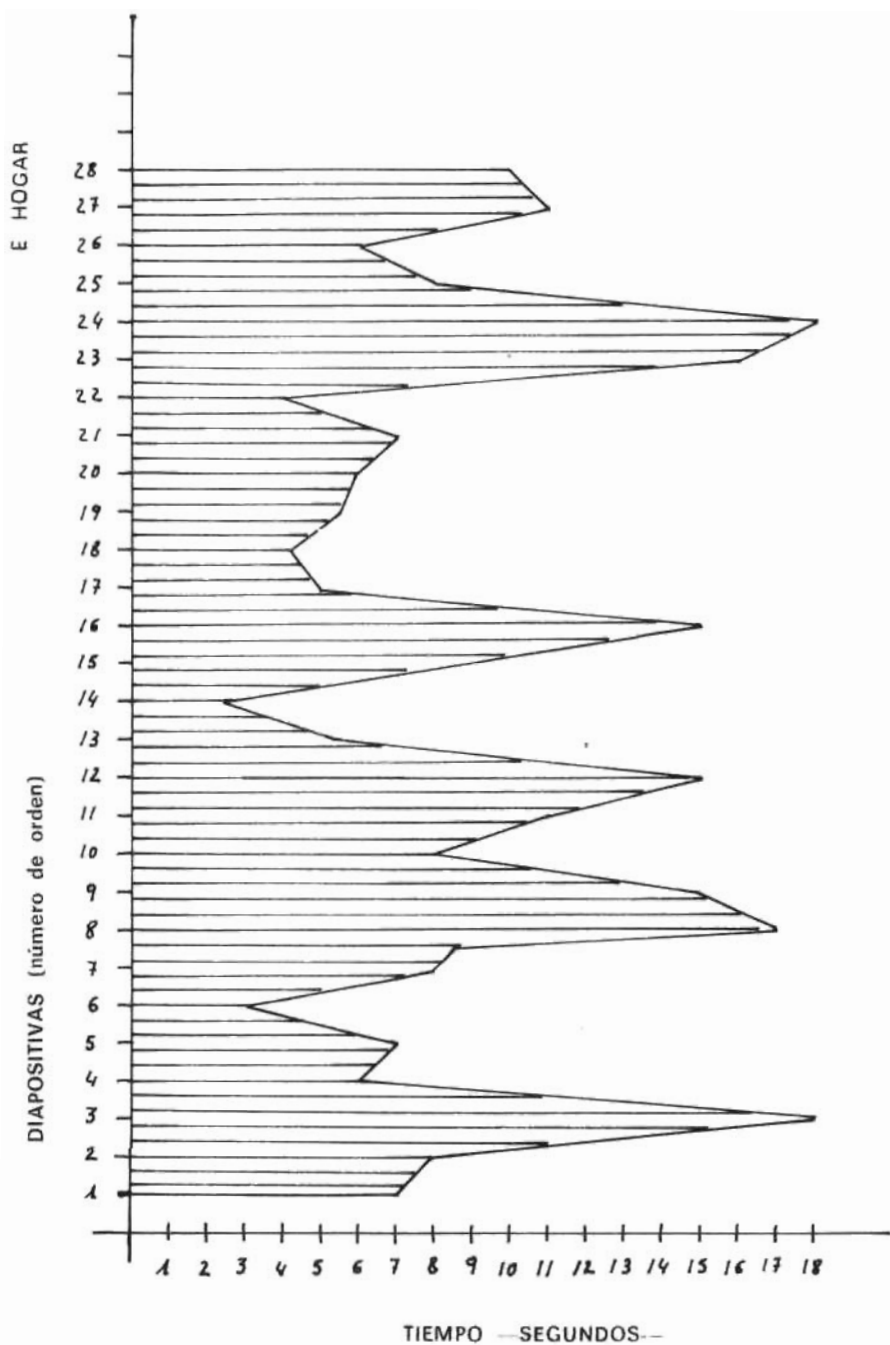
El tiempo de proyección de cada diapositiva queda determinado en seis segundos.

b) Proyección total y ordenada de todas las diapositivas. Reconstrucción del cuento.

El tiempo de proyección de cada diapositiva es de seis segundos. No se utiliza el sonido.

c) Determinación del tiempo de proyección para cada diapositiva.

El tiempo que determine la presencia de la imagen luminosa en la pantalla creo que puede influir a la hora de la captación del mensaje o, al menos, ser un elemento variable y expresivo en función de esa variabilidad precisamente.



Expresión gráfica del ejercicio C.

Gráfico 9

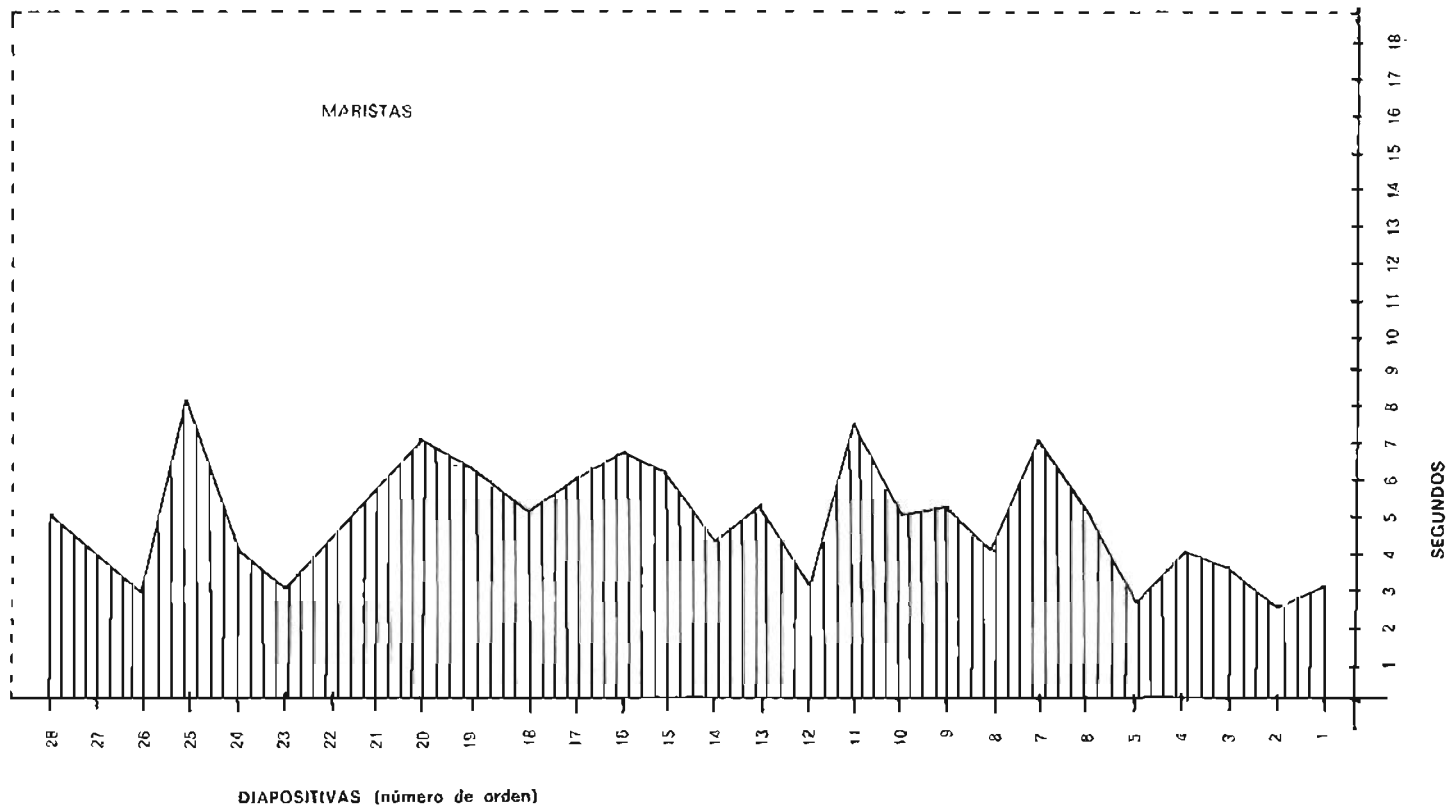


Gráfico 10

La pregunta que determina la actividad queda completada de esta forma: ¿Qué tiempo crees que debe permanecer la imagen proyectada para que pueda ser percibida, entendida y orientada al entendimiento del cuento, teniendo en cuenta además la expresividad e importancia de cada imagen y situación? Evidentemente, la pregunta fue suficientemente explicada hasta que quedó perfectamente entendida por los niños.

Se ha llevado la contabilidad del tiempo con un cronómetro. Se les proyectaba la diapositiva y ellos decidían el tiempo que debía estar. Al principio no se ponían de acuerdo tanto en un grupo como en otro y se debía proyectar varias veces la misma diapositiva hasta que determinaban el tiempo preciso.

d) Expresar plásticamente mediante dos dibujos de carácter abstracto dos momentos del cuento.

La limitación que se impone es que no sean plenamente figurativos. En cuanto a la técnica y el material no hay limitación de ningún género; pueden emplear la que más dominen o la que más les guste.

e) Interpolación. Dadas cinco diapositivas que no tienen ninguna relación con el tema, interpolarlas dentro del cuento.

Se pretende que esas nuevas cinco diapositivas se integren dentro del contexto del cuento, de tal forma que le den a éste un matiz de sentido y lo hallen ellas también.

Las cinco diapositivas para interpolar son:

- A. Plano medio de un niño inflando un globo.
- B. Plano entero del niño jugando con el globo.
- C. Plano general: el globo se le escapa hacia un árbol.
- D. Plano general: el niño coge el globo en el árbol.
- E. Plano entero: juega alegre con el globo y un amigo.

Esta relación de diapositivas en sí misma presenta una pequeña narración.

No posee ningún elemento común con el cuento del trabajo; pero, en cambio, puede sugerir algún tipo de relación. Por ejemplo, relación de semejanza.

El niño debe pensar cómo montar este material dentro del cuento de una forma coherente y significativa.

f) Introducción de un nuevo personaje. No se trata de cambiar el cuento o variarlo de una forma esencial, sino de ver cómo funciona el sentido si nos vemos forzados a introducir un nuevo personaje.

Podemos observar en este ejercicio la poca variabilidad de tiempo para la percepción de cada diapositiva, y, en general, los pocos segundos que conceden los niños de los Hermanos Maristas al espectador para percibir cada imagen. Los niños de E. Hogar tomaron una postura casi antagónica.

Así realizó el ejercicio de interpolación el grupo de diapositivas de E. Hogar.

Se dieron varias versiones. (El orden viene dado de mayor a menor aceptación.)

1. Después de la diapositiva 1 (niña saltando) la diapositiva A (niño inflando un globo).

Después de la diapositiva 3 (niños hablando en el parque) la diapositiva B (niño jugando con globo).

**EXPRESAR PLASTICAMENTE MEDIANTE DOS DIBUJOS DE CARACTER  
ABSTRACTO DOS MOMENTOS DEL CUENTO  
TRABAJO DE LOS NIÑOS DEL C. MARISTAS**



Núm. 1



Núm. 2

Después de la 9 (niña triste por pérdida del hermano) la diapositiva C (se le escapa el globo).

Después de la 15 (le compran juguete a niña) la D (niño sube al árbol a por el globo).

Después de la 21 (encuentro del hermano) la E (el niño alegre con su globo).

2. *Detrás de la diapositiva 1 (niña saltando) las interpoladas A, B., C.*

Detrás de la 15 (compran juguete a niña) la interpolada D.

Detrás de la 21 (encuentro del hermano) la E (el niño alegre con su globo).

3. Antes de la 1 (niña saltando) la interpolada A (niño inflando globo).

Después de la 1, el resto: B, C, D, E.

(Esta versión fue con mucho la menos aceptada.)

Ejercicio realizado por el grupo de los Hermanos Maristas.

f) Introducción de un nuevo personaje:

— Un guardia de la circulación que salva al niño de un accidente. Después de perderse el niño fue de allá para acá un poco asustado, y al pasar por una calle casi le pilló un coche, si no hubiera sido por la acertada intervención del guardia que estaba en el cruce.

— Un hermanito más pequeño que se une al final, ya cerca de la casa; los hermanos son buenos, como el señor mayor que les había comprado el juguete, y le dejan jugar con ellos.

— Un perro callejero. Empezó a ladrar a los niños, y éstos, asustados, empezaron a correr, y entonces, al cruzar el paso de cebra, fue cuando se perdió el niño entre la gente.

### 3.2.3. Interpretación compositiva icónica del grupo de «fotocuento».

a) Dadas diez fotografías al azar, contar el cuento.

Con todas las fotografías que aún no habían formado el «fotocuento» y, por tanto, todas tenían el mismo tamaño, se inició este ejercicio. A cada fotografía se le puso una letra marginal por detrás, que pudiera servir de referencia; estas letras no marcan ningún tipo de orden, pues se les ha puesto delante de los niños después de ser barajadas. Se vuelven a barajar, y los niños eligen, al azar, una fotografía cada uno, hasta completar las diez. Con este material han de contar un cuento.

b) Dadas todas las fotografías del «fotocuento», colocadas al azar, determinar un orden de tal forma que se pueda contar una historia.

c) Colocación de todas las fotografías de tal forma que se puedan realizar otras lecturas, otras posibilidades de contar la historia que determinen las diferentes posibilidades de orden.

d) Dada la ordenación de las fotografías como están en el «fotocuento», relatar la historia.

e) Determinar qué cinco fotografías son elementos esenciales para poder contar el cuento.



f) En razón de la expresividad e importancia de cada fotografía dentro del cuento, indicar sus tamaños dentro de estas posibilidades:

- Muy grande.
- Grande.
- Mediano.
- Pequeño.

El número de fotografías que corresponde a cada tamaño es el siguiente:

- Una para muy grande.
- Seis para grande.
- Seis para pequeña.
- El resto para mediana.

Recogemos dos ejemplos, ambos del Colegio de los Hermanos Maristas, para ilustrar prácticamente estos ejercicios. Es conveniente volver a ver el «fotocuento» para su mejor comprensión.

a) Dadas diez fotografías al azar, contar el cuento.

Las diez fotografías elegidas al azar fueron éstas (el número que se cita aquí es el que corresponde al número de orden del «fotocuento»):

— 11 — 1 — 7 — 9 — 14 — 18 — 22 — 6 — 25 — 28 —

#### INTERPRETACION

«La niña va pensando en el juguete: el gusano amarillo. Entonces se encuentra al niño y se lo cuenta; el niño y la niña se van a ver la tienda de juguetes, pero el niño abandona a la niña; ésta se queda muy pensativa y casi llorando. Un señor que pasa le pregunta qué le sucede, y ella le dice que no tiene dinero para comprarse el juguete. El señor va a la tienda y le compra uno, o sea el gusano. Lo pone la niña en el suelo, y, al andar por la calle, se encuentra con su hermano y se van los dos tan contentos con su gusano.»

c) Colocación de todas las fotografías de tal forma que se puedan realizar otras lecturas, otras posibilidades de contar la historia que determinen las diferentes posibilidades de orden:

— 13 — 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 8 — 7 — 9 — 6 —  
— 14 — 16 — 23 — 10 — 11 — 12 — 15 — 17 —  
— 18 — 19 — 20 — 21 — 22 — 24 — 25 — 27 —  
— 26 — 28 — 29 —

#### INTERPRETACION

«Amparo ve un gusano en una tienda y va a decírselo a su amigo Rafa. Ven a otros amigos y se lo dicen también. Después se dirigen hacia la tienda. Amparo le dice que se lo van a comprar. Rafa se entristece mucho porque no tiene dinero y se va. La niña lo busca, pero, al no encontrarlo, vuelve a la tienda. Allí un señor le pregunta que qué le pasa, y ésta le cuenta todo. El señor le compra el gusano. Amparo lo pone en el suelo, y... el gusano y el pie del niño tropiezan. Al recoger

el juguete la niña se da cuenta de que es su amigo. Se despiden del señor, se abrazan y se van con el juguete.»

Del trabajo realizado por los niños de E. Hogar recogemos los ejercicios e) y f).

e) Determinar qué cinco fotografías son elementos esenciales para poder contar el cuento:

4. Los dos niños juegan en el parque.
7. El niño se pierde en el paso de cebrá.
20. El señor le entrega a la niña el gusano amarillo de juguete.
23. El niño choca con su pie en el juguete.
27. Los tres personajes, ya al final, se despiden.

f) En razón de la expresividad e importancia de cada fotografía dentro del cuento, indica dentro de estas posibilidades el tamaño más adecuado:

Muy grande.                      Grande.                      Mediano.                      Pequeño.

Grande:

3. Los dos niños hablan en el parque.
7. Se pierde el niño en el paso de semáforo.
9. La niña llora porque ha perdido a su hermano.
20. La niña recibe el juguete que le ha regalado el señor.
23. Tropieza el pie del niño con el juguete.
28. Conversan con el señor.

Pequeñas:

2. Niño sentado en el banco.
5. Los dos niños de la mano andan por la ciudad.
10. Niña buscando al niño.
16. Un señor habla con la niña.
19. La niña está triste junto al escaparate.
25. Niña con el juguete que le han regalado.

Medianas:

El resto.

#### 3.2.4. Interpretación compositiva del grupo de «comic».

### ACTIVIDADES

a) Figuración de formas y centro de atención. Se trata de que, habiendo elegido seis viñetas de cualquiera de los «comics» que haya presentado el grupo de creación icónica de su mismo colegio, reduzca a las formas más elementales y en esquema la viñeta elegida, y dentro de ella, mediante una señal, indique cuál es, a su juicio, el centro de atención.

b) Reducción a un mínimo de imágenes para que sea inteligible el «comic».

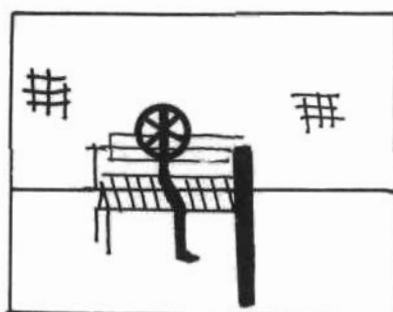
c) Variación de la historia, teniendo como base los personajes y el sentido del cuento.

d) Terminar la historia de una forma diferente.

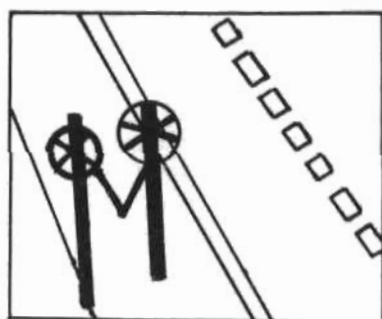
A continuación exponemos dos ejemplos de cómo han realizado los niños alguno de los ejercicios de creatividad propuestos.

FIGURACION DE FORMAS Y CENTRO DE ATENCION

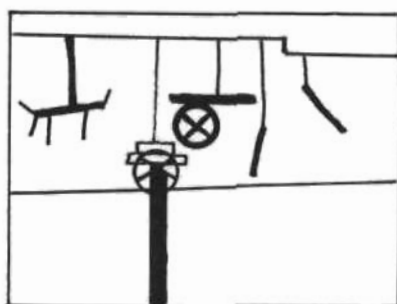
«COMIC» NUMERO 1.—COLEGIO DE HH. MARISTAS



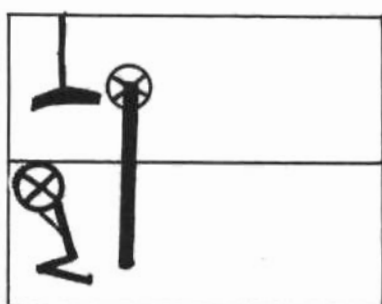
Nº 3 V.-H.



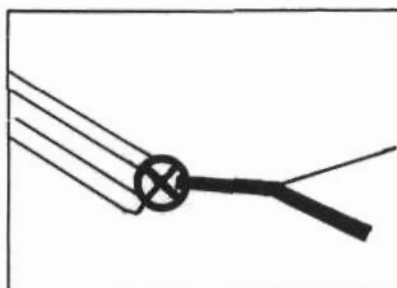
Nº 4.- V (d).



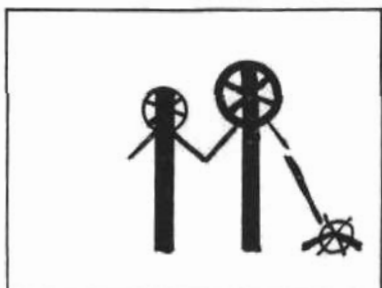
Nº 10.-V.-



Nº 12.- V.



Nº 16.- D.



Nº 20.- V.-

Remitimos al «comic» original sobre el que se ha realizado este ejercicio y que se recoge en esta publicación (pág. 63).

Claves:

- V. Predominio de la composición vertical.
- H. Predominio de la composición horizontal.
- D. Diagonal.
- T. Triangular.

Cuando una de estas letras queda entre paréntesis y si es escrita con minúsculas, significa que el tipo de composición que indica no es el fundamental en el cuadro, pero sí importante.

Los círculos con una cruz y de trazado grueso indican cuál es el centro de atención fundamental. Con trazado más débil muestran otro centro de atención.

Los trazados más gruesos indican mayor densidad de imagen dentro del cuadro.

Ejercicio realizado por el grupo de «comic» de los niños de Escuela Hogar.

d) Terminar la historia de una forma diferente.

También dan varias versiones:

1. «El señor se despide de los dos hermanos. Estos siguen muy contentos el camino de su casa, pero un gamberro les observa desde cierta distancia. Cuando ve que el señor se despide de los niños..., se precipita sobre ellos y les quita el juguete. El pequeño llama al señor, diciéndole que les quitan el juguete. Este llega, se lo quita al ladrón y se lo devuelve a los niños.»

A esta narración acompañaron estas viñetas ilustrativas.



2. «Ya se han encontrado los niños y están jugando al borde de la acera, tan contentos con su gusano amarillo. Entonces, sin darse cuenta, se les va rodando a la carretera. Pasa un coche y se lo rompe. Se ponen muy tristes, pero empiezan en seguida a pensar que lo importante es que están juntos y que se han encontrado después de haberse perdido.

3. «Se vuelve a perder el hermano, y la niña está llorando al pensar que aquello era muy grande y que no lo encontraría. Y, a pesar de que tiene el gusano amarillo, está muy triste. La niña lo buscaba y lo buscaba y no lo logró encontrar.»

**TIEMPO EN HORAS DE TRABAJO Y FRECUENCIA DE LAS REUNIONES DEL GRUPO DE «COMIC» DE INTERPRETACION COMPOSITIVA ICONICA DEL C. MARISTAS**

Concepto	Horas	Núm. de reuniones	Momento
Presentación del material Trabajo	2,30	1	Mañana
Puesta en común	0,30	—	Mañana
TOTALES	3,00	1	
<b>Total de la suma: 3,00 horas.</b>			
<b>Frecuencia de las reuniones: Diaria.</b>			

Cuadro 6

Los ejercicios de interpretación compositiva correspondientes a «comic», como se puede observar, precisaron de muy poco tiempo para su realización. En la fase de creación icónica los niños del grupo de «comic» del mismo colegio necesitaron quince horas.

### 3.3. Análisis y valoración de la experiencia por los propios niños que la han realizado

El método utilizado para este análisis y valoración se ha fundado en las puestas en común y en la mesa redonda o «iconoforum».

Mediante las puestas en común, cada grupo ha podido analizar de una manera crítica su propia obra.

En el «iconoforum» todos los participantes han valorado su obra dentro del conjunto y el resultado final de la experiencia.

Así, el niño ha podido sentirse doblemente creador: por una parte, generó, junto con sus compañeros de grupo, una obra creadora, la expresión en formas icónicas del contenido de un cuento; por otra parte, ha podido, mediante su propia crítica, volver a plantearse esa creación.

Los resultados, especialmente en el «iconoforum», nos demuestran que el proceso ha resultado ser altamente positivo: la mesa redonda ha sido un nuevo desencadenante de ideas creativas.

El guión del «iconoforum» incluye una serie de preguntas. Sólo se transcriben aquellas respuestas de los niños que aportan un auténtico contenido creativo.

#### MESA REDONDA O «ICONOFORUM» CON TODOS LOS NIÑOS QUE HAN PARTICIPADO EN EL TRABAJO

a) **Concepto:** Bajo esta denominación de mesa redonda o «iconoforum» se quiere designar la gran puesta en común que todos los participantes en el trabajo hemos llevado a cabo. Le llamo «iconoforum» porque es un forum sobre la imagen; es una muestra de los trabajos de creatividad icónica ante todos los miembros de los diversos grupos. Posteriormente se inició un debate, un contraste de pareceres, una aportación de nuevas ideas.

b) **Estructura:** La **dirección** de la mesa redonda la llevó el coordinador general.

**Los portavoces** de los diversos grupos, en un principio, recaían sobre los jefes de grupo, salvo una determinación en contra, que se comunicaría al coordinador general. Cada uno de ellos expuso el trabajo que había llevado a cabo su grupo, cuáles eran sus proyectos en un principio, qué dificultades habían tenido, cuál era su postura ante el resultado final del trabajo. También exponía las ideas de sus compañeros y propias ante ciertos temas que habían sido tratados antes en las puestas en común.

**Los secretarios:** Las conclusiones y aportaciones de la mesa redonda fueron anotadas por:

- Un secretario general, nombrado por el coordinador general; su función era tomar nota de todo aquello que pudiera ser interesante.
- Un secretario por cada grupo escolar, nombrado por sus compañeros de colegio; este nombramiento no podía recaer sobre ninguno de los portavoces de grupo; su función era anotar todas aquellas aportaciones de cualquier niño de su colegio.
- Como es lógico, el coordinador general también tomaba sus notas.

c) **Desarrollo:**

1. Introducción general por parte del coordinador general del trabajo:

- Palabras de recibimiento.
- Sentido de la reunión.
- Finalidad del trabajo.
- Estímulo para la participación en la puesta en común sin temor y con sinceridad, indicando fallos, aciertos y nuevas aportaciones; y
- Agradecimiento por su participación.

2. Exposición de todo el material visual, fruto del grupo de creación icónica y del trabajo del grupo de interpretación compositiva icónica.

El jefe de cada grupo presentaba el trabajo de una forma muy concisa, y, a continuación, la exposición del mismo.

El orden fue el siguiente:

- Película.
- Diapositivas.
- «Fotocuento».
- «Comic».

Primero, el grupo de creación icónica, y, a continuación, el grupo correspondiente de interpretación compositiva icónica.

La presentación de todo este material fue muy ágil.

3. Entrega de un guión de debate a cada uno de los participantes, donde se tenían escritos los temas que se iban a tratar.

4. Iniciación y desarrollo del debate, donde cada participante podía exponer sus ideas. Normas a tener en cuenta:

- Quien concede la palabra es el coordinador.
- Se exige respeto a las ideas de los demás.
- No hablar dos o más a la vez.
- Se pide la palabra levantando la mano.
- Se puede entrar y salir libremente, haciéndolo sin molestar y en silencio.

5. Terminación de la mesa redonda.

## CONTENIDO, DESARROLLO Y RESULTADOS DE LA MESA REDONDA

### a) **Mensaje y contenido del cuento:**

Pregunta:

- ¿Qué mensaje hemos recibido, qué nos ha querido decir el cuento?

Respuestas:

- Hablar del amor entre los hermanos.
- Una acción buena trae otra consigo. El señor le regala el juguete a la niña, y por el juguete encuentra al niño.
- Es bonito correr una aventura si todo sale al final bien.
- Cuando nos pasa algo desagradable, después nos sentimos más unidos.
- Hay que ser precavidos en la ciudad.

**Preguntas:**

- ¿Han sabido expresar adecuadamente los diferentes grupos, por medio de imágenes, el mensaje y el contenido del cuento?
- ¿Qué personaje o personajes añadiríais al cuento?
- ¿Qué otras causas pondríais para que se perdiera el niño?

**Respuestas a esta última pregunta:**

- Los dos hermanos llaman al timbre de una casa para divertirse. Entonces sale la mujer furiosa. Echan a correr y, como por allí hay mucha gente, se pierde el niño.
- *Jugando al escondite termina por perderse de verdad.*
- El niño queda mirando el escaparate de juguetes y la niña se marcha sin darse cuenta.

**Preguntas:**

- ¿Con qué personaje del cuento te has identificado más?
- ¿Qué forma icónica os ha captado más el interés?
- ¿Qué título le pondríais al cuento?
- ¿Dónde situarías el punto culminante de la historia?
- ¿Consideras que ha sido bien elegida esta historia, este cuento para realizar esta experiencia?
- ¿Cómo se podría variar el argumento del cuento?

**Respuestas a esta pregunta:**

- Cambiando personajes.
- Cambiando lugares y circunstancias.
- Añadiendo nuevos personajes.
- Sustituyendo el juguete por un perrito que reconociera al niño...

**b) Aspectos técnicos:**

- ¿Han sido bien elegidos los lugares de rodaje?
- ¿Han sido bien elegidos los actores?
- *¿Cómo han interpretado sus papeles y cuál de ellos te ha parecido el mejor?*
- ¿Es adecuado para contar la historia el tiempo fijado para la película, el número de diapositivas, de fotogramas y de viñetas para sus respectivas formas icónicas?
- ¿Qué opinas sobre el enfoque, el encuadre, la iluminación, etc.?
- ¿Qué te ha parecido el montaje y sonorización?

**c) Aspectos referidos al grupo:**

**Pregunta:**

- ¿Os ha gustado trabajar en grupo o hubierais preferido hacerlo individualmente?

**Respuesta:**

- Mejor en grupo.

**Preguntas:**

- ¿Cuál ha sido la postura de los jefes?
- ¿Crees que era adecuado el número de componentes para cada grupo?
- ¿Cuál ha sido tu comportamiento y el de sus compañeros dentro del grupo?
- *¿Cuál ha sido la postura del coordinador general de la experiencia? Sus virtudes y defectos.*
- ¿Qué esperabais de él?



Respuestas a estas dos últimas preguntas:

- Ha intervenido en pocas ocasiones.
- Se ha interesado mucho por nosotros y el trabajo.
- Daba muy pocas opiniones.
- Nos ha dejado bastante libertad.
- No nos ha ayudado haciéndonos cosas, pero ha sido mejor, porque nosotros éramos los que teníamos que inventar.

**d) La creatividad:**

Preguntas:

- ¿Se han hecho nuevas aportaciones en el guión?
- ¿Qué os ha parecido la creación de juguetes?
- ¿Cómo lo hubieses hecho tú?

Respuestas:

- Un muelle con cabeza de escayola.
- A punto de lana y metiendo por dentro trapos.
- Con plastilina y palillos.
- Como una especie de muñeco o de guiñol.
- Con trozos de madera, unidos con clavos y cola, poniéndole unas ruedecillas debajo.
- De arcilla, haciéndole la forma.
- Con piñas, pintándolas de amarillo.
- Con patatas, uniéndolas con un alambre y pintándolas con pintura amarilla.
- De trapo.
- De fieltro.
- De cuero.
- Con cuerda, pita y sogá.
- Con tapones grandes de corcho, uniéndolos con alambre y pintándolos de amarillo.
- Con un tubo de goma, poniéndole unas ruedecitas y de cabeza una pelota; todo pintado de amarillo.
- De papel.
- Con goma espuma, recortándole según la forma de un gusano.

