

guía didáctica

crea unha curtametraxe na aula



CONTEXTO

A implantación masiva da internet, das redes sociais e dos dispositivos móbiles poñen ao noso alcance unha extraordinaria cantidade de información visual a través de fotografías e vídeos que circulan libremente pola rede. Esta saturación visual pon en perigo á cidadanía porque, en moitos casos, consumimos as imaxes como espectadores pasivos sen capacidade reflexiva nin crítica e sen preparación. É evidente, por tanto, que descoñecer a linguaxe que constrúe esas mensaxes déixanos nun alarmante estado de indefensión pola súa eficacia comunicativa e a súa capacidade para condicionar a nosa personalidade e comportamento e condicionar a nosa percepción da realidade, especialmente en idades temperás.

Ante esta realidade a Comisión Europea publicou recomendacións en 2009/625/CE sobre a alfabetización mediática na contorna dixital e nun informe posterior de 2011 incidiu na necesidade de elaborar un modelo de educación cinematográfica para Europa, que inclúise a apreciación do cinema como unha forma de arte, a comprensión crítica, o acceso ao patrimonio nacional, o cinema mundial e o cinema popular, e as habilidades creativas para facer películas. Tamén recomendou esta definición revisada de Alfabetización Cinematográfica (Film Literacy):

“O nivel de comprensión dunha película, a capacidade de ser consciente e curioso na elección de películas; a competencia para mirar criticamente unha película e analizar o seu contido, cinematografía e aspectos técnicos; e a capacidade de manipular a súa linguaxe e recursos técnicos na produción creativa de imaxes en movemento”.

Por tanto parece necesaria e urxente unha adecuada formación da cidadanía para unha lectura e reflexión crítica das imaxes non só como consumidores senón tamén como produtores conscientes e responsables e que debe comezar na educación formal tal e como recolle a actual lexislación educativa con contidos non só en materias específicas senon coa utilización da linguaxe visual e cinematográfica transversalmente en todas as materias.

CINEMA E APRENDIZAXE

A experiencia cinematográfica permítenos reeducar a mirada a través de procesos de alfabetización na súa linguaxe e aproveitar as súas metodoloxías e procesos de creación para abordar desde a reflexión crítica e a sensibilidade calquera temática partindo da realidade.

As posibilidades pedagógicas dos procesos de alfabetización e produción cinematográfica impulsan o pensamento e a reflexión para desenvolver o noso propio coñecemento. E os mecanismos metodolóxicos da aprendizaxe por proxectos posibilitan a cooperación e colaboración en grupos de traballo onde o alumnado aprende a escoitar, expoñer e dialogar con respecto, cooperación e flexibilidade e tamén a resolver problemas, planificar e organizar o tempo de forma eficaz. O cinema tamén nos permite divulgar contidos sociais contribuindo á comprensión e o enriquecemento con diferentes realidades e dar voz a distintos colectivos recoñecendo os seus dereitos.

Por tanto, a experiencia creativa do cinema desenvolve metodoloxías de aprendizaxe facilitadoras de procesos para a adquisición de coñecemento e a acción social.



O cinema e os seus procesos de creación en particular permítennos desenvolver proxectos pedagóxicos integrais onde a reflexión, o pensamento crítico, a creatividade e as metodoloxías cooperativas posibilitan a intervención na contorna máis próxima co obxectivo de impulsar o compromiso social do alumnado.

Este achegamento a outras realidades produce no alumnado experiencias e cambios persoais a través do compromiso, a participación e a construción dun proxecto compartido para o cambio e a mellora social. A estratexia pedagóxica debe establecer estes procesos de aprendizaxe como un marco de acción social onde se alenta a idea de cambiar e transformar o mundo.

Unha obra cinematográfica é froito do traballo de moitas persoas con moi diversas funcións e achegas, desde as máis creativas ata as máis técnicas. Tamén dun proceso creativo estruturado e planificado onde as ferramentas TIC facilitan a súa produción.

Nesta guía didáctica imos desenvolver de xeito moi sinxelo todo o proceso creativo para a elaboración dun proxecto audiovisual desde a idea inicial ata a obra definitiva lista para exhibir. Tamén a organización do grupo e as tarefas de cada membro nas diferentes fases de produción.

