

guía didáctica

crea un cortometraje en el aula



CONTEXTO

La implantación masiva de internet, de las redes sociales y de los dispositivos móviles ponen a nuestro alcance una extraordinaria cantidad de información visual a través de fotografías y vídeos que circulan libremente por la red. Esta saturación visual pone en peligro a la ciudadanía porque, en muchos casos, consumimos las imágenes como espectadores pasivos sin capacidad reflexiva ni crítica y sin preparación. Es evidente, por tanto, que desconocer el lenguaje que construye esos mensajes los dejan en un alarmante estado de indefensión por su eficacia comunicativa y su capacidad para condicionar nuestra personalidad y comportamiento y condicionar nuestra percepción de la realidad, especialmente en edades tempranas.

Ante esta realidad la Comisión Europea publicó recomendaciones en 2009/625/CE sobre la alfabetización mediática en el entorno digital y en un informe posterior de 2011 incidió en la necesidad de elaborar un modelo de educación cinematográfica para Europa, que incluyera la apreciación del cine como una forma de arte, la comprensión crítica, el acceso al patrimonio nacional, el cine mundial y el cine popular, y las habilidades creativas para hacer películas. También recomendó esta definición revisada de Alfabetización Cinematográfica (Film Literacy):

“El nivel de comprensión de una película, la capacidad de ser consciente y curioso en la elección de películas; la competencia para mirar críticamente una película y analizar su contenido, cinematografía y aspectos técnicos; y la capacidad de manipular su lenguaje y recursos técnicos en la producción creativa de imágenes en movimiento”.

Por tanto parece necesaria y urgente una adecuada formación de la ciudadanía para una lectura y reflexión crítica de las imágenes no solo como consumidores sino también como productores conscientes y responsables y que debe comenzar en la educación formal, tal y como recoge la actual legislación educativa, con contenidos no solo en materias específicas sino con la utilización del lenguaje visual y cinematográfico transversalmente en todas las materias.

CINE Y APRENDIZAJE

La experiencia cinematográfica los permiten reeducar la mirada a través de procesos de alfabetización en su lenguaje y aprovechar sus metodologías y procesos de creación para abordar desde la reflexión crítica y la sensibilidad cualquier temática partiendo de la realidad.

Las posibilidades pedagógicas de los procesos de alfabetización y producción cinematográfica impulsan el pensamiento y la reflexión para desarrollar nuestro propio conocimiento. Y los mecanismos metodológicos del aprendizaje por proyectos posibilitan la cooperación y colaboración en grupos de trabajo donde el alumnado aprende a escuchar, exponer y dialogar con respeto, cooperación y flexibilidad y también a resolver problemas, planificar y organizar el tiempo de forma eficaz. El cine también nos permite divulgar contenidos sociales contribuyendo a la comprensión y el enriquecimiento con diferentes realidades y dar voz a distintos colectivos reconociendo sus derechos.

Por tanto, la experiencia creativa del cine desarrolla metodologías de aprendizaje facilitadoras de procesos para la adquisición de conocimiento y la acción social.



El cine y sus procesos de creación en particular nos permiten desarrollar proyectos pedagógicos integrales donde la reflexión, el pensamiento crítico, la creatividad y las metodologías cooperativas posibilitan la intervención en el entorno más próximo con el objetivo de impulsar el compromiso social del alumnado.

Este acercamiento a otras realidades produce en el alumnado experiencias y cambios personales a través del compromiso, la participación y la construcción de un proyecto compartido para el cambio y la mejora social. La estrategia pedagógica debe establecer estos procesos de aprendizaje como un marco de acción social donde se alienta la idea de cambiar y transformar el mundo.

Una obra cinematográfica es fruto del trabajo de muchas personas con muy diversas funciones y aportaciones, desde las más creativas hasta las más técnicas. También de un proceso creativo estructurado y planificado donde las herramientas TIC facilitan su producción.

En esta guía didáctica vamos a desarrollar de manera muy sencilla todo el proceso creativo para la elaboración de un proyecto audiovisual desde la idea inicial hasta la obra definitiva lista para exhibir. También la organización del grupo y las tareas de cada miembro en las diferentes fases de producción.