Pregunta:

- ¿Qué tipo de trabajo crees que representa más posibilidades para ser creativo: el de creación icónica o el de interpretación compositiva icónica?

Respuestas:

- *El de creación icónica, y dentro de ése el de película primero y después el de «comic».*
- Pero algunas actividades de los otros grupos de interpretación compositiva son también muy interesantes. Por ejemplo, el de ordenar las fotografías, el de determinar los tiempos de las diapositivas o el de pintar.

Pregunta:

- ¿Qué otro tipo de actividades sugieres para los grupos de interpretación compositiva icónica?

Respuestas:

- Invención de una canción cantada.
- Expresar el cuento mediante canción y dibujos de ciego.

- Repetir alguna escena en un lugar distinto.
- Realizar una radionovela.
- Hacer un teatro de marionetas.
- Dar varias fotos al azar y seguir aumentando fotos hasta que el cuento tuviera sentido.

Pregunta:

- ¿Con qué otro tipo de formas icónicas se podía haber expresado el cuento?

Respuestas:

- Guiñol.
- Biomáster: son como unos oculares con anteojos; se mete una ficha con distintas fotografías sin ordenar y al verlas por los oculares en el tiempo que dura (se echa una moneda) hay que reconstruir el cuento. Si lo aciertas, tienes derecho a ver otro.
- Teatro.
- Dibujo:
  - Caricatura.
  - Animado.
  - Abstracto.
  - Figurativo.
- Rompecabezas.
- Mímica.
- Expresión corporal.
- Teatro mudo.
- Por sombras.

Pregunta:

- ¿Qué tipo de formas técnico-artísticas utilizarías para expresar imágenes? (O invención de actividades utilizando esos medios.)

Respuestas:

- Poniendo una hilera grande de cuadros, reconstruir una historia dada en los cuadros.
- Unas filas e hileras de taquillas cerradas; por dentro está la imagen. Averiguar un cuento que hay expresado en imágenes dentro, con el mínimo número de taquillas abiertas.
- Rueda de fotos.
- Teatro negro.
- En un cristal se hacen dibujos correspondientes a un cuento. Luego se pasa una bombilla encendida y por arriba se pone una red de cuadrados vacíos y numerados. El ejercicio consiste en indicar el número del cuadrado según un orden tal que se narre la historia.
- Para cada frase del texto de un cuento hacer un dibujo, pintar o ilustrar.
- Dada una serie de fotos, tapar media foto y reconstruirla pintándola o describiéndola.
- En una tira de papel transparente se hacen los dibujos para contar un cuento. Se enrolla en un palo, se mete en una caja de zapatos mismo, se hace una ventanilla, unos agujeros a los lados para los palos que deben sobresalir por ellos. Se pone una bom-

billa encendida debajo, se empieza a desenrollar el papel y surge el cuento.

- Cada personaje del cuento, variarlo por un objeto.
- Seis dados con un dibujo en cada lado (el total de los dibujos representarían un cuento). Se juega lanzando los dados al aire. ¿Cuántas tiradas para contar la historia?
- Un árbol con hojas y, en cada hoja, representada una escena.
- Realizar un crucigrama muy grande. Aquí lo que habría que sacar no serían las palabras, sino las escenas.
- Sacar una sopa de imágenes (derivación de la sopa de letras). Se pondrían desordenadamente imágenes que fueran del cuento e imágenes que no tuvieran nada que ver con él. Habría que sacar la historia.
- Por formas geométricas incompletas, que, al unirse adecuadamente, darían la narración de la historia.
- Mediante jeroglíficos que diesen la clave de la ordenación de una serie de imágenes.
- Dibujar frutas con gajos y, dentro de cada gajo, una imagen de una historia. Al reconstruirla se tendría la fruta entera.
- En un piano inventado de cola, una imagen que salta cuando se toca la tecla que le corresponde. La historia vendría dada en una especie de partitura. Si se tocaba adecuadamente tendríamos la historia.
- En una figura regular de muchas caras hay pintada en cada una de ellas una escena que corresponde a un cuento. Hay que buscar el orden de las caras para poder hallarlo.
- Realizar unos dibujos sobre unas cartulinas, disponiéndolas de tal forma que fuesen como una baraja. Luego determinar juegos cuya solución diera un cuento.
- Dar un montón de cajas de cerillas. Dentro de ellas, una imagen correspondiente a un cuento. Ir abriéndolas hasta que se pudiera contar.
- Realizar un dominó de imágenes.
- Con el método anteriormente expuesto de las barajas de imágenes, hacer solitarios.
- Tiro a la imagen. En un corcho estarían todas las imágenes de un cuento, en desorden. El juego presenta dos variantes:
  - Se ven las imágenes. Hay que afinar la puntería para no fallar y sacarlas en orden.
  - Las imágenes están vueltas hacia la pared. Entonces hay que tirar al azar, y así reconstruir el cuento.
- El ojo ciego. Una caja está sobre unos palos, que la atraviesan, y así se mantiene en equilibrio. En la parte superior tiene un agujero, por donde se ven unas bolas numeradas (a las que les corresponde una cartulina con una imagen que lleva el mismo número). Estas bolas salen por otro agujero inferior. Se trata de hacer salir el número que uno desee moviendo la caja por medio de los palos, y así tenemos la imagen deseada.
- Un termómetro de alcohol. Al apretarlo con las manos calientes, van subiendo unas imágenes en orden, y así tenemos el cuento.

- El cumpleaños de un señor. En la tarta hay treinta velas, los años que cumple. Al apagarlas, de cada vela surge una imagen. Así se cuenta la historia. Los dibujos están en los canutillos de las velas.
- Realizar figuras con bombillas de colores.
- Se dibujan las escenas pertenecientes a un cuento en unas tiras. Estas se colocan por detrás de una casa hecha de cartón, y por la ventana van saliendo las imágenes.
- *Se tira una flecha con mensaje, el mensaje es la imagen, sobre una pared encorchada. Cuando alcanza una altura convenida para cada flecha, que son treinta y van numeradas, se abre el mensaje y surge el orden y la historia.*
- La historia pintada en un abanico, que se puede abrir parte, todo o nada.
- Contar la historia mediante calcomanías.
- En una diana por puntos se va formando una figura. Debería haber una relación entre número e imagen
- Un muñeco con muchos jerseys en los que lleva pintadas imágenes. *Al ir quitándole los jerseys se nos da la historia.*
- En un vagón de tren, cada ventanilla, una imagen.
- Tirar una flecha que termina en una imagen extensa (al clavar-se es cuando se abre la flecha y se ve la imagen). Sobre ella ir tirando las demás, que están numeradas. La imagen que da cada una es sucesivamente más pequeña. Al final se tiene un cuento.
- A base de varios espejos cóncavos y convexos contar una historia. (Cómico.)
- Jugando a las «carpetas», hay varios taquitos con imágenes de una historia, que hay que sacar por orden fuera del círculo hecho en el suelo donde están metidos. También pueden ser dos historias, y el juego consistiría en ver quién de los dos jugadores o equipos terminaba antes de sacar su cuento.
- Ir saliendo niños por orden de lista con imágenes de una historia.
- Hacer una ruleta de imágenes (al estilo de las ruletas de cartas de las ferias). En la que cayese la varilla indicaría el orden a seguir.
- En una pantalla similar a la que hay en los centros sanitarios para observar las variaciones del corazón, quedaría reflejada la fuerza con que pulsáramos un botón. La pulsación más alta determinarí­a la primera imagen. La que la siguiera, la segunda, etc. Esto podría hacerse entre varias personas para hacerlo más competitivo. El orden de pulsación se determinaría por azar, y hasta que no fallara seguiría él.
- En un reloj, cada hora daría paso a una imagen. Para no hacerse tan lento, podría ser cada treinta segundos.
- Mediante la formación de un «puzzle».
- Con mosaicos.
- Caña de pescar imágenes. Con una caña habría que pescar unas imágenes flotantes en un cubo de agua. Sacarlas en orden para así poder contar el cuento y no tardar más de veinticinco se-

gundos de la pesca de una imagen a otra. Al fallar pasaría al miembro de otro equipo.

- Se clavan unos cuadros con pergaminos enrollados, atados con una cuerda. El nudo lo tienen bajo, se pasa con una cerilla, se corta la cuerda y se desenrolla, surgiendo la imagen.
- Jugar a adivinar historias dando diez cromos de una historia.

#### e) **El niño como espectador.**

Preguntas:

- Después de la experiencia realizada, ¿cómo crees que debería comportarse el espectador ante una obra de arte o, en nuestro caso, de imagen?
- ¿Qué tipo de actividades recomendarías para poder hacer más creativa la participación como espectador?

Respuestas a esta pregunta:

- Dejar mudo a un personaje (inventando el diálogo).
- Hacer cineforum después de las películas.
- Narrar mentalmente la película.
- Cerrar a ratos los ojos y seguir la película por el sonido.
- ¿Cómo harías la publicidad de este trabajo si fuera a proyectarse en un cine de la ciudad?

Respuestas:

- Proyectando en la sesión anterior un fragmento de la película que terminara en lo más interesante.
- Dando entradas rebajadas.
- Poniendo una pancarta en la baca de un coche anunciando la proyección.
- Poniendo pegatinas en el suelo indicando el título de la proyección y el nombre del cine, colocándolas en la dirección de éste.
- Diciendo a la gente que conociese que se iba a proyectar un trabajo estupendo en este cine y que yo con mis compañeros había participado.
- Haciendo un cartel con la fotografía.

#### f) **Valoración crítica de los diversos trabajos.**

Preguntas:

- ¿Qué trabajo te ha parecido más interesante?
- ¿Cuál más original?
- ¿Cuál de más difícil realización?
- ¿Cuál mejor hecho técnicamente?
- ¿Cuál más fiel a la historia del cuento?
- ¿Cuál mejor interpretado?
- ¿Cuál más bello?

#### g) **Aportación personal de este trabajo.**

Pregunta:

- ¿Qué te ha aportado tu participación en esta experiencia?

Respuestas:

- Hemos aprendido cosas que antes desconocíamos.
- Hemos colaborado con otros niños.
- Hemos desarrollado nuestra imaginación.
- Sabemos valorar mejor el cine y la imagen.

Pregunta:

— Si empezáramos ahora, ¿te apuntarías de nuevo?

Respuesta:

— Sin lugar a dudas.

La mesa redonda fue un éxito. Creo que se debió en gran medida al alto grado de libertad y espontaneidad en que pudieron intervenir los asistentes, y esto de una forma controlada.

Los niños eran libres para entrar o salir del salón donde tenía lugar la mesa redonda. Lo único a que todo el mundo estaba obligado era a guardar el orden y silencio preciso para que se llevara a cabo la mesa redonda de una manera eficaz y satisfactoria para todos. Los portavoces y los secretarios, en cambio, estaban, como es lógico, obligados a permanecer en la sala. Tampoco hubo problemas en este sentido porque estaban contentos con su cometido. Así, la sala unas veces estaba casi llena y en otros momentos se reducía bastante su número. Físicamente no existió barullo, porque se les concienció adecuadamente, pero tampoco lo hubo a la hora de la participación en el debate, pues los niños se integraban rápidamente a la discusión de gran grupo. Seguramente influyó en ello el que los niños estuvieran al tanto de la temática, pues disponían de un guión de debate, y también la preparación que se llevó a cabo anteriormente con los grupos.

#### **4. ANALISIS Y VALORACION DEL TRABAJO DE LOS GRUPOS (BASES Y CRITERIOS)**

##### **BASES Y CRITERIOS PARA EL ANALISIS DE LOS TRABAJOS REALIZADOS**

Tanto el cine como las demás formas de expresión icónica gozan del carácter de arte. Y es inherente al arte la faceta de creación si quiere considerarse como tal. El artista, el creador, ha de conjugar, y ahí puede residir su acierto, los contenidos de un mundo real o figurado (base material de su trabajo creativo), la interpretación original y personal de ese material y los códigos propios y específicos de la forma artística donde ha de expresar los contenidos de su peculiar interpretación y representación del mundo cargados de un determinado mensaje.

Las variables generales creativas han de mirar al estudio de cada una de las formas, consideradas como un todo, para lo que se requiere un esfuerzo mental de síntesis, y a cada uno de los códigos y los aspectos que integran éstos, exigencia de un detallado análisis.

Al considerar unas bases y criterios para el análisis de los trabajos de creación icónica y de interpretación compositiva icónica no nos proponemos atender a la capacidad o actitud creativa de los individuos o grupos, sino al resultado, al producto de su actividad creadora, que en buena parte será sin duda expresión y reflejo de las mismas y responderá a la impronta de esa capacidad y actitud.

##### **4.1. Bases y criterios para el análisis del trabajo de los grupos de creación icónica**

El trabajo de los grupos de creación icónica ha dado como resultado un producto recogido en un soporte concreto que determina las diferentes formas icónicas en que se ha expresado el contenido de un cuento; cada grupo ha hecho su propia interpretación valiéndose de los códigos propios de cada forma icónica.

Así, pues, al realizar el análisis del trabajo de estos grupos se nos impone, al menos, una doble óptica; por una parte, vamos a es-

tudiar los códigos de cada forma concreta, y, por otra, los aspectos creativos que pueden ser comunes a todas.

4.1.1. Bases y criterios creativos, comunes para todas las formas icónicas.

Hay que partir de una observación, y es que este estudio supone una doble perspectiva; por una parte, se exige el análisis de cada escena, plano, diapositiva, fotograma o viñeta, o sea de cada unidad icónica en sí misma considerada, y, por otra parte, al tratarse de una obra narrativa, secuencial, dotada de argumento continuado, se precisa de un estudio que considere a la obra como una unidad total y en su aspecto secuencial. Aquí la coherencia y el sentido de continuidad son fundamentales. Si bien esta observación es aplicable a todos los apartados siguientes, su mayor incidencia recae sobre el punto a: Unidad y coherencia.

a) **Unidad y coherencia:** La capacidad de análisis y síntesis entran en juego y se ponen a prueba al considerar aspectos como:

- Organización y estudio de la forma.
- Equilibrio en la composición.
- Sentido de continuidad de la obra que determina la concepción de ésta como una unidad dotada de sentido.

b) **Variedad:** La variedad hace que la obra produzca interés, se cargue de posibilidades de expresión, se haga ágil y dinámica.

Son factores determinantes de variedad:

- Creación de semejanzas, de similitudes.
- Invención de contrastes o diferencias.
- Juego alternativo de similitudes y contrastes enriquecedores de la expresión artística.
- Dramatización de las posibilidades expresivas.
- Sabia utilización de los medios materiales, estructurales, técnicos, etc., disponibles.
- Búsqueda de la originalidad en el todo y en las partes.

Se tendrá en cuenta tanto la cantidad de ideas (fluidez) como la calidad y diversidad (flexibilidad).

**La unidad y la variedad deben completarse la una a la otra** si queremos tener una obra artística auténtica.

c) **Originalidad:** Una obra es tanto más original cuanto las respuestas al problema planteado son más divergentes, más lejanas de la solución común.

- Originalidad en cuanto al tema: Lo que supone un mayor o menor alejamiento del contenido y mensaje del cuento.
- Originalidad en cuanto a la forma o estructura narrativa; esto influirá en la creación de una obra cerrada o abierta. Según Erich Kahler, forma cerrada puede entenderse «en sus diversas manifestaciones como una obra íntegramente concluida, o como un pasaje incluido en una forma abierta, sea gracias a la conformidad simbólica de dos o más niveles de existencia o gracias a la lúcida y sinóptica plasmación de un carácter, una situación, un problema o una existencia en su totalidad»; forma



abierta, como «una extensión creadora en la dimensión temporal; en otras palabras, en su capacidad evolutiva». Capacidad de poder ser continuada.

d) **Elaboración y técnica utilizada.** E. P. Torrance habla de elaboración en el sentido de añadir los detalles necesarios para que una obra se explique por sí misma. Y bajo este concepto va a ser considerada por nosotros.

Hay que hacer notar que tanto el añadido de detalles como la supresión de los mismos pueden convertirse en elementos expresivos e índices de creatividad.

La técnica utilizada ha de responder a aquellas características creativas y de transmisión de mensaje que se quieran conseguir.

Por tanto, la técnica es un elemento relacionable íntimamente con la elaboración, con la expresión y, por supuesto, con los códigos propios de cada forma icónica.

e) **Expresividad estética:** En realidad se busca una obra estéticamente significativa, que no es tanto buscar la belleza (al menos en el aspecto tradicional del término) cuanto encontrar a cada función el sentido de su expresividad, ya sea técnica, artística o representativa de los sentimientos humanos. Se mediría por qué emoción me produce la contemplación de esta obra, ya sea por su perfección, su proporción entre las partes, su originalidad, su cercanía o lejanía de la norma, su consistencia o levedad...

f) **Creación de un estilo propio. Invención de su propio lenguaje:** Cuando una persona ha conseguido imponerse de una forma original ante un problema y sabe resolverlo con un estilo que es característico suyo y que nadie más sabe ni siquiera utilizar, estamos ante el auténtico artista, ya que su conducta es irrepetible. Esta creación de estilo propio atañe a la forma, al contenido y a la técnica utilizada.

4.1.2. Bases y criterios específicos de cada una de las formas icónicas.

Estas bases estudian, fundamentalmente bajo los aspectos técnicos y expresivos, cada una de las formas icónicas de película, diapositiva, fotocuento y «comic».

Los elementos que citamos aquí son sólo un esquema, un término de referencia.

#### 4.1.2.1. Película.

##### A) Código icónico.

El espacio fílmico:

1. El plano y sus clases.
2. La secuencia.
3. Encuadre.
4. Angulación.
5. Términos y posición del sujeto.
6. La elipsis.

7. La iluminación:
    - Suave.
    - Dura.
    - Contrastada.
    - Posición, plano y angulación de la fuente de luz.
    - El contraluz.
  8. Definición de la imagen.
  9. El color: los tonos.
  10. Composición interna del fotograma.
  11. Continuidad.
  12. Ritmo visual.
- B) El código acústico.
- a) Verbal:
    1. El doblaje
    2. El sonido directo.
    3. Voz en «off».
    4. Utilización de la palabra para:
      - Narrar.
      - Dialogar.
      - Describir.
      - Expresar un pensamiento.
      - Formas y modos.
  - b) Musical:
    1. Acompañamiento a la palabra o/y a la imagen:
      - Subrayándola.
      - Intensificándola.
      - Matizándola.
    2. Protagonismo de la música.
    3. Clase de música utilizada:
      - **Incidental** (refleja o realza una situación dramática y que se la supone idealmente utilizada y escuchada sólo por el espectador del filme).
      - **Real** (la escuchan los personajes del filme).
      - **Integrada al montaje** (guía el montaje de la imagen en mutua relación de ambas formas).
  - c) El ruido:
    1. Sincrónico con la acción o no.
    2. Una función puramente expresiva.
  - d) Relación entre la palabra, música y ruido atendiendo a la imagen:
    1. De equilibrio o complementariedad entre ellos.
    2. De predominio, exclusividad, o ausencia de alguno de ellos para dar un valor expresivo y determinado a la imagen.
- C) La expresión dramática:
1. El discurso:
    - Subida de la tensión dramática.
    - Aporía (punto culminante).
    - Caída.

2. Predominio de la narración, descripción o diálogo (y esto entendido tanto en lo visual como en lo auditivo).

3. Densidad e intensificación y concentración en el discurso fílmico.

4. La elipsis.

D) Relación entre el código icónico y el verbal:

1. Equilibrio y complementariedad entre ellos, atendiendo a la estructura fílmica.

2. Subordinación de la imagen a la palabra o al sonido en general.

3. Subordinación de la palabra a la imagen.

4. Exclusividad de la imagen.

E) Expresión temporal:

a) Tiempo material de proyección cinematográfica.

b) Tiempo, entendido como factor estructural dentro del cuento:

1. Trayectoria lineal del tiempo.

2. Acciones paralelas y simultáneas.

3. La vuelta atrás.

4. El recuerdo.

5. Proyección hacia el futuro.

F) El código gestual:

1. Expresión gestual del cuerpo.

2. Expresión gestual del rostro:

— Valor expresivo del primer plano.

3. Valor interpretativo general del actor.

G) El código cinético:

a) Movimiento:

1. De los sujetos.

2. De la cámara:

— Panorámica.

— «Travelling».

— «Zoom».

— «Tilt» (o acción de inclinar verticalmente la cámara).

3. Movimiento de los sujetos y la cámara simultáneamente.

4. Movimiento lento o rápido con la cámara o de los sujetos, o de ambos.

5. Composición interna del movimiento de un plano.

6. Sentido de la continuidad.

7. Movimiento, montaje y ritmo.

## EJEMPLO DE ANALISIS

Citamos un fragmento del análisis efectuado a la película del grupo de los C. Maristas que corresponde a una parte del código de expresión temporal:

«La expresión del tiempo es lineal. Sin embargo, en un momento determinado logran romper esta linealidad. En este sentido es característica la expresión utilizada para captar una acción paralela: mien-

tras la niña está llorando, se ve cómo el niño está perdido. Pero observamos al niño perdido a través de los ojos llorosos de su hermana (el plano tiene lugar entre dos momentos de un primer plano borroso de la niña). Con una técnica similar nos instala en el recuerdo de una acción que ya había sucedido antes, escena en que ve a su hermano por primera vez en el parque, pero es que además por contigüidad de planos lo relaciona con el juguete. Creo que esta idea está dotada de una gran originalidad y que fue consecuencia del juego del material en el montaje. Había una serie de fragmentos que no sabían donde integrarlos, hasta que se les ocurrió esta buena idea.»

#### 4.1.2.2. Diapositiva.

##### A) Código icónico.

El fotograma:

1. El plano y sus clases.
2. Encuadre.
3. Angulación.
4. Términos y posición del sujeto.
5. Número de diapositivas que integran el cuento.
6. Posición de las diapositivas:
  - Vertical.
  - Apaisada.
7. La elipsis.
8. La iluminación:
  - Suave.
  - Dura.
  - Contrastada.
  - Posición, plano y angulación de la fuente de luz.
  - El contraluz.
9. Definición de imagen.
10. El color: los tonos.
11. Composición interna de la diapositiva.

##### B) Código acústico.

a) Verbal:

1. Forma verbal hablada para la expresión de:
  - La narración.
  - Diálogo.
  - Descripción.
  - Pensamiento.

(En cinta magnetofónica se grabará tanto la palabra como la música y ruidos.)

b) Musical:

1. Acompañando a la palabra y a la imagen:
  - Subrayándola.
  - Intensificándola.
  - Matizándola.
2. Acompañando sólo a la Imagen.

- c) El ruido:
  - 1. Referidos y propios de acciones que suceden en la diapositiva.
  - 2. No referidos a las acciones de la diapositiva, sino con otra connotación expresiva.

d) Relación entre la palabra, música y ruido en su relación con cada diapositiva o con el todo del cuento:

- 1. De equilibrio y complementariedad.
- 2. De predominio de alguna de ellas por dar un valor expresivo determinado.

C) La expresión dramática:

- 1. El discurso:
  - Subida de la tensión dramática.
  - Aporía.
  - Caída.
- 2. Predominio de la narración, descripción o diálogo.
- 3. Densidad e intensificación y concentración en el discurso.
- 4. La elipsis.

D) Relación entre el código icónico y el verbal:

- 1. Complementariedad entre los dos.
- 2. Subordinación de la imagen a la palabra.
- 3. Subordinación de la palabra a la imagen.
- 4. Exclusividad de la imagen.

E) Expresión temporal:

- a) Tiempo material de proyección de cada diapositiva.
- b) Tiempo entendido como factor estructural dentro del cuento.
  - 1. Trayectoria del tiempo de una forma lineal.
  - 2. Acciones paralelas y simultáneas.
  - 3. La vuelta atrás.
  - 4. El recuerdo.
  - 5. Proyección hacia el futuro.

F) El código gestual:

- 1. Expresión gestual del cuerpo.
- 2. Expresión gestual del rostro.

G) El código cinético:

- 1. El valor de la instantánea.
- 2. La expresión del movimiento por estar «corrida» la imagen o un elemento de la misma.
- 3. La composición interna del movimiento de la diapositiva.
- 4. Sentido de la continuidad.

## EJEMPLO DE ANALISIS

Estudiamos el apartado de la expresión dramática bajo el aspecto correspondiente al discurso en los grupos de diapositivas de creación icónica de ambos colegios.

Acompañamos una gráfica que recoge la estructuración dramática de la obra que hace uno y otro grupo.

Los niños de E. Hogar dividen la obra en dos partes fundamentales: una, antes de perderse el niño, y otra, después. Los de los Maristas la dividen en tres partes: una primera, supone el encuentro de los dos hermanos; la segunda, pérdida del niño, y en la tercera, se resuelve la obra con el encuentro casual del mismo.

La gráfica nos indica en cada caso la pendiente y permanencia de cada uno de los elementos del discurso: subida, aporía y bajada.

La línea del discurso dramático se puede orientar y organizar expresivamente en tres direcciones:

- Ascendente, **subida** de la tensión dramática.
- Horizontal, **aporía**, es la permanencia del discurso, en donde todavía no se decanta una solución concreta y todas las respuestas son posibles.
- Descendente, **bajada**, es la caída de la tensión dramática.

En la gráfica queda reflejado el número de orden de cada diapositiva y el grado de intensidad.

Así en la primera parte del trabajo de diapositivas de los niños de E. Hogar la subida tiene una pendiente progresiva, que termina en la diapositiva número 12, en que empieza la aporía, que se mantiene hasta la 15; la bajada es bastante rápida, ocupando las diapositivas 16 y 17.

El grado de intensidad nos permite saber qué altura alcanza la tensión dramática.

La gráfica, por tanto, resulta muy útil para conocer bastantes datos sobre el discurso dramático:

- Partes en que se divide la obra estructuralmente.
- Espacio que ocupa cada uno de los elementos del discurso (aquí viene dado por el número de diapositivas).
- Pendiente de la subida y bajada, que resulta del grado de intensidad y del número de diapositivas que recorre.
- Grado de intensidad que alcanza la aporía.
- Posibilidad de comparar con otros trabajos.

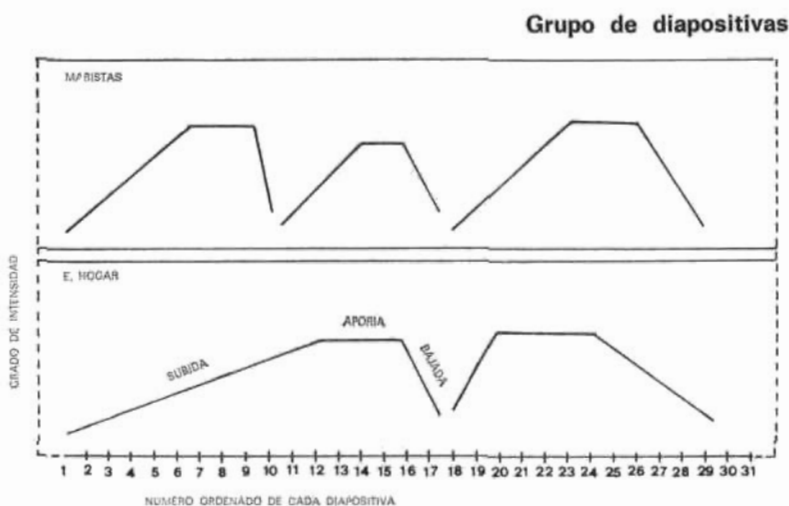


Gráfico 11

4.1.2.3. Criterios y bases para el análisis del trabajo del «fotocuento» en su fase de creación icónica.

A) Código icónico.

El fotograma:

1. Tamaño de los fotogramas.
2. Forma.
3. Distribución de los fotogramas dentro del espacio de la página del «fotocuento».
4. Cantidad, número de fotogramas de los que se compone el cuento.
5. Los términos en los que está cada personaje.
6. El encuadre.
7. La angulación.
8. Posición del fotograma:
  - Vertical.
  - Apaisado.
9. Los planos: PP, PM, PA, PG, PE, etc.
10. Elipsis.
11. Iluminación:
  - Suave.
  - Dura.
  - Contrastada.
  - Contraluz.
12. Definición de imagen.
13. El color: valor de los tonos.
14. Composición interna del fotograma.

B) Código verbal.

La palabra:

1. Narración de la historia en **bandas**:
  - Lateral.
  - Vertical.
  - Horizontal.
2. El uso del «globo»:
  - La silueta.
  - El delta.
  - El contenido:
    - Verbal.
    - Icónico.
    - Otra forma expresiva.
3. Forma de banda o globo para la expresión de:
  - La narración.
  - Descripción.
  - Pensamiento.
  - Diálogo.

C) La expresión dramática:

1. El discurso:
  - Subida de la tensión dramática.
  - Aporía.
  - Caída.

2. Predominio de la narración, descripción o diálogo.
3. Densidad e intensificación y concentración en el discurso dramático.

4. La elipsis.

D) Relación entre el código icónico y el verbal:

1. Complementariedad entre los dos códigos.
2. Subordinación de la imagen a la palabra.
3. Subordinación de la palabra a la imagen.

E) Código para la expresión del tiempo:

1. Trayectoria del tiempo de una forma lineal.
2. Acciones paralelas y simultáneas.
3. La vuelta atrás.
4. El recuerdo.
5. La proyección hacia el futuro.

F) El código gestual:

1. Expresión gestual del cuerpo.
2. Expresión gestual del rostro.

(Vendría a determinar su actuación e interpretación artística de cada actor.)

G) El código cinético:

1. El valor de la instantánea.
2. La expresión del movimiento mediante el estar «corrida» la imagen o un elemento dentro del espacio icónico.
3. La composición del movimiento del fotograma.
4. Sentido de la continuidad.

Como ejemplo de análisis técnico incluimos el correspondiente al «fotocuento» del grupo del C. Maristas (ver págs. 66 y sigs.).

Buena distribución de las fotografías dentro del espacio de la página, los huecos quedan solucionados con bandas laterales, verticales u horizontales, que sirven para narrar.

El tamaño de los fotogramas es reducible a tres situaciones:

- Grandes.
- Medianos.
- Pequeños.

El predominio es de los medianos. El uso de un tamaño u otro viene determinado por razones fundamentalmente expresivas (fotogramas 19, 24).

El número de fotogramas es de veintinueve. Se han ajustado a la norma.

Con los términos de los objetos dentro del cuadro han jugado bien de acuerdo al mensaje a transmitir.

La angulación ha buscado también un efecto expresivo. Existen unos cuantos «picados». Por ejemplo, el fotograma 11 y también el 23. El ligero picado hace que los personajes, unido a su expresión, se les vea tristes y apesadumbrados. El efecto contrario se presenta en los contrapicados. Por ejemplo, fotogramas 18 y 20.