O obxectivo é facilitar ao profesorado o proceso creativo completo dunha obra audiovisual co seu alumnado. Para iso detallamos os elementos sintácticos básicos da linguaxe cinematográfica, o proceso creativo a desenvolver polo alumnado cos seus pasos máis significativos e as funcións a desempeñar. Tamén algúns consellos prácticos que axudarán á consecución da obra final. Trátase de ofrecer ferramentas metodolóxicas eficaces para a súa aplicación na aula.

Esta guía didáctica estrutúrase en tres partes con consellos metodolóxicos e técnicos que faciliten ao profesorado a súa posta en práctica.

Sintaxe

Elementos fundamentais da linguaxe cinematográfica que o alumnado debe coñecer para iniciarse na creación.

Análise

Proposta de metodoloxía para a análise.

Proceso creativo

Metodoloxía a desenvolver co alumnado na aula nas diferentes fases de produción.



CORTE

El acorazado Potemkin de Sergei Eisenstein. 1925

SINTAXE

Elementos sintácticos básicos da linguaxe cinematográfica para o desenvolvemento dunha obra.

O proceso de alfabetización iníciase coa explicación dos fundamentos da sintaxe cinematográfica a través de exemplos gráficos e fílmicos de grandes películas da historia do cinema. Desta forma divúlganse os movementos artísticos desenvolvidos ao longo do tempo e as achegas de creadores e creadoras na dirección, interpretación, composición musical, fotografía...

É importante formar aos novos espectadores para que coñezan e saiban apreciar tamén o cinema que se atopa fóra das grandes multinacionais de distribución e exhibición.

Na aula proxéctanse fragmentos de grandes películas e foméntase o visionado de bo cinema.

TIPOS DE PLANO

TIPO ENCADRE VALOR EXPRESIVO

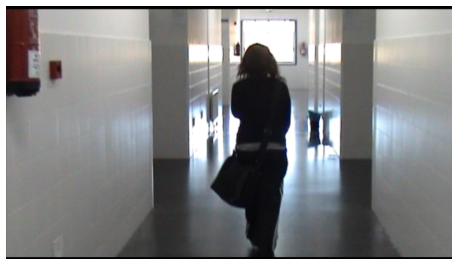


GPX

GRAN PLANO XERAL

O protagonista é o espazo, unha paisaxe, a cidade...

Sitúa a acción nun espazo concreto. Pode ser descritivo.



PX

PLANO XERAL

Encádrase o personaxe de corpo enteiro.

Identifícase o personaxe e podemos describilo. Tamén o espazo da acción.



PA

PLANO AMERICANO

Encádrase o personaxe lixeiramente por enriba dos xeonllos.

Ten maior protagonismo a expresión corporal e da cara.



PM

PLANO MEDIO O límite inferior por enriba da cintura.	Adecuado para mostrar as emocións e a realidade entre dous suxeitos.
--	--



PP

PRIMER PLANO Encadre da cara.	As emocións e a mirada dos personaxes teñen todo o protagonismo.
---	--



PD

PLANO DETALLE Encadre cercano dun obxecto ou fragmento dun personaxe.	Destaca un detalle significativo.
---	-----------------------------------



PS

PLANO SUBXECTIVO Punto de vista dun personaxe.	Implica ao espectador coma se fose o protagonista.
--	--

ANGULACIÓNS

	TIPO	ENCADRE	VALOR EXPRESIVO
	NORMAL	A cámara sitúase á altura do punto de vista do personaxe	
	CONTRAPICADO	A cámara sitúase por debaixo do punto de vista do personaxe.	O personaxe adquire maior presenza e forza física e psicolóxica sobre outros personaxes ou sobre o espectador.
	PICADO	A cámara sitúase por enriba do punto de vista do personaxe.	O personaxe está en inferioridade física e psicolóxica respecto a outro personaxe ou o espectador.

MOVEMENTOS DE CÁMARA

TIPO	VALOR EXPRESIVO
PANORÁMICA	A cámara xira sobre o seu eixe. Pode ter valor descritivo dun espazo ou acompañar a un personaxe ou obxecto no seu desprazamento.
TRAVELLING	A cámara desprázase polo espazo. O espectador participa do movemento e pode internarse ou afastarse dun lugar, acompañar a un personaxe...
CÁMARA OMBRO	A cámara se despraza ao ombro do operador. Maior dinamismo e naturalidade dos movementos.

TRANSICIÓN

CORTE

Desaparece un plano e comeza inmediatamente o seguinte. É o mais habitual.

