

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO



El sol del membrillo de Víctor Erice

UNIDADES DIDÁCTICAS

AUTOR **SERGIO CLAVERO**

aturuxofilms@gmail.com

ÍNDICE

A. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO	2
ANIMACIÓN	
PROGRAMACIÓN	4
LENGUAJE AUDIOVISUAL	9
SINTAXIS AUDIOVISUAL	10
TRABAJO EN EQUIPO	15
EJEMPLOS Y FICHAS	29
PROPUESTAS DIDÁCTICAS	37
ANIMACIÓN	46
CONTENIDOS TEÓRICOS	47
TRABAJO EN EQUIPO	52
FICHA STORYBOARD	65
PROPUESTAS DIDÁCTICAS	66



Fotograma de "O espírito da colmeia" de Víctor Erice

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

ANIMACIÓN

PROGRAMACIÓN

1. CONTEXTO

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación invaden de modo creciente nuestro espacio público y privado.

Nos encontramos en una verdadera civilización de la imagen donde se propone la necesidad de formarse adecuadamente con el fin de analizar esos mensajes y procesar críticamente la información que recibimos.

Los medios audiovisuales inciden cada vez más en la construcción de una idea del mundo y en la creación de unos modelos de conducta que influyen decisivamente en nuestros comportamientos cotidianos.

Desde los centros educativos tenemos que alfabetizar el alumnado en el lenguaje audiovisual contribuyendo de esta manera a su formación intelectual, desarrollando su capacidad de producir y analizar críticamente los mensajes de los medios de comunicación.

2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

La competencia artística y cultural se adquiere fundamentalmente a través de esta materia, estando presente a lo largo de todo el currículo. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones audiovisuales del propio patrimonio cultural y del ajeno. Se contribuye también a conseguir esta competencia cuando se experimenta e investiga con distintas posibilidades técnicas y expresivas a través de la imagen y el sonido.

Facilita la comunicación y la comprensión y enriquecimiento con diferentes realidades y producciones del mundo audiovisual.

Contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística en cuanto a expresar pensamientos, emociones y generar ideas en el trabajo de desarrollo del guión en los proyectos audiovisuales. También contribuye, en el trabajo en grupo, a que los alumnos aprendan a escuchar, exponer y dialogar en el debate de ideas para la creación de la historia cinematográfica. Ayuda a ser competente a la hora de comprender, componer y utilizar distintos tipos de textos en el proceso de creación desde la idea al guión con una intención comunicativa y técnica.

Muchas de las propuestas de creación audiovisual utilizan la creación literaria como punto de partida a través de adaptaciones o ideas iniciales.

También ayuda a desarrollar la capacidad empática para tener en cuenta las opiniones distintas a la propia con sensibilidad y espíritu crítico constructivo. La importancia que adquieren en él currículo los contenidos relativos al contorno audiovisual y multimedia, expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en el tratamiento de la información. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone un recurso válido para la producción de creaciones audiovisuales, sino que su vez, colabora en la adquisición de la competencia digital con la utilización de los medios digitales en el mundo audiovisual. (cámaras de vídeo digital, software de captación de imagen y de edición, tratamiento digital de imágenes, diseño gráfico, internet ...)

Los alumnos van a disponer de habilidades para buscar, procesar y comunicar a través del lenguaje audiovisual generando producciones responsables y creativas. También van a aprovechar la información para analizar de forma crítica los mensajes audiovisuales con un trabajo personal y con un trabajo colaborativo.

El lenguaje audiovisual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Incide estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. De esta manera, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y autonomía personal.

El trabajo en grupo obliga a disponer de habilidades sociales para relacionarse y para cooperar; ponerse en lugar del otro, valorar las ideas de los demás, dialogar y negociar, y trabajar de forma cooperativa y flexible.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En la medida en que la creación audiovisual suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

A través del análisis de obras y de la creación audiovisual se contribuirá a la comprensión de la realidad social en que viven los alumnos mediante los temas de las propuestas didácticas: creación de documentales con temas sociales, temas a desarrollar en los guiones ...

La reflexión sobre los procesos y experimentación creativa contribuye a favorecer la competencia de aprender a aprender que implica la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Ayuda a obtener un rendimiento máximo en el trabajo cooperativo y de proyectos, resolviendo problemas, planificando y organizando las actividades y el tiempo de

forma efectiva, recogiendo y seleccionando información, incluyendo los recursos tecnológicos como Internet.

El lenguaje audiovisual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción en el mundo físico mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento y la reflexión y posterior análisis. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a las buenas prácticas en la utilización de materiales para la creación de decorados y personajes.

El lenguaje audiovisual enriquece la capacidad comunicativa, dado que, como toda forma de comunicación, posee unos procedimientos comunes que permiten hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones integrando el lenguaje audiovisual con otras imágenes.

Su contribución al Plan Lector del centro es claro al emplear, con un enfoque funcional, las distintas tecnologías de la comunicación y de la información para incidir en aspectos específicos de estos soportes y del lenguaje audiovisual de cara a una utilización eficaz, comprensiva y ética de los mismos.

En las propuestas didácticas se trabajará con todo tipo de textos: literarios, periodísticos, publicitarios, gráficos, guiones técnicos ...

Dentro del Plan de Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación la necesidad de una alfabetización de los alumnos en el lenguaje audiovisual es evidente para un uso, comprensión y comunicación adecuada con las nuevas tecnologías.

Necesitamos formar alumnos críticos que no sólo utilizan estas tecnologías sino que también comprenden, valoran y analizan sus contenidos.

3. OBJETIVOS

1. Conocer los principios básicos en los que se basa el lenguaje audiovisual.
2. Producir e interpretar mensajes audiovisuales a través de una serie de conceptos, destrezas, procedimientos y valores.
3. Motivar y potenciar la creatividad y la expresividad mediante la elaboración de mensajes audiovisuales.
4. Desarrollar una actitud crítica frente a los mensajes audiovisuales y analizar su repercusión social e individual.
5. Fomentar el trabajo en equipo como elemento de integración entre los alumnos y alumnas, adoptando actitudes de flexibilidad, cooperación, interés y respeto por el trabajo de los demás que permitan finalizar con éxito el proyecto conjunto.
6. Hacer un uso adecuado del material del aula.
7. Conocer la importancia de la tecnología en la elaboración de mensajes audiovisuales.
8. Proponer proyectos y actividades concretas de creación de obras audiovisuales, tanto en imagen real como en animación, con todos los contenidos teóricos y proceso práctico guiado para el desarrollo de las mismas en función de los recursos técnicos disponibles y el número de alumnos en el aula.

4. AVALIACIÓN

- Producir mensajes audiovisuales coherentes con los objetivos propuestos.
Evaluaremos la capacidad de aplicación de los contenidos a la producción de mensajes audiovisuales y la utilización de las herramientas y destrezas fundamentales que la permiten.
- Participar en la realización de proyectos en grupo.
Determinaremos el grado de integración del alumno en el grupo y la asunción de las responsabilidades colectivas.

5. METODOLOGÍA

El lenguaje audiovisual es una materia que combina teoría y praxis de un modo sistemático y constante a lo largo de todos los contenidos. El desarrollo de la misma debe alternar, por lo tanto, las explicaciones teóricas con la realización de prácticas en todas aquellas partes en las que puedan realizarse en función de los medios técnicos disponibles para el número de alumnos y alumnas que formen el grupo.

El trabajo en equipo se potencia en esta materia y los alumnos y alumnas tendrán que asumir responsabilidades en el trabajo cooperativo. Al profesorado corresponde coordinar las distintas funciones, dinamizar los grupos y encontrar soluciones para dar salida a los problemas que surjan.

6. AREA CURRICULAR Y NIVELES DE IMPLANTACIÓN

Estas unidades didácticas pretenden ser una herramienta muy útil en el cometido de los profesores de Educación Secundaria, en especial en la materia de Educación Plástica y Visual por que contemplen sus programaciones los contenidos relativos al lenguaje audiovisual.

En el tercer curso puede introducirse a los alumnos en el lenguaje audiovisual para posteriormente iniciar la reflexión en el análisis crítico de las obras audiovisuales.

En el cuarto curso pueden desarrollarse los contenidos con una mayor profundidad y abordar las propuestas didácticas de creación de obras audiovisuales con una mayor efectividad.

7. EDUCACIÓN EN VALORES

Educación para la paz, igualdad entre sexos, preservación del medio ambiente, consumismo y estilo de vida; en definitiva, desarrollo de valores positivos y de respeto en la comprensión de la realidad que se puede trabajar eligiendo adecuadamente los temas para los guiones de las obras a realizar.

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

SINTAXIS

TIPOS DE PLANO

	TIPO	ENCUADRE	VALOR EXPRESIVO
	GPG	GRAN PLANO GENERAL El protagonista es el espacio, un paisaje, la ciudad...	Sitúa la acción en un espacio concreto. Es descriptivo.
	PG	PLANO GENERAL Se encuadra el personaje de cuerpo entero.	Se identifica el personaje y podemos describirlo. También el espacio de la acción.
	PA	PLANO AMERICANO Encádrase o personaxe lixeiramente por enriba dos xeonllos.	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.