Predominio de los planos generales (10). Luego le siguen los planos medios (8), los enteros (7), los americanos (3). No tiene ni un solo primer plano y sí, en cambio, uno de detalle (fotograma 24).

En general, los diversos planos daban gran cantidad de información.

En cuanto a la posición del fotograma, predomina la apaisada (16) frente a la vertical (13).

La iluminación es un poco contrastada. Termina el cuento con un fuerte contraluz, efecto muy poco utilizado.

La definición de imagen se presenta nítida en casi todos los fotogramas del «fotocuento» y en todos los «términos». En el fotograma 27 quedan difusos los niños y nítido el señor, que se despide de ellos, pues aquí interesa resaltar esa despedida del señor. En el fotograma 22 queda difuminado el fondo y nítido el juguete y la niña, por la misma razón. En la 23 el niño no está sumamente nítido, tal vez sea para producir una sensación de lejanía.

En las bandas cuentan la historia por medio de la narración. Hay bandas que no están incluidas dentro del fotograma (5), pero la mayor parte lo están. Son breves, horizontales; menos una, en vertical.

No utiliza globos para el pensamiento.

Alguno de los globos que utiliza para el diálogo no llevan delta. Su contenido es siempre verbal. Algunos signos onomatopéyicos expresan sonidos de imágenes que no están dentro del cuadro (fotogramas 9 y 10).

Existen diversos centros de interés, pero para el que más número de fotografías destina es para el espacio dramático, comprendido: desde que la niña se sitúa frente a la tienda hasta que tropieza el juguete con el pie del niño (fotogramas del 12 al 23). Y para el que menos, desde que se pierde el niño hasta que se sitúa frente a la tienda de juguetes (fotogramas 9-11).

Existe un ligero predominio de la narración y se da de una forma densa.

Equilibrio entre código icónico y verbal.

Trayectoria del tiempo de una forma lineal.

Un signo de acción paralela mostrándonos en una ocasión al niño perdido.

La interpretación es normal, tal vez mejor en la expresión gestual del cuerpo que en la del rostro.

*Hay momentos (fotogramas 1 y 21) dotados de belleza al haber quedado como «cortado» por la toma de la imagen algún movimiento o gesto.*

En los fotogramas 21 y 24 ha quedado captado el movimiento muy expresivamente.

En general, las fotografías muestran una situación de movimiento, de acción, de estar viviendo algo.

Se expresa el cuento con cierta unidad y variedad, o sea, unidad porque le da carácter de ser un todo y variedad porque no es monótono.

Como hemos visto, presenta ciertos datos válidos para apreciar bastantes rasgos de originalidad.

Sigue una continuidad en sus diversos aspectos: movimiento, color, luz, acción, etc.

Bastante fidelidad a la obra.

Da un buen tono de expresión estética.

#### 4.1.2.4. «Comic».

A) Código icónico.

La imagen: Dibujo.

La viñeta:

1. Tamaño: Muy grande, grande, mediano, pequeño, etc.
2. Forma: Rectangular, cuadrada, triangular, etc., y su posición en apaisada y vertical.
3. Distribución de las viñetas dentro del espacio de la página.
4. Cantidad, número de viñetas.
5. La figura y su relación con el texto escrito.
6. El encuadre.
7. La angulación.
8. Las perspectivas.
9. Los planos: Plano General, Plano Medio, Primer Plano, etc.
10. La elipsis.
11. El color: Blanco y negro.
  - Color: Su valor:
    - Analógico.
    - Simbólico.
    - Dinámico.
12. Composición interna del «pictograma».

B) Verbal.

La palabra:

1. En banda.
2. En globo:
  - Silueta.
  - Delta.
  - Contenido:
    - Verbal.
    - Icónico.
3. Forma de expresión de:
  - La narración.
  - La descripción.
  - El pensamiento.
  - El diálogo.
4. Predominio de narración, descripción o diálogo.
5. Elipsis.

C) El discurso dramático:

1. El proceso:
  - Subida de la tensión.
  - Aporía.
  - Caída.
2. Densidad e intensificación del discurso.
3. Elipsis.

D) Relación entre el código icónico y el verbal:

1. Complementariedad.
2. Subordinación de la imagen a la palabra.
3. Subordinación de la palabra a la imagen.

E) Código gestual:

1. Alegría.
2. Tristeza.
3. Indiferencia.
4. Bondad.
5. Deseo.
6. Sorpresa.
7. Expresión gestual del cuerpo.
8. Expresión gestual del rostro.

F) Código cinético:

1. La trayectoria.
2. La deformación cinética.
3. La instantánea.
4. El dibujo en movimiento.

G) Código para la expresión del tiempo:

1. Acciones paralelas y simultáneas.
2. La vuelta atrás.
3. El recuerdo.
4. La proyección hacia el futuro.

## ANÁLISIS DEL «COMIC», NUMERO 2 DE ESCUELA HOGAR

Distribuye adecuadamente dentro del espacio de la página las viñetas. Su forma es, predominantemente, rectangular. El tamaño es, relativamente, variado, aunque esto no implica un carácter expresivo. Las figuras contienen el encanto de, a veces, dar la impresión de estar haciéndose. Presentan cierta ingenuidad y frescura. En cuanto al número de viñetas para contar la historia no llega al mínimo de veintiocho establecido; por otra parte, creo que hubiese necesitado ese mínimo para poder contar bien la historia. Casi siempre utiliza planos generales y algún plano entero. Gana en riqueza de detalles lo que pierde en expresividad. El encuadre y la angulación presentan algunas cosas interesantes (números 4, 9, 11).

Utiliza el blanco y negro. Entre el blanco puro y el negro puro utiliza dos gamas de grises: una, que lo consigue por trama, y otra, por rayado.

Presenta un cierto equilibrio entre las partes del pictograma. Predominio de la composición de tipo horizontal. Hay algunas viñetas con una composición interesante. Por ejemplo, número 6, triangular; número 9, inclinada; número 11, con una especial estructura.

Utiliza bandas marginales, en cuadro aparte, para la narración. El globo lo utiliza para el diálogo, usando entonces el delta lineal simple en línea curva, y para el pensamiento, el delta en burbujas. En cuanto al contenido del globo, es siempre verbal.

La subida de la tensión dramática creo que se produce a partir de la viñeta número 14. La aporía se da en el 18, 19 y 20, y cae vertiginosamente dando en un solo dibujo la caída o solución de la historia. En este aspecto creo que ha fallado un poco, ya que el cuento puede presentar otros momentos de clímax.

Existe un claro predominio de la narración, pero creo que no ha sabido suficientemente enlazar unos momentos del cuento con otros. Consigue alguna vez una cierta densidad.

Utiliza la elipsis unas veces con acierto y otras sin él.

La relación entre el código icónico y verbal es de complementariedad.

No presenta un código propiamente gestual, pero sus personajes consiguen ciertos gestos de alegría o tristeza.

El «comic» da una sensación de movimiento bastante adecuada, especialmente por el gesto que imprime a sus figuras al andar; por otra parte, se tiene la impresión de estar ante algo «vivo».

La expresión del tiempo es lineal, sin combinar el presente, el pasado y/o el futuro. El recuerdo del hermano sitúa en una posición de deseo y futurible.

En cuanto al código icónico, consigue una unidad y variedad, pero no es suficientemente secundada por el código verbal.

*Tiene un estilo propio, que se va depurando hacia el final con figuras más sueltas, más espontáneas, más suyas. Sigue una cierta continuidad.*

Su fidelidad al guión es relativa, especialmente al dar un final tan de repente. Hay ciertos momentos que no quedan bien explicados.

La impresión general es buena.

La técnica que ha utilizado es:

Ha dibujado muy ligeramente a lápiz las figuras.

Siguiendo este esquema ha utilizado la tinta china y el bolígrafo. La tinta china para los negros y el bolígrafo para unos grises relativamente suaves; la trama con tinta china y el rayado con tinta china y bolígrafo.

#### **4.2. Bases y criterios para el análisis del trabajo de los grupos de interpretación compositiva icónica**

A continuación se indica bajo qué aspectos han de analizarse y con qué criterios y bases, desde una perspectiva creativa, los trabajos que los niños han realizado en sus respectivos grupos de interpretación compositiva icónica.

Estas bases son globales y miran a aspectos importantes de la creatividad de la imagen que se han experimentado en los grupos correspondientes.

##### **A) RECONSTRUCCION DEL CUENTO**

Se tienen en cuenta dos tipos de ejercicios: uno, reconstrucción del cuento, dados varios fragmentos por azar del material de imagen proyectado; otro, reconstrucción del cuento dada la proyección total de la forma icónica. Tanto en un caso como en otro no se utiliza la expresión verbal que acompaña a la imagen.

Elementos:

1. **Influencia del azar:** Como se puede fácilmente suponer, la influencia del azar es importante, ya que en los fragmentos proyectados en una elección por azar pueden quedar integradas las escenas más significativas y claves del cuento o suceder todo lo contrario. Evidentemente, esto influye muy poderosamente en la reconstrucción que hagan los componentes del grupo.

2. **Aproximación o distanciamiento del contenido del mensaje del cuento:** Se observa aquí el grado de fidelidad al mensaje originario del cuento. En este aspecto, como ya hemos indicado, la influencia del azar puede ser decisiva; pero el carácter de los componentes del grupo, la capacidad intelectual y creativa, la actitud ante el trabajo, la *intención implícita o explícita de fidelidad a la interpretación del mensaje*, etc., son factores fundamentales para el análisis.

3. **Originalidad:** Atiende a las soluciones nuevas, inhabituales, diferentes, diversas, originales, divergentes.

4. **Coherencia:** Se trata de ponderar cómo han ido integrando los niños de una forma armónica los diversos elementos de que disponían para conformar un todo lleno de sentido, cómo buscaban los detalles que pudieran ser significativos para la reconstrucción, cómo han seguido una continuidad en el relato de la historia, cómo han desatendido aquello que no aportaba datos de valor.

5. **Transportación:** En definitiva, lo que se trata es de expresar en un lenguaje verbal un mensaje icónico. De ahí que se imponga una *valoración de la expresión verbal*:

- Contenido.
- Formas expresivas.

Este tipo de análisis puede ir referido a las siguientes actividades:

- a) y b) de película.
- a) y b) de diapositivas.
- a), b) y d) de «fotocuento».

Vamos a tomar como ejemplo de análisis de reconstrucción del cuento el realizado sobre el trabajo de fotocuento del grupo de los Hermanos Maristas (ejercicio a).

Algunas de las fotografías elegidas por azar casi resultan irrelevantes para determinar el contenido argumental del cuento. Sin embargo, han podido contar con aquellas que son claves para poder entenderlo.

Se han movido dentro de la coherencia, pero al mismo tiempo han inventado ciertas circunstancias y matices para enriquecer el relato y para mostrarlo más verosímil.

Se han aproximado al contenido del cuento en cuanto que han seguido una débil línea argumental de la historia en la misma dirección en que apuntaba el relato original, al menos en su aspecto temático. Se han separado de él en cuanto al entorno con que han rodeado cada situación.

Brevedad en la expresión verbal escrita. Gran abundancia de conjunciones copulativas. Predominio de la narración. Utilización del tiempo presente.

Su originalidad residió, tal vez, en la recreación de nuevos entornos para ciertas situaciones. El niño, según esta interpretación, no se pierde, sino que es él mismo el que abandona a la niña. El señor le compra el juguete, pero ésta le ha explicado que no tenía dinero para comprárselo. Han intentado dar una solución lo más lógica posible, desde el punto de vista de buscar soluciones reales.

## B) INVENCION

Los ejercicios de invención suponen la creación de un nuevo personaje, situación, etc. Terminar la historia de una forma diferente, abstraer el tema general y hacer variar las circunstancias.

Elementos:

1. **Creación de nuevas situaciones.** Es importante estudiar aquí la fluidez o número de ideas surgidas, así como la flexibilidad y divergencia.

2. **Contenido de los nuevos mensajes.**

3. **Originalidad.**

4. **Sentido y coherencia.**

5. **La transportación a la expresión verbal.**

La invención es una capacidad y una actividad, al mismo tiempo que está íntimamente ligada a la creatividad, ya que inventar es buscar nuevas soluciones a problemas determinados, es originar nuevos productos, válidos y aplicables a situaciones concretas.

Referencia a las siguientes actividades:

— c) de película.

— f) de diapositiva.

— c) de fotocuento.

Se pone como ejemplo de análisis de **invención** el trabajo realizado por los componentes del grupo de fotocuento de interpretación compositiva icónica del C. de los Hermanos Maristas. (Ver página 90.)

Creo que le sacaron muy poco partido a este ejercicio, tanto en cantidad como en calidad, siendo así que se presentaba como uno de los más interesantes para el desarrollo de la creatividad.

Inventaron muy pocas situaciones nuevas. Apenas si presenta novedad y originalidad, tanto en el contenido como en el mensaje que quiere transmitir. La estructura que aportan al cuento queda poco definida y es imprecisa. Por ejemplo, no explican por qué se va el niño y dentro del nuevo contexto de la obra. Tampoco se expresa de forma convincente el hallazgo del mismo. Monta la esencia de la obra en unos pocos fotogramas, y los demás hacen excesivamente de comparsas. A pesar de todo busca la coherencia y la construcción del cuento no es desde luego inconsistente.

La expresión verbal: Eminentemente narrativa. Frases relativamente cortas. Abundancia de conjunciones copulativas y a veces de comas. Narración en tiempo presente. Tiene la originalidad de poner nombre propio a los protagonistas.

Sin embargo, en los ejercicios de invención correspondientes a las formas icónicas de película y, sobre todo, de diapositivas, los niños del Colegio de Maristas realizaron un trabajo de alto valor creativo.

En este ejercicio se inclinaron más por dar una respuesta de tipo convergente.

### C) EXPRESION PLASTICA

Algunas de las actividades propuestas consisten en expresar de un modo diferente las imágenes, atendiendo a su carácter técnico, a su modo de fabricación o a su grado de iconicidad. Así ciertos contenidos de formas icónicas (realizadas mediante dispositivos técnicos) pueden ser expresadas plásticamente (imágenes hechas a mano). Se proponen dos tipos de ejercicios: uno, bajo el aspecto puramente figurativo, y otro, bajo el abstracto.

Elementos:

1. **Forma y composición.**
2. **Cromatismo:** El color y su valor significativo, uso simbólico, realista, psicológico del color. Predominio de unos colores sobre otros. El tono: su contraste, armonía y variedad.

3. **Contenido y mensaje de la expresión plástica.**

4. **Unidad y variedad:** Armonía entre los diversos elementos que integran el cuadro o predominio de unos sobre otros. Por ejemplo, la forma sobre el color. Lo que importa fundamentalmente es que el cuadro resulte un todo, no una división en múltiples partes sin coherencia ni significación alguna.

5. **Originalidad.**

6. **Técnica empleada:** Témpera, acuarela, óleo, pinturas, cera, sanguina, etc. Y el modo expresivo: la aguada, el rayado, etc.

Hace referencia a las actividades d) de película y diapositivas.

Análisis de la expresión plástica del trabajo realizado por los niños de E. Hogar. (Ver págs. 81-83.)

Existe un predominio del color sobre la forma, que realmente no la cuidan. El contenido de las imágenes plásticas se acomoda tanto en los cuadros elegidos para pintar como en el contenido plástico al mensaje de la forma icónica.

La composición es fundamentalmente horizontal.

Atiende a la continuidad tanto en la forma como en el color.

La técnica empleada es la témpera; pincelada gruesa, rápida y aparentemente poco cuidada, pero ágil y espontánea. Pintaron sin un boceto previo.

Su método de expresión plástica lo podríamos definir como «espontáneo», o sea, comenzaron su trabajo como un conjunto desprovisto de detalles, experimentaron con la forma y aprovecharon sus accidentes. Se nos muestran como obras muy libres. A pesar de lo dicho anteriormente sobre el método de trabajo sobre la expresión plástica, en el resultado vemos una gran cantidad de detalles. En algunas de las imágenes plásticas encontramos la existencia de dos líneas de base, entre las que se sitúa a los personajes. Se encuentra entre una representación expresiva del mundo interior de estos niños y un naturalismo; buscan, de alguna manera, representar la profundidad, y en algunos de los cuadros lo consiguen, si bien de una forma elemental. Se presentan como obras fundamentalmente pictóricas con un predominio del color, la forma y la mancha, sobre la figura y el dibujo.

## D) RELACION

Una de las formas de excitar la imaginación creadora es el ejercicio de relacionar unas cosas con otras.

Bajo este epígrafe y concepto de relación se engloban diversas posibilidades, como son:

- Dados unos fragmentos musicales, realizar un montaje musical para la película.
- Interpolando diversas diapositivas dentro del cuento con imágenes que no tienen una relación directa e inmediata con las diapositivas que narran éste.
- Una relación entre el tiempo de proyección de las diapositivas y su expresividad.
- Y también una relación entre el espacio, la expresividad y el tamaño de los fotogramas para el «fotocuento».

En estos diversos casos, y teniendo en cuenta sus particularidades concretas, se trata de estudiar la adecuación y flexibilidad entre una forma de expresión y otra; cuál es el grado de enriquecimiento o empobrecimiento expresivo que la relación musical, de interpolación, espacial o temporal supone para la correspondiente forma icónica estudiada; cuál es su auténtico valor expresivo, las nuevas connotaciones que adquieren, la coherencia, etc.

Elementos:

1. **Flexibilidad y adecuación:** Se trata de conjugar de una forma adecuada varios elementos para los que antes no existía ningún tipo de relación, y, en algunos casos, ni siquiera de referencia. El integrarlos en una relación supone establecer, si se quiere, un nuevo orden de cosas, lo que exige una capacidad de adaptación, de cambiar una idea o una situación por otra.

2. **Enriquecimiento:** Se puede producir si surge un nuevo estado significativo debido a la relación entablada, pero también pudiera suceder que se produjese una repetición sin que añadiese nada a la forma o contenido del mensaje.

3. **Valor expresivo:** ¿Qué modificación, ya sea de tipo semántico o estructural, ha sufrido la obra mediante esta relación?

4. **Proporcionalidad:** ¿Qué relación de proporción ha existido entre el tiempo de proyección de cada diapositiva y la complejidad de contenido de la misma? ¿Cómo han sido distribuidos los fragmentos musicales, en qué orden y de cuánta duración dentro de la estructura fílmica de la película? ¿Qué interinfluencias se han suscitado entre el tamaño de las fotografías del fotocuento, el espacio, la expresividad y la complejidad de contenido de las mismas? ¿Cómo la diferente ordenación, diversa proporción en cantidad y distribución de las diapositivas interpoladas ha influido en la expresión y especialmente en el contenido del cuento?

Así, pues, no es ajena la proporcionalidad en orden a crear una nueva situación.

5. **Originalidad:** Nuevas connotaciones o adquisición de un nuevo sentido para el cuento.



## 6. Coherencia.

Hace referencia a las actividades:

- e) de película.
- c) y e) de diapositivas.
- f) de fotocuento.

Fragmento del análisis del ejercicio de interpolación realizado por el grupo de E. Hogar:

Fue un ejercicio que les excitó bastante la imaginación, lo que les llevó a dar varias versiones en el juego de la interpolación. (Ver página 87.)

En el ejercicio número 1, que fue el más aceptado por todos, se nota un fuerte paralelismo entre la narración del cuento y las diapositivas interpoladas, matizándose, explicándose y enriqueciéndose mutuamente. Es una interpolación lógica, y lo que se logra, en definitiva, es un reforzamiento del mensaje.

En el ejercicio número 2 se presenta una variable, y ésta consiste en situar detrás de la diapositiva número 1 del cuento las interpoladas A), B), C) (o sea el niño infla el globo, juega con él y se le escapa). La adecuación como en el ejercicio anterior persiste, pero se nos muestra un nuevo tipo de enriquecimiento: de alguna manera se nos adelanta, por las diapositivas interpoladas, lo que va a suceder en las escenas siguientes en el cuento.

La versión que se da en el ejercicio 3 es más rara y a la vez seguramente la más carente de sentido. Desde luego, fue la menos aceptada por los niños; sin embargo, el niño que la propuso estaba muy seguro de ella, por lo que los demás decidieron incluirla.

## E) CONDENSACION

La condensación es la posibilidad de reducir al mínimo las ideas, número de imágenes, formas de expresión, etc., de tal forma que no se pierda el sentido del mensaje.

Para que se consiga esa condensación hay que valorar cuáles son los elementos más significativos y en función de qué criterios se ha realizado esta elección.

Este aspecto está muy relacionado con la capacidad de síntesis, que cita E. P. Torrance como factor de creatividad y que la define como capacidad de sintetizar u organizar algo en un orden significativo; paso de la parte al todo.

Elementos:

1. **Búsqueda de los elementos significativos:** Aquellos que tienen mayor densidad expresiva o mayor cantidad de información.
2. **Elección de los mismos en función de su valor expresivo o de la cantidad de información que aporten.**
3. **Originalidad;** y
4. **Coherencia.**

Hace referencia a la actividad:

- e) del fotocuento; y
- b) del «comic».

Tomamos como ejemplo el trabajo que a este respecto han realizado el grupo de fotocuento de la Escuela Hogar. Ejercicio e). Análisis. (Ver página 91.)

Han atendido a aquellos momentos que ellos consideraron más importantes del cuento. Se han fijado más en la cantidad de información, importancia o calidad de la misma aportada por el fotograma que en la calidad de expresión o en la belleza de la imagen.

Su elección se muestra como poco original y divergente, y bastante coherente.

## F) SIMPLIFICACION

Atendemos aquí a dos importantes aspectos, como son la figuración de formas y el centro de atención de la imagen. En la figuración de formas es importante reducir, simplificar la imagen a las líneas más elementales. Esto supone valorar la complejidad del contenido icónico de cada imagen elegida, el grado de abstracción conseguido, buscar la relación entre la composición de la imagen y los centros de atención.

La simplificación está íntimamente ligada con dos factores de creatividad, como son la capacidad de análisis y de síntesis. Por el análisis *determinamos los detalles, se estudian las partes, se reduce a lo elemental*. Por la síntesis llegamos a conjugar las partes en un todo, podemos abstraer.

Elementos:

1. **Complejidad del contenido icónico de cada imagen elegida:** En este primer paso se analizan los diversos elementos que integran la imagen hasta llegar a sus formas más elementales y esenciales. Este estudio nos determina cuál era el grado de complejidad que presentaba la imagen.

2. **Reducción por abstracción de formas:** Se trata de expresar gráficamente, y con las menos líneas posibles, un mensaje icónico. En definitiva, como ya se ha dicho anteriormente, lograr una representación mediante el progresivo despojo del tema con los elementos más gratuitos que se presentan como puros estímulos de las formas.

3. **Composición de la imagen icónica y su relación con los centros de interés:** Para lo que se precisa un estudio de la composición atendiendo a sus formas, encuadre, perspectivas, equilibrio, variedad o *monotonía, etc.* A continuación hay que determinar cuál es o cuáles son los centros de interés de dicha imagen. Y, por último, qué relación existe entre un determinado tipo de composición y el centro de interés. ¿Cómo influye, por ejemplo, en el equilibrio de un cuadro la situación en él del centro de interés?

4. **Originalidad:** Si la solución a estos diversos problemas ha sido vulgar, poco frecuente, variada, etc.

5. **Coherencia.**

Está referido a las actividades:

— a) de «comic».

Ejemplo tomado del análisis del ejercicio de simplificación realizado por el grupo de «comic» del C. Maristas. (Ver página 92.)

En realidad, los pictogramas elegidos ya estaban muy simplificados. Por eso manteniéndose en la línea exigida, incluso la transformación que ha sufrido la viñeta en razón de la figuración de formas, ha sido muy limitada. Sólo existe la línea de base, y ésta incluso en una ocasión (número 20) desaparece. Son altamente reconocibles los pictogramas elegidos. Los centros de atención se sitúan sobre los personajes, y en una ocasión también sobre el juguete, el gusano amarillo (número 10). La reducción la han llevado a cabo por la desestimación de los detalles de las figuras.

No entablaron una relación, al menos directa, entre centros de atención y composición del pictograma. En realidad, creo que fueron fieles y eligieron como centros de atención aquellos puntos que por la razón que fuera, perdón por la redundancia, más les llamaron la atención, sin preguntarse, por supuesto, cuál era la causa.

#### **4.3. Bases y criterios para el análisis del comportamiento social y creativo de los grupos.**

Pasamos a continuación a formular unos principios y aspectos que nos pueden servir de base para el conocimiento del comportamiento social y creativo de los grupos y su posterior análisis.

a) Relación con los demás grupos. Esto requiere el estudio de los sociogramas generales, donde están representados los miembros de los diferentes grupos; interesa observar cómo están situados los miembros que componen el grupo, objeto de nuestra atención; si son aceptados o rechazados, si forman subgrupos, si algún miembro es estrella, etcétera.

b) Grado de cohesión y estructuración del grupo: Para lo que nos podemos valer del sociograma del grupo. Además, habrá que tener en cuenta una serie de variantes muy significativas:

— Cómo se conocen entre sí los miembros.

— Si se asimilan o no las normas del grupo.

— Si cada miembro está implicado en conseguir los objetivos del grupo. Si cree que se van a conseguir.

c) Relaciones entre los miembros con referencia al trabajo: Para este punto se tendrá como un elemento valiosísimo la tabla de Bales, utilizada en esta investigación y donde se recoge un gran acopio de datos al respecto.

d) El jefe: Estructuralmente es el miembro más significativo del grupo. Su influencia puede ser decisiva; las características de su personalidad, democrático o autoritario, activo o pasivo, pueden ser determinantes para la marcha del grupo.

e) Relaciones del grupo y del jefe con el coordinador del trabajo: Tal vez lo que mejor se pueda decir del coordinador es que su presencia no se ha hecho notar. Se analizará fundamentalmente su disponibilidad para atender y orientar al grupo, siempre que sea preciso, su actitud directiva o no directiva ante el trabajo de los grupos.

f) Características del comportamiento creativo: Aplicación de la tabla de «Comportamiento creativo», que recoge doce variables.

g) Interrelaciones entre el comportamiento social y el comportamiento creativo: influencias que se ejercen mutuamente.

h) Estado de la moral del grupo: Participación, motivación, satisfacción por la obra realizada, crítica a la propia obra y a la actuación del grupo y su comportamiento.

#### 4.4. Métodos de trabajo de los diversos grupos

El método general propuesto con el que realmente han trabajado y que anteriormente definía como «una serie de reglas de juego», es un método ideado teniendo como puntos básicos algunos de los principios del célebre «brain-storming» de Osborn.

Pero los niños han tenido que llevar a cabo un trabajo concreto, y ellos mismos han tenido sus propias formas de actuación. Veamos algunas de sus peculiaridades.

#### GRUPOS DE CREACION ICONICA

Estos grupos tenían unas formas distintas y unas funciones específicas que cumplir frente a los de interpretación compositiva icónica, lo que indudablemente supone una forma diferente de trabajar.

A continuación, y para no ser reiterativo, se expone el método seguido por uno de los grupos de E. Hogar.

**El grupo de película:** Una vez que los niños dispusieron del texto del cuento de A. C. Ionescu empezaron con alegría su trabajo:

- El secretario leyó el cuento, estando muy atentos los demás.
- Subrayaron con un lápiz las cosas más importantes del mismo.
- Dividieron idealmente el cuento en un número determinado de planos, poniendo al principio del texto correspondiente el número de orden del plano y metiendo dicho texto entre corchetes.
- A continuación empezaron a trabajar con el esquema para el guión-proyecto que se les había dado y explicado.
- Siguieron el orden del esquema hasta completar todos los aspectos del primer plano; luego, el segundo, etc.
- Cuando tuvieron la idea del juguete, se reunieron y distribuyeron el trabajo perfectamente.
- Durante la fase del guión-proyecto a veces alguno de ellos se levantaba y hacía que llevaba la cámara, o simulaba otras acciones. Lo que de alguna manera les servía a la vez de juego y distracción. Y, sin embargo, ellos lo hacían muy en serio.
- Para la filmación y preparación de la misma, así como para la dirección de los actores, el jefe y el secretario que asistieron al rodaje siguieron bastante fielmente la idea del guión-proyecto.
- Con el material filmado y a la vista de cómo había salido, en la reunión de grupo discutieron cómo debían hacer esto o lo otro.
- Fue un grupo muy interesado en el trabajo y, con cierta frecuencia durante el recreo o preguntando al coordinador general, hacían sus proyectos.
- Las intervenciones en los grupos de discusión no seguían ningún tipo de orden preestablecido.

#### GRUPOS DE INTERPRETACION COMPOSITIVA ICONICA

El tener que trabajar con un material ya dado y al que generalmente hay que completar de alguna manera, estableciendo unos determi-

nados tipos de actividades, hace que el comportamiento metodológico de los grupos sea bastante específico y ciertamente bastante diferente al de los grupos de creación icónica.

Vamos a tomar como ejemplo al grupo de fotocuento de Hermanos Maristas (fragmento):

- Lo más peculiar consistió en que a la hora de inventar una historia, según un orden de colocación, ordenaban las fotos de mil formas, una y otra vez, hasta que encontraban algo que tenía coherencia, al contrario de como lo hacía el grupo de E. Hogar, que primero inventaba la historia y luego le buscaba un orden a las fotos, según ésta.

#### **4.5. Semejanzas y diferencias entre el trabajo que han realizado los dos medios sociales que han intervenido en la experiencia**

##### 4.5.1. Trabajos de creación icónica.

Del análisis efectuado en los diversos trabajos de creación icónica podríamos concluir algunas características comunes a los dos medios sociales empleados:

- Predominio de los Planos Enteros, Generales y Medios. No han sabido captar adecuadamente la expresividad que supone el Primer Plano.
- La angulación es horizontal, con algunos «picados».
- En película los dos movimientos de cámara que más utilizan son: la panorámica y el «zoom».
- Fidelidad a la obra, tomada como base, de A. C. Ionescu, el «Gusano amarillo de juguete».
- La expresión dramática del tiempo fílmico es lineal.
- El diálogo es poco original y está generalmente muy cercano al del cuento.
- En película no se utiliza el sonido directo y el tipo de música es incidental.
- En «fotocuento», buena distribución de los fotogramas dentro del espacio de la página.
- Se han ajustado a las limitaciones impuestas: cantidad de tiempo para película y número de diapositivas, fotogramas y viñetas para las restantes formas icónicas.
- Predominio de la composición vertical.
- Es en el «comic» donde más cerca están de conseguir un estilo propio.

#### **DIFERENCIAS**

E. Hogar:

- Iluminación más contrastada.
- En película, preferencia por el «zoom».
- Menor densidad del discurso fílmico.
- Predominio de la narración como técnica expresiva.
- Predominio del elemento icónico respecto al código verbal.

- En película, superior sentido del montaje y peor del ritmo visual en sí.

#### C. Maristas:

- Mejor dominio del código y de las técnicas de la imagen.
- Mayor variedad y divergencia frente a los diversos problemas que presenta cada trabajo.
- En película, referencia al recuerdo y a las acciones paralelas, predominio de la panorámica frente a los demás movimientos de cámara.
- Predominio de la palabra sobre la imagen.
- En «Comic», un código gestual más rico y mayor simplificación de los personajes.