El objetivo es facilitar al profesorado el proceso creativo completo de una obra audiovisual con su alumnado. Para eso detallamos los elementos sintácticos básicos del lenguaje cinematográfico, el proceso creativo a desarrollar por el alumnado con sus pasos más significativos y las funciones a desempeñar y algunos consejos prácticos que ayudarán a la consecución de la obra final. Se trata de ofrecer herramientas metodológicas eficaces para su aplicación en el aula.

Esta guía didáctica se estructura en tres partes con consejos metodológicos y técnicos que faciliten al profesorado su puesta en práctica.

Sintaxis

Elementos fundamentales del lenguaje cinematográfico que el alumnado debe conocer para iniciarse en la creación.

Análisis

Propuesta de metodología para el análisis.

Proceso creativo

Metodología a desarrollar con el alumnado en el aula en las diferentes fases de producción.



CORTE

El acorazado Potemkin de Sergei Eisenstein. 1925

SINTAXIS

Elementos sintácticos básicos del lenguaje cinematográfico para el desarrollo de una obra.

El proceso de alfabetización se inicia con la explicación de los fundamentos de la sintaxis cinematográfica a través de ejemplos gráficos y fílmicos de grandes películas de la historia del cine. De esta forma se divulgan los movimientos artísticos desarrollados a lo largo del tiempo y las aportaciones de creadores y creadoras en la dirección, interpretación, composición musical, fotografía...

Es importante formar a los nuevos espectadores para que conozcan y sepan apreciar también el cine que se encuentra fuera de las grandes multinacionales de distribución y exhibición.

En el aula se proyectan fragmentos de grandes películas y se fomenta el visionado de buen cine.

TIPOS DE PLANO

TIPO ENCUADRE VALOR EXPRESIVO

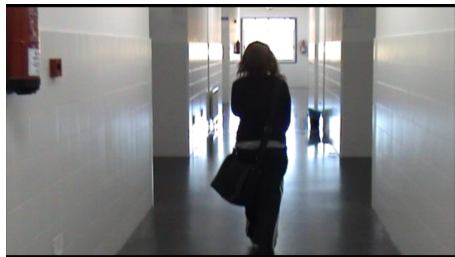


GPX

GRAN PLANO GENERAL

El protagonista es el espacio, un paisaje, la ciudad...

Sitúa a acción nun espazo concreto. Pode ser descriptivo.



PX

PLANO GENERAL

Se encuadra un personaje de cuerpo entero.

Se identifica a el personaje y podemos describirlo. También el espacio de la acción.



PA

PLANO AMERICANO

Se encuadra un personaje ligeramente por encima de las rodillas.

Tiene mayor protagonismo la expresión corporal y de la cara.



PM

PLANO MEDIO
El límite inferior por encima de la cintura.

Adecuado para mostrar las emociones y la realidad entre dos sujetos.
--



PP

PRIMER PLANO
Encuadre de la cara.

Las emociones y la mirada de los personajes tienen todo el protagonismo.
--



PD

PLANO DETALLE
Encuadre cercano de un objeto o fragmento de un personaje.

Destaca un detalle significativo.






PS

PLANO SUBJETIVO
Punto de vista de un personaje.

Implica al espectador como si fuese el protagonista.
--

ANGULACIONES

	TIPO	ENCUADRE	VALOR EXPRESIVO
	NORMAL	La cámara se sitúa a la altura del punto de vista del personaje.	
	CONTRAPICADO	La cámara se sitúa por debajo del punto de vista del personaje.	El personaje adquiere mayor presencia y fuerza física y psicológica sobre otros personajes o sobre el espectador.
	PICADO	La cámara se sitúa por encima del punto de vista del personaje.	El personaje está en inferioridad física y psicológica respecto a otro personaje o el espectador.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

TIPO	VALOR EXPRESIVO
PANORÁMICA	<p>La cámara gira sobre su eje.</p> <p>Puede tener valor descriptivo de un espacio o acompañar a un personaje u obxecto en su desplazamiento.</p>
TRAVELLING	<p>La cámara se desplaza por el espacio.</p> <p>El espectador participa del movimiento y puede internarse o alejarse de un lugar, acompañar a un personaje...</p>
CÁMARA AL HOMBRO	<p>La cámara se desplaza al hombro del operador.</p> <p>Mayor dinamismo y naturalidad de los movimientos.</p>

TRANSICIONES

CORTE

Desaparece un plano y comienza inmediatamente el siguiente. Es lo más habitual.