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 respecto a otro personaje.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

TIPO

VALOR EXPRESIVO

PANORÁMICA

La cámara gira sobre su eje.

Puede tener valor descriptivo de un espacio o acompañar a un personaje u objeto en su desplazamiento.

TRAVELLING

La cámara se desplaza por el espacio.

El espectador participa del movimiento y puede internarse o alejarse de un lugar, acompañar a un personaje...

CÁMARA AL HOMBRO

La cámara se desplaza al hombro del operador.

Mayor dinamismo y naturalidad de los movimientos.

TRANSICIONES

CORTE

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

FUNDIDO

Desaparece o aparece un plano progresivamente hacia o desde un color, normalmente negro.

ENCADENADO

Desaparece progresivamente un plano apareciendo a la vez otro.

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.

Visionado de obras audiovisuales.

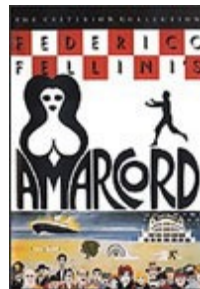
Obras completas y fragmentos para ejemplificar los conceptos de la sintaxis audiovisual.



Víctor Erice



Sergei Eisenstein



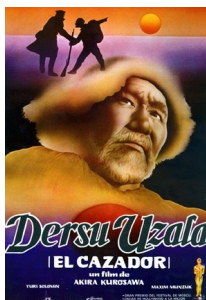
Federico Fellini



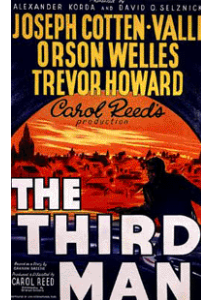
Orson Welles



Francois Truffaut



Akira Kurosawa



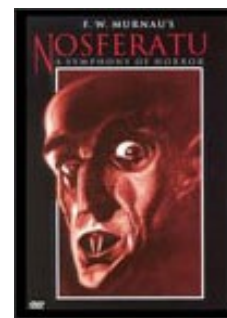
Carol Reed



Woody Allen



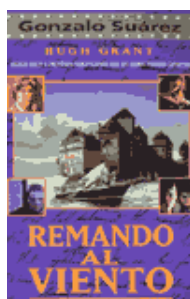
Luchino Visconti



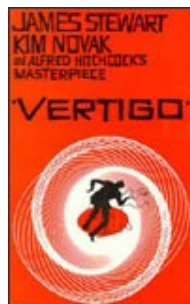
F.W. Murnau



Billy Wilder



Gonzalo Suarez



Alfred Hitchcocks



Luis Buñuel



Charles Chaplin



Roman Polanski



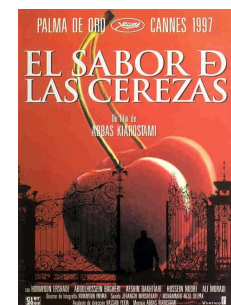
Stanley Kubrick



Pedro Almodóvar



Alejandro G. Iñárritu



Abbas Kiarostami

TRABAJO EN EQUIPO

Una obra cinematográfica es fruto del trabajo de muchas personas con muy diversas funciones y aportaciones, desde las más creativas hasta las más técnicas. Tras la propuesta de trabajo hay que hacer los diferentes grupos que, como norma general, estarán formados por 5 alumnos y alumnas. Se pretende que cada uno de ellos tenga unas funciones específicas en cada una de las fases de la creación.

A continuación, en el desarrollo del proceso creativo, se reparten las funciones en cada fase de producción.

PROCESO DE CREACIÓN

En este apartado vamos a desarrollar 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.

A. PREPRODUCCIÓN

Esta fase es muy importante porque desarrollamos la idea, creamos el guión y preparamos todos los detalles previos al rodaje.

El profesor, en primer lugar y tras impartir los conocimientos teóricos mínimos del lenguaje audiovisual, va a proponer la actividad a realizar que delimita muchos de los aspectos de la obra como temática, duración, organización, método de trabajo ...

El trabajo desde el inicio debe estar guiado y concretado con el fin de que el alumnado llegue a un resultado de calidad que refleje todo el esfuerzo hecho.

Al final de la unidad didáctica se encuentran las propuestas que pretenden adecuarse a sus posibilidades creativas, organizativas y medios disponibles para intentar conseguir ese objetivo.

La idea.

Una vez hechos los grupos y la propuesta, deben elaborarse las ideas de las que desarrollaremos el argumento de nuestra obra audiovisual.

No toda idea es tan interesante como para invertir un esfuerzo y un tiempo en llevarla adelante.

Una idea no es una historia y llegar a alguna conclusión necesita recorrer una serie de pasos:

1º Cada uno de los miembros del grupo individualmente anotará todas las ideas que se le ocurran sobre la propuesta del profesor y finalmente desarrollará una de ellas en un pequeño argumento de 3 a 8 líneas (Story Line).

Cuando intentemos obtener una historia de la idea pueden darse tres circunstancias:

- No obtenemos nada en claro y la rechazamos.
- Surge un storyline que nos resulta potencialmente atractivo.
- Obtenemos un storyline que no conserva nada de la idea original pero nos parece interesante.

2º Puesta en común con la lectura de cada uno de los argumentos y debate en torno a la cual puede ser la mejor historia. Valorar además de la originalidad de la historia las posibilidades reales de llevarla a cabo.

El alumnado debe hacer el esfuerzo de escuchar a los demás y debatir sobre las distintas propuestas. Con el mayor consenso posible y guiados por la mayoría, se elegirá una de las historias.

3º Trabajar el story line para hacerlo más interesante con las aportaciones del resto del grupo.

Dos alumnos, entre ellos el creador de la idea original y el director, se encargarán del desarrollo a partir de aquí de las diferentes fases que conducirán al guión definitivo.

Argumento.

Breve resumen de un párrafo donde ya se especifican los personajes, las acciones principales y las intenciones. No contiene diálogos y su forma debe ser clara y concisa.

Tratamiento.

Descripción detallada de la película. Aun no aparecen los diálogos pero sí todos los personajes, situaciones y acciones desde una perspectiva literaria.

Tener en cuenta aspectos básicos de toda narración como el tema, el objetivo, la meta del protagonista y los conflictos que se van a crear. Puesta en común con el grupo para aportar sugerencias o nuevas ideas que mejoren la historia.

Guión literario.

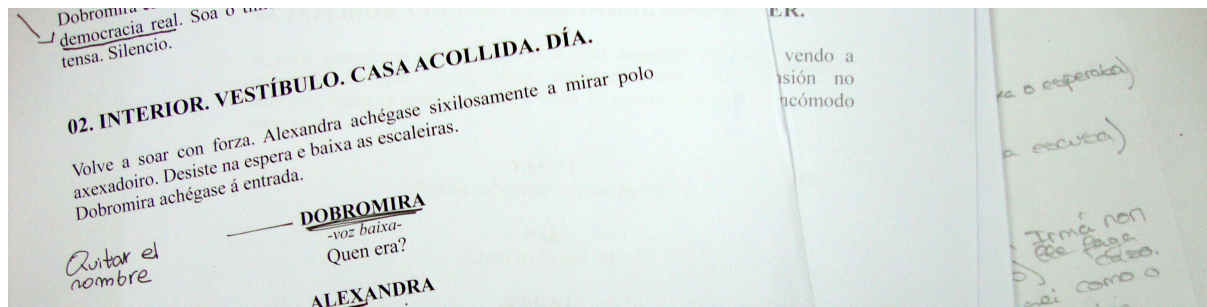
Contiene las acciones y los diálogos y es el instrumento de trabajo del todo el equipo de rodaje, tanto de los técnicos como de los actores y actrices.

El guión literario consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones y diálogos, todo estructurado en secuencias y dispuesto para ser llevado a la pantalla.

Tiene que ser lingüísticamente sencillo y formalmente directo (en presente).

El guión debe tener una fase de exposición, otra de desarrollo y una fase de desenlace o final.

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.



CONSEJO: No pongamos trabas a nuestra imaginación, pero seamos realistas y consideremos los medios de que disponemos.

Guión técnico.

Es la planificación previa del director de todas las secuencias o escenas. Este método permite preparar con mayor concreción las necesidades para cada plano.

El director redacta el guión técnico señalando en cada plano los diferentes aspectos del lenguaje audiovisual: el emplazamiento de la cámara y los tamaños de plano (general, medio, primer plano ...), ángulos de la toma (picado, contrapicado, normal ...), los movimientos de cámara (panorámica, steadycam, travelling ...), las transiciones entre planos (fundidos, encadenados, desenfokes ...), efectos dramáticos (juegos de luces o sonidos...).... El guión técnico puede elaborarse junto con el Storyboard.