FUNDIDO

Desaparece ou aparece un plano progresivamente cara / de unha cor, normalmente negro. Pode utilizarse para simbolizar un salto no tempo, un cambio de escena ou secuencia...

ENCADEADO

Desaparece progresivamente un plano aparecendo á vez outro superpoñéndose.

O TEMPO

ELIPSIS

Cando non se mostran partes da acción que non son significativas para a súa comprensión. Poden ser pequenos ou grandes saltos temporais.

RALENTIZACIÓN

Cámara lenta onde as imaxes cinematográficas están a menor velocidade que na realidade. Facilita unha sensación de irrealidade ou enfatiza a acción ou adquire certa poética.

ACELERACIÓN

Cámara rápida onde as imaxes cinematográficas están a maior velocidade que na realidade.

FLASH-BACK

Cando a narración salta do presente da acción ao pasado para voltar ao presente de novo.

FLASH-FORWARD

Cando a narración salta do presente da acción ao futuro para voltar ao presente de novo.

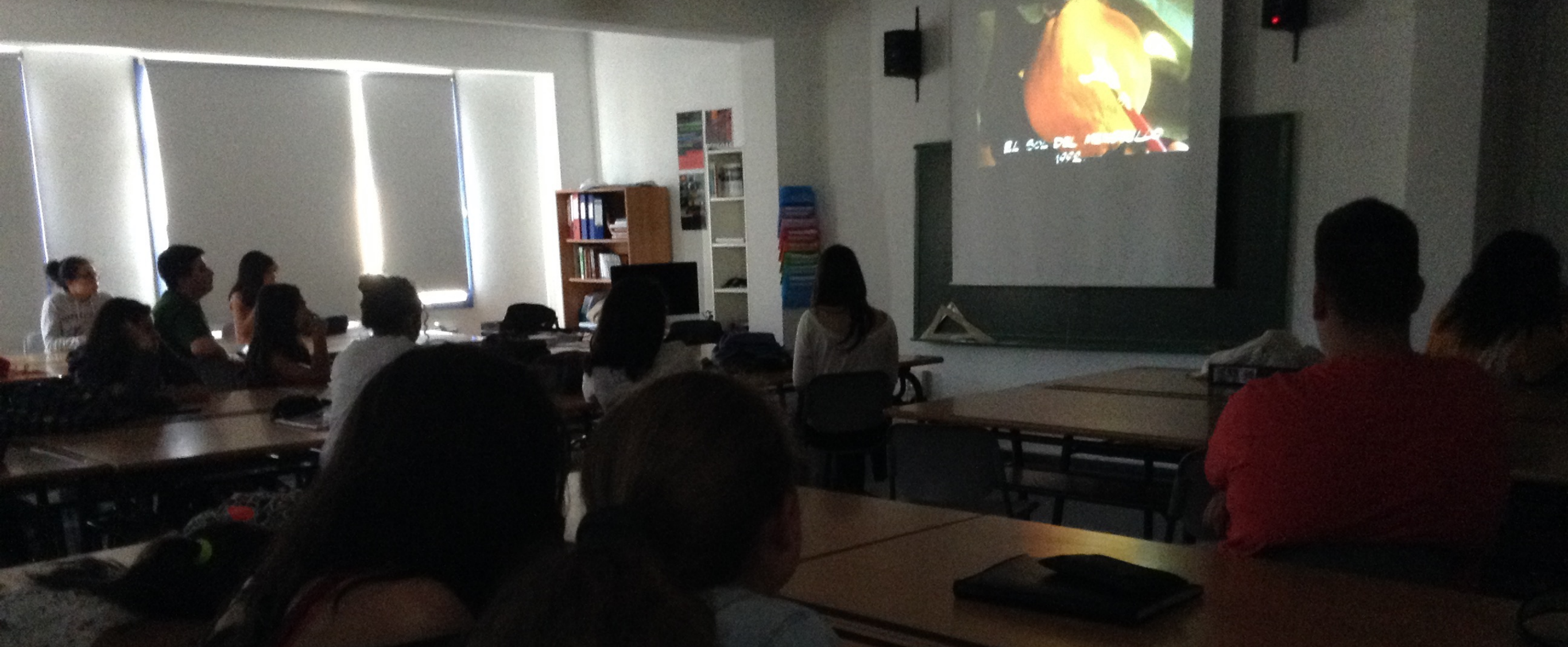
ESTRUTURA FÍLMICA

ESCENA

Acción dramática continuada que ten lugar nun mesmo espazo e nun mesmo tempo.
Cando hai unha ruptura espacial ou temporal entramos noutra escena.