FUNDIDO

Desaparece o aparece un plano progresivamente hacia / de un color, normalmente negro. Puede utilizarse para simbolizar un salto en el tiempo, un cambio de escena o secuencia...

ENCADENADO

Desaparece progresivamente un plano apareciendo a la vez otro superponiéndose.

EL TIEMPO

ELIPSIS

Cuando no se muestran partes de la acción que no son significativas para su comprensión.
Pueden ser pequeños o grandes saltos temporales.

RALENTIZACIÓN

Cámara lenta donde las imágenes cinematográficas están a menor velocidad que en la realidad.
Facilita una sensación de irrealidad o enfatiza la acción o adquiere cierta poética.

ACELERACIÓN

Cámara rápida donde las imágenes cinematográficas están a mayor velocidad que en la realidad.

FLASH-BACK

Cuando la narración salta del presente de la acción al pasado para volver al presente de nuevo.

FLASH-FORWARD

Cuando la narración salta del presente de la acción al futuro para volver al presente de nuevo.

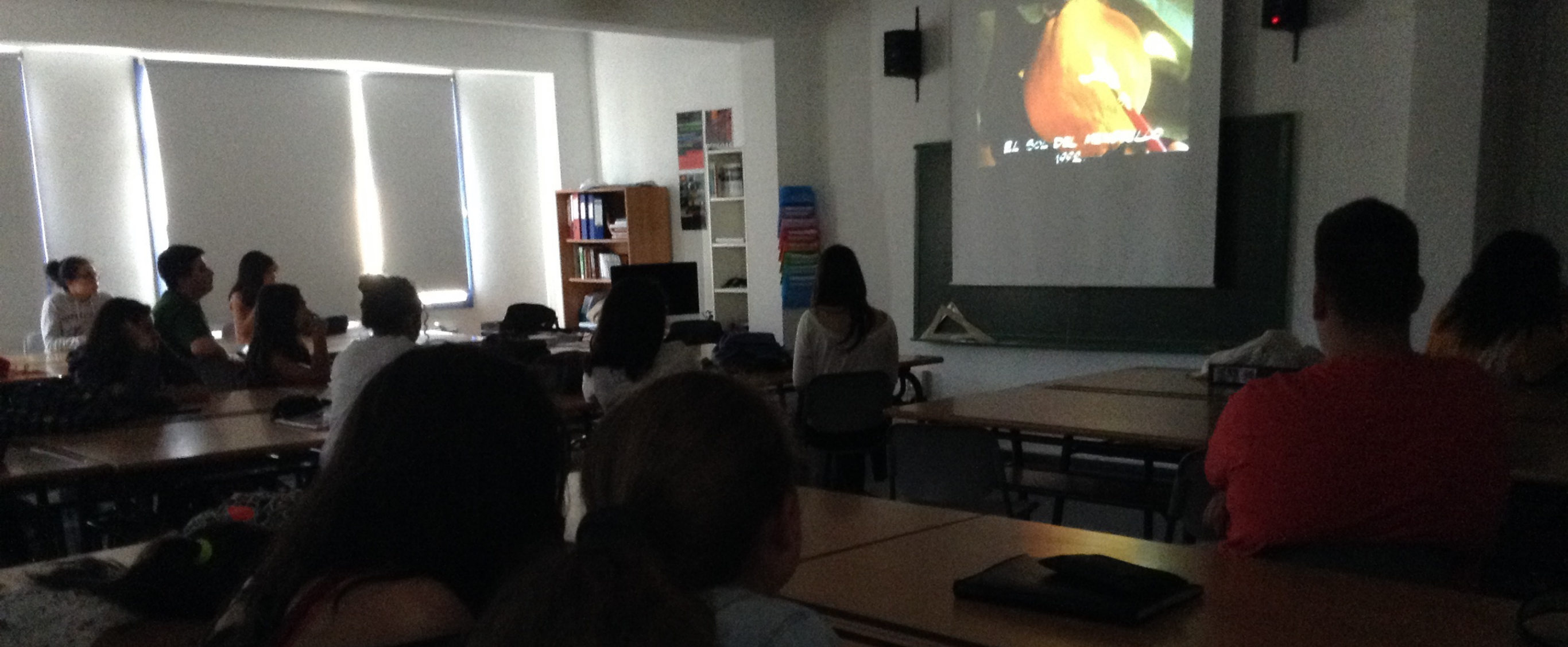
ESTRUCTURA FÍLMICA

ESCENA

Acción dramática continuada que tiene lugar en un mismo espacio y en un mismo tiempo.
Cuando hay una ruptura espacial o temporal entramos en otra escena.

SECUENCIA

Conjunto de escenas con una unidad dramática completa. Puede haber rupturas temporales y espaciales.



ANÁLISIS

Una metodología para el análisis.

Para abordar el análisis cinematográfico debemos situarnos desde el punto de vista de la creación, es decir, como un análisis de las opciones formales y expresivas elegidas por el director para narrar, expresar y emocionar y que permitirán al alumnado comprender en que consiste el acto creativo y las posibilidades que ofrecen los elementos sintácticos. Para eso se utilizan fragmentos de películas o cortometrajes que permiten descubrir al alumnado, tras su visionado y debate, la utilización de los recursos formales y expresivos, las metáforas visuales, la simbología y fundamentalmente descubrir, en parte, el proceso creativo que dio lugar a esa obra.



PROCESO CREATIVO

Metodología para el desarrollo creativo de una obra audiovisual y trabajo a realizar por el grupo de alumnado.

Tras los conocimientos previos de los fundamentos de la sintaxis y del análisis realizado que nos permite entender las decisiones formales, expresivas y artísticas tomadas por sus creadores es el momento de que el alumnado pase por su propia experiencia de creación cinematográfica.