(Ver ejemplo).

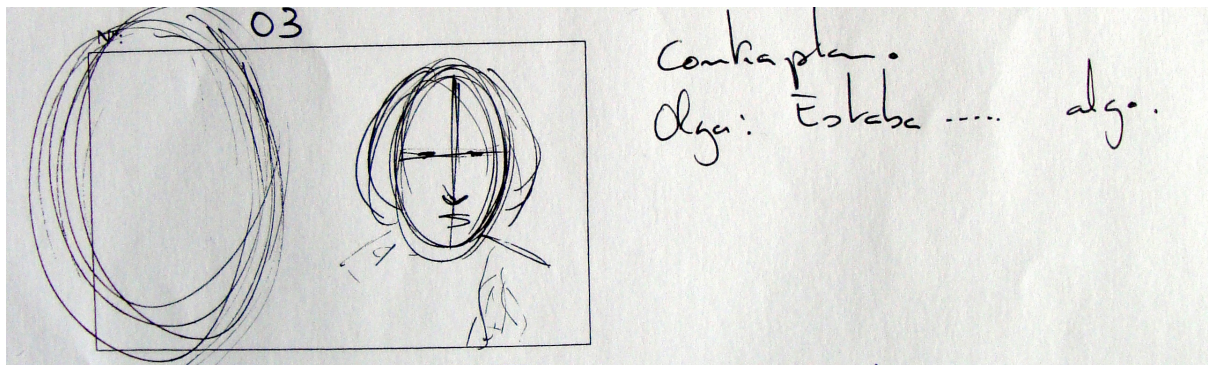
Storyboard.

Presentación en dibujos o fotografías del guión técnico.

A modo de cómic se presentan cada uno de los planos que narran la historia.

Posee su propia nomenclatura de signos (flechas para indicar que tres dibujos consecutivos serán el mismo plano rodado en movimiento ...) y abreviaturas.

Uno de los miembros del grupo que domine el dibujo será el encargado de hacer el storyboard junto con el guión técnico.



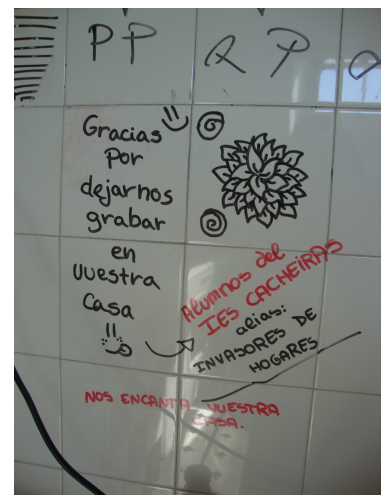
Casting

El productor se encargará de hacer un pequeño casting para los personajes de la obra. Si hay varios candidatos para un papel grabar una pequeña actuación para salir de dudas.

Los actores y actrices pueden ser tanto miembros del grupo como externos a él.

Localizaciones.

El **productor** busca los lugares donde se puede rodar la historia. Debe valorar las posibilidades reales de rodaje en cuanto a espacio e infraestructura (enchufes ...)



Dirección de fotografía.

Manejo de cámara.

El director de fotografía, mientras otros compañeros desarrollan el guión, debe familiarizarse con el manejo de la cámara de vídeo y hacer algunas prácticas.

Cuando el guión esté suficientemente avanzado hay que ensayar con los actores y actrices algunas de las posibles escenas y rodar en las localizaciones elegidas probando también encuadres. Ensayar los diálogos para ver si funcionan.

En esta fase el encargado del sonido hace las pruebas correspondientes con el micrófono y la pértiga. El sonido debe ser claro y limpio sobre todo en los diálogos.

Visionar los ensayos para corregir y sacar conclusiones.

CONSEJO: Cuidado con el micrófono dentro del encuadre.



B. PRODUCCIÓN

Desgloses y plan de trabajo.

Establecer la 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.

El productor, con un ayudante se es preciso, debe encargarse de la administración económica y organizativa y de las necesidades de material. Si las jornadas de rodaje son largas preparar comida y bebidas para todo el equipo.



CONSEJO: Comprobar antes del rodaje el buen funcionamiento de todo el material y que las baterías de la cámara están totalmente cargadas.

Rodaje.

En el lugar de rodaje los actores preparan vestuario y maquillaje.

El director indica el plano a rodar y la posición de la cámara. Se realiza un ensayo para comprobar encuadres y movimientos de actores y el técnico de sonido aprovecha para ajustar los niveles de audio.

El director solicita silencio absoluto durante toda la toma.

El director de fotografía comienza a grabar.

El script coloca delante de la cámara la claqueta con los datos del plano a rodar (secuencia, plano y toma).

Se rueda el plano y los actores interpretan su papel.

Se repite la toma tantas veces como sea necesario hasta estar convencido del resultado.

Aceptar una toma por cansancio o impotencia sólo conduce al desastre.

Hay que intentar cumplir el plan de trabajo aunque suponga un sacrificio (horas extra, reducción del número de planos o de complejidad de la puesta en escena).

Es importante, cuando la jornada de rodaje sea larga, parar a reponer fuerzas con bocadillos y bebidas.

Cuando termine la jornada visionar lo grabado para comprobar la necesidad de repetir algún plano en la próxima fecha.

CONSEJOS:

En casi todos los rodajes existen momentos de tensión y discusiones que deben solventarse con serenidad y a través del diálogo. PACIENCIA.

En el rodaje hay que ser creativos y estar abierto a cualquier cambio con el fin de solucionar todos los problemas que puedan surgir.

Pueden grabarse tomas sólo para la recogida de sonidos relevantes o que interfieran en los diálogos de los personajes con el fin de tenerlos en pistas separadas en la edición.

Normalmente el visionado del todo el material grabado en el rodaje no da una buena impresión pero aún nos falta la fase de postproducción donde toma forma definitiva la obra.



C.POSTPRODUCCIÓN

Edición y Sonorización.

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**.

FASES

1 - **Volcado.** Paso de lo grabado desde la cámara digital al PC.

2 - **Transcripción.** Visionado de las tomas y descripción por tiempos de lo grabado. Elección de las buenas.

3 - **Edición.** Esta labor deben hacerla el director y el montador que tienen que dominar el software de edición de vídeo elegido.

Algunos de los programas nos permiten la edición de las imágenes en pistas distintas y la creación de efectos y transiciones muy interesantes para nuestro trabajo.



En el apartado del sonido podemos tener diferentes pistas para la música, las voces y los efectos de sonido cuidando la calidad de todas ellas. Normalmente este apartado es el más descuidado por el que tenemos que hacer un especial hincapié en este ya que de eso va a depender la calidad de nuestra obra final.

Recordar que la música existente está sujeta a derechos de autor y si no tenemos permiso podríamos exhibir la obra comercialmente ni presentarla a los certámenes de cine.

Un programa de edición permite capturar vídeo desde una cámara de vídeo digital y trabajar con una gran calidad. Pueden editarse títulos de crédito y trabajar por lo tanto todo el proceso de postproducción hasta conseguir la obra final.

En el apartado de la edición debemos hablar ante todo de la importancia del ritmo cinematográfico. Igual que la música, el cine tiene un ritmo interno que acompaña y subraya la narración. Este ritmo, que puede ser pausado o ágil, está presente en la duración de los planos, en las acciones que transcurren en éstos y en el sonido.

CONSEJO: No utilizar muchos efectos de imagen y sonido. Las historias editadas de manera sencilla nos permitirán controlar mejor la narración.
En la edición todo está en función de la narración.

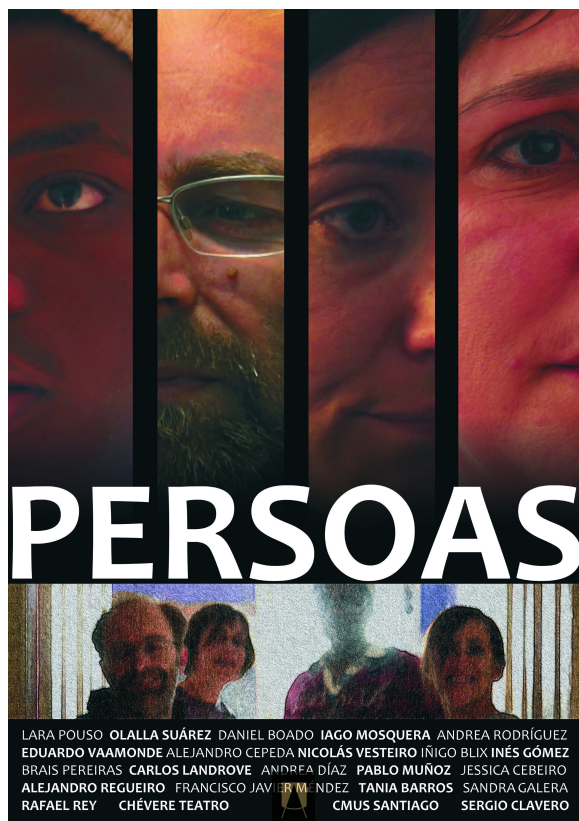
Exhibición y Distribución.