SECUENCIA

Conxunto de escenas cunha unidade dramática completa. Pode haber rupturas temporais e espaciais.



ANÁLISE

Unha metodoloxía para a análise.

Para abordar a análise cinematográfica debemos situarnos desde o punto de vista da creación, é dicir, como unha análise das opcións formais e expresivas elixidas polo director para narrar, expresar e emocionar e que permitirán ao alumnado comprender en que consiste o acto creativo e as posibilidades que ofrecen os elementos sintácticos. Para iso utilízanse fragmentos de películas ou curtametraxes que permiten descubrir ao alumnado, tras o seu visionado e debate, a utilización dos recursos formais e expresivos, as metáforas visuais, a simboloxía e fundamentalmente descubrir, en parte, o proceso creativo que deu lugar a esa obra.



PROCESO CREATIVO

Metodoloxía para o desenvolvemento creativo dunha obra audiovisual e traballo a realizar polo grupo de alumnado.

Tras os coñecementos previos dos fundamentos da sintaxe e da análise realizada que nos permite entender as decisións formais, expresivas e artísticas tomadas polos seus creadores é o momento de que o alumnado pase pola súa propia experiencia de creación cinematográfica.

É neste proceso onde se produce a verdadeira aprendizaxe a través da investigación, a experimentación e a toma de decisións nun traballo de equipo onde se distribúen as diferentes funcións. Isto permite que o alumnado poida descubrir e desenvolver as súas diferentes calidades e expresarse con actividades distintas ás habituais no ámbito escolar.

O proceso de traballo desenvólvese cunha estrutura similar á do cinema profesional pero adaptando a complexidade da proposta á tipoloxía de alumnado, aos medios dispoñibles e, sobre todo, á temporalización do proxecto. Realizan todo o proceso propio da creación cinematográfica tanto na preproducción co desenvolvemento da idea ata o guión, como na produción coa rodaxe e a posproducción coa montaxe de imaxes e sons e a composición das músicas. É fundamental que aprendan a organizarse e a planificarse para lograr o obxectivo común participando colectivamente do proceso e levando a cabo cada unha das súas funcións con responsabilidade e autonomía.

Durante todo este proceso o profesor está atento á planificación, o desenvolvemento dos diferentes proxectos e a resolución de dúbidas e problemas que vaian xurdindo. Ademais ampla información e realiza un seguimento dos avances convocando reunións periódicas con cada grupo así como cos responsables das diversas funcións asignadas. As obras creadas van desde anuncios con contido social, pasando pola ficción e o documental, ata o videoarte onde se desenvolve toda a expresividade das imaxes e dos sons.



Organizamos os diferentes grupos de 4 integrantes (o número pode variar en función da proposta) que vai crear unha obra cinematográfica. Cada un dos seus integrantes ten unha función específica, desde a máis creativa ata a máis técnica.

A. PREPRODUCCIÓN

Desenvolvemos a idea, creamos o guión e preparamos tódolos detalles previos á rodaxe como localizacións e casting.

De maneira colectiva ou o profesor/a expón a proposta inicial de traballo.

Cada un dos membros do grupo individualmente inicia un traballo de documentación e investigación do tema a través das TIC que facilitan o acceso a unha información que deben aprender a seleccionar, analizar e sintetizar.

Cada integrante expón as súas ideas maduradas durante a documentación ao resto do grupo que reflexiona e debate para seleccionar o tema e o enfoque que se lle vai a dar a través da IDEA.

IDEA. Que imos contar? Unha pequena frase debe conter a resposta.

Finalmente desenvolverán unha delas nun pequeno ARGUMENTO de 3 a 8 liñas.

ARGUMENTO. Como o imos contar? Historia concreta que vai desenvolver esa idea.

A partir de aquí Director/a e Guionista desenvolverán o GUIÓN e o STORYBOARD.

GUIÓN. Consiste na presentación narrativa e ordenada das accións detalladas e diálogos e ten que ser lingüisticamente sinxelo e formalmente directo (en presente). Debe ter unha fase de exposición, outra de desenvolvemento e unha fase de desenlace ou final e podemos estruturalo en escenas.

Facer varias lecturas e revisións do guión. As diferentes versións conseguirán reduci-lo á súa esencia para facelo ameno e interesante e manter a atención do espectador expresando de forma clara a IDEA.