Es en este proceso donde se produce el verdadero aprendizaje a través de la investigación, la experimentación y la toma de decisiones en un trabajo de equipo donde se distribuyen las diferentes funciones. Esto permite que el alumnado pueda descubrir y desarrollar sus diferentes calidades y expresarse con actividades distintas a las habituales en el ámbito escolar.

El proceso de trabajo se desarrolla con una estructura similar a la del cine profesional pero adaptando la complejidad de la propuesta a la tipología de alumnado, a los medios disponibles y, sobre todo, a la temporalización del proyecto. Realizan todo el proceso propio de la creación cinematográfica tanto en la preproducción con el desarrollo de la idea hasta el guión, como en la producción con el rodaje y la posproducción con el montaje de imágenes y sonidos y la composición de las músicas. Es fundamental que aprendan a organizarse y a planificarse para lograr el objetivo común participando colectivamente del proceso y llevando a cabo cada una de sus funciones con responsabilidad y autonomía.

Durante todo este proceso el profesor está atento a la planificación, el desarrollo de los diferentes proyectos y la resolución de dudas y problemas que vayan surgiendo. Además amplía información y realiza un seguimiento de los avances convocando reuniones periódicas con cada grupo así como con los responsables de las diversas funciones asignadas. Las obras creadas van desde anuncios con contenido social, pasando por la ficción y el documental, hasta el videoarte donde se desarrolla toda la expresividad de las imágenes y de los sonidos.



Organizamos los diferentes grupos de 4 integrantes (el número puede variar en función de la propuesta) que va a crear una obra cinematográfica. Cada uno de los integrantes tiene una función específica, desde la más creativa hasta la más técnica.

A. PREPRODUCCIÓN

Desarrollamos la idea, creamos el guión y preparamos todos los detalles previos al rodaje como localizaciones y casting.

De manera colectiva o el profesor/a expone la propuesta inicial de trabajo.

Cada uno de los miembros del grupo individualmente inicia un trabajo de documentación e investigación del tema a través de las TIC que facilitan el acceso a una información que deben aprender a seleccionar, analizar y sintetizar.

Cada integrante expone sus ideas maduradas durante la documentación al resto del grupo que reflexiona y debate para seleccionar el tema y el enfoque que se le va a dar a través de la IDEA.