Una vez montada y sonorizada tenemos nuestra obra terminada y lista para a su exhibición. Es el fruto del trabajo de un grupo de alumnos y alumnas a lo largo de un proceso complejo donde se pone a prueba la capacidad de superación de problemas y la constancia para llegar a una obra final.

En esta fase es interesante hacer el diseño gráfico para la promoción de la obra audiovisual:

-Cartel

-Carátulas DVD



FASES DE EXHIBICIÓN.

1. **Aula.** Ahora llega el momento de la proyección para el resto de compañeros de aula y el análisis y debate posteriores.
2. **Salón de Actos.** Se organiza un pase con todas las obras creadas por el alumnado del centro al resto de compañeros. Es la primera proyección ante un público mayoritario. Puede invitarse también a los padres para que sean conscientes del trabajo de sus hijos.
3. **Centro cultural.** En el ayuntamiento del centro de enseñanza, si la cantidad y la calidad de las obras lo aconsejan, se puede también hacer una proyección para los vecinos.



temos o pracer de convidalo
á estrea da curtmetraxa

PERSOAS

MARTES 27 DE MAIO ÁS 19:00 h.
AUDITORIO A RAMALLOSA - CONCELLO TEO

MÉRCORES 11 DE XUÑO ÁS 20:00 h.
AUDITORIO CGAC - SANTIAGO DE COMPOSTELA

COLABORAN





4. **Festivales de cine.** Existen certámenes de cortometrajes tanto escolares como aficionados donde podemos participar en función de la calidad de algunas obras.

CINEMA JOVE Encuentro Audiovisual de Jóvenes.

PLASENCIA ENCORTO

VÍA DE LA PLATA

FESTIVAL INTERNACIONAL PONFERRADA Sección JO-VEN

FESTIVAL INTERNACIONAL ZARAGOZA Sección centros educativos

OUFF ESCOLA OURENSE

5. **Internet.** Hoy en día existen muchas páginas web donde se pueden exhibir los cortometrajes.

REPARTO DE TAREAS

Este reparto de tareas es orientativo y la actividad concreta a realizar o la propia dinámica de cada grupo llevarán a una mejor organización.

Tenemos que recordar que se trata de un cometido de equipo y que, por lo tanto, en determinados momentos un compañero puede ayudar a otro en sus responsabilidades.

A.PREPRODUCCIÓN

PRODUCTOR	<ul style="list-style-type: none"> • Casting para los personajes de la obra. • Localizaciones. • Preparativos previos necesidades material (vestuario, iluminación, atrezzo ...)
DIRECTOR	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del guión literario y técnico.
GUIONISTA - SCRIPT	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del guión literario y técnico.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de cámara. • Ensayos con los actores y actrices.
TÉCNICO DE EDICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas software edición.

B. PRODUCCIÓN

PRODUCTOR	<ul style="list-style-type: none"> • El productor, con un ayudante si es preciso, se encarga de la organización y de los preparativos y necesidades de material para el rodaje. (vestuario, iluminación, atrezzo ...). • RODAJE. Organización de las necesidades de material en las diferentes jornadas.
DIRECTOR	<ul style="list-style-type: none"> • Desgloses y plan de rodaje. • RODAJE. Dirección del rodaje
GUIONISTA - SCRIPT	<ul style="list-style-type: none"> • Desgloses y plan de rodaje. • RODAJE. Claqueta y script. • Seguimiento del raccord.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Ensayos con los actores y actrices en las localizaciones y con los encuadres de algunas escenas o planos. • RODAJE. Encuadres y grabación.
TÉCNICO DE EDICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudante producción

C. POSTPRODUCCIÓN

PRODUCTOR	<ul style="list-style-type: none"> • Volcado a PC. • Organización de las necesidades que surjan en esta fase.
DIRECTOR	<ul style="list-style-type: none"> • Transcripción. • Edición de imagen y sonido.
GUIONISTA - SCRIPT	<ul style="list-style-type: none"> • Transcripción. • Edición de imagen y sonido.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Creación Títulos de crédito.
TÉCNICO DE EDICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo técnico de la edición.

MATERIAL

A continuación se detalla el material aconsejable para un desarrollo óptimo del proyecto audiovisual.

Los medios digitales facilitan mucho la creación audiovisual y permiten la realización de todo el proceso con garantías de calidad.

VIDEO DIGITAL. Cámara vídeo, cámara fotográfica, tableta, móvil ...

TRÍPODE.

PÉRTIGA Y MICRÓFONO. (RECOMENDABLE)

ORDENADOR.

SOFTWARE DE EDICIÓN DE VÍDEO.

CLAQUETA.

FOCOS PARA UNA ILUMINACIÓN ARTIFICIAL (OPCIONAL).



EJEMPLOS Y FICHAS

EJEMPLO DE GUIÓN CINEMATOGRAFICO

LA PROMESA DE SHANGHAI

(Víctor Erice)

89. TORRE. PASILLO Y CUARTO DE BAÑO. DÍA.

Dani atraviesa a la carrera el pasillo, y baja por la escalera de caracol. Al pasar por la puerta del cuarto de baño, casi sin detenerse, golpea sus cristales con los nudillos, avisando:

DANI ¡Date prisa!

90. TORRE. GALERÍA. DÍA.

Dani va hasta la mesa camilla. Saca la fotografía de Forcat y la guarda dentro de su carpeta de dibujo. Luego, corre a mirar por la ventana, descubriendo que en el jardín hay un intruso inesperado: un perro muy grande, que está echando una meada al amparo del tronco de uno de los árboles. A espaldas de Dani, los pasos y la voz de Susana:

SUSANA ¿Qué pasa?

Susana mira también por la ventana. Comenta, sonriendo:

SUSANA

Es Nerón... En cuanto le dejan suelto, entra a mear en el jardín.

Se asoma al exterior y grita:

SUSANA ¡Nerón! ¡Sal de ahí! ¡Guarro!

Pillado en falta, el perro mira a Susana y mueve el rabo, disculpándose. Luego, agacha la cabeza, empuja con su gran hocico la cancela y sale a la calle. Arriba, Dani cierra la ventana.

EJEMPLO DE GUIÓN TÉCNICO**3. EXT/NOCHE. MUELLES DE NUEVA YORK.**

(Posible P.G. con movimiento de travelling hasta llegar a PM)

(P.M. la luz es muy contrastada) Tom Doyle se limpia el sudor de la frente.

(P.M. en contraplano) Su compañero ADRIAN DUNBAR le presta un pañuelo.

(Desde P.A.M. en grúa ligeramente ascendente y en horizontal hasta...)

La noche es fría y todos los policías apostados van abrigados.(P.G.)

Contemplan el barco BELLASEAMUS.

(P.P.) **TOM** (susurrando)

El alcalde me tendrá...nos tendrá que dar la llave de la ciudad

(P.P. en contraplano) **ADRIAN**

Me conformo con evitar otra medalla de plomo

(P.M.) Tom dibuja una leve sonrisa y resopla.

TOM

Nunca entenderé tu maldita manía...

Un CHIRRIDO METÁLICO interrumpe a Tom.

Tras encuadrar a los dos en PM,

CORTE A... (la siguiente secuencia).

EJEMPLO DE STORYBOARD

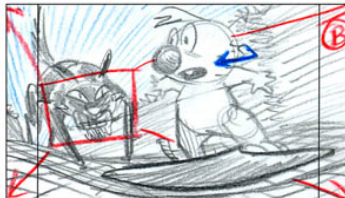
EL ESPIRITU DEL BOSQUE sc 001 PLANCHA 09

pn26_v01 TRAVELLING DE SEGUIMIENTO



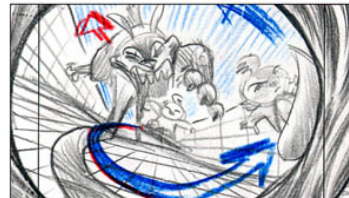
CUSCUS corre furioso hacia FURI.

pn26_v02 TRAVELLING DE SEGUIMIENTO



La CAM. avanza y descubrimos a FURI que se desliza unos metros por delante de CUSCUS.

pn26_v03 TRAVELLING DE SEGUIMIENTO



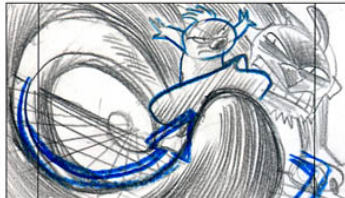
Descubrimos una raíz en el camino, FURI comienza a deslizarse habilmente por ella. Trás él, CUSCUS.

pn26_v04 TRAVELLING DE SEGUIMIENTO



CUSCUS intenta atrapar a FURI, pero este se desliza habilmente por la raíz, esquivando sus investidas.

pn26_v05 TRAVELLING DE SEGUIMIENTO



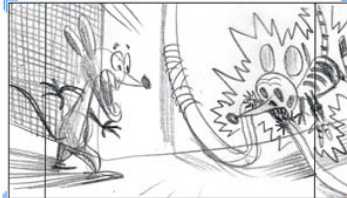
pn26_v06 TRAVELLING DE SEGUIMIENTO



CUSCUS está a punto de atrapar a FURI, pero la raíz termina y FURI logra escapar.