#### 4.5.2. Trabajos de interpretación compositiva icónica.

Efectuado el análisis de los grupos de interpretación compositiva icónica, se puede concluir como características comunes a los dos medios sociales que han intervenido en la experiencia algunos datos:

##### **Reconstrucción del cuento:**

- A mayor influencia del azar en los grupos de reconstrucción con proyección parcial del material visual, mayor pérdida de la línea argumental, mayor distanciamiento del contenido del mensaje del cuento y mayor originalidad en cuanto a las soluciones aportadas.
- En los ejercicios de reconstrucción con proyección total (si bien eliminando los otros códigos que acompañan al icónico) la aproximación al contenido del cuento es casi total, e incluso coincidente; como consecuencia se observa una falta de respuestas originales y divergentes.
- Buena utilización del material base para la reconstrucción.
- El lenguaje verbal ha sido escueto y narrativo.

##### **Invencción:**

- Los ejercicios correspondientes han sido los de más alta originalidad. Sus respuestas se han apartado un tanto del modelo del cuento, han resultado ser más divergentes.
- Su fluidez creativa asimismo ha sido también superior.
- Una de las características más sobresalientes, y no sólo de este apartado, ha sido la preocupación e intención de los niños por que surgiese algo dotado de sentido, coherente, significativo en sí mismo. Creo que está en relación con haber trabajado con un cuento, en el que el modelo narrativo secuencial y continuado se impone en una clara y lógica continuidad lineal.
- Los contenidos y las soluciones a diversos problemas que presentaba el ejercicio están sacados del ambiente en que viven fundamentalmente.
- La expresión verbal utilizada sigue siendo narrativa, de frases cortas.

##### **Expresión plástica:**

- Tal vez sea éste uno de los ejercicios en que más difieren fun-

damentalmente por la técnica utilizada y por el modo expresivo.

- El contenido es muy similar al del cuento, y debido a la alta estructuración que éste posee han elegido momentos similares como expresión del mismo.
- No se muestran verdaderamente originales y quedaron un poco marcados por el conocimiento que tenían de la película, material visual al hacer otros ejercicios anteriores.

**Relación:**

- Generalmente han utilizado con flexibilidad el material de relación con el que habían de jugar.
- Ha sido un tipo de ejercicio que han realizado con bastante rapidez y con el que han disfrutado mucho.
- Ha sido enriquecedor, especialmente, para el contenido semántico del cuento. Incluso se ha notado una intencionalidad expresiva, como ha sucedido con la relación musical que han utilizado para expresar el estado de ánimo de los personajes.
- Se ha buscado de una manera eficaz la coherencia.
- En el ejercicio de interpolación se da con fuerza el fenómeno del paralelismo de orden argumental entre el cuento y las diapositivas interpoladas.

**Condensación:**

- Han elegido con acierto cuáles eran los momentos más significativos del cuento y han tomado como criterio de esa elección más la cantidad de información que daba el fotograma que su poder expresivo.

**Simplificación:**

- Poca complejidad en el contenido icónico por lo que han logrado una buena simplificación de formas.
- Existencia de líneas de base en ambos casos.
- Predominio de la composición vertical.
- Los centros de atención los determinan en los personajes.
- No entablan una relación coherente entre los centros de atención y la composición.

**Diferencias**

**RECONSTRUCCION DEL CUENTO**

**E. Hogar:**

- Es generalizable una utilización coherente del material disponible para la reconstrucción.
- Respecto a la expresión verbal, frases de período relativamente largo.
- Mayor aproximación al contenido original del cuento.

**C. Maristas:**

- Invención de ciertas circunstancias en el ejercicio del fotocuento para lograr una mayor coherencia jugando con el material disponible.
- En la expresión verbal, que es más correcta y precisa, predominio de los períodos cortos.
- Mayor divergencia.

## INVENCION

### E. Hogar:

- Lo más característico ha sido la diferente postura que cada uno de los grupos de las diferentes formas icónicas ha presentado.

### C. Maristas:

- Lo mismo se puede indicar aquí.
- Esto hace muy difícil poder formular unas diferencias específicas y al tiempo generalizadas.

## EXPRESION PLASTICA

### E. Hogar:

- *Predominio del color sobre la forma.*
- Mayor cantidad de obras.
- La técnica empleada es la ténpera, con pincelada gruesa y rápida.
- Su método podríamos denominarlo «espontáneo».
- Buen sentido pictórico.

### C. Maristas:

- Predominio de la forma y de la figura sobre el color.
- Les falta un sentido de continuidad.
- Su método de creación podríamos llamarlo «divergente».

## RELACION

En lo referente a la relación temporal remitimos a las páginas ... y ..., en las que el lector, al examinar sendas gráficas, podrá entender fácilmente dónde residen las diferencias entre el trabajo de los niños de un colegio y otro.

En la relación por interpolación E. Hogar presenta una mayor cantidad de producción, y expresivamente uno de los ejercicios aporta una especie de premonición de lo que va a suceder.

El C. Maristas juega con un paralelismo simultáneo y otro diferido, de alto valor creativo.

En la relación película y música solamente indicar cómo el Colegio de Maristas ha tomado una de las canciones como canción «guía» «leit motiv» musical, expresivamente muy efectivo.

No han existido diferencias apreciables en la relación espacial.

## CONDENSACION

E. Hogar ha sabido elegir bien el material de trabajo para el ejercicio de condensación, y C. Maristas ha atendido además de a la información dada por el fotograma al valor expresivo y a la importancia particular dentro del contexto.

## SIMPLIFICACION

E. Hogar ha utilizado, además de la línea de base, una línea del horizonte, si bien ésta ya existía dentro del material base de trabajo. El C. Maristas, menor reducción por abstracción de las formas, incluso (o precisamente por eso) disponiendo de un material de base más simplificado.



## **5. CONCLUSIONES**

### **5.0. Introducción**

Antes de formular las conclusiones generales a las que se ha llegado a través de la realización de este trabajo, creo que es conveniente hacer algunas precisiones:

- Las conclusiones están rigurosamente constatadas a lo largo del trabajo realizado, son producto de los datos aportados por la experimentación, la experiencia, la observación, el estudio, la crítica, la comparación de los datos y la valoración sopesada.
- Como ya indiqué al principio, no pretendo llegar a conclusiones de una validez universal; sé de las limitaciones ambientales y estructurales en que se ha desarrollado este trabajo; sé que el campo de experimentación no ha sido lo suficientemente amplio para pretender esa validez.
- Muchas de las conclusiones tienen un carácter de validez universal; son aquellas que se han basado en la estructura y esencia de la imagen y, por tanto, se repetirán en todo tipo de experiencia que se realice.

### **5.1. Conclusiones y consecuencias generales del presente trabajo experimental**

1. Dado un mismo mensaje puede ser realizado o expresado en diversas formas icónicas.

En nuestro caso hemos utilizado fundamentalmente cuatro: película, diapositivas, «fotocuento» y «comic».

2. La imagen por sí misma puede expresar por «secuación» una narración, contar una historia.

En la película, mediante la elección de las secuencias oportunas, en la que se desarrolla una determinada acción, dotada de movimiento real de la propia escena y de la cámara. En las diapositivas, «fotocuento» y «comic», mediante la elección de las imágenes más significativas para contar la historia. Ha de ser mediante la elección y ordenada disposición de las mismas, ya que no utilizan imágenes móvi-

les, sino fijas. Bien es cierto que disponen de códigos cinéticos que pueden sugerir y representar el movimiento.

3. El código icónico puede ser matizado, reforzado, variado por otros códigos.

Así a la imagen propiamente cinematográfica se la puede matizar mediante el código verbal oral y/o escrito, el acústico, etc.

4. Cada forma icónica utilizada para expresar un mensaje concreto conlleva una serie de códigos propios y exclusivos (a veces los comparte con una forma y no con otras), y en cuanto al código icónico común a todas ellas, presenta unas características propias y específicas.

Si miramos las características propias de cada forma icónica utilizada aquí nos daremos cuenta de esta afirmación; otro tanto sucede si repasamos las bases y criterios para el análisis de cada una de las formas. A ellas remitimos.

De nuevo, decir solamente que el cine, especialmente con su capacidad de movimiento y expresión del movimiento real, y el «comic», con su particular código (del que se han tomado no pocas ideas, especialmente el «fotocuento»), marcan los dos polos más alejados.

5. La expresión realizada y concreta de una imagen viene dada por muchos elementos que la determinan estructural y expresivamente.

Entre ellos podríamos citar: el plano, la angulación, los términos, el encuadre, la expresión cinética, etc.

6. Del nacimiento de una imagen en la mente del creador hasta la percepción por parte del receptor existen muchos pasos o niveles:

- Ideación.
- Guión.
- Rodaje.
- Laboratorio.
- Montaje.
- Sonorización.

Estos serían los pasos tomando como ejemplo el cine, variando para la realización y expresión de un mensaje en las otras formas icónicas y cuyo proceso ya ha sido descrito. En muchos casos son bastante similares.

7. Existe un diverso grado de complejidad, tanto en la creación de la imagen como en su estructura e interpretación respecto a las diferentes formas icónicas.

El cine posee el mayor grado de complejidad; características que, fundamentalmente, le provienen del movimiento, por una parte; y, por otra, de la sonorización. El director de una película ha de poner en juego una gran cantidad de elementos materiales y personajes. Los niños han podido constatar esta dificultad, especialmente cuando asistieron al rodaje y en el doblaje. En el otro extremo está el «comic», para cuya realización basta con una sola persona y por materiales, un lápiz, unos folios, una goma y lo que es más difícil (como para todas las demás cosas), una cabeza llena de buenas ideas y el conocimiento y habilidad de una buena técnica.

8. El montaje ofrece grandes posibilidades creativas y también ciertas dificultades técnicas.

El montaje es esa capacidad de ordenar, de dar sentido a un material dado. El montaje da juego a la imaginación, presenta diversas posibilidades: ordenación, descarte, etc.

Esto ha quedado también de manifiesto, e incluso más claramente, en el trabajo de los grupos de interpretación compositiva icónica, en los que entre otras actividades se ha jugado con el orden, el aumento, la disminución de imágenes.

9. La influencia del guión-proyecto utilizado por algunos grupos de creación icónica se ha hecho sentir en la variedad de la producción y en su calidad.

La posibilidad de utilizar un guión-proyecto para el trabajo ha influido en el resultado de la producción en el sentido de que las semejanzas son mayores para ambos colegios en las formas icónicas en que se han utilizado, e incluso, dentro del mismo colegio en esas mismas formas icónicas, o sea, en película, diapositivas y «fotocuento», separándose mucho los grupos de «comic» que no dispusieron de él.

Pero el poder disponer de ese guión-proyecto también ha influido, y muy considerablemente en la consecución de la producción para cada forma icónica, más cuantiosa, más variada, llevada a cabo en menor tiempo y con un mejor sentido de unidad y calidad. En cuanto al proceso de creación su existencia ha sido positiva en los siguientes términos:

- Trabajo más organizado.
- Disposición de un cuadro de referencia para la realización y expresión de la historia.
- Una mejor concentración mental en el trabajo por parte de los componentes del grupo.

10. El carácter de elemento concreto, de elemento posibilitador de análisis y síntesis, de ordenación y reordenación, fraccionario y global, simple y complejo de lo visual posibilita la acción creadora del niño y del grupo sobre él.

La imagen es un elemento que puede ser percibido por el sentido de la vista; entra, pues, dentro del campo de la percepción visual. Es algo concreto, no un producto de la mente, sino algo real separado de nuestro pensamiento. Cada una de las formas icónicas están compuestas por unidades mínimas desde el fotograma hasta la viñeta. Y estas mismas unidades mínimas se integran por otros objetos visuales. Por su carácter de obras narrativas cada fotograma o «viñeta» ha de seguir un orden secuencial, de forma tal que no es intrascendente, ni caprichoso el orden en el que se han de seguir unas secuencias a otras, unos fotogramas a otros, sino que tienen una razón de ser; de él depende la estructuración de una obra de forma congruente según la idea que haya pretendido su autor. Cualquiera de las formas icónicas permiten una visión parcial o global; unas obras están estructuradas de una forma sencilla y otras por la combinación del tiempo y el espacio, de los centros de atención y por la tensión dramática se articulan de una forma más compleja. Pero en sí misma una creación icónica presenta la posibilidad de diferentes lectu-

ras y donde el espectador puede estar creando por el análisis y la síntesis, reduciendo a unidades estructurales más sencillas lo complejo, complicando lo sencillo.

En los ejercicios de interpretación compositiva icónica se ha puesto de manifiesto este carácter de análisis y síntesis, de ordenación y reordenación, fraccionario y global, simple y complejo que posee la imagen, y cómo el niño mediante el concurso de sus compañeros de grupo disfrutaba en el nuevo juego que aportan estas características de la imagen. Los niños con un material parcial han intentado por medio del análisis del mismo una nueva creación. Han buscado la posibilidad de varias creaciones a partir de la diversa utilización y reordenaciones diferentes del mismo. Han interpolado nuevas escenas dentro de un todo para dotar al cuento de una nueva significación. Han condensado, simplificado al mínimo un mensaje, conteniendo todos sus elementos característicos y esenciales. Estos ejercicios han puesto en marcha diversas potencialidades creativas y, además, mediante la realización práctica se ha demostrado que eran desencadenantes de creatividad.

Dadas las características de la imagen y la estructuración y organización de esta experiencia, ha sido posible que el niño se integrase en el trabajo al lado de sus compañeros de equipo.

Las características antes mencionadas hacen de la imagen un material muy válido para la creatividad y para el trabajo de grupo, ya que para ambas cosas es preciso la posibilidad de desglosar un problema en subproblemas, de poder discutir, analizando las cosas, y llegar a conclusiones para lo que es preciso el análisis y la síntesis.

11. Existe una relación entre la producción creadora (ya sea atendiendo a la calidad o a la cantidad) y una serie de variables:

- Tiempo utilizado en la realización del trabajo:
    - Número de horas.
    - Frecuencia de las reuniones.
    - Momento en que se realizan.
  - Interés y atención.
  - Motivación:
    - Interna, por el placer de crear.
    - Externa, dando ánimos, promesas.
  - Actitud ante el trabajo tanto del individuo como del grupo.
  - Azar.
  - Relación grupal.
  - Cantidad de información recibida.
  - Preparación específica.
  - Cultura y medio social al que se pertenece.
  - Sentimiento de libertad y posibilidad de comportamiento espontáneo.
  - Sentimiento de la posible aceptación o rechazo de la obra.
- Y aunque no haya sido estudiado en esta experiencia:
- Carácter del individuo.
  - Inteligencia.

En otros apartados del trabajo se han estudiado estos factores.

El número de horas o tiempo necesario para realizar un trabajo está en función de varios aspectos, como son la capacidad de fluidez creadora, el grado de elaboración y perfeccionamiento, la dedicación e interés con que realizan el trabajo, etc.

La frecuencia de las reuniones es muy importante, si bien en este aspecto no ha existido una gran diferencia entre ninguno de los grupos. Un distanciamiento grande entre una y otra sesión produciría una cierta desorientación y tener, continuamente, que replantearse los problemas, una pérdida de interés, una falta de continuidad. Si las sesiones tienen lugar en períodos excesivamente cortos, esto lleva a un cierto «empacho». Creo que los fijados en este trabajo por parte de los propios componentes de los grupos y por el coordinador, atendiendo a los intereses de unos y otros, ha sido adecuado.

La motivación fundamental es aquella que podríamos llamar interna, o sea, la que nace del placer de crear, de ver cómo crece el trabajo debido entre otras cosas a nuestro esfuerzo; eso hace que sigamos con más entusiasmo.

Se ha utilizado este tipo de motivación de una forma preponderante, pero también la externa, dándoles ánimos fundamentalmente.

La motivación influye de una forma especial para conseguir una concentración en el trabajo que se realiza y para tener constancia en la empresa emprendida. Creo que también la motivación ilumina la mente, siendo un excitante para poder relacionar ideas, cambiar la función de una cosa por otra, etc.

La influencia del azar la hemos visto de una forma evidente en los trabajos de interpretación compositiva icónica, pero también se da en los de creación icónica. El azar, como en cualquier otro tipo de actividad, se da de una forma determinante.

De las relaciones grupales y de la influencia de la estructuración del grupo y el comportamiento social en la creatividad se habla en otros apartados de una forma casi prolija.

La cantidad de información recibida influye en múltiples actividades. En los grupos de creación era importante, casi fundamental, un mínimo conocimiento técnico de las formas icónicas con las que iba a trabajar cada grupo en particular.

En los de interpretación compositiva icónica se ha observado que aquellos ejercicios en los que se disponía de una mayor información se prestaban mejor para la reconstrucción del cuento, acercándose más al contenido del mensaje del cuento originario.

Algunos de los aspectos tocados anteriormente atañen también en cuanto a contenido al concepto de preparación específica, aparte de que es obvio que a una mayor y mejor preparación específica, una mayor garantía de perfección y de elaboración.

En otro capítulo se habla de la influencia del medio social.

Un aspecto que considero trascendental para que una obra pueda llegar a poseer el don de la originalidad es que su autor no esté sometido a otros mandatos que el de su propio pensamiento y que su comportamiento sea espontáneo. De toda obra sería esencial predicar su autenticidad, eso predicaría de ella su unicidad, su unidad, su irrepetibilidad, pero ¿puede un hombre producir una obra de tal peculiaridad

si él mismo no es un ser auténtico, porque ni es, ni se comporta espontáneamente, porque le han atado de manos y de mente circunstancias condicionantes internas y externas?

Una de las razones que impulsan hacia la creación es, sin duda, el sentimiento de ser aceptado, al menos, a través de la propia obra. Por ello la sensibilidad del artista se aumenta, posiblemente de dos formas:

- Por una parte, si prevé que su obra va a ser aceptada, por lo que se dedica más profundamente a ella; y
- Por otra, si teme que va a ser rechazada, ante lo cual puede abandonarse o espolearse en su amor propio.

En ocasiones el artista o el creador ha conseguido tal dominio de sí y posee tal personalidad que apenas si esto le influye. No es este el caso de los niños. En general, hay que decir que el sentimiento de aceptación es un factor positivo, mientras que el de rechazo es negativo.

12. La importancia en orden al análisis, crítica y valoración de la creación de ideas que presentan las puestas en común, las mesas redondas, etc., en el campo de lo visual, si son debidamente preparadas.

Esa debida preparación ha de tener en cuenta:

- Estudio intelectual del tema.
- Motivar a los componentes.
- Estructurar de una forma muy determinada la organización de la mesa redonda o la puesta en común.
- Posibilitar un comportamiento libre, de forma que cada cual pueda exponer sus ideas, respetar las de los demás y aceptarlas o rechazarlas libremente.

En las puestas en común y mesas redondas se suscita un espíritu crítico, una posibilidad de revisar la propia obra, de redefinir el problema planteado y las soluciones dadas. Si preside un clima de espontaneidad y confianza, los resultados pueden ser altamente significativos y las mesas redondas y puestas en común pueden convertirse en una ocasión propicia para la creatividad.

13. En la creación de una obra intervienen muchos factores. Resulta difícil saber cuál ha sido el más influyente o determinante. Existen factores de orden positivo y de orden negativo. Hay algunos que se refuerzan y otros que anulan mutuamente sus efectos.

La complejidad de cualquier obra artística creo que es algo manifiesto. La complejidad de la creación de una película es todavía superior. Existen razones para hacer esta afirmación más que evidente: en razón del número de elementos creadores que intervienen, guionista, director, actores, productor, ciertos técnicos; por el despliegue técnico que precisa; por ser una obra de estructura, predominantemente narrativa; por los diferentes códigos que la integran: icónico, verbal, acústico, etc. Aunque en menor medida, las otras formas icónicas también participan de esta complejidad. Por otra parte, las habilidades creativas que ha de poner en acto el creador en cualquier arte son muy variadas y el proceso interior de su desarrollo, complejo, y, en gran parte, hasta el momento, misterioso. Las circunstancias, también, determinan el logro o la frustración de una obra.

Hay intuiciones que en sí mismas son valiosas, pero que al confrontarlas con el conjunto han de ser rechazadas, y hay otras que van enriqueciendo cada una de las partes o el total de la obra de una forma armónica.

En definitiva, el proceso de la creación no es todavía bien conocido, y lo único que podemos hacer es desvelar un poco su misterio.

14. La estructuración, comportamiento y relaciones grupales influyen en la creatividad y en la producción creativa del grupo.

A lo largo del trabajo hemos ido observando cómo ha influido el comportamiento social del grupo en el comportamiento creativo, e incluso cómo ciertas formas de comportamiento social han estado relacionadas con otras de comportamiento creativo; cómo la aceptación o rechazo por el grupo de uno de sus miembros determinaba en éste un modo de comportamiento social frente al trabajo y a su actitud creativa; cómo los grupos mejor estructurados, generalmente, han resultado ser los más creativos.

15. La postura y el rol del jefe, así como la posición del coordinador u observador influyen también en los grupos de creación e interpretación compositiva icónica en orden al rendimiento creativo.

Así, el jefe del grupo ideal era aquel capaz de mantener al grupo unido y estructurado, al tiempo que permitía una gestión democrática y no una imposición de sus criterios.

El coordinador ideal era el que no intervenía a no ser en caso de auténtica necesidad, el que no influía, sino que orientaba si alguien lo precisaba y lo pedía. Su sola presencia, no obstante, daba seguridad. Dada su actitud «no directiva», no molestaba y tampoco les hacía falsear su comportamiento.

16. La capacidad creadora, al menos en el mundo de la imagen, «no se alienta en una atmósfera caótica, sin estructura, pero un cierto grado de ambigüedad puede resultar propicio a la creación».

Esto puede ir referido a dos aspectos: uno es el comportamiento; la conducta del niño no puede quedar en total libertad, y otro es la misma organización del trabajo; para ambos aspectos se precisa, por una parte, de libertad y espontaneidad y, por otra, de limitaciones, ya que sin ellas no sería posible la creación, faltarían los puntos de referencia, el horizonte donde poder situar la obra.

17. La influencia de la edad es determinante: de forma que han sido los niños de doce años los que han dado un mejor y mayor rendimiento productivo con un mejor comportamiento social y creativo, si bien eran más imaginativos los niños de diez y once años.

En un porcentaje altísimo los niños que eran jefe de grupo tenían doce años. Estos se encontraban más seguros de lo que decían y, en general, se mostraron más responsables y trabajadores. De todo esto deduzco que tal vez los niños de doce y once años no tenían la madurez que exigía este tipo de actividad. Sin embargo, su concurso no fue inútil, ni mucho menos, ya que aportaron ideas originales e imaginativas, aportación que integraron coherentemente los niños de doce años.

18. La composición del grupo con seis elementos cada uno la considero adecuada.

Es cierto que todos los miembros del grupo no rindieron de una forma adecuada; en cambio, otros lo hicieron con creces. En la inmensa mayoría de los grupos trabajaban eficazmente cuatro o cinco, pero esto no nos debe llevar a la conclusión de que seis no es el número correcto para la formación de grupos cuando se quiera realizar un tipo de actividad similar, pues si reducimos el grupo nos podemos encontrar con este mismo problema, y hay que tener en cuenta que los grupos como tales funcionaron muy bien.

19. La existencia constatada del diálogo activo (para lo que es necesario un cierto tratamiento) entre los grupos de creación icónica (emisores) y los grupos de interpretación compositiva icónica (receptores).

La supresión de algún elemento en las formas icónicas, la variación en su orden, etc., hace que el receptor, para comprender el mensaje, tenga que completarlo, tomar una actitud activa, dinámica, creadora. Así se entabla un verdadero diálogo entre la obra y el receptor, en el que no sólo pregunta la obra, sino también el receptor.

Esta posibilidad de diálogo deja, de alguna manera, la obra incompleta para poder tener algo común creativo en la formación de esa obra, que no termina hasta que alguien la completa por su comprensión: el creador y el espectador.

Se ha querido materializar esta realidad al estructurar esta dialéctica entre dos grupos creativos: uno, que crea; otro, que recrea, o sea creación icónica, interpretación icónica.

20. Una sucesión ordenada de imágenes puede expresar una idea, un mensaje, una historia, sin necesidad de apoyarse en otros códigos.

Se ha podido constatar mediante los ejercicios propuestos a los grupos de interpretación compositiva icónica cómo la imagen sola es capaz de expresar una historia. Ahora bien, en general, según el trabajo realizado, se enriquece expresivamente con el concurso de otros códigos.

21. La captación, comprensión, expresión del tiempo dramático corresponde siempre en el trabajo a la trayectoria lineal del tiempo.

Los niños seguían en su expresión cinematográfica e icónica una línea que avanzaba en el tiempo de una forma lineal, sin hacer saltos al pasado o adelantarse al porvenir.

22. En los grupos de creación icónica se programaba y realizaba el trabajo de una forma mediata, en los de interpretación compositiva icónica, de una forma inmediata.

Evidentemente, la complejidad técnica, estructural, etc., de la imagen y la influencia de ésta en su producción y creación hace que existan una serie de pasos y dilaciones temporales. En cambio, en los grupos de interpretación compositiva icónica, dado que se tiene el material visual, sólo es preciso verlo, conocer el enunciado de los ejercicios y ponerse al estudio o actividad expresiva que se nos exige.

23. Tenemos la posibilidad de expresar un mensaje verbal de una forma icónica, y ésta a su vez en una forma no icónica (por ejemplo, verbal) o icónica, pero de diverso grado de iconicidad.

Así, por ejemplo, el cuento de A. C. Ionescu se ha podido expresar en una forma icónica, sea en película, diapositiva, «fotocuento» o «co-



mic». A su vez, una vez expresado icónicamente puede serlo nuevamente por un código verbal, oral o escrito, o mediante la pintura.

24. Los ejercicios propuestos para los grupos de interpretación compositiva icónica presentan muchas posibilidades para la creación.

Dado un cuento, mediante un especial tratamiento del material visual, se puede llegar a crear o inventar por:

- Reconstrucción.
- Derivación.
- Relación.
- Complicación.
- Simplificación; e
- Invención.

Otros nuevos cuentos.

Cuando el grupo tiene en sus manos un material fragmentario de una obra ha de iniciar un proceso de reconstrucción. Ese material, aunque fragmentario, puede que contenga todos aquellos datos esenciales que no le apartan sustancialmente del contenido de la obra, así como de su estructura; el trabajo del equipo resultará entonces fácil y la nueva creación no diferirá notablemente de la obra originaria; pero el azar puede jugar en contra de esos datos significativos, y entonces la reconstrucción implicará un duro ejercicio de recreación; la habilidad y la imaginación de los sujetos creadores se pondrá a prueba; y el resultado de su trabajo, tal vez, sea un producto completamente original, ya lejano de la obra primitiva. El que estemos trabajando con una obra narrativa supone a veces un gran esfuerzo para encontrar el sentido de continuidad y coherencia necesarios para conseguir una obra unitaria.

25. Existe una dependencia de los grupos de interpretación compositiva icónica respecto a los de creación icónica:

a) En cuanto que los grupos de creación icónica prestan el material base para el trabajo de los de interpretación compositiva icónica. Así, es lógico que exista una gran dependencia, ya que el material concreto que pueden utilizar no es otro que el aportado por sus respectivos grupos de creación icónica.

b) Pero el material con el que juegan los grupos de interpretación compositiva icónica es, en algún aspecto, fragmentario, desprovisto de ciertos códigos, etc., es decir, de alguna manera ha sufrido un tratamiento para la realización de determinados ejercicios. Esto implica, de nuevo, una dependencia respecto a dos aspectos fundamentales:

- Información de contenidos o de expresividad que surgen de las imágenes creadas, y más concretamente de la clase de planos. El plano general contiene mucha más información que el primer plano, pero éste, en cambio, está dotado posiblemente de una mayor expresividad gestual, lo que también puede determinar una información de otro tipo. Se puede comprender la importancia que esto tiene en los ejercicios, por ejemplo, de recreación del cuento.
- La complejidad de la estructura de la obra. Así, si es una estructura lineal la que posee la obra, las dificultades son menores para la reconstrucción del cuento, para la interpolación, etc. Sin

embargo, tal vez las posibilidades creativas son también menores, ya que es mucho más cerrada que ambigua.

26. Se observa una influencia positiva y favorable, que no es muy acusada, de la cultura y el medio social más alto, tanto en el grupo de creación como en el de interpretación compositiva icónica.

El medio social más alto determina unas mayores posibilidades de acceso a la información y a los instrumentos culturales, así como un mayor cultivo de sus habilidades. Respecto al conocimiento del mundo de la imagen, la televisión supone una forma de acercamiento, de manifestación, por otra parte, de los diversos ambientes sociales, ya que su contenido es idéntico para todos; si bien no todos han de percibirlos de la misma manera, y aquí entra de nuevo la cultura. Sin embargo, habría que hacer notar la falta de sentido de actitud crítica con que se ve la televisión.

27. El código icónico se vuelve menos reversible y con menor capacidad de reordenación en función de estas variables:

- Mayor cantidad de información.
- Acompañamiento de otros códigos.

Al determinar más el mensaje, el sentido y la dirección de la acción deja menos campo para nuevas reordenaciones, cambios, combinaciones; como hay menos que completar, que inventar, hay menos que crear.

Por el contrario, estas variables se muestran positivas para la reconstrucción del cuento, donde una mayor información nos hace acercarnos más al contenido del mensaje del mismo.

28. En los trabajos de los grupos de interpretación compositiva icónica a mayor juego del azar mayor posibilidad de alejamiento y de originalidad respecto al cuento tomado como base.

Sabemos que el azar es caprichoso y toma parte en muchísimas de las actividades de la vida de cada hombre, e incluso en su propia vida, pero es en el juego donde adquiere una importancia trascendental. En algunos de los ejercicios de interpretación compositiva icónica, que son como juegos, ha estado presente con carta de naturaleza. Hemos podido observar cómo, por ejemplo, la reconstrucción del cuento dependía, en gran medida, del resultado de la elección por azar de los fragmentos o unidades visuales. Por supuesto, la inteligencia, habilidad, sentido de coherencia, etc., de los participantes tiene que conjugar estos datos de forma que su organización final presente un todo coherente.

29. La coherencia de una obra depende, en gran medida, del grado y capacidad de observación, del análisis detenido de la información recibida, de la capacidad de síntesis del creador y, por supuesto, del sentido e integración en el contexto.

Tanto en la creación como en la interpretación compositiva icónica la construcción de una obra tendrá más coherencia, más cohesión según la mayor incidencia de las variables indicadas anteriormente. La observación lleva a perfilar los detalles, el análisis a estudiarlos, la síntesis a no perderse en ellos, el sentido del contexto a integrar en un todo todos los datos de una forma plena de sentido.

30. La alteración por el orden, por la supresión de algún elemento o la fragmentación del mensaje hace que pueda éste ser reestructura-

do, percibido de una forma diferente, pudiendo dar, incluso, varias versiones sobre el mismo.

31. El discurso dramático ha adquirido su mejor expresión en la película.

Le sigue de cerca el «fotocuento» y las diapositivas, en este orden. Falla en gran medida en el «comic».