Aquí tedes un exemplo de guión para estruturalo correctamente coas accións en presente e os 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...laio 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 cociña. 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 díxome que cruzara a fronteira a pé.

OLGA
E despois?...

STORYBOARD. Ilustracións mostradas en secuencia co obxectivo de trasladar a historia do guión a imaxes e sons utilizando a sintaxe cinematográfica (tipo de plano, angulación...). Este espazo de reflexión enriquece á súa vez o propio guión nunha procura constante por expresar a idea inicial. Tamén serve posteriormente para a planificación da rodaxe.

		SECUENCIA	3	ANIMADOR	
		DIA /NOCHE			

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

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

O APOSTOLO

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

O alumnado organízase para desempeñar as distintas funcións unha vez que foron establecidas as bases do argumento entre todo o grupo.

Estas son as actividades que debe realizar cada alumno/a do grupo nesta fase.

PRODUTOR/A	• CASTING para os personaxes da obra. Facer unha pequena proba aos candidatos para comprobar a súa credibilidade na interpretación. • LOCALIZACIÓNS. Consiste en fotografar os posibles escenarios para a rodaxe dende varios puntos de vista para ter información útil para a creación do storyboard e da posta en escena. Os escenarios son un elemento expresivo máis. • Preparativos previos e necesidades MATERIAL (vestiario, iluminación, atrezzo...)
DIRECTOR/A	• Desenvolvemento do GUIÓN e STORYBOARD.
GUIONISTA	• Desenvolvemento do GUIÓN e STORYBOARD.
TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA-EDICIÓN	• PRÁCTICAS DE CÁMARA. Manexo técnico. Iluminación e encadre. • PRÁCTICAS DE SOFTWARE DE EDICIÓN. ACTIVIDADE: Narrar en cinco planos a fuxida dun personaxe polo centro escolar. 1. Diseñar storyboard. 2. Grabar os planos coidando encadre e iluminación. Practicar enfoque manual (se ten a cámara). 3. Editar a escena. Introducir sons. Arquivos de libre uso BANCO SONS INTEF

B. PRODUCCIÓN

PLAN DE RODAXE. Establecer a orde de rodaxe dos diferentes planos en función da localización e outros aspectos organizativos que faciliten o seu desenvolvemento. Remarcar que, polo xeral, non se roda por orde do storyboard. Planificar por xornadas de rodaxe os planos que se van rodar calculando o tempo necesario, posición de cámara e necesidades de atrezzo e produción en cada un deles.

No lugar de rodaxe produción organiza as necesidades de material. O director ou directora co seu axudante indica o plano a rodar e a posición da cámara e realízase un ensaio para comprobar encadres e movementos de actores e actrices coa dirección de fotografía. Solicítase silencio absoluto durante toda a toma e comézase a gravar. Repítese a toma tantas veces como sexa necesario ata estar convencidos do resultado.

PRODUTOR/A	• ORGANIZACIÓN do rodaxe. Preparativos e necesidades de material para cada plano na orde do plan de rodaxe.
DIRECTOR/A	• DIRECCIÓN da rodaxe con especial atención ás interpretacións de actores e actrices.
GUIONISTA	• AXUDANTE DO DIRECTOR/A. Seguimento do guión e storyboard según o plan de rodaxe.
TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA-EDICIÓN	• CÁMARA. Manexo técnico. Iluminación e encadre de cada plano previsto no storyboard.

CONSELLOS

- Nas rodaxes existen momentos de tensión e discusións que deben solventarse con serenidade e a través do diálogo. PACIENCIA.
- Comprobar antes da rodaxe o bo funcionamento de todo o material e que as baterías da cámara están totalmente cargadas.
- Na rodaxe hai que ser creativos e estar abertos a calquera cambio co fin de solucionar tódolos problemas que poidan xurdir sen afectar á expresividade da IDEA.
- Se imos gravar planos con diálogos cunha cámara con micrófono incorporado temos que facelo con encadres cercanos para que se escoiten ben. Se a cámara ten saída de auriculares utilízalos para comprobar a calidade da gravación de sons en directo.
- Pódense gravar tomas só para a recollida de sons relevantes ou que interfiran nos diálogos das personaxes co fin de telos en pistas separadas na edición.
- Gravación en formato horizontal. O uso de teléfonos móbiles e as aplicacións e redes sociais están favorecendo a gravación de vídeo en vertical polo que debemos insistir ao alumnado no formato HORIZONTAL do cinema, salvo causa que xustifique a verticalidade.