EL ESPIRITU DEL BOSQUE sc 061 PLANCHA 02

pn05_v01



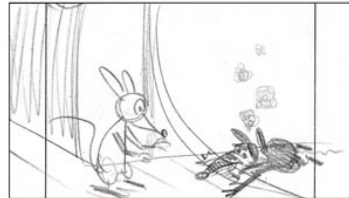
El ratón que estaba mordiendo el cable es sacudido por una imponente descarga eléctrica. El otro lo observa asustado.

pn06_v01



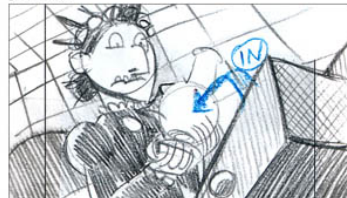
La lámpara se ha fundido y la SRA. DABONDO observa sobresaltada los extraños "fenómenos" que están pasando.

pn07_v01



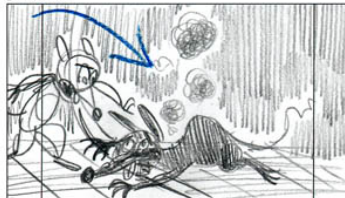
El ratón electrocutado se encuentra espatarrado y chamuscado en el suelo mientras su compañero lo observa estupefacto.

pn08_v01



La SRA. DABONDO, continúa asustada. Abre el cajón de la mesita y coge un candil que hay dentro.

pn09_v01



El otro ratón se acerca a ver si su amigo está bien...

pn09_v02



... y al tocarlo sufre una descarga.

STORYBOARD

TÍTULO _____

ESCENA _____

Nº:

Plano

Díálogos

Sonido

Observaciones

Nº:

Nº:

Nº:

ESCENA _____

Nº:

Nº:

Nº:

Nº:

PLAN DE RODAJE

JORNADA Nº: _____

FECHA: _____

PÁGINA: _____

SECUENCIA	PLANO	LOCALIZACIÓN	ATREZZO ILUMINACIÓN SONIDO	OBSERVACIONES

TRANSCRIPCIÓN

PÁGINA: _____

PLANO	CONTADOR INICIO	CONTADOR FINAL	CONTENIDO	OBSERVACIONES

DOCUMENTAL

NARRADOR	IMAGEN	SONIDO	STORYBOARD

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

LAS OBRAS TIENEN QUE SER BREVES CON EL FIN DE LLEGAR A BUENOS RESULTADOS DOMINANDO MEJOR TODO EL PROCESO CREATIVO. LA DURACIÓN DEPENDERÁ TAMBIÉN DEL TIPO DE PROPUESTA.

ES TAMBIÉN IMPORTANTE PROPONER TEMAS CONCRETOS A LOS ALUMNOS QUE LES FACILITEN LA PUESTA EN MARCHA DEL PROYECTO Y QUE LES PERMITA EXPLOTAR LAS POSIBILIDADES NARRATIVAS Y CREATIVAS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

La primera propuesta didáctica pretende poner en práctica los conocimientos teóricos adquiridos del lenguaje audiovisual.

Vamos a tomar una escena de una película para analizar los recursos expresivos y formales que utiliza el director para narrar la acción. De esta manera los alumnos y alumnas toman conciencia de como se crea la narración con las imágenes. El director decide lo que narra y como lo hace, por lo tanto intenta dirigir las emociones del espectador.

Las escenas elegidas pueden ser muy diversas:

de acción
de suspense
de terror
dramáticas
cómicās ...

CON LAS SIGUIENTES FICHAS SE FACILITA A LOS ALUMNOS Y ALUMNAS EL ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO.

ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

NOMBRE _____ GRUPO _____

PELÍCULA _____

ESCENA _____

DESCRIPCIÓN ACCIÓN

DURACIÓN _____

Nº PLANOS _____

ANÁLISIS FORMAL

Nº/ DURACIÓN	TIPO DE PLANO ANGULACIÓN MOVIMIENTO CÁMARA	ILUMINACIÓN COLOR DECORADO	DIÁLOGO	SONIDO

ANÁLISIS EXPRESIVO

	VALORACIÓN DRAMÁTICA
NARRACIÓN <i>Qué se cuenta realmente en la escena</i>	
PERSONAJES <i>Valorar actitudes y comportamientos</i>	
TIPO DE PLANO ANGULACIÓN MOVIMIENTO CÁMARA	
ILUMINACIÓN COLOR DECORADO	
DIÁLOGO SONIDO	
MONTAJE RITMO	

UN SUEÑO

TEMA

Un sueño que puede ser inventado o basado en uno propio.

En este caso no sólo atendemos a la narratividad sino que podemos crear sensaciones: angustia, desazón, terror, desorientación ...

Aprovechar las posibilidades creativas tanto en la narración como en los elementos estilísticos y formales.

DURACIÓN: 30 seg. a 2 min.

OBRA LITERARIA

TEMA

Transposición de una obra literaria corta o de un fragmento al lenguaje audiovisual.

A partir de esta se hace un guión que no tiene que mantener la literalidad sino que debe captar la esencia de la misma. Pueden cambiarse personajes, la localización, la época pero manteniendo la temática y el mensaje de la obra.

DURACIÓN: 30 seg. a 90 seg.

NOTICIA PERIODÍSTICA

TEMA

Una noticia periodística puede ser el punto de arranque de un guión cinematográfico.

Los alumnos deben seleccionar entre las páginas de un periódico noticias breves que puedan ser, por su contenido, interesantes como argumento.

A partir de aquí puede crearse un guión de ficción o bien una obra con contenido social, reivindicativo o de denuncia. Pueden tratarse temas transversales.

DURACIÓN: En función de la noticia y del tipo de narración. Mantener la brevedad.

DOCUMENTAL

El documental es un género cinematográfico y televisivo, realizado con materiales tomados de la realidad fundamentalmente. La organización y estructura de imágenes, sonidos (textos y entrevistas) según el punto de vista del autor determina el tipo de documental.

TEMA

Buscar una idea para realizar un documental. Puede ser sobre cualquiera de los problemas o intereses de los adolescentes, algún aspecto de clase o del centro educativo, alguna situación ligada a la naturaleza, etc.

Cada uno de los grupos de la clase puede proponer el tema de su documental.

Deben ser realistas y estudiar las posibilidades de llevarlo a cabo.

Lo importante es que todo el que se cuente sea real.

Con la idea ya decidida se realiza el guión del documental. El texto es importante ya que va a respaldar y servir de soporte a las imágenes.

DURACIÓN: 5' máximo.

MAKING OFF

TEMA

Documental que recoge todo el proceso de producción de una obra audiovisual, desde el desarrollo del guión hasta la postproducción, pasando por el rodaje. Incluye también entrevistas a los integrantes del grupo y escenas o planos reales de la obra final.

Uno de los grupos de clase, si dispone de cámaras suficientes, puede hacer un Making Off. De esta manera podemos dar a conocer cual es el proceso creativo y de producción a los padres y al público en general. Además puede convertirse en un recurso educativo muy interesante para mostrar el trabajo a realizar al alumnado de años posteriores.

Planificación. Realizar una estructura con los aspectos que debemos rodar para que en el momento de la edición dispongamos de todo el material necesario.

Con el material grabado debemos seguir los siguientes pasos:

- Visionado y Transcripción. Es un paso muy importante y pesado ya que la cantidad de minutos rodados es elevada y tenemos que seleccionar los planos que pueden servir para la edición.
- Estructura en papel. Elaboración de un pequeño guión que estructure como queremos ordenar la narración a partir del visionado.
- Elección fragmentos y edición. Esta fase es muy importante ya que debemos ser sintéticos y selectivos para no aburrir al espectador.

El montaje no tiene por qué ser lineal, podemos alternar imágenes del rodaje con un fragmento de entrevista o con la misma imagen que se está rodando. El sonido recogido en directo, la posibilidad de música y presonalizaciones componen la banda sonora del Making Off.

DURACIÓN: 3 a 4 minutos máximo.

PUBLICIDAD – TEMA TRANSVERSAL

La publicidad es una actividad de comunicación pretende que promover la venta de un artículo, producto o servicio o fomentar una idea. El anunciante puede ser una empresa, la Administración pública, un partido político, una ONG, incluso un solo individuo. El objetivo no sólo es vender productos o conseguir clientes, puede tratarse de una campaña que busca evitar el consumo o promover el cambio de determinadas conductas sociales.

El mensaje tiene que ser persuasivo y repercutir en el comportamiento de las personas.