32. La línea argumental, así como la expresión del tiempo, es lineal.

Los niños siguen una trayectoria y desarrollo lineal del cuento. Si bien hemos visto cómo en algún caso la película del C. Maristas y el «fotocuento» de C. Maristas y de E. Hogar, en los grupos de creación icónica, han existido ciertas tentativas de acciones paralelas y vuelta al pasado.

33. En general, han intentado acomodarse a las circunstancias.

Esto es especialmente notorio en lo que respecta al vestuario; el cuento estaba describiendo más bien una estación fría; por eso habla del abrigo del señor, entre otros detalles; el rodaje se lleva a cabo ya en la primavera, cuando hacía calor, por eso los niños adaptan a esa circunstancia el vestuario, etc.

34. Las mayores posibilidades creativas en los ejercicios de interpretación compositiva icónica se produjeron en los ejercicios que podríamos llamar abiertos: :

— Añadir un nuevo personaje.

— Terminar la historia de una forma diferente, etc.

Así, y como ejemplo contrario, los ejercicios en los que se daba una proyección total del material visual poseían menos posibilidades creativas y mayor aproximación al contenido del cuento que las de los ejercicios de proyección parcial.

35. El tipo de método utilizado por los grupos ha sido fundamentalmente analítico.

Han partido de los datos pequeños hasta llegar a concluir la obra. También es cierto que ha habido dos grupos que han intentado un tipo de método sintético.

36. El método de fomentar la creatividad del grupo, el «Brain-Storming», ha sido muy eficaz, y los niños lo han seguido como una de las reglas del juego.

La técnica del «Brain-Storming» es aplicable tanto al individuo como al grupo. Uno de los aspectos más importantes dentro del desarrollo de ese proceso es la actitud, una actitud que se hará positiva si el individuo o los componentes del grupo se encuentran a gusto, o sea quieren crear, ya que es imposible que esa «tempestad o torbellino de ideas» con que se define el «Brain-Storming» pueda aflorar sin que se dé el deseo, el ansia de crear. En realidad, lo que primero exige esta técnica es que el individuo quede libre, suelto, tenga un margen de libertad para que se pueda profundizar en el inconsciente y estimular la fluidez de ideas. Hay que romper, por tanto, toda barrera inhibitoria, toda actitud crítica, en una primera fase, respecto a nuestras propias ideas y, por supuesto, respecto a las de los demás.

Los niños han utilizado esta técnica; en realidad ha existido un gran respeto por las ideas de los demás, aunque no las considerasen apropiadas. Tal vez sea más fácil para el niño utilizar el «Brain-Storming»,

si se les ha sabido presentar, que para las personas mayores, ya que tienen un bagaje considerablemente menor de prejuicios, y, por tanto, *al menos en teoría, son menos inhibidores; por otra parte, están más capacitados para el juego, y esta técnica tiene no pocas relaciones con el juego, donde todo es posible, si se aceptan las reglas; donde la creatividad es básica para salir airoso de situaciones comprometidas y sacar provecho a la propia situación; donde la alegría y el goce de la propia actividad lúdica son liberación y descarga para el participante.*

#### RESPONDIENDO A UNAS PREGUNTAS...

Al principio de esta experiencia me propuse, de alguna manera, responder a una serie de preguntas.

La contestación ha sido dada a lo largo del trabajo; pero, de una forma más concreta, en estos dos últimos capítulos. Sin embargo, voy de nuevo a formularme aquellas preguntas iniciales y a contestarlas de una manera directa y concisa, sin detenerme en explicaciones, ni demostraciones, pues anteriormente se ha dado respuesta amplia y detallada a la mayoría de estos interrogantes.

- ¿Cuáles son y si existen posibilidades de relación, interacción y expresión entre imagen y creatividad?
  - Hay que contestar afirmativamente.
  - Todo un apartado toca los aspectos a que hace referencia la pregunta: «Posibilidades creativas que presenta la imagen según consecuencias de este trabajo experimental.»
- ¿Qué formas icónicas pueden estimular más el sentido creativo del niño?
  - El cine es seguramente el que más posibilidades tiene en este orden. Pero su complejidad le aleja del niño, en cuanto a creación icónica.
- ¿Es productivo el grupo para la creación de imágenes?
  - Sí. No podemos hacer una comparación entre la productividad del trabajo individual y el de grupo, sencillamente porque solamente hemos trabajado con éste. En realidad no sólo al trabajar en grupo las ideas se multiplicaban por el número de miembros, sino que una idea formaba el inicio de una cadena de otras, las cuales venían sugeridas por ella. Donde el poder y valor del trabajo en grupo más se potencia es en el trabajo de discusión y decisión, en nuestro caso en: «el guión-proyecto», una de las primeras fases en los ejercicios de creación icónica.
- ¿Cómo influye el ambiente social en la creatividad de la imagen?
  - A nivel de los datos aportados por este trabajo ha influido así: Los grupos de un más alto nivel social eran poseedores de una mayor habilidad para la realización del trabajo, lo realizaban, en general, en menor tiempo y menos esfuerzo, pero no se encontraban tan interesados y motivados como los miembros de los otros grupos.
  - Especialmente en el campo de la expresión verbal eran superiores, una cultura más lingüística.

- ¿Qué relación existe entre las relaciones internas del grupo y su productividad y calidad en la creación icónica infantil?
  - A mayor cohesión y mejor estructuración del grupo mayor poder creativo en calidad y cantidad.
- ¿Qué forma de iconocidad es la más apropiada de las propuestas para el trabajo de creatividad en grupos de niños?
  - Hay una forma que se ha revelado inoperante bajo el tratamiento del trabajo en grupo de niños, ella ha sido el «comic». Ya hemos aducido en otros momentos las razones por las que creíamos que así fuera.
  - Respecto de las demás formas icónicas, todas se han mostrado válidas y positivas. Para mí tal vez sea la diapositiva la mejor, y esto visto tanto en el campo de la creación icónica como en el de la interpretación compositiva icónica. El cine, por supuesto, sigue siendo el rey, pero es mucho más complejo y precisa mucho más de la presencia de un experto coordinador. La diapositiva tiene a su favor la luminosidad, manejabilidad, la reordenación, etc.; puede utilizar también para acompañar a las imágenes verbalmente el magnetófono.
- ¿En qué se parecen y en qué se diferencian diversos aspectos de las formas icónicas bajo el prisma de la creatividad infantil en grupo?
  - Repasando el análisis que se ha hecho del trabajo de todos los grupos encontramos cómo una serie de problemas han sido resueltos de la misma forma por los diversos grupos, y esto atañe tanto a los contenidos como a los aspectos formales. Así, por ejemplo, tenemos cómo prácticamente todos los niños han comenzado la historia de la misma manera: imagen de la niña que va saltando por las calles de la ciudad. En el aspecto formal podríamos observar cómo casi todos los grupos han utilizado un criterio similar para subdividir la historia en escenas.
- ¿Es adecuado el número de seis niños en la composición de los grupos para el trabajo de creación icónica?
  - Lo considero adecuado y no sólo para el trabajo de creación icónica, sino para el de interpretación compositiva icónica también.
- ¿Qué posibilidades presenta la creación icónica y la interpretación compositiva icónica, favorece su relación el diálogo visual, lo explica?
  - Cada una de las dos presenta posibilidades diferentes; la creación icónica crea, aporta un material; material que toma de base la interpretación compositiva icónica para su realización y expresión.
  - El diálogo visual queda puesto de manifiesto con su relación. Ya hemos dicho en otra ocasión que la gran aportación que hace la interpretación compositiva icónica es que así no sólo pregunta el espectador a la obra, sino que ésta al estar in-

completa (mediante un cierto tratamiento) pregunta también al espectador para poder encontrar su propia identidad y sentido plenos.

- ¿Es adecuada la elección de la edad de los niños para la realización de este trabajo?
  - Los niños de doce años, por supuesto. Los de diez estaban faltos de la madurez necesaria. Los de once dependen de los individuos.
- ¿Cuál es la actitud creativa y los métodos de trabajo de cada grupo?
  - En apartados anteriores se ha contestado muy extensamente esta pregunta. La actitud creativa ha sido, en general, buena, positiva hacia la labor encomendada. Ha tenido una relación significativa con el grado de estructuración del grupo. En su comportamiento creativo el baremo es más positivo para las variables de centrarse en el problema y el interés y lo es menos en sintetizar y, sobre todo, en tomar una decisión.
  - Los métodos de trabajo son muy variados y son generalmente de carácter analítico.
- ¿Cuáles son las diferencias y similitudes entre los grupos creativos y sus correspondientes paralelos interpretativos compositivos icónicos?
  - Ya hemos hecho referencia a esta temática de una forma general entre el grupo de creación icónica y el de interpretación compositiva icónica. Como entonces, volvemos a indicar que todas las diferencias surgen de que mientras los primeros crean, los segundos «recrean», teniendo como base éstos el material que aquéllos aportaron (si bien este material sufría un determinado tratamiento). Las semejanzas provienen de esa dependencia del grupo interpretativo del material que le aporta el grupo de creación correspondiente, también de la dependencia de la estructura icónica de cada forma en particular.

## **5.2. Consecuencias generales que se deducen de esta investigación respecto a la creatividad icónica de los grupos**

1. Las formas icónicas se muestran muy posibilitadoras para el desarrollo de la creatividad en grupo.

Se ha dicho repetidas veces que una película, por ejemplo, es fruto de un trabajo en equipo. Asimismo podríamos decir que el trabajo realizado por los miembros de los grupos de creación icónica de película, diapositiva y «fotocuento» ha sido fruto de una realización en equipo.

La creación icónica permite como ninguna otra la división del trabajo, la especialización, la discusión, la proposición de una nueva vi-

slón, la aportación de un nuevo contenido. En la creación de una obra artística cualquiera nada está determinado por algún grado de necesidad, todo es modificable hasta que la obra adquiere su forma, su integridad sustancial, su ser único e irrepetible, en el que ya no cabe ninguna modificación, ninguna variación, pues cualquier cambio de forma la haría ser otra, con lo que por sí misma habría muerto. Pero hasta aquí puede ir configurando su estructura por aportación de un solo artista o de varios integrados en un equipo y animados por un mismo aliento creativo, por una común ansiedad creadora, bajo la dirección de una mente que aúna todos los esfuerzos, que integra todas las aportaciones en un todo coherente.

2. El grupo puede producir un efecto multiplicativo para la creación de nuevas ideas si se utiliza una técnica adecuada.

La técnica adecuada para un buen desarrollo de la creatividad en grupo es aquella que reúna estas características:

- Un sentimiento de confianza y seguridad de cada uno de los miembros respecto a los demás y del propio grupo.
- Un ambiente abierto, liberador, que no sólo no se muestre difícil para nuestra actuación y participación, sino que elimine todo temor y nos impulse hacia la participación activa.
- Una ausencia total de críticas a nuestras ideas durante la fase de creación del mayor número posible de las mismas.

Sabemos que existe una técnica que reúne al menos estas características y otras más y que se ha significado como altamente productiva para la creatividad personal y en grupo, estamos hablando del «Brain-Storming».

El trabajo en grupo, una vez creado el ambiente propicio, hace que varios miembros unan sus fuerzas para conseguir el mismo objetivo. Lo que incuestionablemente es una forma de estímulo, un rejón que puede abrir las compuertas del espíritu por donde saldrá el gran caudal, la riqueza creativa que fluye en mayor o menor medida en cada hombre y que en muchas ocasiones sólo precisa una situación desenadenante.

Una idea propuesta por uno de los miembros del grupo puede sugerir otras, hacer que levanten el vuelo otras muchas dormidas en sí mismo y en los demás, y las nuevas aportadas pueden sugerir otras, con lo que se produce el efecto acumulativo al que antes hacíamos referencia. Una misma idea se la puede hacer variar, inventar otras nuevas por asociación, semejanza, contradicción, etc.

Tal vez lo más difícil sea la adquisición de ese ambiente propicio que dé lugar a la explosión de la creatividad. Marvin A. Rapp cita las siguientes condiciones, y que son útiles también para la creatividad individual:

«1. Preparación:

- Reflexión previa sobre la experiencia en torno al problema.

2. Disposición de ánimo:

- Actitud mental y psíquica apropiada.

3. Apertura:
    - Liberación de prejuicios o concepciones prefabricadas.
  4. Receptividad:
    - Cierta estado de conciencia de perceptividad.
  5. Entusiasmo:
    - *El goce de la creatividad.*
  6. Estimulación:
    - Excitación mental y emocional.
  7. Concentración:
    - Crear y aprender constituyen las dos tareas más duras de la existencia humana.
  8. Expresión:
    - Desarrollo de la actividad, habilidad y arte necesario para una óptima expresión de los pensamientos.»
3. El trabajo en grupo permite el contraste de ideas y opiniones que pueden enriquecer la creación.

Además de un aumento cuantitativo de creación de ideas respecto a un tema dado, en un trabajo en grupo se pueden resolver dudas, hacer que se centren los participantes en el problema que les ocupa, *contrastar aquellas ideas surgidas, precisar conceptos y soluciones, elegir aquellas que son consideradas más adecuadas para la solución de una problemática o para la creación de una obra.*

Las ideas de unos pueden ser rechazadas, anuladas, potenciadas, enriquecidas por las de otros. Todo lo cual puede dar origen a una síntesis coherente.

4. La imagen posee unas características que la hacen propicia para el desarrollo de la creatividad icónica en grupo.

La imagen, por su misma estructura, es algo concreto, lo que permite una captación de la atención más intensa; permite la fragmentación, ya sea mental o real; el análisis de las partes que la integran y la composición en nuevas síntesis. Todo esto pone en juego una mayor participación de los miembros del grupo.

La imagen, por otra parte, no queda fijada, al menos en las formas *icónicas estudiadas, a una interpretación fija, sino a muchas; no está tocada por lo necesario, sino por la belleza.* Estimula, por tanto, la sensibilidad, la emoción, y hemos visto cómo influyen estos aspectos en el proceso creativo.

5. Los grupos pueden ejercer diversas funciones que se han mostrado altamente creativas en esta experimentación.

En razón de las funciones que desempeñan los grupos se han venido dividiendo en grupos de presión, de discusión y de trabajo, ya sea éste de reflexión o de realización. El grupo de trabajo ha sido el que ha operado como instrumento de creación en esta investigación.

Tanto en los grupos de creación icónica como en los de interpretación compositiva icónica se han desarrollado varias funciones que han integrado la experiencia creativa: una primera función se ha centrado en la creación del mayor número de ideas posibles frente al problema *planteado, una valoración y contraste de las mismas y la elección de las más originales y coherentes para la realización del trabajo.* Podríamos definir esta fase como de «reflexión».



En una segunda, de realización, se llevaban a efecto las ideas elegidas. Así, en el trabajo de creación icónica, tras el guión-proyecto, se realizaba la obra programada. En el de interpretación compositiva icónica se llegaba a la expresión concreta de la invención, reconstrucción del cuento, etc., con el lenguaje pertinente.

Y, por último, en la tercera, que se podría denominar de autocrítica, se valoraba el producto realizado. Lo que permitía una revisión y redefinición del trabajo del grupo desde varios aspectos (siendo fundamental el de la creatividad), y esto de alguna forma supone una posibilidad creadora.

6. En general, y admitiendo sus excepciones, a un mejor comportamiento social un mejor comportamiento creativo.

El estudio de los datos recogidos en el esquema de comportamiento social y creativo nos lleva a deducir que los grupos en que los miembros tienen un mayor número de intervenciones positivas responden más creativamente también. Lo que es aplicable a nivel de grupo y a nivel de individuo.

7. Los miembros de grupo con mejor perfil sociométrico de aceptación social son generalmente más creativos.

La observación de los sociogramas, de la conducta de los propios niños, las entrevistas, etc., reflejan esta proposición. Hay que hacer constar, sin embargo, dos aspectos: no todos los niños con un buen perfil sociométrico eran creativos, ni a veces eran los más creativos del grupo, aunque sí es una regla bastante generalizada. Por otra parte, el objeto de relación grupal era la creación de una obra, o sea eran grupos destinados para la creación. Esto hace suponer que los miembros más creativos son precisamente los más aceptados dentro de un trabajo de creación en grupo.

8. Son menos creativos aquellos miembros de grupo que quedan «aislados», o sea que ni dan ni reciben votos, ya sean positivos, ya negativos.

Eran niños que se encontraban ajenos al trabajo o eran excesivamente tímidos. Sus intervenciones eran muy limitadas.

Su creatividad expresa (no podemos conocer su capacidad creativa, ya que no se realizaron test de creatividad) es menor que la de los sujetos rechazados; alguno de los cuales, no obstante, dio muestras de ser muy creativo, sin poderse generalizar este fenómeno.

9. Los grupos más cohesionados, mejor estructurados, presentan, por lo general, un mejor comportamiento creativo, y, en consecuencia, generalmente, un mayor y mejor rendimiento o producción creadora.

La cohesión de los miembros y la estructuración del grupo en sí mismo depende de varios factores:

- Del sentimiento de confianza en las propias fuerzas, de la misma valía de cada uno de los miembros y del grupo en cuanto tal.
- De la precisión con que haya sido asimilada por el grupo la función que tiene que realizar y los objetivos que ha de conseguir.
- De la aceptación que reciben por la realización de su propio trabajo por parte del exterior, o sea por parte del observador en este caso, de sus compañeros, maestros, padres, etc., que cono-

cían que estaban realizando un trabajo importante, aunque no supieran exactamente en qué consistía.

- De la apertura, tolerabilidad, sentido de solidaridad, unión de los miembros.
- De la aceptación del jefe por todos los miembros del grupo.

Esta mejor cohesión repercute en una convivencia de grupo más dinámica y agradable, lo que contribuye a mejores relaciones entre los componentes, a una más fácil creación de ambiente propicio, una actitud más favorable a la cooperación y a la participación en las tareas de grupo para la creación. Se distribuye el trabajo, en su caso, de una *forma más adecuada, o al menos más democrática y racional para todos*. Se aúnan los esfuerzos para la consecución de los objetivos de grupo, se eleva la moral.

**10.** La moral del grupo es muy importante para el normal desarrollo de las actividades creativas.

Depende, entre otros factores, de los siguientes:

- De las buenas relaciones interpersonales.
- De la fe en sí mismo de que van a conseguir buenos resultados, de la seguridad de que lo que están haciendo es valioso.
- De un ambiente abierto y agradable.
- De la confianza en el jefe y en el coordinador.
- *De la madurez del grupo:*
  - Que reflexiona.
  - Participa en las decisiones y en las actividades.
  - Que no da crédito a los «bulos».

Si la moral del grupo decae, se ha podido observar que va a pique el trabajo. Y es que entonces fallan actitudes tan básicas para la creatividad que no es posible siquiera permanecer en grupo. Sin embargo, puede de nuevo tomar moral y hay que alentar a sus miembros para que lo consigan.

**11.** La actitud del jefe ante los problemas y el tipo de autoridad que ejerce influyen en el comportamiento creativo de los demás miembros y en el del grupo en cuanto tal.

En primer lugar, es necesario que para que el grupo marche y no se desmorone en un total desorden es preciso que el jefe alcance alguna autoridad. Son varias las variables que influyen en este aspecto:

- El grado de estructuración formal del grupo, su nivel de conciencia y la adecuación a los objetivos propuestos.
- El propio carácter del jefe, su estilo personal, su comportamiento, la forma en que concretamente cumple su misión. Cómo es considerado dentro del grupo.
- Las actitudes y aptitudes del jefe para comprender las necesidades y tratar las nuevas situaciones.
- La moral del grupo.

Sin embargo, si es bueno que exista autoridad por parte del jefe, no lo es tanto que la ejerza de un modo autoritario, imponiendo sus opiniones, no dejando plena libertad de expresión a cada miembro, determinando un clima cerrado. Es fundamental un sentido democrático, liberal y abierto para que se haga oír el sentido de creación que cada miembro lleva dentro de sí.

Se exige al jefe por tanto una actitud de comprensión y tolerancia, de acogida a todo tipo de aportación, y que él mismo tenga una actitud favorable hacia la creatividad, hacia el trabajo de grupo, hacia el mundo de la imagen. Ha de pensar que su comportamiento se convierte en altamente significativo por la posición que ocupa.

**12.** Las actividades de creación han servido en algunos casos como circunstancia socializadora e integradora dentro de un grupo.

Han existido casos de niños que al principio no fueron bien aceptados dentro de sus respectivos grupos, pero que, posteriormente durante el trabajo realizado, fueron aportando ideas y al tiempo integrándose en el grupo. Fue por la participación, por sus ideas más o menos interesantes, por la aportación que hicieron al grupo, por lo que los otros miembros se fijaron en ellos; fueron cambiando su actitud hacia sus personas. fueron reconocidos como elementos en mayor o menor intensidad valiosos para el grupo.

**13.** El «comic» presenta particularidades especiales para la creatividad en grupo.

El trabajo en equipo para el «comic» no resultó apropiado, como sucedió con las demás formas icónicas.

Tal vez la misma forma icónica no permitía el trabajo en grupo o quizá los componentes que lo integraban no supieron penetrar la dinámica que exigía el trabajo en equipo para esa forma. Nos estamos refiriendo al grupo de creación icónica; en el de interpretación compositiva icónica el comportamiento fue el mismo que en el de las demás formas.

Bien es cierto que dentro de la fase de realización concreta de «comic» la creación se puede convertir casi exclusivamente en individual, pero tampoco trabajaron en grupo durante el período de creación de ideas, de programar el trabajo. Se disgregaron en subgrupos.

**14.** El grupo presenta algunas limitaciones para el desarrollo de la creatividad.

Una de las limitaciones más trascendentales que presenta el trabajo en grupo para la creación es la necesidad de someterse a un tiempo y a un espacio concreto. Las reuniones tienen lugar en tal sitio y a tal hora; sin embargo, las ideas surgen cuando menos las esperas; la creatividad no sabe de horarios ni de lugares fijos. Una iluminación creativa puede llegar a nuestra mente cuando paseamos solos por el parque, cuando nuestro amigo nos gasta una broma o mientras asistimos a una ceremonia importante. A veces somos capaces de retener esa idea extraordinaria y otras se nos escapa tan caprichosamente como nos ha venido.

Pero esta limitación puede soslayarse, al menos parcialmente, si todos los miembros del grupo están muy integrados en la tarea a desarrollar; así, cada uno puede anotar esas intuiciones individuales para aportarlas después en la sesión del grupo.

Con cierta frecuencia sucede que durante el trabajo en equipo no se tiene tiempo, ni estado apropiado de ánimo tampoco, para reflexionar sobre las ideas propias o ajenas; algunas de ellas están inmaduras. Pero de nuevo es fácil debilitar esta limitación si mueve un gran

Interés a los miembros, que seguirán pensando en momentos para ellos más propicios hasta madurar la idea.

Hay elementos del grupo que no logran eliminar una especie de temor, un miedo a cómo van a ser acogidas sus ideas. Realmente si existe un espíritu abierto creo que no durará mucho en integrarse este miembro en el grupo, aportando sus ideas, discutiendo las de los demás, etc.

### 5.3. Relación entre el comportamiento social y creativo

Solamente con observar un poco detenidamente el esquema del comportamiento creativo y social que se relaciona con una serie de variantes se pone de manifiesto la influencia que el comportamiento social tiene en el campo de la creatividad, y más concretamente en el *del comportamiento creativo*.

A una mejor estructuración de los grupos, como se ha podido ver, un mejor comportamiento social, mayor abundancia de diálogo entre los miembros, una más fluida comunicación social, todo lo cual influía en un mejor comportamiento creativo.

Esta relación es aplicable tanto al grupo en sí mismo considerado como al individuo.

En el caso del individuo si no tenía una buena aceptación social, su *comportamiento creativo era mediocre o incluso hasta malo, según los casos*.

Si bien no es ésta una ley completamente universal, ya que nos hemos encontrado con niños, al menos en principio, mal aceptados y en cambio han aportado ideas originales.

A continuación hago mención a otros aspectos interesantes del tema.

A través del estudio detallado del comportamiento creativo que ha *tenido lugar entre los diversos grupos, podemos concluir que existe una relación «inversa»* entre las variables siguientes (ver página 150):

Se centra en el problema (1); y  
No siente curiosidad. Falta de interés (7).

---

Analiza (2); y  
No razona (8).

---

Relaciona. Combina (3); y  
No organiza el material y las aportaciones que dispone (9).

---

Transforma. Cambia la función de una cosa por otra (4); y  
No se adapta rápidamente a nuevas soluciones (10).

---

Busca nuevas aportaciones. Originalidad (5); y  
Aporta pocas ideas (11).

---

Sintetiza. Saca conclusiones (6).  
Falta de decisión (12).

---



Hay que tener en cuenta que cuando ideé este cuadro-esquema de comportamiento creativo lo organicé pensando en estas posibles relaciones que se han podido constatar después en la práctica y experiencia.

La numeración de las variables de comportamiento también en un resultado final viene a quedar en líneas generales como queda dada en el esquema. Así la mejor virtud es que los niños se centran generalmente en el problema del proyecto y realización del cuento, debido fundamentalmente al interés y curiosidad; y en lo que más fallan es en el momento de sintetizar, sacar conclusiones, y fundamentalmente por esta razón decidir de una forma coherente; por otra parte, estas actividades son más complejas y el carácter, pensamiento y formación del niño se encuentran un poco sin perfilar, como es lógico. En este sentido, como en casi todos, los niños que mejor juego dieron fueron los de doce años, sin olvidar algunas individualidades (muy pocas) de diez y de once (unas pocas más).

La aportación de ideas fue bastante buena, tanto en número como en calidad. Como es lógico, algunos niños aportaban pocas, pero raro era el niño que no aportaba, mientras que otros daban muchísimas. En este sentido hay que destacar la mesa redonda, que fue muy fructífera.

Ciertas formas de creatividad excitaban más un tipo de variable de comportamiento creativo. Así los niños de los grupos de «comic» estaban más inclinados por el análisis. Los grupos de interpretación compositiva icónica sabían mejor organizar el material y relacionar y cambiar una función por otra; tal vez esto era debido a que la presencia de la imagen se daba como un material concreto y manejable.

El cuadro de comportamiento social está pensado atendiendo a otras ideas, como son la intervención positiva o negativa de los miembros, en la tarea a realizar y en el área psicosocial.

Aquí a través de las orientaciones, observaciones, anotaciones y entrevistas podría concluir también una serie de relaciones sociales entre las variables del comportamiento social atendiendo a su frecuencia y calidad que daría: una **relación inversamente proporcional** entre:

Apoya a otro. Ayuda, da ánimo, estima (1); y  
Ataca. Se defiende, demuestra antagonismo... (12).

---

Descansa. Bromea, se encuentra contento (2); y  
Manifiesta tensión y aumenta la tensión (11).

---

Acepta. Se pone de acuerdo, opina, comprende (3).  
Rechaza. Se pone en desacuerdo, pone duda... (10).

---

Estas variables hacen relación al área psicosocial. Las que vamos a relacionar ahora se refieren a las intervenciones orientadas al trabajo de tarea de grupo.

---

Hace gestiones, da ideas, direcciones posibles (4).  
Pide información y explicaciones (7).

---

Da sus opiniones. Evalúa. Afirma (5).  
Pide opiniones, impresiones (8).

---

Comenta e informa. Confirma. Clasifica. Respeta (6).  
Pide ideas, sugerencias, sugerencias (9).

---

En general, los grupos y sus miembros tuvieron muchas más aportaciones positivas que negativas, y también en este caso, como puede apreciarse, en líneas generales, el número de orden de las variables indicó la mayor participación.

Las intervenciones positivas del área psicosocial fueron muy numerosas, mientras que fueron mínimas, y en algunos casos casi nulas (correspondiendo normalmente con los grupos mejor estructurados), las intervenciones negativas del área psicosocial.

También podría hallarse **una relación**, en este caso, **directa** entre ciertas variables del comportamiento social y el comportamiento creativo:

**C. Social:** Hace gestiones, da ideas, **direcciones** (4); y

**C. Creativo:** Relaciona, combina (3).

Transforma, cambia la función (4).

**Busca nuevas aportaciones** (5).

---

**C. Social:** Da sus opiniones. **Evalúa**. Afirma (5); y

**C. Creativo:** Sintetiza, saca conclusiones (6).

---

**C. Social:** Comenta e informa, confirma, clasifica (6).

**C. Creativo:** Analiza (2).

---

**C. Social:** Rechaza. Se pone en desacuerdo (10).

**C. Creativo:** No se adapta rápidamente a nuevas soluciones (10).

---

Forzando un poco podríamos entablar unas relaciones diferentes y que intentaran completar el cuadro, pero creo que sólo las anteriores se muestran de una forma clara.

Habría que hacer algunas precisiones, como que las variables del C. Social pertenecen en su mayoría a las de la tarea de grupo y las del C. Creativo a las intervenciones positivas.

#### **5.4. Influencia del medio socio-cultural en la creatividad icónica infantil**

El ambiente social y cultural en el que se desenvuelve el niño influye poderosamente en sus más diversas manifestaciones comportamentales, en su propia visión del mundo, e incluso en su rendimiento intelectual.

De los datos y estudios realizados en esta investigación podemos concluir que el medio social y la cultura influyen en una u otra dirección en la creatividad infantil.

Así los niños de un nivel socio-cultural más alto están en mejor disposición de recibir y asimilar más fácilmente la cultura de la ima-

gen y de tener un mayor contacto con los medios de comunicación social, como se puede deducir de los datos aportados por la encuesta.

Estos niños poseen un conocimiento más profundo y una mayor familiaridad con el mundo de la imagen. Dominan mejor los códigos propios de cada una de las formas icónicas. En la «película» y en el «cómic» esto se muestra de una forma patente.

Pero al mismo tiempo hay que hacer constar que tienen un mayor dominio de los códigos verbales, de los que en ciertos ejercicios hacen gala.

Poseen una mayor fluidez para situarse ante los problemas y hallarles solución. En menos tiempo de trabajo logran una similar e incluso superior producción creativa. Esta mayor fluidez y agilidad de expresión atañe también a los contenidos. Vamos a citar dos ejemplos:

- Uno, correspondiente a los grupos de creación icónica. En el discurso dramático, los niños de E. Hogar, generalmente, mantienen durante más tiempo la aporía, resolviéndola, en cambio, el grupo de C. Maristas con mayor concreción y rapidez, si bien no tiene por qué resultar esta solución más expresiva que aquélla.
- Otro, correspondiente al grupo de interpretación compositiva icónica. En el ejercicio de asignación de un tiempo para la proyección de cada diapositiva de forma que un espectador pudiera comprender el cuento, los niños del C. Maristas determinaban un tiempo para la proyección de cada imagen notablemente inferior al de los de E. Hogar. Lo que de alguna manera nos hace presuponer que ellos también necesitaban un tiempo menor para su comprensión.