C. POSPRODUCCIÓN

MONTAXE. Proceso de unión de dous planos medidos e ordenados, para dotar de estrutura ao relato fílmico. As técnicas de montaxe serven á continuidade narrativa presente tanto na imaxe como no son.

Na edición ou montaxe comeza a verse o froito do traballo en equipo. Cando esta avanza o profesor analiza co alumnado o resultado obtido para profundar nos conceptos relacionados esta. Prepárase, así mesmo, o deseño gráfico para a promoción e exhibición da película.

PRODUTOR/A	• Necesidades MATERIAL que xurdan durante a edición.
DIRECTOR/A	• EDICIÓN. Revisar o material rodado e construír a narración cinematográfica seguindo o guión e o storyboard pero tendo en conta a IDEA inicial que definiu todo o proceso.
GUIONISTA	• Deseño CARTEL para a promoción da obra.
TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA-EDICIÓN	• EDICIÓN. Control técnico do software e do montaxe xunto ao director/a.

SON

A construción da banda ou espazo sonoro é fundamental para a comprensión e expresividade da narración fílmica. Con todo é un aspecto que non se ten en conta ou non se traballa suficientemente cando nos iniciamos na linguaxe cinematográfica e creamos unha obra. Por iso debemos prestar unha atención especial aos sons tanto na gravación en directo como na montaxe onde podemos substituír ou incorporar sons descargados para a construción sonora en diferentes capas tanto para reforzar a acción da imaxe como para engadir emocións, sensacións ou potenciar a expresividade da mensaxe e a idea que queremos transmitir.

Por tanto debe realizarse un traballo minucioso na creación sonora tanto no desenvolvemento do guión e o storyboard como na rodaxe coa gravación en directo e de sons específicos e, especialmente, na montaxe para engadir significado e expresividade á nosa narración explorando todas as posibilidades do son.

ESPAZO SONORO

Para crear os ambientes sonoros pódense utilizar arquivos onde atoparedes sons de vento, chuvia, tráfico...e fragmentos musicais de libre uso de webs como:

[Instituto de Tecnoloxías Educativas do Ministerio de Educación](#)

SOFTWARE EDICIÓN

A ferramenta de edición de vídeo para o alumnado ten que ser gratuita e para múltiples sistemas operativos. Ademais debe ter funcións que che permitan engadir efectos e transicións de vídeo, títulos de créditos e varias pistas de audio. Unha posibilidade gratuita é **OpenShot** de software libre para Linux, Windows e OS X.

Recomendamos os seguintes programas na súa versión demo.

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).



CONSELLOS

- **IMPORTANTE:** comprobar os formatos de vídeo que admite o programa de edición para gravar nun deles.
- Non utilizar moitos efectos de imaxe e son. As historias editadas de maneira sinxela permitirannos controlar mellor a narración. Todo está en función da narración e da IDEA.
- O son dunha peza cinematográfica é moi importante para a súa expresividade e comprensión e o temos que traballar especificamente construíndo o espazo sonoro cos sons gravados en directo e arquivos descargados de internet.
- A música non é necesaria e cando aparece nunha obra ten que ser un elemento imprescindible para complementar o seu significado e a súa expresividade. Non debe utilizarse como un elemento decorativo ou substitutivo da necesaria forza expresiva do son.
- Os títulos de crédito deben ser sinxelos e breves, en proporción á duración da obra audiovisual.



EXHIBICIÓN



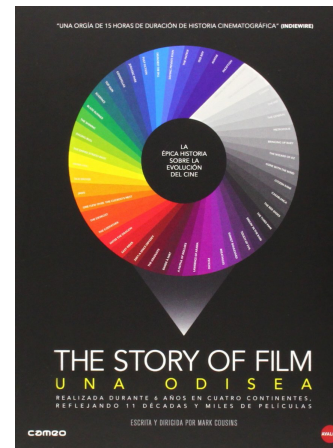
Para pechar o acto comunicativo que supón a creación cinematográfica e musical debemos chegar aos espectadores a través da exhibición presentando a obra cinematográfica como froito da experiencia educativa e do proceso creativo. É importante que o alumnado creador poida expoñer ante a comunidade educativa os seus 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 do cinema de Mark Cousins. Serie documental. DVD.



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



aturuxo films

proxecto pedagógico

Premio de Alfabetización Audiovisual 2014

Ministerio de Educación e 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