Proceso creativo:

- Idea principal y público al que se dirige la campaña. Recoge la intención del anunciante.
- Selección del contenido básico. Escoger los aspectos en los que vamos a centrar el mensaje.
- Codificación del mensaje. Forma de expresarlo. Elección de la idea más creativa y eficaz para llegar y persuadir al público.

TEMA

Los temas transversales pueden centrar las ideas para el desarrollo de un anuncio publicitario que fomente conductas sociales sanas y comportamientos de igualdad, justicia y solidaridad, entre otros.

Cuidado del medio ambiente.

Ahorro energético. Cambio climático.

Violencia de género.

La salud. Repercusión del consumo de tabaco, alcohol y drogas.

Fomento del deporte y de una dieta sana.

Violencia escolar.

La inmigración.

La igualdad.

Justicia social.

El consumismo ... y cualquier otro que propongan los alumnos.

Otra posibilidad es crear un spot que parodie críticamente algunos de los estereotipos que pretende fomentar la publicidad como la mujer objeto, el machismo, el consumo compulsivo, el ideal de felicidad...

DURACIÓN: 30 a 60 seg.

CINE EN LAS AULAS

Dada la importancia que hoy en día tienen los medios de comunicación audiovisual podría ser interesante utilizar el cine en la formación de los alumnos y alumnas con el fin de fomentar el espíritu crítico; de manera que aprovechemos los filmes de calidad que por su contenido ayuden, a través de unidades didácticas, a tratar temas sociales, culturales o que puedan interesar a los adolescentes.

Dos propuestas:

La creación de una videoteca cinematográfica con películas de calidad.

Pueden aprovecharse las colecciones de cine clásico y español de los diarios además de otras películas aisladas.

Fomentar el préstamo de estas películas en la biblioteca.

Proyecciones de cine en el salón de actos los martes por la tarde.

Cada trimestre todos los alumnos tendrían la oportunidad de asistir a la proyección de una película ajustada a su edad.

Cada jornada acudirían dos o tres grupos del mismo nivel de tal modo que en dos semanas se completaría el mismo.

Después de las proyecciones, los tutores u otro profesorado interesado podría trabajar con el alumnado los contenidos aprovechando las unidades didácticas que para algunas películas existen en el mercado.

IRUDI BIZIAK www.irudibiziak.com

SEMINARIO GALEGO DE EDUCACIÓN POLA PAZ www.sgep.es

ANIMACIÓN

Propuestas para la realización de obras con diferentes técnicas de animación tanto en dos como en tres dimensiones.

CONTENIDOS TEÓRICOS

Contenidos teóricos básicos a tratar a partir de los recursos mencionados en el inicio:

- Contidos teóricos del apartado LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Guión:

- La idea
- Story Line
- Sinopsis
- Tratamiento
- Guión literario
- Guión técnico

Storyboard.

Lenguaje audiovisual:

- Plano
- Secuencia-Escena
- Angulaciones y Movimientos de cámara
- Raccord
- Iluminación
- Montaje. Recursos narrativos.
- Ritmo cinematográfico
- Sonido

- Iniciación a la animación.

Fundamentos de la animación.

Cómo se hace una película animada.

A. Concepto de animación

La animación es una simulación del movimiento producida mediante imágenes que se crearon una por una. Al proyectar sucesivamente estas imágenes se produce una ilusión de movimiento por la persistencia retiniana: el ojo humano conserva durante una fracción de segundo la impresión dejada por un objeto luminoso.

En el cine las imágenes necesarias para crear sensación de realismo son 24 por segundo. Se graba una fotografía de la imagen cada venticuatroavo de segundo. EN EL VIDEO DIGITAL EL NÚMERO DE IMÁGENES POR SEGUNDO ES 25.

En la animación las imágenes se producen individualmente y pueden repetirse en varios fotogramas. Para crear el movimiento podemos utilizar varias tasas de repetición:

- Cada imagen es diferente, sin repetición. 24 imágenes por segundo, 1 imagen cada fotograma.
- Cada imagen se repite dos veces. 12 imágenes por segundo, 1 imagen cada 2 fotogramas.
- Cada imagen se repite tres veces. 8 imágenes por segundo, 1 imagen cada 3 fotogramas. Comienza a perderse la continuidad del movimiento.

IMPORTANTE: Diferentes elementos de una imagen pueden animarse por separado y por lo tanto dentro de la misma escena puede haber elementos con diferentes tasas de animación o estáticos.

ANIMACIÓN: ESPACIO - TIEMPO

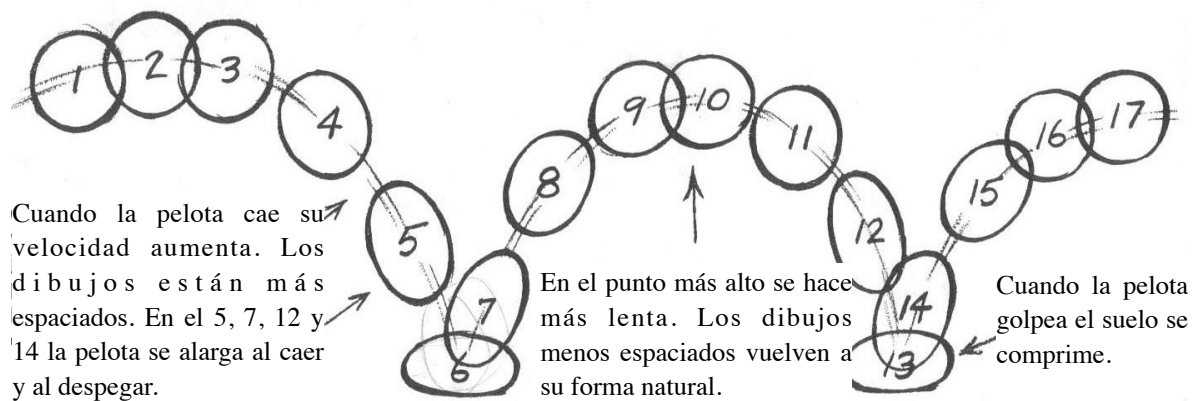
El ritmo del movimiento es la relación que se establece entre el espacio y el tiempo. La práctica nos permite controlar la velocidad de los movimientos de nuestra animación teniendo en cuenta estos dos factores.

La combinación y el juego con ambos debe permitirnos experimentar las infinitas posibilidades creativas de la animación.

El espacio es la variación de movimiento entre un dibujo o posición y la siguiente y que determina la amplitud del desplazamiento.

El tiempo es la duración de cada una de las imágenes que determinan también la duración total del movimiento. La tasa de repetición de cada una de las imágenes puede variar en uno mismo movimiento en función del resultado que nosotros deseemos.

MOVIMIENTO DE UNA PELOTA.



B. Técnicas de animación

En el apartado “*Como se fai unha película animada*” del libro *Iniciación á animación* (Consortio Audiovisual de Galicia) tenéis una descripción de todo el proceso de creación y de las principales técnicas de animación.

VAMOS A INCIDIR EN ALGUNAS QUE SE PUEDEN UTILIZAR EN LAS AULAS.

DIBUJOS ANIMADOS

Animación tradicional que se crea dibujando cada cuadro.

Una vez hecho el guión pasamos al storyboard que permite al equipo de animación planificar la acción de los personajes y los fondos de los escenarios.

Antes de comenzar a animar tendremos en cuenta el audio (diálogos, música...) ya que es más fácil ajustar la animación al audio que al revés. Por eso es bueno grabar una pista de audio preliminar con los elementos que puedan influir en la animación y el resto se añade en la etapa de postproducción.

El animatic es una previsualización en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la duración de cada plano con la pista de audio preliminar sincrónicamente. Su utilidad consiste en encontrar posibles errores en la duración de escenas y en el guión. De esta manera se evita realizar trabajo de más en la animación.

El siguiente paso es, por un lado, diseñar los personajes y crear las poses más comunes y puntos de vista diferentes, y por otra, crear los fondos.

La hoja de exposición es una tabla que contiene uno desglose de la acción, el diálogo y el sonido para cada plano de la animación y sirve como guía a los animadores.

Layout. Se determina el encuadre, ángulo y luz de los fondos de cada uno de los planos. Estos dibujos son utilizados por los animadores para mover a los personajes dentro de cada espacio.

Tomando como referencia los layouts se pintan los fondos mientras se hace la animación.

Animación. Los animadores dibujan en hojas de papel perforadas que se colocan en las regletas. Teniendo en cuenta la duración del plano el animador dibuja los cuadros clave de un movimiento empleando los layouts como guía. Dibuja los cuadros suficientes para describir la acción.

Después se completan los cuadros intermedios entre clave y clave.

Puede comprobarse la animación hecha grabando una prueba.

Esta técnica de animación es muy laboriosa por eso es recomendable que una misma historia sea desarrollada por un grupo muy amplio. De esta manera cada alumno será responsable de animar un plano del guión.