IDEA. Que vamos a contar? Una pequeña frase debe contener la respuesta.

Finalmente desarrollarán una de ellas en un pequeño ARGUMENTO de 3 a 8 líneas.

ARGUMENTO. Como lo vamos a contar? Historia concreta que va a desarrollar esa idea.

A partir de aquí Director/a y Guionista desarrollarán el GUIÓN y el STORYBOARD.

GUIÓN. Consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones detalladas y diálogos y tiene que ser lingüísticamente sencillo y formalmente directo (en presente). Debe tener una fase de exposición, otra de desarrollo y una fase de desenlace o final y podemos estructurarlo en escenas.

Hacer varias lecturas y revisiones del guión. Las diferentes versiones conseguirán reducirlo a su esencia para hacerlo ameno e interesante y mantener la atención del espectador expresando de forma clara la IDEA.

Aquí tenéis un ejemplo de guión para estructurarlo correctamente con las acciones en presente e los diálogos centrados.

05. INTERIOR. CUARTO. CASA DANIEL. NOITE.

Daniel camiña moi nervioso polo cuarto. Finalmente colle o bolso de viaxe e mete roupa desordenadamente. Detense arrepentido. Déixase caer na cama. Extenuado queda durmido.

06. PESADELO

Obuses, disparos...laos de moribundos. Corpo a terra. Mirada de pánico. Novo son de obuses. Protéxese coas mans no casco. Máis estouridos e disparos.

07. INTERIOR. CUARTO. CASA DANIEL. NOITE.

Esperta sobresaltado e suoroso. Decide marchar definitivamente. Recolle o necesario, pecha o bolso. No caixón garda algo de diñeiro. Cólleo. A casa está en silencio. Sae sixilosamente pero antes colle una foto do marco e gárdaa.

08. INTERIOR. COCIÑA. CASA ACOLLIDA. DÍA.

Olga e Fátima entran na cocina. Fátima séntase cansada e Olga colle unha teteira do armario.

OLGA
Queres un té tamén?

FÁTIMA
Vale

OLGA
Por certo, como chegou ata aquí?

FÁTIMA
A verdade é que non fala moito pero
dixome que cruzara a fronteira a pé.

OLGA
E despois?...

STORYBOARD. Ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de trasladar la historia del guión a imágenes y sonidos utilizando la sintaxis cinematográfica (tipo de plano, angulación...). Este espacio de reflexión enriquece a su vez el propio guión en una búsqueda constante por expresar la idea inicial. También sirve posteriormente para la planificación del rodaje.

		SECUENCIA	3	ANIMADOR	
		DIA /NOCHE			

Nº	Duración	ILUMINACION:
		PROPS:
		COMENTARIOS
DIALOGOS:		
MOVIMIENTO:		
F(X)		

Nº	Duración	ILUMINACION:
		PROPS:
		COMENTARIOS
DIALOGOS:		
MOVIMIENTO:		
F(X)		

Nº	Duración	ILUMINACION:
		PROPS:
		COMENTARIOS
DIALOGOS:		
MOVIMIENTO:		
F(X)		

Nº	Duración	ILUMINACION:
		PROPS:
		COMENTARIOS
DIALOGOS:		
MOVIMIENTO:		
F(X)		

O APOSTOLO

El alumnado se organiza para desempeñar las distintas funciones una vez que fueron establecidas las bases del argumento entre todo el grupo.

Estas son las actividades que debe realizar cada alumno/a del grupo en esta fase.

PRODUCTOR/A	<ul style="list-style-type: none">• CASTING para los personajes de la obra. Hacer una pequeña prueba a los candidatos para comprobar su credibilidad en la interpretación.• LOCALIZACIONES. Consiste en fotografiar los posibles escenarios para el rodaje desde varios puntos de vista para tener información útil para la creación del storyboard y de la puesta en escena. Los escenarios son un elemento expresivo más.• Preparativos previos y necesidades MATERIAL (vestuario, iluminación, atrezzo...)
DIRECTOR/A	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo del GUIÓN y STORYBOARD.
GUIONISTA	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo del GUIÓN y STORYBOARD.
TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA-EDICIÓN	<ul style="list-style-type: none">• PRÁCTICAS DE CÁMARA. Manejo técnico. Iluminación y encuadre.• PRÁCTICAS DE SOFTWARE DE EDICIÓN. <p>ACTIVIDAD: Narrar en cinco planos la huida de un personaje por el centro escolar.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Diseñar storyboard.2. Grabar los planos cuidando encuadre e iluminación. Practicar enfoque manual (si tiene la cámara).3. Editar la escena. Introducir sonidos. Archivos de libre uso BANCO SONIDOS INTEF