Los niños de un nivel socio-cultural más elevado poseen un sentimiento más acusado de su propio valer. Así la estructuración de los grupos del C. Maristas es menor que en E. Hogar. Sin embargo, en la encuesta realizada un 83,33 por 100 de los niños del C. Maristas deseaban el trabajo en grupo, mientras el porcentaje de E. Hogar era inferior (un 58,33 por 100), lo que demuestra la existencia de una buena actitud ante el trabajo en equipo. Pero el predominio del valor individual dentro del grupo de los niños del C. Maristas se explica, entre otras razones, por un mayor estímulo en su ambiente familiar hacia sus valores individuales.

Los niños de E. Hogar, cuyo medio socio-cultural es de un nivel inferior al de los del C. Maristas, tienden a expresarse mejor por medio de la imagen, aunque no conozcan adecuadamente sus códigos, que por medio del lenguaje escrito. Y esto de una forma muy directa. Son como más primitivos.

El comportamiento creativo es similar en ambos colegios. Si bien podríamos generalizar una mejor disponibilidad de los niños del Colegio de los Hermanos Maristas para el análisis, la síntesis y la relación de unas cosas con otras, mientras los de E. Hogar se distinguen más por la capacidad de transformar, de cambiar una función de una cosa por otra, de centrarse en el problema y del interés.

La relación del comportamiento creativo es más directa con el comportamiento social y grupal que con el ambiente cultural, según esta investigación.



Para la formulación de estas consecuencias se han tenido en cuenta diversos factores:

- El análisis del comportamiento social y creativo de cada uno de los grupos de trabajo de cada colegio que han intervenido en la experiencia. Como ya se ha indicado anteriormente, el coordinador de todos los grupos es el autor de este trabajo. Ha estado presente en todas y cada una de las sesiones de trabajo, tomando anotaciones según esquemas de las páginas ... y ... Se ha ayudado además de entrevistas con el jefe y otros elementos (elegido al azar) del grupo.
- El análisis de los trabajos y ejercicios realizados por los niños, tanto de creación icónica como de interpretación compositiva icónica, según bases y criterios ya señalados.
- Los resultados de la encuesta.

Estadísticamente se ha operado con puntuaciones medias.

### **5.5. Diferencias y semejanzas entre el grupo de creación icónica en general y el de interpretación compositiva icónica**

1. Los grupos de creación intentan contar una historia valiéndose de las imágenes precisas para ello y ayudándose de otros códigos que las matizan. Su función es la de crear, construir una obra, dar una unidad de creación, un producto.

Los grupos de interpretación compositiva icónica parten de unas imágenes como material de base para poder llegar a contar esa historia. Ese material es fragmentario en algún sentido, por regla general, ya sea en el contenido, en el orden o en la privación de alguno de los códigos que acompañan a la imagen, por una parte, y, por otra, han de variar, reducir, complementar o simplificar la obra. Su función fundamentalmente es la de «recrear», la de reconstruir.

2. Los grupos de creación parten de un texto escrito, y siguiendo el guión-proyecto llegan a la creación de una obra de tipo icónico. Podríamos decir que parten de la palabra y llegan a la imagen de una forma genérica.

Los grupos de interpretación compositiva parten de la imagen (ya hemos dicho antes en qué sentido es fragmentaria) y llegan a una expresión de tipo verbal, aunque transmutable, más bien indicativa de un lenguaje icónico, pues en realidad lo que se trata de reconstruir, «recrear» es el mensaje icónico.

En otros ejercicios se trata de utilizar otros medios expresivos de conversión de mensaje:

- «Pictórico».
- «Musical».
- «Verbal».

3. Las posibilidades creativas del grupo de creación icónica son superiores en el sentido en que no tienen un material determinante, como sucede con los grupos de interpretación compositiva icónica, en que el material de base determina de alguna forma su creatividad; la libertad y posibilidad de creación respecto al mensaje recibido le viene

dada a estos últimos grupos en razón de ese material «fragmentario» a que hemos hecho referencia.

Los grupos de creación icónica tienen que atenerse de una forma libre al texto del cuento, a un número determinado de imágenes o a un determinado tiempo y también a un guión-proyecto. Estas limitaciones son en parte posibilitadoras de creación. Vienen a ser la materia, el marco, las variables con las que pueden dar forma concreta a su creación.

4. Los dos grupos quedan unidos por una especial y característica situación dialógica:

- Los grupos de creación se presentan como los emisores del mensaje, su obra queda completamente terminada, unitaria, plena.
- Los grupos de interpretación compositiva icónica reciben esa obra —pero que en un proceso anterior ha sufrido una manipulación—, estos grupos son los receptores del mensaje, mensaje que han de interpretar debidamente, entenderlo, «re-crearlo».

5. Los dos grupos, en definitiva, son creadores, aunque cada uno, como ya hemos observado, de una determinada forma.

Ambos grupos son susceptibles de ser estudiados en su comportamiento social y creativo bajo unas determinadas variables.

6. En casi todos los grupos hay una gran aceptación de la norma tanto en el sentido de comportamiento social, siguiendo las reglas del juego, como en el campo de los contenidos, ya sea en los grupos de creación como de interpretación compositiva. Así, si nos atenemos a una de las limitaciones de los grupos de creación, como era la del tiempo de proyección real para las películas y el número de fotogramas para las diapositivas y el «fotocuento» y el de pictogramas para el «comic»; observamos una gran fidelidad por parte de todos los grupos, si exceptuamos los de «comic» de E. Hogar.

7. El tiempo utilizado para el trabajo de los grupos de creación icónica fue bastante superior al de los grupos de interpretación icónica, esto, como es obvio, está en razón del tipo de ejercicios realizados en uno u otro caso y, por supuesto, a la complejidad del trabajo.

8. Existe una dependencia de los datos dados por los grupos de creación icónica para el trabajo de los grupos de interpretación. Esto influye, y de alguna manera explica, nuestro concepto de diálogo visual. En este sentido, si hay abundancia de planos generales, más fácil resulta el trabajo a los grupos de interpretación. Los primeros planos son muy interesantes, sobre todo bajo el aspecto de la expresividad de las emociones, pero casi siempre les resulta un poco difícil de acoplar a los de interpretación icónica. Hay que hacer constar que existen muy pocos primeros planos en los trabajos de creación, y es que no llegaron a captar cuál es la función expresiva que realizan.

9. Algunas formas icónicas se muestran más asequibles a la interpretación. Este puede ser el caso de la película, que es una de las formas que se muestran más fáciles para la interpretación en la reconstrucción del cuento, la razón puede ser la siguiente, que el movimiento exige una continuidad y lleva consigo una mayor aportación de datos; no en vano es la forma que más capacitada está para reproducir la realidad tal cual es, aunque, como es lógico, también de deformarla.

10. En los ejercicios en los que se realizaba la proyección total del material del grupo icónico correspondiente (aunque privados de otros códigos que le pudieran acompañar) se daban menos posibilidades creativas para los grupos de interpretación c. icónica. Naturalmente, y en contraposición, se producía una gran aproximación al contenido del mensaje del cuento original.

11. En cambio, la proyección parcial dio mayores posibilidades creativas y, por supuesto, un distanciamiento del contenido y argumento del cuento.

Ante un mismo problema o situación de expresión icónica ¿cómo reaccionan los niños de los diversos grupos para expresar los contenidos de esas situaciones en sus respectivas forma icónicas?

Un estudio detallado, exhaustivo y minucioso del problema sería interminable y, tal vez, tampoco nos llevaría a una comprensión suficiente del tema, pudiéndonos perder por los vericuetos de la casuística concreta. Por ello voy a exponer alguna situación significativa o algún aspecto importante, pudiendo deducir de aquí por generalización (haciendo la salvedad de que la imagen es algo concreto y no abstracción).

Así, en el discurso dramático, en lo referente a la presentación del tema, el desarrollo de la creación es en casi todos los grupos similar.

En la primera imagen presentan a la niña (en el cine en la primera escena); a continuación al niño sentado, triste, en uno de los bancos, o en la hierba del parque; en la siguiente escena o imagen se les ve ya a los dos hermanos dialogando.

En la resolución de la escena en que el niño tropieza con el gusano amarillo que arrastraba su hermanita, se dan en los diferentes trabajos, entre otras, las siguientes concomitancias:

- Utilización de planos detalle.
- Formato en horizontal.
- En las películas, el uso de la panorámica.

Lo que significa, de alguna manera, que estas características eran formas que los niños, en general, tomaban como elementos significativos para expresar ese tipo de mensaje.

Existe una relación entre el tamaño del fotograma que el grupo de interpretación compositiva icónica asigna a ciertos fotogramas significativos del «fotocuento» y el tiempo de percepción de esos mismos fotogramas aplicado por el grupo de diapositivas de interpretación compositiva icónica:

*Ejemplo: En los trabajos de C. Escuela Hogar:*

Niños hablando sentados en el parque:

- Diapositiva número 3 (diecisiete segundos).
- Fotograma número 3 (tamaño grande).

También existe un determinado consenso entre la asignación de tamaños a determinadas fotografías, que representan la misma o parecida escena o imagen, ya sea entre los grupos de creación icónica entre sí, los de interpretación icónica entre sí igualmente o los de una y otra alternativamente.

El mayor grado de originalidad y de digresión de los trabajos de creación respecto al texto del cuento original de A. C. Ionescu se produce, y de una forma especial en la película, en las primeras escenas correspondientes al parque.

Todos los grupos coinciden en una especie de división estructural del cuento, a la que ya hemos hecho referencia, ateniéndose fundamentalmente a los escenarios donde se producen las acciones.

El discurso dramático adquiere las aporías en unas similares situaciones y momentos dramáticos, que son generalizables a todas las obras creadas.

Al lado de todas estas concomitancias y soluciones similares ante los diversos planteamientos icónicos hay que indicar también una serie de situaciones resueltas de forma diferente:

Así, por ejemplo, las escenas de tipo expresivo han sido tratadas de diversa forma, según la forma icónica y según el colegio, al menos, atendiendo al espacio, al número de fotogramas, al tipo de plano empleado.

El final del cuento recoge también diversas soluciones. Los hay cuya última imagen es un plano general. Otros en que es un plano medio. Hay algunos que hacen terminar la historia incluyendo a los dos hermanos; la mayoría. Y otros que nos dan la imagen de uno de ellos.

Hay una determinada serie de fotogramas que coinciden en cuanto a la posición del formato, teniendo en cuenta que tienen un mismo o similar contenido icónico y que pertenecen a diversos grupos y formas icónicas y, en cambio, en otras ocasiones con las mismas variables se oponen.

De alguna manera todas estas consideraciones nos llevan a concluir que existen unas determinadas estructuras icónicas que se refuerzan o anulan según los casos.

## **5.6. Características generales propias, específicas y comunes de las diversas formas icónicas empleadas en la realización del presente trabajo**

Las características a las que a continuación se va a hacer referencia son deducibles de la constitución y estructura de las formas icónicas en sí mismas, pero además han sido constatadas a través de los trabajos realizados por los grupos de creación icónica y de interpretación compositiva icónica.

### **CARACTERISTICAS PROPIAS Y ESPECIFICAS**

#### **A) Película:**

1. Da una imagen brillante y sugestiva. Una gran sensación de realidad, superior a la de la fotografía sobre papel.

2. Presenta imágenes que pueden tomar un gran tamaño en la pantalla. Puede modificarse.

3. Suscita el interés y la atención, gracias al fenómeno de focalización.

4. Favorece la observación colectiva.

Se pueden realizar trabajos en grupos:

— Grandes.

— Medianos.

— Pequeños.

5. Fácil «secuación» de imágenes o mejor de escenas mediante el movimiento continuado.

6. Posibilidad del «feed-back», pero con sus limitaciones.

7. Sensación de movimiento.

8. Gran capacidad para la percepción del espacio: la imagen en la pantalla tiene materialmente dos dimensiones, que quedan completadas por la sensación de una tercera obtenida gracias a la perspectiva y a los movimientos de cámara.

9. Posibilidad de alteración del movimiento: rápido, lento, detención de imagen con finalidades fundamentales expresivas.

10. Tiempo interno.

11. Mayor complejidad, tanto en la estructura de la imagen como en la producción de la misma.

12. Implicación visual y sonora de varios modos:

— Sincrónico.

— No sincrónico.

#### B) Diapositivas:

1. Imagen brillante y sugestiva con sensación de mayor realidad que la imagen fotográfica.

2. Variación de tamaño en la pantalla.

3. Suscita el interés y la atención por el fenómeno de focalización.

4. Favorece la observación colectiva:

— En pequeños, medianos y grandes grupos, e incluso la individual.

5. Fácil secuación de imágenes, mediante la elección de situaciones claves y significativas.

6. Posibilidad del «feed-back», pudiéndolo realizar de una forma ágil, dinámica y eficaz.

7. Permite la rápida y cómoda selección de los fotogramas.

8. Se pueden reordenar los mismos con distintas finalidades.

9. La posibilidad de acompañarse de otros medios, así... mediante una cinta cassette, acompañamiento de sonido para cada diapositiva. Lo que tiene una implicación visual y sonora, si bien de distinto signo que la de la película.

10. Posibilidad de distintas posiciones del formato en:

— Vertical.

— Apaisado.

11. Hace posible un ritmo variable y discrecional en la presentación de los fotogramas, según la voluntad del presentador en razón del tiempo de proyección.

#### C) «Fotocuento».

1. La reproducción de la imagen se realiza sobre papel brillante o mate.

2. Variación del tamaño de las imágenes mediante la ampliación del todo o de una parte, o mediante la reducción.

3. El interés y la atención viene determinada por el atractivo del realismo y en otros casos del color.

4. Sólo permite la observación individual o en pequeño grupo.

5. Permite la «secuación» de imágenes mediante la elección de situaciones claves y/o significativas.
6. Posibilidad del «feed-back».
7. Permite la rápida selección de fotogramas.
8. Admite una cierta reordenación si se realiza antes del montaje, como hemos podido observar en los trabajos de interpretación compositiva icónica.
9. Gran manejabilidad.
10. Posibilidad de utilizar el formato en diversas posiciones:
  - Vertical.
  - Apaisado.
  - Inclinado.
11. Implicación únicamente visual. Al código icónico se le puede añadir el código verbal escrito.

D) «Comic»:

1. En la representación que hace de la realidad se utiliza diverso grado de iconicidad. No busca el realismo.
2. Plena libertad de utilización del espacio de la página y de las mismas viñetas, ya sea en razón del tamaño o de la multiplicidad de formas y/o formatos.
3. Posibilidad de utilizar el color según diversas funciones: analógico, simbólico, etc.
4. Sólo permite la observación individual o en pequeño grupo.
5. «Secuación» de imágenes.
6. Posibilidad de la «relectura», de la vuelta atrás.
7. Permite una rápida selección de pictogramas.
8. Capacidad de simplificación y «estereotipación» de figuras, personajes, gestos, etc.
9. Manejabilidad.
10. Libre disposición de formatos:
  - Vertical.
  - Apaisado.
  - Inclinado.
11. Implicación únicamente visual, si bien dispone de un código muy específico y propio y también se ayuda del verbal escrito.
12. Diversidad de técnicas pictóricas o de dibujo.
13. Presenta una menor dependencia respecto de los instrumentos, técnicas, materiales y elementos personales que las otras formas icónicas.

#### CARACTERÍSTICAS COMUNES A LAS FORMAS ICONICAS UTILIZADAS

1. Todas pretenden expresar mediante la imagen un mensaje, aunque cada una tenga sus propios códigos.
2. Admiten un determinado tipo de montaje, como se deduce de la observación de los trabajos presentados por los grupos y del estudio del presente trabajo experimental.

3. Todas presentan unas ciertas concomitancias desde el punto de vista de la estructura de la imagen: planos, angulaciones, composición, etcétera.

4. Existencia de una relación entre la forma icónica, propiamente dicha, y el código icónico y otros códigos.

5. Todas utilizan de una manera u otra el código gestual.

6. Cada una de estas formas presenta una serie de características y posibilidades susceptibles de ser aplicadas a:

— La docencia.

— El arte.

— El ocio:

— Como autoformación.

— Como diversión.

7. Todas estas formas son capaces de expresar el transcurrir del tiempo de la obra artística, si bien cada forma dispone de sus propias posibilidades expresivas.

8. Todas tienen la capacidad de poder expresar en imágenes una idea narrativa.

### **5.7. Posibilidades creativas que presenta la imagen según consecuencias de esta experiencia**

Estudiaremos primeramente estas posibilidades respecto al trabajo de creación icónica.

La imagen permite una gran posibilidad de creación al artista, ya que éste, como un pintor, tiene en su paleta los elementos necesarios para la creación de su cuadro: puede elegir los elementos materiales, los objetos reales que compondrán su plano puede hacer uso de personajes, determinando su acción, su actitud, sus movimientos, haciéndoles hablar o dejándoles silenciosos, ambientándolos en su vestimenta y arreglo personal a la situación; puede describir con la cámara, narrar hechos o recoger diálogos, mirar al personaje y a las situaciones por fuera o penetrar hasta lo más profundo de sus sentimientos; deleitarnos con un paisaje o hacernos asomar al abismo del terror; acercarnos hasta la expresividad de un rostro o la mirada de unos ojos o alejarnos por el camino que recorre una caravana; puede crear volúmenes con luces y sombras, centrarnos la atención o dispersarla; puede mirar las cosas desde abajo, desde arriba, de frente o de lado, desde todas las posibilidades de una cartografía de los puntos cardinales; puede recorrer las cosas o quedarse mirando quieto una de ellas; puede acercarse o separarse, limitarnos a una determinada visión poniendo marco; puede además ayudarse de la palabra hablada o escrita, del sonido natural y del interpretado; puede poner delante unas cosas y otras detrás. Y todo esto para darnos un mensaje, para transmitirnos una idea.

Pero lo más interesante es que la estructura de la imagen sea tan fluida como quiera su creador, aunque también es cierto que se tiene que someter a ciertas leyes, leyes que limitan, pero esto es lo que hace también posible la creación; pues al ser algo concreto la imagen ha de darse en un tiempo y en un espacio, y esto hasta materialmente

entendido, un espacio de dos dimensiones y un tiempo determinado por la duración de la proyección. El problema que se le presenta aquí al creador es cómo dar la imagen en dos dimensiones cuando lo que representa tiene tres; para ello dispone de un «código espacial»: la angulación, encuadre, perspectiva, términos, movimientos de cámara y de sujeto, etc. Y, por otra parte, cómo contar en tan poco tiempo como dura la proyección o visión de unas imágenes o en el caso de la diapositiva, el «fotocuento» o el «comic», en tan corto número de ellas, historias que tardan y duran años. Para ello sabemos que dispone de la condensación, de la elección de los momentos significativos, de la elipsis, etc. Cómo representar en un presente acciones pasadas y futuras. Para ello dispone de ciertos códigos, de la palabra, de la música, de la estructura interna de la forma icónica, que le da posibilidades.

Así la imagen no se nos muestra como monolítica, como inamovible, sino en muchos casos como reversible, como captable desde diversos puntos de vista, como estructurable según diversos esquemas.

El verdadero creador puede jugar con la unidad que debe presentar toda forma icónica, aspecto en el que juega fuerte la continuidad; con la diversidad para conseguir no monotonía, sino variedad e interés; con la similitud y el contraste que matizará situaciones, expresiones, mensaje, etc., dándole un carácter expresivo; con la relación de unas cosas con otras; con la condensación que hará que existan períodos de más o menos intensidad; con la originalidad que intensificará el gusto por lo nuevo y hará valoración de las conquistas y aportaciones que hace el creador.

Las ideas anteriormente expuestas se precisan a continuación de una forma esquemática:

1. Presentación de una amplia gama de posibilidades referidas a la creación de una imagen:

- a) Contenido del plano:
  - Objetos materiales que lo integran.
  - Representación de una acción.
  - Captación de expresiones anímicas, etc.
- b) Punto de vista:
  - Angulación.
  - Encuadre.
  - Centro de atención.
  - Movimiento de cámara (cine).
  - Movimiento del sujeto.
- c) Composición estructural de la imagen:
  - Los planos: PP, PM, PA, PE, PG.
  - Leyes y clases de composición interna de la imagen.
  - Centro de atención.
  - Términos.
  - Ritmo visual.

2. Capacidad de matización:

- a) Color:
  - Blanco y negro.
  - Color:
  - Tonos.



- b) Iluminación:
  - Contraste.
  - Suavidad.
  - Dirección de la luz.
- c) En realidad, la posibilidad de matización puede venir en general de cualquier otro de los elementos estructurales del filme.
- 3. Capacidad narrativa:
  - a) Capacidad para contar una historia inventada:
    - Mediante el continuo flujo de las imágenes en movimiento del cine.
    - Por imágenes estáticas, que, según un orden e intención, al representar momentos significativos cuentan la historia: «fotocuento», diapositivas y «comic».
- 4. Posibilidad de integrar y ayudarse de otros códigos diferentes al suyo:
  - a) La palabra hablada:
    - Cine.
    - Diapositiva.
  - b) La palabra escrita:
    - Impresión sobre la misma imagen:
      - Cine, diapositiva, «fotocuento», «comic».
    - Para el diálogo y narración integrados en esquemas definidos, bocadillo, banda, etc.:
      - «Fotocuento».
      - «Comic».
  - c) El sonido: Música, ruidos, etc.:
    - Cine.
    - Diapositiva.
  - d) El sonido figurado:
    - Mediante imágenes gráficas o verbales:
      - «Fotocuento».
      - «Comic».
      - Rarísima vez, el cine.
  - e) La palabra verbal o escrita sustituida por otro código, por ejemplo, el icónico en el «comic» y en el «fotocuento».
- 5. La posibilidad de ordenación:
  - Montaje (orden-eliminación-interpolación).
  - Cine: Movimiento. Diapositiva, «fotocuento»: Estático.
- 6. La posibilidad de captar el espacio y el tiempo.

A partir del factor 7 se hace referencia a lo que en este trabajo se llama período de interpretación compositiva icónica. En este momento contamos con la imagen ya creada, con ésta y no con otra. Sin embargo, como se podrá observar, también se nos presenta de múltiples formas, creativa.

Este trabajo, en definitiva, constata un hecho que es la situación dialógica entre el creador de una obra y el espectador, entre el emisor y el receptor, que para mí de alguna manera este espectador o receptor es un recreador, o al menos puede serlo. Es el propio creador de una obra el que con frecuencia incita al espectador a crear, a sumer-

girse en una situación de recrear la obra, dando la posibilidad de variar lecturas de la misma. Ahora bien, aun cuando no exista esta intencionalidad por parte del creador, el espectador puede también tomar una postura creativa. Creo que los diversos ejercicios que propongo en esta fase de interpretación compositiva icónica lo ponen de manifiesto. Naturalmente, éste es un trabajo experimental, que está guiado por una intencionalidad. No se puede exigir a un espectador una toma de postura similar. No tendría sentido. Pero lo que muestra el trabajo es que la imagen y las formas icónicas utilizadas presentan muchas posibilidades creativas. Tal vez su mejor campo lo encuentre en «el taller de imagen», en la utilización pedagógica y didáctica.

La imagen así se nos presenta como portadora y generadora de posibilidades creadoras. Puede ser alterada, cambiada, reordenada. Puede decir de una manera esencial en pocas imágenes lo que antes dijo con muchas. Puede revestirse con otras imágenes que antes no le eran familiares. Puede hermanarse a otros medios de expresión. Dejarse decir por ellos lo que ella misma dijo o puede decir. Reducir un discurso a una sola imagen. Achicarse o agrandarse. Ampliarse o reducirse. Mostrarse entera o fragmentaria. Exponer durante mucho o poco tiempo. Tomarse una parte o el todo. Dejarse acompañar de la música, de los ruidos, de la palabra o el viento. Salir de sus límites figurativos y extenderse en campos de abstracción o ceñirse a geometrías exactas y limitadoras. Acompañar a la palabra escrita o dejarse acompañar. Quien dijo ala, dijo imagen, y como ella echa a volar por los campos posibles de la imaginación, puede ocultarse tras una nube o dejarse transfigurar por el sol. Puede también dejarse concreta y precisa a los ojos de la realidad.

Seguimos exponiendo esquemáticamente las posibilidades creativas de la imagen.

#### 7. Capacidad de alteración:

a) En el orden: así el cambio de orden de las imágenes en el «fotocuento» o las diapositivas puede hacer variar como se ha visto en los ejercicios correspondientes:

- La estructura narrativa del cuento.
- El argumento.
- El mensaje.

(Aunque no sea de una forma definitiva.)

b) De la imagen en sí misma. (Es una posibilidad con la que no se ha jugado en este trabajo.)

#### 8. La posibilidad de reordenación:

a) Posibilidad de hacer varias lecturas del cuento, según diversas ordenaciones. Estimula la imaginación y el sentido de observación y reflexión.

Se ha practicado esto en ciertos ejercicios de «fotocuento» y de diapositivas.

#### 9. Reducción a lo esencial:

a) Por una jerarquización indicando de alguna manera cuáles son los momentos esenciales del cuento, ya sea mediante el tiempo de proyección de cada diapositiva, o los tamaños de las fotografías, etc.

- b) Por la elección de los momentos más importantes del cuento.
  - c) Por reducción de una imagen a figuras más elementales:
    - Figuración de formas en el «comic».
    - Expresión plástica de carácter abstracto en las diapositivas.
10. Posibilidad de fraccionamiento:
- a) Ruptura de un orden al azar, después con ese material, reconstrucción del cuento.
  - b) Separación del código icónico de otros códigos, cuando en sí mismo forman una unidad:
    - Prescindir de la banda sonora de la película.
    - Prescindir de la palabra hablada o escrita en diapositivas y «fotocuento».
  - c) Posibilidad de tomar una parte de la imagen:
    - «Fotocuento».
11. Capacidad de variación:
- a) Por una valoración:
    - En razón de su importancia y valor expresivo: aumento o disminución de los fotogramas del cuento. Determinación de tiempos de proyección para cada diapositiva.
  - b) Variación en el mensaje:
    - Añadiendo nuevos personajes.
    - Dada una reducción a lo esencial, vestir la estructura de nuevas circunstancias.
    - Alterando el argumento en su parte final o en cualquier otro momento.
  - c) Por interpolación: añadir nuevas imágenes en una estructura icónica ya dada.
12. Posibilidad de relacionar e integrar en una misma estructura los códigos de la imagen con otros que le son ajenos, y también poder ser sustituidos unos por otros.

## **6. APLICACIONES QUE PUEDEN SUGERIR LAS CONSECUENCIAS DE ESTE TRABAJO EXPERIMENTAL**

### **6.1. Aplicaciones que pueden sugerir las consecuencias del presente trabajo experimental en el campo de la docencia**

#### **A) RESPECTO A LA PEDAGOGIA DE LA CREATIVIDAD**

El presente trabajo me ha llevado a formular una serie de cuestiones pertinentes a la pedagogía de la creatividad:

##### **1. Necesidad de una información**

Elemento base.

Campo de trabajo para que pueda florecer la creatividad. Se crea, pero no en absoluto; se precisa de elementos que den origen a una invención, a una derivación, a una contraposición, a una aplicación, a una sugerencia, a una realización de un proyecto y, en definitiva, a la obtención de un producto nuevo.

2. La presencia de un determinado material puede influir en la imaginación creadora. La memoria archiva los datos, válidos para muchas situaciones de la vida, pero cuando aparece un nuevo tipo de dato, de conocimiento, un nuevo material (en el más amplio concepto del término) puede aportar aquellas informaciones recibidas y dar la posibilidad de nuevas estructuras, de integrar el material nuevo recibido y el archivado por la memoria. La presencia de un nuevo material puede desencadenar un proceso recreativo de alto valor creativo y original.

3. Dar a los niños la posibilidad y ponerles en la situación de poder utilizar diversas técnicas para expresar su pensamiento, su imaginación, su creatividad.

En nuestro caso, poder expresar un cuento de diversas formas diferentes: película, diapositiva, «fotocuento», «comic», y poder entenderlo y recrearlo desde diversas alternativas.

##### **4. Creación de situaciones motivadoras.**

El niño ha de encontrarse importante, activo y actor en su trabajo. Considerar el valor de su acción.

Existen muchas posibilidades de motivación:

- La pertenencia a un grupo y su situación dentro de él.
- La realización de un trabajo importante.
- La belleza e interés del trabajo en general.
- El observar cómo desarrolla sus habilidades.
- La aceptación de su aportación.

5. La observación y la reflexión incitan a la creación.

La observación capta los datos interesantes, las estructuras significativas, las realizaciones valiosas que otros han llevado a cabo. Esto por una parte, le motiva; por otra, le aporta datos, que puede utilizar en su obra. La reflexión hace que estos datos se integren dentro de un todo, que los haga significativos, encuentra sugerencias, los analiza... La reflexión hace que la producción de algo sea eficaz, que tenga sentido, utilidad o belleza; sabe esperar o activar los procesos.

6. Es fundamental para la expresión creadora una actitud de búsqueda.

Esta actitud supone un cierto inconformismo, un no aceptar lo primero que se encuentra o se nos ocurre, sino no parar en la investigación, en la recogida de datos, en la observación, en la reflexión, en la excitación de la imaginación hasta encontrar algo valioso. Supone no detenerse, olvidarse del cansancio, de la pereza o la comodidad, del conformismo, de la prisa, del deseo de obtener resultados inmediatos.

7. El diálogo es fuente de iniciativas.

Este concepto de diálogo ha de entenderse en un sentido amplio.

- La charla que el niño tiene con sus compañeros, y que con tanta frecuencia es cortada por el profesor, considerándola como una pérdida de tiempo, mientras éstos están realizando un trabajo.
- La puesta en común, donde el diálogo, por fuerza, ha de ser organizado para poderse entender y que se atiene a un guión, que no ha de atar al grupo, sino darle solamente unos cauces para su expresión.
- El trabajo en grupo, ya sea de discusión, propiamente trabajo en grupo, o de decisión.
- El diálogo con personas, que no están implicadas en su trabajo. A veces se encuentran verdaderas aportaciones, pues enfrascado en el trabajo, con frecuencia, se olvida uno de las cosas más elementales.
- El diálogo con personas entendidas en el tema, ya revista la forma de entrevista o de un diálogo informal.
- La relación dialógica con el coordinador o el director del trabajo, para orientar o sugerir.

8. La actividad creadora auténtica trasciende los límites de la pura individualidad y se instala en el grupo donde se dan situaciones de comunicación, motivación e intercambio entre individuos unidos en una acción, diálogo y reflexión que conduce a objetivos comunes.

Creo en las posibilidades de creación del individuo en cuanto tal individuo. Es más, muchas obras están dotadas, especialmente en el terreno del arte, de ese carácter de individualidad, que las convierte

en únicas e irrepetibles (aunque esto se puede predicar de toda obra de arte, yo aquí le doy otro sentido: relación artista-obra); muchas obras, por otra parte, en su realización concreta sólo pueden ser realizadas por una mano individual. Pero hasta en este caso en alguno de los procesos de creación es muy válido la discusión en grupo. Por ejemplo, a la hora del proyecto.

El educador sabe el poder creativo del grupo, y esto en muchos terrenos. La producción de ideas es superior en grupo que en un trabajo individual. Las producciones, más valoradas y contrastadas. La importancia de una mutua enseñanza y aprendizaje dentro del grupo, que unos miembros toman de otros.