STOP MOTION

Animación de objetos, muñecos, monigotes, figuras de plastilina u otros materiales. Grabación fotograma a fotograma.

En un rincón del aula se coloca el set de rodaje con los decorados y las figuras a animar. Se ilumina la escena y se encuadra el plano deseado. Los muñecos articulados pueden desarrollar una gran variedad de movimientos. Para lograr la sensación de movimiento, se coloca el muñeco en la posición inicial elegida, se capta una foto y después se mueve un poco para tomar otra.

Controlar los movimientos de nuestros personajes requiere tiempo y paciencia por eso es importante hacer prácticas para nuestro aprendizaje.

ANIMACIÓN DE RECORTES

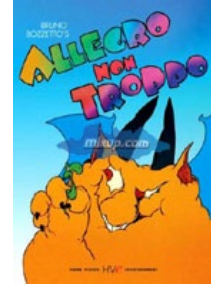
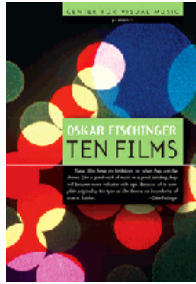
Se usan figuras recortadas de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con recortes de las diferentes partes móviles. Moviendo y sustituyendo las partes se obtienen diversas poses y se da vida al personaje.

Puede crearse también una animación de formas abstractas como planos de color.

C. Visionado de obras

A través de Internet buscar obras con técnicas de animación diferentes para fomentar la creatividad de los alumnos y alumnas.

A través de internet se pueden visionar muchas obras de animación.



Oskar Fischinger **Jirí Trnka** Animación de monecos
Abstracción

Bruno Bozzetto
Debuxos animados

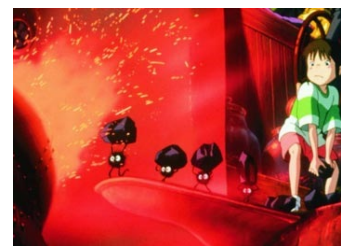


Lotte Reiniger

Siluetas

Saul Bass

Títulos de crédito



Dygra
Infografía

Timothy e Stephen Quay
Animación de monecos

Hayao Miyazaki
Debuxos animados

TRABALLO EN EQUIPO

Una obra cinematográfica es fruto del trabajo de muchas personas con muy diversas funciones y aportaciones, desde las más creativas hasta las más técnicas. Tras la propuesta de trabajo hay que hacer los diferentes grupos que estarán formados por un número de alumnos y alumnas en función de lo propuesto.

Se pretende que cada uno de los alumnos tenga unas funciones específicas en cada una de las fases de la creación.

A continuación, en el desarrollo del proceso creativo, se reparten las funciones en cada fase de producción.

EN EL CASO DE LA ANIMACIÓN, LAS PROPUESTAS PUEDEN SER TANTO PARA UN GRUPO DE NÚMERO VARIABLE COMO INDIVIDUAL, LO QUE VA A CONDICIONAR ALGUNOS ASPECTOS DE LA ORGANIZACIÓN.

PROCESO DE CREACIÓN

En este apartado vamos a desarrollar todo el proceso creativo para la elaboración de un proyecto de animación, 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.

PREPRODUCCIÓN

Esta fase es muy importante porque desarrollamos la idea, creamos el guión y preparamos todos los detalles previos al rodaje.

El profesor, en primer lugar y tras impartir los conocimientos teóricos mínimos del lenguaje audiovisual y de la animación, va a proponer la actividad a realizar que delimita muchos de los aspectos de la obra como temática, duración, organización, método de trabajo ...

El trabajo, desde el inicio, debe estar guiado y concretado con el fin de que el alumnado llegue a un resultado de calidad que refleje todo el esfuerzo hecho.

El trabajo en la animación es muy costoso y por eso las propuestas deben estar muy dirigidas para que no desborden a los alumnos.

Al final de la unidad didáctica se encuentran las propuestas que pretenden adecuarse a sus posibilidades creativas, organizativas y a los medios disponibles para intentar conseguir ese objetivo.

La idea.

A partir de la propuesta y hechos los grupos, deben elaborarse las ideas sobre las cuales desarrollemos el argumento de nuestra obra audiovisual.

Las posibilidades creativas y artísticas en la animación son muchas y los alumnos deben hacer volar su imaginación.

EL SIGUIENTE PROCESO DEBE VARIAR EN FUNCIÓN DE LA PROPUESTA.

Una idea no es una historia y llegar a alguna conclusión necesita recorrer una serie de pasos:

1º Cada uno de los miembros del grupo individualmente anotará todas las ideas que se le ocurran sobre la propuesta del profesor y finalmente desarrollará una en un pequeño argumento de 3 a 8 líneas (Story Line).

Cuando intentemos obtener una historia de la idea pueden darse tres circunstancias:

- No obtenemos nada en claro y la desechamos.
- Surge un storyline que nos resulta potencialmente atractivo.
- Obtenemos un storyline que no conserva nada de la idea original pero nos parece interesante.

2º Puesta en común con la lectura de cada uno de los argumentos y debate en torno a la cual puede ser la mejor historia. Valorar además de la originalidad de la historia las posibilidades reales de llevarla a cabo.

El alumnado debe hacer el esfuerzo de escuchar a los demás y debatir sobre las distintas propuestas. Con el mayor consenso posible y guiados por la mayoría se elegirá una de las historias.

3º Trabajar el story line, para hacerlo más interesante, con las aportaciones del resto del grupo.

Dos o tres alumnos, entre ellos el creador de la idea original y el director, se encargarán del desarrollo de las diferentes fases que conducirán al guión definitivo.

Argumento.

Breve resumen de un párrafo donde ya se especifican los personajes, las acciones principales y las intenciones. No contiene diálogos y su forma debe ser clara y concisa.

Tratamiento.

Descripción detallada de la película. Aún no aparecen los diálogos pero sí todos los personajes, situaciones y acciones desde una perspectiva aun literaria.

Tener en cuenta aspectos básicos de toda narración como el tema, el objetivo, la meta del protagonista y los conflictos que se van a crear.

Puesta en común con el grupo para aportar sugerencias o nuevas ideas que mejoren la historia.

Guión literario.

Contiene las acciones y los diálogos y es el instrumento de trabajo del todo el equipo de rodaje, tanto técnicos como actores y actrices.

El guión literario consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones y diálogos, todo estructurado en secuencias y dispuesto para ser llevado a la pantalla.

Tiene que ser lingüísticamente sencillo y formalmente directo (en presente).

El guión debe tener una fase de exposición, otra de desarrollo y una fase de desenlace o final.

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.

CONSEJO: No pongamos trabas a nuestra imaginación, pero seamos realistas y consideremos los medios de que disponemos.

Guión técnico.

Es la planificación previa del director de todas las secuencias o escenas. Este método permite preparar con mayor concreción las necesidades para cada plano.

El director redacta el guión técnico señalando en cada plano los diferentes aspectos del lenguaje audiovisual: la localización de la cámara y los tamaños de plano (general, medio, primer plano ...), ángulos de la toma (normal, contrapicado, picado), los movimientos de cámara (panorámica, steadycam, travelling ...), las transiciones entre planos (fundidos, encadenados ...).

En la animación es bueno elaborar el guión técnico junto con el Storyboard.

Storyboard.

Presentación en dibujos o fotografías del guión técnico.

A modo de cómic se presentan cada uno de los planos que narran la historia.

Posee su propia nomenclatura de signos (flechas para indicar que tres dibujos consecutivos serán el mismo plano rodado en movimiento ...) y abreviaturas.

Uno de los miembros del grupo que domine el dibujo será el encargado de hacer el storyboard junto con el guión técnico.

Diseño de personajes y decorados.

Animaciones tridimensionales o de recortes.

En su construcción pueden y deben utilizarse materiales de reciclaje tanto para el diseño de los personajes como para la elaboración de los fondos o decorados.

La construcción debe ser firme en aquello que no vaya a moverse para evitar problemas en el rodaje.

Animación de dibujos.

Los elementos o personajes deben ser muy sencillos para que no dificulten más su movimiento.

CONSEJO: El diseño de los elementos que vayan a animarse debe ser sencillo.

PRODUCCIÓN

Construcción de personajes y decorados.

Tener en cuenta todos aquellos elementos plásticos que contribuyan a la narración de la historia como los materiales, las formas, el color, las texturas, la tridimensionalidad en los decorados con los diferentes grados de profundidad ...

Los materiales deben permitir que la construcción sea sólida.

En el caso de los personajes deben hacer los movimientos con libertad y precisión para que en el rodaje no se deshagan.

Animación.

A. STOP MOTION Y ANIMACIÓN DE RECORTES.

En estos casos la animación se hace directamente en el set de rodaje, por lo tanto, hay que ensayar ésta y hacer pruebas iniciales directamente en cámara para comprobar el resultado y modificar si es el caso.

B. DIBUJOS ANIMADOS.

El proceso de animación es laborioso.