B. PRODUCCIÓN

PLAN DE RODAJE. Establecer el orden de rodaje de los diferentes planos en función de la localización y otros aspectos organizativos que faciliten su desarrollo. Remarcar que, por lo general, no se rueda por orden del storyboard. Planificar por jornadas de rodaje los planos que se van a rodar calculando el tiempo necesario, posición de cámara y necesidades de atrezzo y producción en cada uno de ellos.

En el lugar de rodaje Producción organiza las necesidades de material. El director o directora con su ayudante indica el plano a rodar y la posición de la cámara y se realiza un ensayo para comprobar encuadres y movimientos de actores y actrices con la dirección de fotografía. Se solicita silencio absoluto durante toda la toma y se comienza a grabar. Se repite la toma tantas veces como sea necesario hasta estar convencidos del resultado.

PRODUCTOR/A	• ORGANIZACIÓN del rodaje. Preparativos y necesidades de material para cada plano en el orden del plan de rodaje.
DIRECTOR/A	• DIRECCIÓN del rodaje con especial atención a las interpretaciones de actores y actrices.
GUIONISTA	• AYUDANTE DEL DIRECTOR/A. Seguimiento del guión y storyboard según el plan de rodaje.
TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA-EDICIÓN	• CÁMARA. Manejo técnico. Iluminación y encuadre de cada plano previsto en el storyboard.

CONSEJOS

- En los rodajes existen momentos de tensión y discusiones que deben solventarse con serenidad y a través del diálogo. **PACIENCIA.**
- Comprobar antes del rodaje el buen funcionamiento de todo el material y que las baterías de la cámara están totalmente cargadas.
- En el rodaje hay que ser creativos y estar abiertos a cualquier cambio con el objetivo de solucionar todos los problemas que puedan surgir sin afectar a la expresividad de la IDEA.
- Si vamos a grabar planos con diálogos con una cámara con micrófono incorporado tenemos que hacerlo con encuadres cercanos para que se escuchen bien. Si la cámara tiene salida de auriculares utilízalos para comprobar la calidad de la grabación de sonidos en directo.
- Se pueden grabar tomas solo para la recogida de sonidos relevantes o que interfieran en los diálogos de los personajes con el objetivo de tenerlos en pistas separadas en la edición.
- Grabación en formato horizontal. El uso de teléfonos móviles e las aplicaciones y redes sociales están favoreciendo la grabación de video en vertical por lo que debemos insistir al alumnado en el formato HORIZONTAL del cine, salvo causa que justifique la verticalidad.

C. POSPRODUCCIÓN

MONTAJE. Proceso de unión de dos planos medidos y ordenados, para dotar de estructura al relato fílmico. Las técnicas de montaje sirven a la continuidad narrativa presente tanto en la imagen como en el sonido.

En la edición o montaje comienza a verse el fruto del trabajo en equipo. Cuando éste avanza el docente analiza con el alumnado el resultado obtenido para profundizar en los conceptos relacionados con éste. También se prepara el diseño gráfico para la promoción y exhibición de la película.

PRODUCTOR/A	<ul style="list-style-type: none">• Necesidades MATERIAL que surjan durante la edición.
DIRECTOR/A	<ul style="list-style-type: none">• EDICIÓN. Revisar el material rodado y construir la narración cinematográfica siguiendo el guión y el storyboard pero teniendo en cuenta la IDEA inicial que definió todo el proceso.
GUIONISTA	<ul style="list-style-type: none">• Diseño CARTEL para la promoción de la obra.
TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA-EDICIÓN	<ul style="list-style-type: none">• EDICIÓN. Control técnico del software y del montaje junto al director/a.