#### 9. La creatividad es algo que puede cultivarse.

Cada individuo presenta un potencial de creatividad que es distinto y admite grados y valores peculiares y propios, pero esa potencialidad, esa posibilidad de creación, por una parte, ha de realizarse y expresarse en acto y, por otra, admite un cultivo que la pueda enriquecer.

La creatividad puede aumentar su poder, enriquecerse en calidad y cantidad de muy diversas formas:

- Despertando el interés, que influye notablemente en la producción creativa.
- Formando actitudes de autonomía, libertad y espontaneidad.
- Cultivando el gusto por la ciencia, el arte, la belleza, la perfección...
- Abriendo su espíritu a nuevas conquistas, a la valoración de lo nuevo, lo peculiar, lo diverso, lo significativo, etc.

#### 10. Respeto a la espontaneidad del niño.

Presupone tener en cuenta las conquistas efectuadas por los niños, no intentar formarles a nuestra imagen y semejanza. Exige:

- No intervenir de una forma perturbadora o directiva en sus realizaciones, proyectos, deseos o pensamientos.
- Aceptación de las iniciativas creadoras del niño, en las que no debe haber cabida para:
  - El rechazo.
  - La indiferencia; o
  - La lisonja.

Si se acogen con simpatía sus iniciativas, el niño admite que discutan su obra, e incluso que no guste. Pero si se siente rechazado, menospreciado o lisonjeado, en seguida denuncia la mentira que ello supone y se repliega, no mostrándose tal cual es, lo que lógicamente ha de influir en su obra.

11. La actitud del educador o del guía en actividades de creación, ya sea artística o científica, habrá de ser lo que se ha llamado «no directividad», cuyas características fundamentales son:

- «No identificación».
- «No perfeccionismo».
- «No represividad».

La actitud del guía es importante. Ha de mirar hacia lo positivo.

La presencia del guía, del coordinador u observador es toda una garantía, ya que da:

- Seguridad.
- Confianza.
- Información sugerente.
- Pautas y estímulo para la realización de la expresión creadora.

Por tanto, es necesario la existencia del guía, tanto en el orden estructural de un trabajo como en el funcional y operativo. Su actitud ha de ser de estímulo y seguridad para el grupo y para el individuo y de no perturbación; intervenir sólo cuando sea requerido.

12. Hay que estimular la imaginación creadora, buscar los cauces más adecuados para su expresión que ha de concretizarse en acto.

Eugenio D'Ors dijo en frase feliz que: «El tener éxito es una obligación.» No basta con tener ideas geniales; éstas han de poder realizarse.

Lo que cuenta definitivamente no son los sujetos creativos, sino los creadores. No cuentan sólo los proyectos, sino los productos. Así, en este trabajo no se ha contabilizado, o al menos no se han mostrado, las ideas dadas por los grupos de trabajo, sino las realizaciones. Aunque qué duda cabe que se ha tenido en cuenta y valorado el caudal de ideas, sugerencias, matizaciones, etc.

13. La expresión creadora concretada en una realización produce alegría y satisfacción.

Es la satisfacción por la obra bien hecha, el gozo de haber encontrado algo, el sentimiento de dominio sobre las cosas que supone el conocimiento.

Esta alegría y satisfacción, que son sentimientos constatados, se convierten en motivación para las futuras tentativas e iniciativas. Es una compensación al esfuerzo, la tensión y la angustia que precede a la creación.

14. Los siguientes factores influyen decisivamente en la creatividad, ya sea en cantidad, calidad, intensidad o diversidad:

- El interés.
- La atención.
- La intencionalidad.
- El entorno natural y social.
- La libertad de:
  - Conducta.
  - Pensamiento; y
  - Acción.

El interés en cuanto que excita la imaginación y potencia la acción manteniendo la tensión de la búsqueda. El interés no pierde de vista el objetivo final.

La atención centra el pensamiento y el corazón en lo que se desea conseguir.

La intencionalidad determina en gran parte el proceso creativo al darle un determinado sentido.

El entorno natural y social marca una influencia unas veces remota, disponibilidades naturales y acervo cultural, y otras próxima, in-

fluyendo directamente por sus condiciones, circunstancias e instituciones.

Pero creo que nada hay que influya más que el sentimiento de libertad:

- Poder actuar sin miedo a represalias.
- Poder ser espontáneo sin tener que dar vueltas a las cosas, lo que no es, sino de una u otra forma, mentir.
- Poder ser fiel a nuestro pensamiento y éste encontrarse libre de las más diversas presiones.
- Poder cantar sin que nadie te mande callar.
- Poder moverse de un sitio a otro, levantarse y no molestar y que no te manden sentar.
- Poder trabajar solo o con los demás.
- Poder trabajar, proyectar, estructurar, inventar, crear sin una muestra delante.

Ser libre es ser auténtico. Es saber responder de sí mismo.

## B) RESPECTO A LAS POSIBILIDADES QUE BRINDA LA IMAGEN COMO CONTENIDO DE ENSEÑANZA

La enseñanza hoy se vale o puede valerse de muchos medios audiovisuales para potenciar la instrucción y la formación de los niños.

Es valor de medio, de estar en función de, de ser transmisor de, pero éste no es el objeto de nuestro estudio.

En sí misma la imagen se presenta como contenido, objetivo y objeto de enseñanza. Creo que esto no lo debe olvidar la Administración ni las instituciones, ya sean privadas o públicas; pues es la nuestra, la civilización de la imagen, como tantas veces se ha dicho, y se requiere estar formado para integrarse en este mundo actual, que evidentemente está bombardeado por todo tipo de imágenes.

Voy a exponer qué tipo de objetivos y actividades se podrían proponer en EGB en relación con este mundo de la imagen, aplicables a la segunda etapa.

No voy a pretender ser exhaustivo, porque sólo los presento como un ejemplo a seguir, admitiendo todo tipo de variedad y matiz.

### **Objetivos educativos de este área de la imagen:**

1. Conocimiento elemental básico de los elementos que integran un filme.

2. Adquisición de hábitos de conducta como espectador en razón de una toma de conciencia de sentimiento de comunidad y comunicación entre el artista, su obra y él mismo.

3. Desarrollo de la capacidad para valorar en un filme los valores estéticos, éticos, humanos y creativos.

4. Capacidad para poder y saber identificarse con los personajes cinematográficos o de otros medios o formas visuales de una manera liberadora y significativa.

5. Conocimiento elemental de las técnicas de la imagen, especialmente de la fotografía.



6. Capacidad para la utilización de la fotografía para captar objetivamente la realidad y para poder emplear adecuadamente sus posibilidades expresivas.

7. Capacidad para poder realizar un reportaje de la vida real mediante imágenes cinéticas o fijas o expresar así igualmente un cuento.

8. Capacidad para saber hacer crítica de las obras de los demás, hacer crítica de la propia obra y aceptar la de los otros.

9. Desarrollo de la sensibilidad ante la belleza, así como de la imaginación, la fantasía y la originalidad creativa.

Se podrían citar otros muchos objetivos a conseguir mediante esta área de la imagen, pero ya he indicado que son como unos elementos muestra.

Entre otras cosas, se podría hacer referencia al carácter de objetividad, de testimonio y testigo, de símbolo, de modelo, de veracidad y manipulación de la imagen. (Tampoco hago mención aquí a la imagen plástica, pictórica, gráfica, etc.)

#### **Actividades: referidas a los objetivos anteriores:**

1.1. Explicación de los conceptos cinematográficos más elementales: planos, movimientos de cámara, iluminación, angulación, espacio y tiempo, sonido, composición, truco, montaje, estructura narrativa..., géneros cinematográficos, breve historia del cine, etc.

1.2. Proyección de un determinado número de películas en el que se puedan observar claramente las características y elementos fundamentales del cine.

1.2.1. Determinar, definir y distinguir un plano de otro en una proyección.

1.2.2. Ver una película intentando responder constantemente ¿qué hace ahora la cámara?

1.2.3. Realizar una lectura de planos prescindiendo del sonido.

1.2.4. Con los ojos cerrados en un fragmento de la película, intentar reconocer ciertos ruidos.

1.2.5. Seguir la banda sonora de una película prescindiendo de las imágenes.

1.2.6. Determinar a qué género cinematográfico pertenece la película vista.

1.2.7. Indicar el momento de mayor tensión de la película.

1.2.8. Hacer un esquema del tiempo en una película: poner en proyección un filme en que se mezclen el presente, el pasado y el futuro (de una forma elemental). Representación por medio de una gráfica de los distintos momentos para conseguir una visión clara y sintética de la relación temporal de la película.

2.1. Asistencia a proyecciones dentro y fuera del colegio. Anteriormente el profesor les indicará cuál es su conducta como buenos espectadores.

2.2. Cada niño realizará posteriormente una gráfica que mida el interés que el filme ha despertado en él siguiendo los núcleos de narración.

2.3. Leer la obra de un autor, ver la película de un director y estudiar brevemente su vida haciendo una redacción biográfica.

3.1. Una vez que haya sido vista una película por televisión, por proyección cinematográfica, se abrirá un debate sobre los valores éticos, estéticos, humanos y artísticos de dicha película.

3.2. Seguir el comportamiento de un personaje y enjuiciar su conducta dentro del mensaje general de la obra artística.

4.1. Una de las cualidades inherentes a la obra cinematográfica es que capta de una forma definitiva la atención del espectador; éste se encuentra sumergido en la acción y en la vida de los personajes, que, de una forma espontánea y rica, vive la vida de uno de ellos durante el filme, goza y sufre con él, y en él, en suma, se ve representado. Esta vivencia del personaje produce en el espectador una descarga emocional que le libera. Es la conocida función catártica que ya Aristóteles atribuyó al teatro. De cualquier forma se puede intentar una vivencia crítica posterior haciendo que el niño se responda en el interior:

*¿Qué personaje es el que más me ha interesado?*

*¿Cuál ha sido su comportamiento?*

*¿Cómo hubiese yo actuado en esa situación?*

*¿Ha aportado algo a mi vida la vivencia de los personajes y las situaciones que se representaban en la pantalla? Etc.*

5.1. Fotografiar objetos estáticos y móviles; después hacer comparaciones.

5.2. Mediante unas actividades y lecciones teóricas y las realizaciones de unas prácticas obtener un conocimiento de la técnica fotográfica:

— Manejo de la cámara fotográfica:

— El objetivo.

— Los obturadores y el diafragma.

— La velocidad.

— La iluminación, etc.

— Utilización del laboratorio:

— El revelado.

— El copiado.

— Y otros conceptos y prácticas.

5.3. «Tirar una serie de fotografías» ateniendo a los conceptos anteriormente expuestos.

5.4. Dadas unas determinadas fotografías, indicar si están bien o mal sacadas y por qué.

6.1. Sacar fotografías de objetos reales, ya en movimiento, ya estáticos; después contrastar con la realidad la capacidad que tiene la imagen fotográfica para representar lo real.

6.2. Realizar unas fotografías en razón de un acontecimiento escolar para hacer un reportaje gráfico-periodístico, exponiéndolo en el panel del periódico mural de clase.

6.3. Teniendo un guión de un cuento, expresarlo en un determinado número de imágenes fotográficas, lo que daría lugar a un «fotocuento», añadiéndole los globos y bandas de palabras correspondientes. También puede hacerse con diapositivas, añadiendo la palabra y música en un cassette correspondiente a cada diapositiva.

6.4. Llevar a cabo una puesta en común donde se analicen los trabajos anteriores, buscando sus diferencias técnicas y expresivas.

6.5. Hacer fotografías de rostros de personas que tengan diversas expresiones: alegría, tristeza, dolor, pena, gozo, preocupación, interés, etc.

6.6. Conocimiento de otras técnicas gráficas, como la impresión, la serigrafía, el estampado, el monotipo, etc. Realización de algún tipo de ejercicio práctico, además de las lecciones teóricas.

7.1. Realizar un reportaje en «supercho» con grupos de niños sobre un determinado tema. Por ejemplo:

- Monumentos de la ciudad.
- Un día de mercado.
- Una competición de atletismo.
- La fiesta del colegio.

7.2. Realización de este tipo de ejercicio, pero en diapositiva, fotografía o dibujo.

7.3. Expresión cinematográfica de un cuento en «supercho».

7.3.1. Formación del grupo que va a realizar el trabajo.

7.3.2. Escribir el texto del cuento.

7.3.3. Elección del mejor y más adecuado para poder realizarlo de forma democrática.

7.3.4. Preparación de los elementos necesarios:

- Materiales.
- Personales.

7.3.5. Determinar responsabilidades y funciones dentro del equipo.

7.3.6. Ensayos.

7.3.7. Filmación.

7.3.8. Montaje.

7.3.9. Sonorización y finalización.

7.4. Este tipo de ejercicio también se puede realizar en:

- Diapositivas.
- «Fotocuento»; y
- «Comic».

Evidentemente, variarían ciertas condiciones y conceptos, ya brevemente expuestos en ejercicios anteriores.

8.1. Proyección de todos los trabajos realizados en las actividades correspondientes al objetivo anterior.

8.1.1. Al iniciarse la proyección de los trabajos el jefe de grupo hace la presentación del mismo.

8.1.2. Proyección de las diferentes obras.

8.1.3. Crítica por parte de sus compañeros del trabajo realizado, visto desde diversos ángulos: técnico, artístico, ético, original...

8.1.4. Defensa de los autores de las obras: habla el portavoz del grupo como representante del mismo; los demás miembros también pueden exponer sus opiniones de carácter personal.

8.1.5. Conclusiones finales.

8.2. Realización de cine-fórum de una película interesante.

9.1. Proyección de la película elegida para esta finalidad. Un profesor la presenta haciendo ver en qué tipo de cualidades estéticas

deben fijar su atención. Al final de la proyección, debate sobre los aspectos estéticos de la película.

### C) RESPECTO A LA METODOLOGIA

1. Como puede observarse y es obvio, el método empleado ha sido:

- Experimental; y
- Activo.

Estas dos características son fundamentales para la enseñanza, si es entendida con criterio auténtico y de eficacia, y busca la formación integral de la personalidad del niño.

2. Me he basado en el trabajo de grupo, al que se le ha dotado de unas reglas y normas referidas a la estructuración del grupo, al comportamiento de sus miembros, a la competencia responsable de sus funciones. Se muestra así un ejemplo de organización grupal.

El trabajo escolar puede ser entendido desde diversos ángulos en este sentido; a veces habrá que programar actividades de grupo y otras individuales. Este trabajo aporta un tipo de organización grupal, que creo ha dado sus resultados.

3. Se ha dotado al grupo de unas reglas que estimularán su capacidad:

- Imaginativa.
- Creativa; y
- Productiva.

Esto suponía, por una parte, una actitud ante los demás componentes del grupo y, por otra, una técnica de producción de ideas. Un método que tiene muchos contactos con el «Brain-Storming» de Osborn.

Cierto tipo de actividades escolares, sin duda, pueden ser programadas teniendo en cuenta este método peculiar. Hay que hacer constar que exige una gran flexibilidad por parte del profesor y que los espacios escolares no suelen estar preparados para llevar a cabo este tipo de trabajo y experiencias.

Tal vez ni la Administración ni incluso los profesores estén en condiciones de afrontarlos, pues, en definitiva, es preciso un cambio de mentalidad bastante fuerte. Es necesario ver la enseñanza como un ensayo donde puede caber el error, pero también el éxito, el acierto. Verla como una investigación en vez de como una copia. Como una conquista y no como un todo dado.

4. Se ha seguido un «proceso de trabajo»: fundamentalmente referido a los trabajos de creación icónica:

- Presentación de un problema: hay que realizar una película, un «comic», etc.
- Se les aporta el material documental, de conocimientos e instrumental preciso.
- Los niños hacen un proyecto de lo que van a realizar.
- Llevan a cabo la realización de la obra programada según el proyecto.

— Puesta en común del trabajo del grupo:

- Crítica.
  - Valoración.
  - Sugerencias.
  - Aportaciones...
- Mesa redonda, donde cada grupo muestra sus aportaciones.

Es un tipo de proceso que se puede también mostrar como modelo para la programación de muchas actividades escolares y para la consecución de muchos objetivos.

Yo lo veo muy indicado para:

- Actividades artísticas:
  - Literarias.
  - Plásticas.
  - Dramáticas.
- Deportivas.
- De ciencias de la naturaleza.

5. Se ha buscado que se dieran las situaciones «desencadenadoras de ideas»; dos factores han tenido gran juego en este sentido:

- La utilización del método al que hemos hecho referencia anteriormente, ya que al no ser criticadas las ideas de ninguno de sus miembros de equipo se tenía un sentido de espontaneidad que hacía fácil la aportación de ideas y unas sugerían otras.
- Las mesas redondas, si son bien preparadas y los niños pueden actuar con orden y a la vez con libertad y espontaneidad.

No cabe la menor duda que ambas situaciones pueden ser incorporadas a la institución escolar.

No se puede dudar, por otra parte, de la importancia para la formación y motivación del niño, así como para su enriquecimiento de todo tipo, de estas situaciones «desencadenantes de ideas».

6. La importancia del coordinador u observador: su presencia es estimuladora, orientativa y consultiva para el grupo. No debe inmiscuirse en las decisiones del grupo, salvo auténtica necesidad. Debe respetar las ideas del grupo...

Su labor, hablando en términos sociológicos y pedagógicos, es, pues, la de una función «no directiva». Presenta un tipo de conducta a seguir, según los casos, por el profesor cuando organiza, con estos criterios, actividades.

7. Valor de la motivación interior.

Todo el mundo relacionado con la pedagogía sabe de la importancia de la motivación, que, desde luego, no es sólo referible a la enseñanza, sino a cualquier otro tipo de actividad o situación humana.

En un principio, y con la propuesta de las actividades a realizar, el niño se entusiasma, pero pronto vendría a la ruina esa motivación si él mismo al ver cuál es el proceso de su trabajo y al verse protagonista del mismo no se entusiasma. Pero sabemos que nada hay que motive tanto como el ir sacando nosotros de nuestras propias manos el resultado de un trabajo que, aun con sus fallos, es realmente nuestro, que no es copia, que no se nos ha dado, que no hemos tenido que repetir o hacer maquinalmente, sino que es el resultado de nues-

tro proyecto, de nuestro deseo, de nuestro esfuerzo y sacrificio. Ahí es donde está la auténtica motivación, la motivación interior.

#### D) RESPECTO A LAS ACTIVIDADES DEL PRESENTE TRABAJO EN SI MISMAS CONSIDERADAS

1. La película, las diapositivas, el «fotocuento» y el «comic» pueden servir de formas de expresión con diferentes posibilidades:

- Como en el caso del presente trabajo, para expresar una historia, para contar un cuento.
- Otras: Para hacer un reportaje sobre el colegio, la ciudad, etc.
- Como medio audiovisual.

2. El método, proceso, organización aquí seguidos es una posible forma a utilizar por el profesor, como ya hemos indicado antes.

3. Las actividades pertenecientes a los grupos de interpretación compositiva icónica pueden ser perfectamente utilizadas en la enseñanza:

- Completar un todo, teniendo solamente ciertas partes de él. Por ejemplo, leer ciertas partes de un cuento e intentar contarlos después con un sentido.
- Organizar un todo cuyas partes se nos han dado al azar.
- Simplificar, reduciendo a lo esencial.
- Elegir los elementos más significativos de un todo, sin que éste pierda su sentido y unidad fundamental.
- Expresar un mensaje icónico en otro verbal.
- Viceversa.
- Interpolar unos elementos dentro de un todo estructurado, de forma que los dos se enriquezcan y no pierdan su sentido.
- Etcétera.

Todo este tipo de ejercicios no es aplicable únicamente a la literatura, al arte (aunque aquí es donde más influencia tenga mi experiencia y le sea más apropiable), sino a otros. Por ejemplo, la expresión dinámica o la geometría, pongo por caso.

#### 6.2. Aplicaciones que pueden sugerir las consecuencias del presente trabajo experimental en el campo de la utilización del ocio

##### A) FORMACION DE CLUBES DE IMAGEN

Vendrían a ser centros de reunión de jóvenes, cuya misión consistiría en agrupar aquellos muchachos que tuvieran inquietudes y afición por cualquier aspecto de la imagen.

La experiencia de este trabajo nos da algún tipo de pauta en el orden estructural y de contenido, aunque se nos escapa en el orden económico e institucional.

- El club lo constituirían niños y jóvenes voluntarios.
- Los grupos se formarían de una manera espontánea; en caso contrario, esta tarea recaería sobre el coordinador, que podría utilizar diversos métodos:
  - Por azar.
  - Elección de los grupos por medios sociométricos, etc.

- El coordinador debería ser una persona entendida en el tema, conocedor de la psicología infantil, y su gestión debería ser «no directiva», concepto al que hemos hecho ya diversas referencias.
- Este centro debería tener todo el material e instrumental preciso y poder ser utilizado por los niños de una forma progresiva.
- El tipo de actividades pueden ser múltiples; pero, desde luego, cualquiera de las que hemos llevado a cabo en el presente trabajo.
- A ser posible, se proyectarían o expondrían las obras y serían objeto de discusión en puestas en común.

## B) REALIZACION DE «FORUM»

A nivel colegial, de club, o de simplemente amigos: asistencia a la proyección. Por ejemplo, de una película y después comentarla. Lo ideal sería la organización de campañas en este sentido por parte de alguna institución pública o privada.

## C) UTILIZACION DE LAS FORMAS ICONICAS ESTUDIADAS PARA EL ESPECTACULO, LA DIVERSION O ENTRETENIMIENTO DE LOS MUCHACHOS

Así, por ejemplo, con la técnica del fotocuento se podrían difundir muchas de las obras clásicas y modernas del cuento. El «fotocuento» sería, por decirlo de alguna manera, la «fotonovela» de los pequeños. Sé que la ilustración es tan profusa en algunos libros que son en realidad un libro de imágenes, y eso, si está bien hecho, es muy bello, pero el «fotocuento», como ya hemos observado y estudiado anteriormente, tiene unas características propias, que lo hacen muy valioso.

Naturalmente, la realización de «cortos» de cine, en los que se pudiera relatar desde cuentos a breves historias o reportajes que interesasen a los niños y volvieresen a los mayores hacia la captación o el recuerdo de una ingenuidad tal vez perdida.

Aunque el «cómic» es muy utilizado, sería interesante que se esforzase en recrear obras de siempre.

La diapositiva tiene ciertas características que la hacen menos manejable y de un empleo más difícil, al menos para los niños, pero en el sentido en que estamos hablando, y desde un plano puramente teórico, también podría utilizarse para atraer la atención, poder muy suyo, de los niños y jóvenes, sobre ciudades, paisajes, obras de arte, reconstrucción —por qué no— de una historia, un cuento o un relato. Su dificultad sería la proyección, pero sabemos que existen «visores individuales» de diapositivas de fácil manejo y gran manejabilidad. Con cada lote, un librito explicativo.

Lo difícil de todo esto es, por supuesto, lanzarlo al mercado y que tenga éxito. En el caso del «fotocuento», tengo una gran seguridad que lo alcanzaría, y seguramente sin precedentes.

## D) LA IMAGEN Y SU CAPACIDAD DE JUEGO Y DIVERSION

En sí misma la imagen posee en cuanto tal, independientemente de su contenido, un poder de juego y diversión, en el aspecto más clásico del concepto.

Como el juego, la imagen tiene un sentido de acontecimiento lujoso y extraordinario (característica que se evidencia todavía más en el filme). Se sale del marco de lo cotidiano, en cuanto que añade a lo indispensable para cumplir una misión, una determinada función, un «plus» de gracia, de buen hacer, de actividad creadora.

Ambos, imagen y juego, poseen un poder envolvente, fascinador y de inmersión. Nos captan la atención de una forma apremiante; de alguna manera, no podemos salir del ámbito que en torno crea la imagen y el que nos hemos instalado en el juego.

Este sentirnos inmersos crea un gozo, una liberación. Cuando nos quedamos mirando un paisaje, podemos irnos hacia el infinito a través de la pequeña senda que se pierde blanquecina por la bruma del último horizonte, o quedarnos imaginativamente dormidos bajo la fresca sombra del árbol cercano, o ponernos al amparo de la tormenta en la casita cerrada. En el juego es superior este poder de inmersión. Tan grande es que allí asumimos hasta un papel o varios; fenómeno que también sucede en el mundo de la imagen cuando se nos cuenta una historia. Es el llamado poder de identificación que en muchos casos es liberador y catártico.

El juego nos divierte en cuanto nos separa de un mundo real y concreto en que vivimos y entramos a formar parte de otro, en el que en gran medida es creación nuestra. También la imagen nos puede instalar en un mundo que va más allá de nuestra vivencia concreta. O sea nos divierte. Nos hace olvidar nuestra apremiante existencia, nuestras preocupaciones. El grado en que esto sucede depende en gran parte de nuestra propia capacidad de inmersión y también de la captación de la imagen o el juego.

Asimismo les asemeja su carácter de ser algo inmediato y distante a la vez. Inmediatamente, porque se dan, sin más; recordemos su poder de fascinación. Ante su presencia no se precisa de ningún tipo de elaboración; se imponen; se hacen presentes. Distantes, porque responden a unas reglas, porque en definitiva sabemos en qué consiste la esencia de su ser.

Si miramos el problema desde un punto de vista más práctico y funcional y menos teórico, nos encontramos con que la imagen es rica en posibilidades de sugerir juegos, y entendido bajo un aspecto formal y también bajo un aspecto material.

Si volvemos a mirar las aportaciones de los niños durante la mesa redonda para la crítica de este trabajo, nos habremos percatado, de una vez por todas, de la capacidad de sugerencia de la imagen. Tal vez lo único que se nos exija sea tomar una postura activa que forme, deforme, rompa, una, articule, desarticule, reduzca, complete, perfeccione los datos visuales que llegan a nuestro cerebro.

A veces jugar con una imagen, con una película, es como jugar con una mariposa en el campo, es ir siguiéndola y olvidarse del resto de los



objetos y la luz, y, sin embargo, qué gran riqueza de color y luces recibimos. Otras veces, tal vez sea, olvidar a la mariposa que vuela.

Y hasta en lo más común esto se nos repite una y otra vez: el niño que intenta organizar un «puzle» o un rompecabezas, el que tumbado ve el cielo tras las ramas de un árbol verde.

#### E) APORTACION DE ESTE TRABAJO PARA EL ESPECTADOR

Evidentemente, la consecuencia más clara en este aspecto es la actitud del espectador ante la obra fílmica, de arte, o ante una imagen cualquiera.

Ha de ser una actitud activa, ha de sentirse «con-creador». Para que la obra icónica encuentre su total sentido no basta con que el creador se lo dé, le haga portador de ese mensaje, sino que ha de ser recibido y asimilado por el receptor, por el espectador. Es el poder dialógico de la imagen.

En el apartado e) de la puesta en común daban los niños, tal vez un poco ingenuamente, sugerencias a los espectadores para poder situarse ante un modo de comportamiento creativo, como dejar mudo a un personaje e inventar el diálogo que le corresponde.

Lo que sí tiene que tener en cuenta es que la imagen es manejable en cierto sentido, dependiendo de la forma icónica a que pertenece.

## 7. BIBLIOGRAFIA

Se recoge una amplia bibliografía para todos aquellos lectores que quieran profundizar en el tema. No pretende ser exhaustiva, sino simplemente indicativa, considerando los textos que son más accesibles y básicos.

- Abruzzese, A.: «La imagen filmica». Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
- Acerete, D. M.: «Objetivos y didáctica de la educación plástica». Kapelusz. Buenos Aires, 1974.
- Anderson, D. M.: «Elements of dessing». Holt, Rinehart and Winston. New York, 1961.
- Anderson, H.: «Creativity and its Cultivation». Harper and Row. New York, 1959.
- André, J. C.: «Esthetique des bandes dessinées». «Revue d'Esthetique» 18, 1965, págs. 49-71.
- Anziev, D., y Martin, J. Y.: «La dinámica de los grupos pequeños». Kapelusz. Buenos Aires.
- L'Arc: Número especial «Photographie» núm. 21, 1963.
- Arnheim, R.: «El pensamiento visual». Eudeba. Buenos Aires, 1975.
- «Psicología de la visión creadora». Eudeba. Buenos Aires, 1971.
- Aymerich, C. y M.: «Expresión y arte en la escuela». Teide. Barcelona, 1970.
- Bachelard: «La poética del espacio». F. C. E. México, 1976.
- Balazs, B.: «El film. Evolución y esencia de un arte nuevo». Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
- Bales, R. F.: «Personality and interpersonal behavior». Holt, Rinehart y Winston. New York, 1970.
- Barron, F.: «Personalidad creadora y proceso creativo». Marova, Madrid, 1975.
- «Creativity and Psychological Health». D. Van Nostrand, Co. Princeton, New Jersey, 1963.
- «The Needs for Order and for Disorder as Motives in Creative Activity», págs. 153-162, en Taylor, C. W., y Barron, Editores. Scientific Creativity: Its Recognition and Development. John Wiley and Sons. New York, 1963 a.
- Barthes, R.: «Elementos de semiología». Alberto Corazón. Madrid, 1971.
- «El mensaje fotográfico». «Communications» 1, 1961 págs. 127-138.
- «El tercer sentido», en «¿Por dónde empezar?». Tusquest. Barcelona, 1974.
- Bastin, G.: «Los tests sociométricos». Kapelusz. Buenos Aires.
- Battcock: «La idea como arte. Documentos sobre arte conceptual». Gustavo Gili. Barcelona.
- Bau, N.: «La práctica del superocho». Omega. Barcelona.
- Beal, Bohlen y Raudabough: «Conducción y acción dinámica del grupo». Kapelusz. Buenos Aires, 1966.
- Beaudot: «La creatividad en la escuela». Studium. Madrid, 1973.