SONIDO

La construcción de la banda o espacio sonora es fundamental para la comprensión y expresividad de la narración fílmica. Con todo es un aspecto que no se tiene en cuenta o no se trabaja suficientemente cuando nos iniciamos en el lenguaje cinematográfico y creamos una obra. Por eso debemos prestar una atención especial a los sonidos tanto en la grabación en directo cómo en el montaje donde podemos sustituir o incorporar sonidos descargados para la construcción sonora en diferentes capas tanto para reforzar la acción de la imagen como para añadir emociones, sensaciones o potenciar la expresividad del mensaje y la idea que queremos transmitir.

Por tanto debe realizarse un trabajo minucioso en la creación sonora tanto en el desarrollo del guión y el storyboard cómo en el rodaje con la grabación en directo y de sonidos específicos y, especialmente, en el montaje para añadir significado y expresividad a nuestra narración explorando todas las posibilidades del son.

ESPACIO SONORO

Para crear los ambientes sonoros se pueden utilizar archivos donde encontrar sonidos de viento, lluvia, tráfico...y fragmentos musicales de libre uso de webs como:

[Instituto de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación](#)

SOFTWARE EDICIÓN

La herramienta de edición de video para el alumnado tiene que ser gratuita y para múltiples sistemas operativos. Además debe tener funciones que te permitan añadir efectos y transiciones de video, títulos de créditos y varias pistas de audio. Una posibilidad gratuita es OpenShot de software libre para Linux, Windows e IOS.

Recomendamos los siguientes programas.

VN EDITOR

Software de edición gratuito.

Es muy completo e intuitivo con versiones para Windows, IOS y Android (PC, MAC y aplicaciones móviles).



DaVinci Resolve

Software de edición gratuito.

Es muy completo con versiones para Windows, IOS y Android (PC, MAC y aplicaciones móviles).



CONSEJOS

- **IMPORTANTE:** comprobar los formatos de vídeo que admite el programa de edición para grabar en uno de ellos.
- No utilizar muchos efectos de imagen y sonido. Las historias editadas de manera sencilla nos permite controlar mejor la narración.
Todo está en función de la narración y de la IDEA.
- El sonido de una pieza cinematográfica es muy importante para su expresividad y comprensión y lo tenemos que trabajar específicamente construyendo el espacio sonoro con sonidos grabados en directo y archivos descargados de internet.
- La música no es necesaria y cuando aparece en una obra tiene que ser un elemento imprescindible para complementar su significado e su expresividad. No debe utilizarse como un elemento decorativo o sustitutivo de la necesaria fuerza expresiva del sonido.
- Los títulos de crédito deben ser sencillos y breves, en proporción a la duración de la obra audiovisual.



EXHIBICIÓN



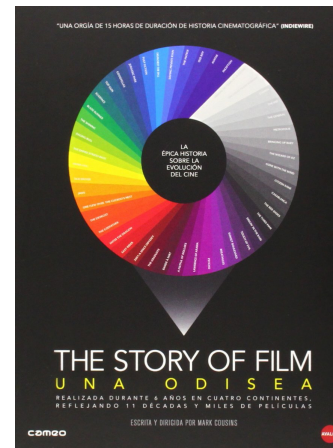
Para cerrar el acto comunicativo que supone la creación cinematográfica y musical debemos llegar a los espectadores a través de la exhibición presentando la obra cinematográfica como fruto de la experiencia educativa y del proceso creativo. Es importante que el alumnado creador pueda exponer ante la comunidad educativa sus logros.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

BERGALA, A. (2007). La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella. Barcelona: Editorial Laertes.



Historia del cine de Mark Cousins. Serie documental. DVD.



Rodari, Gianni (2009): Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias. Madrid: Ediciones Booket.



aturuxo films

proyecto pedagógico

Premio de Alfabetización Audiovisual 2014

Ministerio de Educación y Cultura

Premio Proxecta de Innovación Educativa 2018

Xunta de Galicia

Premio Nacional de Buenas Prácticas Educativas 2019

Ministerio de Educación

Premio Innovagal de Innovación Educativa 2021

Xunta de Galicia

www.aturuxofilms.com

aturuxofilms@gmail.com