- Belmonte, Y.: «Sociología de la imagen». Sola. Madrid, 1972.
- Berenson: «Estética e historia de las artes visuales». F. C. E. México.
- Berger et Alteri: «Modos de ver». Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
- Berkeley: «The creative Process». Berkeley, 1952.
- Best, J. W.: «Cómo investigar en educación». Morata. Madrid, 1965.
- Bijou, S., y Baer, D. M.: «Psicología del desarrollo infantil». Trillas. México, 1971.
- Bisquert, S.: «Las artes plásticas en la escuela». INCIE. Madrid, 1977.
- Blanchard, G.: «La bande dessinée». E. Marabout. París, 1969.
- La Bordiere, R.: «Les images dans la société et l'éducation». Casterman. Tournai. París, 1972.
- Bosmajian, H. A.: «The rethoric of non verbal communication». Reading. Scott, Foresman's and Company. Glenview, Illinois, 1971.
- Brant, H. F.: «The Psychology of seeing». Philosophical Library. Inc. New York, 1945.
- Bremond, C.: «Pour un gestuaire des bandes dessinées». «Langages» 10, 1968, págs. 94-100.
- Bronowski, J. «The creative process», en «Scientific American» 199:3, páginas 58-66, 1958.
- Busquets, L.: «Para leer la imagen». ICCE. Madrid, 1977.
- Capretini: «Grammatica del fumetto», en «Strumenti Critici» IV, 3, 1970.
- Carmichael, L.: «Manual de psicología infantil», 2 vols. Ateneo. Barcelona, 1969.
- Cauperi et Alt: «Bandes dessinées et figuration narrative». B. Marabout, 1969.
- Chini, R.: «Il linguaggio fotografico». SEI. Torino, 1968.
- Coma, J.: «Los comics, un arte del siglo XX». Punto Omega. Guadarrama (Madrid), 1978.
- Costa, D.: «La imagen y el impacto psicovisual». Zeus. Barcelona, 1971.
- Crawford, R. P.: «Techniques of creative thinking». H. Books. New York, 1952.
- Curtis, J. et Alteri: «Implicaciones educativas de la creatividad». Anaya. Salamanca, 1976.
- Daudis, D. A.: «Introducción al alfabeto visual. La sintaxis de la imagen». Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
- Davis, G.: «Estrategias para la creatividad». Paidós. Buenos Aires.
- Diethelm, W.: «Forma y comunicación». Ed. Blume. Madrid, 1974.
- Dobbelaere, G.: «Pedagogia de la expresión». Nova Terra. Barcelona, 1962.
- Donovan, F. R.: «Education stricte ou education liberale». Robert Laffont. París, 1970.
- Dove, J.: «The audiovisual». Ed. A. Deutsch/A. Grafton Book, 1975.
- Dreudahl, J. E.: «Factors of importance for creativity», en J. Clim. «Psychol.» 12, 1956, págs. 21-26.
- Duckworth, P.: «Los efectos creativos en la fotografía». Daimon. Madrid, 1978.
- Durand: «La imaginación simbólica». Amorrortu. Buenos Aires, 1971.
- Eco, H.: «L'Oeuvre ouverte». Seuil. París, 1965.
- «La struttura iterativa nei fumetti», en «Quaderni di Comunicazioni dei Mosa» núm. 1, 1965.
- Ehmer et Alteri: «Miseria de la comunicación visual». «Elementos para una crítica de la conciencia». Gustavo Gili. Barcelona.
- Ehrenzweig, A.: «El orden oculto del arte». Labor. Barcelona, 1973.
- Eisenstein, M.: «Teoría y técnica cinematográficas». Rialp. Madrid, 1959.
- Epstein, J.: «La esencia del cine». Galatea. Buenos Aires, 1957.
- Flanders, Ned. A.: «Análisis de la interacción didáctica». Anaya. Salamanca, 1977.
- Frank, J.: «Muntatges audiovisuales». Hogar del Libro. Barcelona, 1969.
- Freinet, C.: «Los métodos naturales. El aprendizaje del dibujo». Fontanella. Barcelona, 1970.
- Garroni, E.: «Proyecto de semiótica. Mensajes artísticos y lenguajes no verbales». Gustavo Gili. Barcelona.
- Gaston, E.: «Quando mean las gallinas. Una aproximación a la sociología de la infancia». Ed. Ayuso, 1978.
- Gauthier, G.: «Le language des bandes dessinées», en «Image et son» marzo 1965.

- Gessel, A., e Ill, F.: «El adolescente de 10 a 16 años». Paidós. Buenos Aires, 1972.
- Getzels y Jackson: «Creativity and Inteligence». Villey. New York, 1962.
- Giovannini, A.: «I fumetti: propedeutica all'interpretazione dell'immagine», en «Informazione RTV» 1972.
- Gloton, R., y Clero, C.: «La creatividad en el niño». Narcea. Madrid, 1972.
- Gombrich, E. H.: «Meditaciones sobre un caballo de juguete». Seix Barral. Barcelona, 1971.
- Grant Hennings, D.: «El dominio de la comunicación educativa». Anaya. Salamanca, 1978.
- Gratiot: «Tratado de psicología del niño: los modos de expresión». Morata. Madrid, 1977.
- Gubern, R.: «El lenguaje de los comics». Península. Barcelona, 1972.
- «Mensajes icónicos en la cultura de masas». Lumen. Barcelona, 1974.
- Haefele, J. W.: «Creativity and Innovation». Reinhold Pubi, Corp. New York, 1962.
- Hedgecoe, J.: «El arte de la fotografía en color». Blume. Madrid, 1978.
- «Fotografía creativa. Fundamentos de creatividad y técnica fotográfica». Blume. Madrid, 1976.
- Havelock, R. G.: «The change agent's guide to innovation in education». Englewood Clips. Educational Technology Publications. New York, 1973.
- Hogg, J.: «Psychology and the visual art». Penguin Books, 1969.
- Ibáñez, M.: «Técnicas del pensamiento creativo». INCIE. Madrid, 1975.
- Inhelder, B.: «La representation de l'espace chez l'enfant». PUF. París, 1972.
- Khaler, E.: «La desintegración de la forma en las artes». Siglo XXI. Madrid, 1972.
- Kaufmann et Aleteri: «La inventiva». Deusto. Bilbao, 1973.
- Kepes, G.: «Il linguaggio della visione». Dédalo. Bari, 1971.
- Lamet, Rodenas, Gallego: «Lecciones de cine». «Hechos y dichos», 2 vols. Zaragoza, 1969.
- López Quintas: «Estética de la creatividad». Cátedra. Madrid, 1977.
- Lowenfeld, V.: «El niño y su arte». Kapelus. Buenos Aires, 1970.
- Lowenfeld, V., y Lambert, W.: «Desarrollo de la capacidad creadora». Kapelus. Buenos Aires, 1970.
- Luf, J.: «Introducción a la dinámica de grupos. Los pequeños grupos y su rol en la práctica social y educativa». Herder. Barcelona, 1975.
- Luquet, G. H.: «El dibujo infantil». Redondo. Barcelona, 1969.
- Llovera, J.: «El dibujo del cómic». AFHA. Barcelona, 1974.
- Mackinnau, D. W.: «The nature of creative talent», en «Amer. Psychol.», volumen 17, 1952, págs. 484-495.
- Marín Ibáñez, R.: «La creatividad en la educación». Kapelus. Buenos Aires.
- Martínez, B.: «Pedagogía de la creatividad». Bruño. Madrid, 1976.
- Maslow, A. H.: «Motivación y personalidad». Sagitario. Barcelona, 1954.
- May, R.: «El lenguaje del film». Rialp. Madrid, 1972.
- Metz, Ch. et Alteri: «El análisis de las imágenes»,. Tiempos Contemporáneos. Buenos Aires, 1972.
- Metz, Ch.: «Images et Pedagogie», en «Communications» 15, 1970, páginas 162-168.
- Mialaret, G., y Melies, M. G.: «Experiences sur la comprehension du langage cinematographique par l'enfant», en «Revue International de Filmologie» 5, 1954.
- Moix, E.: «Los comics: arte para el consumo y formas pop». Llibres de Sineira. Barcelona, 1968.
- Moles, A.: «Teoría de la información y percepción estética». Júcar. Madrid, 1976.
- Moles, A., y Caude, R.: «Creatividad y métodos de innovación». CIAC. Barcelona, 1977.
- Moles y Rohmer, E.: «Psychologie de l'espace». Casterman. Tournai, 1972.
- Mucchielli, R.: «La dinámica de los grupos». Ibérica Europea de Ediciones, S. A. Madrid, 1977.
- Munari, B.: «Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica». Gustavo Gili. Barcelona, 1974.
- Mura, A.: «El dibujo de los niños». E. Universitaria. Buenos Aires, 1977.

- Osborn, A. F.: «Creative Imagination». Charles Scribner's and Sons. New York, 1963.
- «Development of creative education». Creative Education Foundation. Buffalo, New York, 1961.
- «Imaginación aplicada. Principios y procedimientos para pensar creando». Velflex (Magisterio Español). Madrid, 1960.
- «L'imagination constructive». Dunod. París, 1959.
- «Un tesoro entre sus sienes». Velflex. Madrid, 1962.
- Ozinga, G.: «L'activité créatrice et l'enfant». Vender. Louvain, 1961.
- Panofsky, E.: «El significado en las artes visuales». Infinito. Buenos Aires, 1970.
- Payo, M.: «Teoría y práctica de la creatividad». I. N. Publicidad. Madrid, 1978.
- Pecori, F.: «Cine, forma y método». Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
- Piaget, J.: «La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación». F. C. E. México, 1966.
- Plecy, A.: «Elementary Grammar de image». Estienne. París, 1968.
- Powell, J.: «El educador y la creatividad del niño», en «R. C. de la Educación» octubre-diciembre, Madrid, 1973.
- Revault, O.: «Creación artística y promesas de libertad». Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
- Rodríguez Diéguez, M. L.: «Las funciones de la imagen en la enseñanza. Se mántica y didáctica». Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
- Rogers, C.: «Libertad y creatividad en la educación». Paidós. Buenos Aires.
- «Liberté por apprendre?». Dunod. París, 1972.
- Rose, T.: «Así se hace cine». Inst. Parramón. Barcelona, 1973.
- Sánchez, R. C.: «El montaje cinematográfico, arte del movimiento». Pomaire. Barcelona, 1976.
- Sanstrom, C. I.: «Psicología del niño y del adolescente». Morata. Madrid, 1968.
- Schefer, J. L.: «Escenografía de un cuadro». Seix Barral. Barcelona, 1970.
- Sherwood, H. C.: «La entrevista». ATE. Barcelona, 1976.
- Silver, C. A.; Landis, D., y Messick, S.: «Multidimensional analysis of visual form: an analysis of individual differences», en «Amer. J. Psychol.», volumen 74, 1966.
- St. John, T.: «Cómo dirigir cine». Fundamentos. Madrid, 1976.
- Stephenson y Debrix, J. R.: «El cine como arte». Labor. Barcelona, 1973.
- Stern, A.: «El lenguaje plástico». Kapelusz. Buenos Aires.
- «Interpretación del arte infantil». Kapelusz. Buenos Aires.
- «Comprensión del arte infantil». Kapelusz. Buenos Aires.
- «Aspectos y técnicas de la pintura infantil». Buenos Aires.
- Stern, A., y Duquet, P.: «Del dibujo espontáneo a las técnicas gráficas». Kapelusz. Buenos Aires.
- «La conquista de la tercera dimensión». Kapelusz. Buenos Aires.
- Taddei, N.: «La deformazione dell'immagine», en «EDAV» 41, 1973, págs. 55 y siguientes.
- Tarabukin, N.: «El último cuadro». Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
- Tausk, P.: «Historia de la fotografía en el siglo XX». Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
- Taylor: «A tentative description of the creative individual» (Mimeo), Univ. of Utah, 1959.
- Taylor and Barron: «Scientific Creativity: Its recognition and development». J. Wiley and Sons. New York, 1963.
- Thibault, I.: «El lenguaje de la imagen». Marova, Madrid, 1973.
- «La imagen en la sociedad contemporánea». Fundamentos. Madrid, 1976.
- «Imagen y comunicación». F. Torres. Valencia, 1973.
- Torrance, E. P.: «Guiding creative talent». Eaglewood. Cleffs. Prentice Hall, 1962.
- «Rewarding creative Behavior: Experiments in Classroom Creativity», Eaglewood. Cleffs. Prentice Hall, 1965.
- «Conditions for creative growth». Minneapolis. Boureau of Educational Research, Univ. Minnesota, 1960.
- «Educación y capacidad creativa». Marova. Madrid, 1977.

- Triandis, H. C.: «Actitudes y cambios de actitudes». Toray. Barcelona, 1974.
- Ulmann, G.: «Creatividad». Rialp. Madrid, 1972.
- Valbuena de la Fuente, F.: «La comunicación y sus clases». Edelvives. Universidad, 1979.
- Valdés, E.: «Manual práctico de la creatividad». La Estrella de Panamá. Panamá, 1969.
- Veraldi, G. y B.: «Psicología de la creación». Mensajero. Bilbao, 1974.
- Wallschlaeger, G.: «Creatividad, sociedad y educación». Promoción Cultural. Barcelona, 1976.
- Wedwer, R.: «El concepto de cuadro». Labor. Barcelona, 1973.
- Wescher, H.: «La historia del collage. Del cubismo a la actualidad». Gustavo Gili. Barcelona, 1978.

#### NOTA ANEJA

Han sido especialmente consideradas en la realización del presente texto las siguientes obras:

- Gloton, R., y Clero, C.: «La creatividad en el niño». Narcea, Madrid, 1972.
- Ibáñez, M.: «Técnicas de pensamiento creativo». I. N. C. I. E., Madrid, 1975.
- «Introducción a las Ciencias de la Educación». U. N. E. D., Madrid, 1975.
- López Quintas: «Estética de la Creatividad. Cátedra, Madrid, 1977.
- Lowenfeld, V., y Lambert, W.: «Desarrollo de la capacidad creadora». Kapelusa, Buenos Aires, 1970.
- Llovera, J.: «El dibujo del "comic"». AFHA. Barcelona, 1974.
- Moles, A., y Caude, R.: «Creatividad y métodos de innovación». CIAC, Barcelona, 1977.
- Mucchielli, R.: «La dinámica de los grupos». Ibérica Europea de Ediciones, S. A. Madrid, 1977.
- Rodríguez Diéguez, M. L.: «Las funciones de la imagen en la enseñanza. Semántica y didáctica». Gustavo Gili, Barcelona, 1977.
- Sánchez, R. C.: «El montaje cinematográfico, arte del movimiento». Pomalré, Barcelona, 1976.
- Thibault, I.: «Imagen y comunicación». F. Torres, Valencia, 1973.

## 8. APENDICES

### TEXTO DEL CUENTO «EL GUSANO AMARILLO DE JUGUETE» DE ANGELA C. IONESCU

#### APENDICE I

La niña andaba por la calle con un paso rápido y alegre. No tenía ningún sitio adonde ir, pero eso era lo de menos: poder andar o correr alegremente ya era bastante bueno. Así fue hasta la esquina. Allí había un banco de piedra y en él estaba sentado el niño. Era un parque. Miraba al suelo con la cabeza baja y, de vez en cuando, daba patadas a alguna piedrecita que venía a sus pies.

La niña se paró delante de él y le miró atentamente. El niño era su hermano. Estaba pensativo y parecía un poco aburrido, pero, por fin, se dio cuenta de que alguien estaba allí y levantó la cabeza para mirar.

—Oye —dijo la niña—. ¿Quieres venir conmigo?

El niño no contestó enseguida; siguió mirándola con sus vivarachos ojos azules.

¿Qué? —preguntó luego como si no hubiera entendido.

—¿Quieres venir conmigo? —repitió la niña.

El niño se miró las puntas de los zapatos. Era su hermana, pero era una niña. No le gustaba nada ir con niñas. Claro, que aquélla era su hermana, pero... No había ido nunca a ninguna parte con ella. La verdad es que estaba muy extrañado de que ella se lo hubiera pedido.

Dio una patada a una piedrecita y volvió la mirada.

—Bueno —dijo por fin—, iré contigo.

—Entonces, ven.

El niño se levantó y, cogidos de la mano, con paso vivo y decidido, bajaron la calle.

—¿A dónde vamos? —preguntó el niño.

—No sé. No he pensado nada de eso.

El la miró con sorpresa. ¡Así que también a las niñas les gustaba la aventura!

Y siguieron andando. Los dos estaban contentos. De vez en cuando se miraban y se echaban a reír.

Al doblar una esquina se encontraron con una niña y un niño que también iban alegres cogidos de la mano. Y entonces, sólo por eso, sin más motivo, sin saber por qué, sonrieron y rieron, dieron un salto sobre un pie y luego sobre otro y continuaron andando. Iban mirándolo todo como si nunca lo hubieran visto: las cosas, los escaparates, las caras de la gente, los coches, los árboles...

—¡Oye! —dijo de pronto el niño—. Vamos a cruzar; allí enfrente hay una tienda de juguetes con un escaparate muy bonito.

—Sí —contestó la niña—. La conozco.

Se pararon en el cruce mirando atentamente el semáforo. Cuando estuvo verde empezaron a pasar. Había mucha gente que iba en una dirección y en otra. Todos con prisa, tropezando y empujándose; en un momento tropezaron con un señor y el niño se soltó la mano. Cuando fue a cogerle la niña otra vez, el niño no estaba. Miró a todas partes. Sola, parada en medio de la calle, buscó con los ojos la pequeña figura del hermano, pero no lo vio.

El semáforo se puso amarillo y los coches empezaron a rugir, preparándose para arrancar de nuevo. La niña tuvo miedo y echó a correr hacia la acera. Allí se quedó en el bordillo, mirando ansiosamente a la gente, buscando entre la multitud.

Pero, no; el hermano, con sus vivarachos ojos azules, había desaparecido. De pronto la niña se sintió más triste y sola que nunca. Hasta ese día, jamás se había preocupado de su hermano; no habían salido ni jugado juntos. Ella jugaba con sus amigas; él no quería saber nada de las niñas. Pero algo había cambiado aquella mañana. Sí; sobre todo en el momento en que, sin motivo alguno, se habían parado y echado a reír.

Empezó a llamar primero quedamente:

—¡Hermano! ¡Hermano!

Luego llamó un poco más fuerte:

—¡Hermano!

(El niño tenía un nombre, desde luego, pero en esos momentos la niña pensaba que era su hermano, por encima de todo su hermano y no le importaba el nombre.)

No contestó nadie.

Sus ojos se llenaron de lágrimas.

—¡Dios mío!, se ha perdido —dijo con el corazón encogido, sin atreverse a hablar más alto para que el hermano no se perdiera aún más—. Quizá ya no lo vea nunca.

Las lágrimas cayeron por sus mejillas.

—No tendré ya hermano. No encontraré otro como él.

Estaba parada delante del escaparate de juguetes y comenzó a llorar fuertemente, pensando que podía haber estado mirándolo junto a su hermano. Sus lágrimas eran grandes y pesadas.

En el escaparate había un juguete que a la niña siempre le había parecido maravilloso. Era un gran gusano amarillo que al andar se estiraba y se encogía, ondulándose. Tenía una cabezota redonda y los ojos con mirada traviesa. Era el juguete que más había deseado siempre tener y que más le gustaba. Siempre que lo veía en una tienda se paraba a mirarlo, y lo mismo si algún niño lo llevaba por la calle.

Pero esta vez las lágrimas caían unas tras otras de sus ojos y no le importaba nada el gusano amarillo. Ni siquiera lo veía. Sollozaba calladamente y de vez en cuando se volvía calladamente para mirar a la calle por si aparecía su hermano. Luego, otra vez se quedaba de espaldas a la acera.

—Niña, ¿por qué lloras? —sonó de pronto una voz a su lado.

La niña se volvió. Era un hombre alto y sonriente. Llevaba gafas y un abrigo gris.

—¿Por qué lloras? —preguntó otra vez.



La niña sollozó aún más fuerte y no dijo nada. ¿Cómo iba a explicarle a aquel hombre que antes no le importaba su hermano y que ahora todo había cambiado precisamente cuando lo perdía?

—¿Lloras por esos juguetes?

La niña lloró más, pero siguió sin contestar.

—¿Cuál es el que más te gusta? —siguió preguntando el hombre—. ¿Esa muñeca rubia? ¿No? No llores más, niña. ¿La otra? ¿Esa pequeña?

—No —dijo la niña sollozando—. No me gustan las muñecas. El gusano es lo que más me gusta.

El hombre entró en la tienda y la niña siguió llorando y volviéndose de vez en cuando para llamar:

—¡Hermano! ¡Hermano!

Al cabo de un rato salió el hombre. Llevaba el gusano amarillo en la mano. Se paró al lado de la niña y se lo tendió.

—Toma —dijo—. Para ti; no llores más.

La niña levantó la mirada. Iba a decirle al hombre que no quería el gusano y que no lloraba por eso. Iba a decirle que lloraba por su hermano. Pero entonces vio que el hombre tenía una mirada bondadosa y alegre y cogió el juguete.

—Gracias —dijo la niña intentando contener las lágrimas—. Muchas gracias. No sabe usted cómo me gusta este gusano. Siempre lo quise tener. Muchísimas gracias; es el juguete que más me gusta de cuantos he visto.

Lo puso en el suelo y lo empujó suavemente. El gusano se deslizó despacio, ondulando su cuerpo flexible. La niña corrió tras él casi como riendo, al verle andar entre los pies de la gente; pero tenía el corazón oprimido pensando en su hermano. El hombre iba detrás diciendo:

—No hay que llorar por esas cosas. Me alegro mucho de que te guste tanto. Desde luego, es un gusano estupendo.

El gusano se paró de pronto al tropezar con un pequeño zapato. La niña lo recogió, y al levantar la mirada vio que era su hermano quien calzaba aquel zapato. Sí, allí estaba el hermano, con sus vivarachos ojos azules. La niña apenas podía creerlo.

Se miraron los dos un momento y luego se abrazaron llorando y riendo.

—¡El gusano te ha encontrado —dijo la niña—. Se ha parado justo a tus pies. El te ha encontrado.

—Sí —contestó él—; es un gusano formidable.

El señor les miraba sonriendo.

—Es mi hermano —dijo la niña—. Se había perdido. Por eso lloraba.

—¿No por los juguetes? ¿No por el gusano? —preguntó el hombre.

—No; por él, por mi hermano.

—Pero el gusano, ¿te gusta?

—¿El gusano? —dijeron los niños al mismo tiempo—. No hay un juguete mejor en el mundo. Es maravilloso.

—Me alegro —dijo el hombre con la cara resplandeciente de alegría.

Y se fue.

La niña y el niño se cogieron de la mano. El gusano amarillo iba a ratos en brazos de una y a ratos en brazos del otro.

TEXTO DE LA ENCUESTA

APENDICE II

(Modelo)

Nombre .....

Edad ..... Curso .....

Colegio .....

Domicilio familiar .....

1.—¿Qué profesión tiene tu padre? .....

¿Tu madre? .....

¿Tu hermano mayor? .....

2.—¿Cuántos hermanos tienes? (Exclúyete): .....

3.—¿Qué lugar ocupas entre ellos?: .....

4.—Subraya de estas cosas las que poseéis en vuestra casa:

TV en B. y N.

TV. en color

Coche

Máquina fotográfica

Nevera

Radio o transistor

Lavadora

Tocadiscos

Bicicleta

Tomavistas

Lavavajillas

Magnetófono

Moto

Biblioteca (superior a 60 ejemplares)

5.—¿Qué te regalan normalmente para tu cumpleaños o Reyes?: .....

6.—¿Qué te gustaría que te regalaran?: .....

7.—¿Sales de viaje algún fin de semana o de vacaciones con tus padres?: .....

8.—¿Sales tú solo?: .....

9.—¿Recuerdas algún lugar donde hayas ido?: .....

10.—¿Pasas temporadas con tíos o primos?: .....

11.—¿Dispones en tu casa de alguna habitación sin que ninguna persona mayor te interrumpa para realizar tus deberes y juegos?: .....

12.—¿De cuánto dinero dispones para tus gastos personales a la semana?: .....

13.—¿En qué inviertes este dinero con más frecuencia?: .....

14.—¿Cuántas veces vas al cine al mes?: .....

15.—¿Qué programa de TV. ves con más frecuencia?: .....

16.—¿Cuántos libros de lectura lees al trimestre?: .....

17.—¿Cuántos TEBEOS lees al mes?: .....

18.—¿Cuántas horas de TV. ves aproximadamente a la semana? .....

19.—¿A qué personaje te gustaría parecerle? .....

20.—¿Qué prefieres? Escríbelo por orden:  
(Ver TV. Leer un libro. Jugar en la calle. Hacer deporte. Pintar o dibujar.  
Ir al cine. Leer TEBEOS. Hacer fotografías. Escribir una historia.) (Otra cosa.)

- |           |            |
|-----------|------------|
| 1.º ..... | 6.º .....  |
| 2.º ..... | 7.º .....  |
| 3.º ..... | 8.º .....  |
| 4.º ..... | 9.º .....  |
| 5.º ..... | 10.º ..... |

21.—Elige entre estas cosas tu regalo por orden de preferencia (suponiendo que no tuvieras ninguna de ellas y que el valor y calidad del regalo fuese similar).

(Bicicleta. Tomavistas. Tren eléctrico. Máquina de fotos. Equipo deportivo completo. Calculadora. Transistor. Máquina de escribir. Tocadiscos. Una buena colección de libros. Un magnetófono. Un proyector de diapositivas o de cine. Todo lo necesario para pintar.)

- |           |            |
|-----------|------------|
| 1.º ..... | 8.º .....  |
| 2.º ..... | 9.º .....  |
| 3.º ..... | 10.º ..... |
| 4.º ..... | 11.º ..... |
| 5.º ..... | 12.º ..... |
| 6.º ..... | 13.º ..... |
| 7.º ..... |            |

22.—¿Qué te gustaría ser de mayor?: .....

23.—¿Para qué oficio crees que tienes mayores cuadidades?: .....

¿Por qué?: .....

24.—¿Qué te gusta más, trabajar en equipo o solo?: .....

25.—¿Qué crees que te resultaría más fácil realizar, escribir una obra o interpretarla?: .....

26.—Si tuvieras que trabajar en equipo ¿qué cualidades te gustaría que tuvieran tus compañeros? .....

27.—¿Pertenece a alguna institución, agrupación o club? Escribe su nombre. ....

28.—¿Eres jefe de grupo en alguna actividad del colegio?: .....

29.—¿Te has construido alguna vez un juguete para divertirte tú solo o con tus compañeros?: .....

30.—¿De qué te gustaría poseer una colección?: .....

## VOCABULARIO

**ANGULACION:** Es aquella posición que toma la cámara con relación al objeto que se va a filmar. El ángulo de toma utiliza como referencia el nivel de la vista humana.

**Picado:** La inclinación del tomavistas es hacia abajo.

**Contrapicado:** La inclinación es hacia arriba.

**APORIA:** Momento del discurso dramático en que el interés y la tensión alcanzan su mayor intensidad.

**BANDA (comic):** Es aquella parte de espacio destinada en los comics para la narración de lo que sucede a los personajes.

**CATARTICO:** Que produce un efecto de liberación de una tensión o conflicto interior, entendido tanto a nivel individual como grupal.

**CINEFORUM:** Una vez terminada la proyección de una película se abre una discusión o debate crítico sobre los valores del filme.

**CLIMAX:** Momento culminante de máxima tensión en un relato, obra narrativa o filme.

**CODIGO: Código gestual:** modo de expresar la realidad subjetiva de un personaje mediante sus gestos.

**Código cinético:** son aquellos modos de expresar el movimiento y la velocidad de los sujetos u objetos móviles.

**CONTRAPICADO:** Ver angulación.

**DEFINICION DE IMAGEN:** Grado de nitidez de una imagen.

**DELTA:** Es la parte del globo en los comics que indica la dirección de donde procede el contenido de éste, generalmente palabras de un personaje, pensamientos o efectos, ruidos, etc.

**DOBLAJE:** Consiste en aplicar los diálogos a los personajes en el proceso de sonorización cuando la filmación fue muda.

**ELIPSIS:** Omisión de aquellos fotogramas que aunque son precisos para completar la imagen de una acción, ésta guarda perfectamente su sentido sin ellos.

En sentido amplio es comparable a la función y significado que tiene en cuanto figura literaria.

**EMPATIA: Simpatía fría:** Comprensión e intuición de lo vivido por otra persona, pero haciendo suspensión de juicio sobre el asunto y sin implicación subjetiva-afectiva.

**ENCUADRE:** Es el contenido de imagen que queda delimitado espacialmente por la distancia y posición de la cámara con referencia al sujeto u objeto que se va a filmar y por la distancia focal del objetivo.

- FLASH-BACK:** En inglés significa vuelta atrás. Se trata de una forma de romper la cronología del relato interpolando una escena de escasa duración que hace recordar sucesos pasados.
- FEED-BACK:** Significa retroacción o información de retorno, dada por un examen retrospectivo hacia la fuente de información, de modo que la emisión queda modificada en un ajuste permanente por el informe recibido.
- ICONICO:** Referido a la imagen visual.
- INTERACCION:** Relación interhumana, «intercambio» que dentro de un grupo se produce en una discusión.
- MOVIMIENTO ACELERADO:** Si impresionamos la película a velocidad inferior a la normal y luego se proyecta a la velocidad normal obtenemos un efecto en la pantalla de imágenes que se mueven más rápidas de lo normal.
- MOVIMIENTO RETARDADO:** Efecto y procedimiento contrario. También se le da el nombre de «cámara lenta».
- MONTAJE:** Es el proceso por el que se unen, según un orden determinado atendiendo a la intención del autor y a la continuidad, los distintos planos de un filme.
- PANORAMICA:** Movimiento de la cámara logrado con el giro del tomavistas sobre su propio eje de lado a lado, es la panorámica horizontal; de arriba abajo, vertical: en diagonal, panorámica diagonal.
- PLANO:** Unidad que comprende cada fragmento de película tomada de una sola vez. Clases de planos. Se utiliza como medida al hombre:  
**Primer plano:** Cabeza y hombros del personaje (P. P.).  
**Plano Medio:** De la cintura para arriba (P. M.).  
**Plano Americano:** Corta la figura a la altura de las rodillas (P. A.).  
**Plano Completo:** Entra toda la figura humana. También se le llama Plano Entero (P. E.).  
**Plano General:** Se trata de recoger un paisaje en su sentido más amplio, dentro del cual el hombre se nos presenta como un elemento muy pequeño (P. G.).
- RACCORD:** Coherencia en el paso de un plano a otro, o sea, es la continuidad que debe existir en la unión de dos encuadres, que puede quedar determinada por el propio contenido material de los planos o por otros aspectos como son iluminación, movimiento, determinación de longitud, etc. Sin embargo, las reglas que determinan el raccord pueden ser rotas por el director del filme por razones de orden expresivo.
- RITMO:** Supone una sucesión armoniosa respecto al desarrollo de planos y secuencias.
- SECUENCIA:** Parte de una película que posee un sentido completo. Consta de una sucesión de planos y escenas, sin interrupciones de tiempo y espacio. Cuando consta de un solo plano de cierta duración recibe el nombre de Plano-Secuencia.
- SILUETA:** Término empleado en el comic. La silueta del globo es la superficie destinada a que se expresen los contenidos ya sean verbales o icónicos. Puede tomar diversas formas.
- SONORIZACION:** Incorporación a una película, rodada en mudo total o parcial de los diálogos, música, etc., o sea, del sonido, para convertirlo así en sonoro.
- TRAVELLING:** Movimiento de la cámara hacia delante, atrás o lateralmente con respecto al sujeto u objeto que se va a filmar.
- VIÑETA:** Según Román Gubern se podría definir como: «Representación pictórica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un comic».
- VOZ EN OFF:** Se escucha la voz de un personaje en la pantalla, pero éste no aparece en ella.

Se puede utilizar para comentarios, monólogo interior, y hasta puede convertirse en elemento principal de la acción.

**ZOOM:** Se le ha llamado también travelling óptico. Nos permite acercarnos de un plano más lejano a otro más próximo y viceversa, sin discontinuidad y sin cambiar de objetivo. Se puede hablar de zoom bajo el aspecto de movimiento, elemento estructural de un filme, y también del instrumento técnico que cumple esa función, o sea, de un objetivo de foco variable.