Necesitamos una regleta o similar y hojas perforadas que se introducen en esta para crear la continuidad entre un dibujo y los siguientes. También una mesa de luz que nos permite observar el dibujo anterior al que estamos haciendo. (No es imprescindible).

Proceso de animación:

- En una hoja tenemos que dibujar el encuadre con las proporciones de la imagen de la cámara. (Ejemplo 16:9 panorámico). Dentro de éste va a realizarse la animación. Todos los animadores tendrán esta hoja y se coloca debajo del resto.
- Comprobar el movimiento que se va a realizar.
- Crear los dibujos clave del movimiento.
Son los más representativos de las distintas fases de la animación.
- Hacer las intercalaciones o dibujos intermedios entre claves.
- En la parte inferior de las hojas, y fuera de encuadre, señalar el número de plano y el número de dibujo para evitar errores en el rodaje.
Es muy importante una buena organización de los dibujos de cada uno de los planos para evitar pérdidas y confusiones.
Las animaciones deben ser sencillas.

En este tipo de animación la propuesta debe ser para un grupo amplio de tal modo que cada uno haga un plano o un pequeño fragmento que luego editados completen una obra.

Set de rodaje.

A. STOP MOTION Y ANIMACIÓN DE RECORTES.

1. Todos los elementos fijos como decorados, luces y cámara deben estar bien sujetos. Cualquier movimiento de estos durante el rodaje provocará la repetición de todo el plano grabado. Si la cámara está en un trípode sujetarlo al suelo con cinta adhesiva.
2. Si tenemos que dejar montado todo el set para uno próximo día, en función de la duración del rodaje, ocupar un espacio seguro.

3. Hacer un buen decorado, teniendo en cuenta los colores, y utilizar una buena iluminación para que el resultado visual sea interesante.

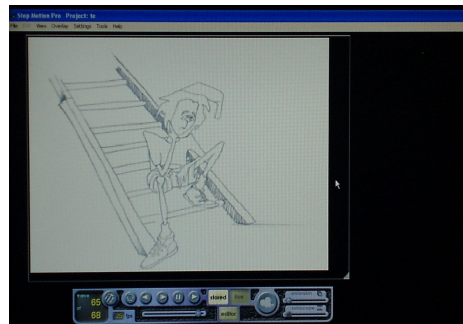
Pueden utilizarse luces de color colocando filtros (acetatos). Tener especial cuidado con las sombras.



4. Conectada la cámara de vídeo digital al PC visualizamos la imagen a grabar con el software correspondiente. Cuando la calidad sea buena empezar a grabar.

El manejo del programa Stop Motion es muy sencillo y nos permite ver la imagen a grabar y el resultado de la animación hecha con el fin de corregir posibles errores en ese mismo instante.

También podemos variar las duraciones de cada dibujo repitiendo la imagen las veces que necesitemos.



B. DIBUJOS ANIMADOS.

1. Se coloca la regleta en la base del set de rodaje fijado con adhesivo y la hoja con el encuadre para hacerla coincidir con el de la cámara. Ver Set de rodaje en el apartado MATERIAL.
2. A continuación, se coloca cada dibujo por orden de numeración en la regleta y se graba con el software stop motion con la duración correspondiente. Con una duración de dos frames por dibujo el movimiento ya es muy fluido (12 imágenes por segundo).

POSTPRODUCCIÓN

Edición y Sonorización.

Proceso de unión de dos planos medidos y ordenados, para dotar de estructura o relato fílmico.

Las técnicas de montaje sirven a la **continuidad narrativa** presente tanto en la **imagen** como en el **sonido**.

FASES

1 - **Visionado** de los planos grabados.

2 - **Edición.** Esta labor deben hacerla el director y el montador que tienen que dominar el software de edición de vídeo elegido.

Algunos de los programas nos permiten la edición de las imágenes en pistas distintas y la creación de efectos y transiciones muy interesantes para nuestro trabajo.

En el apartado del sonido podemos tener diferentes pistas para la música, las voces y los efectos de sonido cuidando la calidad de todas ellas.

Normalmente, este apartado es el más descuidado, por el que tenemos que hacer un especial hincapié en éste, ya que de eso va a depender la calidad de nuestra obra final.

Recordar que la música existente está sujeta a derechos de autor y si no tenemos permiso podríamos exhibir la obra comercialmente ni presentarla a los certámenes de cine.

Un programa de edición permite capturar vídeo desde una cámara de vídeo digital y trabajar con una gran calidad. Pueden editarse títulos de crédito y trabajar todo el proceso de postproducción hasta conseguir la obra final.

Ritmo cinematográfico. En el apartado de la edición debemos hablar ante todo de la importancia del ritmo cinematográfico. Igual que la música, el cine tiene un ritmo interno que acompaña y subraya la narración. Este ritmo, que puede ser pausado o ágil, está presente en la duración de los planos, en las acciones que transcurren en éstos y en el sonido.

CONSEJO: Intentar evitar los efectos de imagen y sonido. Las historias editadas de manera sencilla permiten controlar mejor la narración.

Exhibición y Distribución.

Una vez montada y sonorizada tenemos nuestra obra terminada y lista para a su exhibición. Es el fruto del trabajo de un grupo de alumnos y alumnas a lo largo de un proceso complejo donde se pone la prueba la capacidad de superación de problemas y la constancia para llegar a una obra final.

Diseño gráfico.

En esta fase es interesante hacer el diseño gráfico para la promoción de la obra audiovisual:

- Cartel
- Carátulas DVD

FASES DE EXHIBICIÓN.

1. Aula. Ahora llega el momento de la proyección para el resto de compañeros de aula y el análisis y debate final.
2. Salón de Actos. Se organiza un pase con todas las obras hechas por los alumnos del centro al resto de compañeros. Es la primera proyección ante un público mayoritario. Podría invitarse también a los padres para que sean conscientes del trabajo de sus hijos.
3. Centro cultural. En el ayuntamiento del centro de enseñanza, si la cantidad y la calidad de las obras lo aconsejan, puede hacerse también una proyección para los vecinos.
4. Festivales de cine. Existen certámenes de cortometrajes tanto escolares como aficionados donde podemos participar:
5. Internet. Existen muchas páginas web donde se pueden exhibir los cortometrajes y se organizan concursos.

REPARTO DE TAREAS

Este reparto de tareas es orientativo y la actividad concreta a realizar o la propia dinámica de cada grupo llevarán a una mejor organización.

Tenemos que recordar que se trata de una labor de grupo y que, por lo tanto, en determinados momentos un compañero puede ayudar a otro en sus responsabilidades.

B.PREPRODUCCIÓN

DIRECTOR	- Desarrollo del guión literario y técnico.
GUIONISTA	- Desarrollo del guión literario y técnico.
STORYBOARD.	- Uno de los miembros del grupo que domine el dibujo será el encargado de hacer el storyboard.
DISEÑO DE PERSONAJES	- Diseño y construcción de los personajes. <i>Varios alumnos.</i>
DISEÑO DE DECORADOS	- Diseño y construcción de los decorados. <i>Varios alumnos.</i>
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	-Manejo de cámara y software Stop Motion y Premiere. <i>(Prácticas)</i>

B. PRODUCCIÓN

DIRECTOR	-Dirección del rodaje y comprobación del buen resultado de la animación.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	-Manejo de cámara y software Stop Motion y edición. - Grabación.
SCRIPT.	- Comprobar que en la imagen todo está correcto y no hay cambios de luz, movimientos no previstos de decorados o personajes y que el raccord se mantiene.
ANIMADORES	-Manipulan los personajes o objetos que deben moverse.

C. POSTPRODUCCIÓN

DIRECTOR	- Transcripción. - Edición de imagen y sonido.
TÉCNICO DE MONTAJE	-Domina el software para el manejo técnico de edición.
TÉCNICO DE SONIDO	- Asesor técnico en la edición de las pistas de sonido.
DISEÑADORES	- Diseño do cartel y carátulas del DVD.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	- Creación Títulos de crédito.

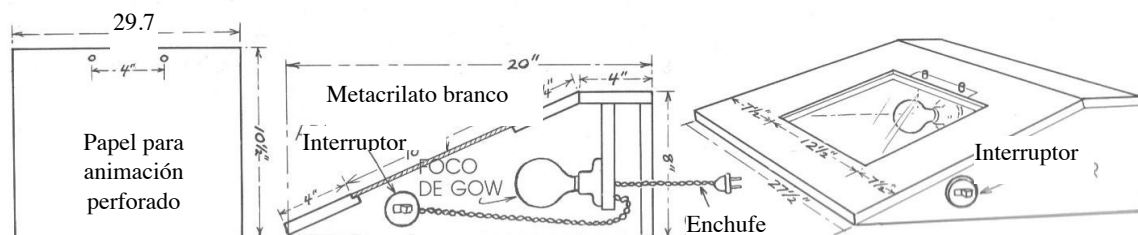
MATERIAL

MATERIAL COMÚN

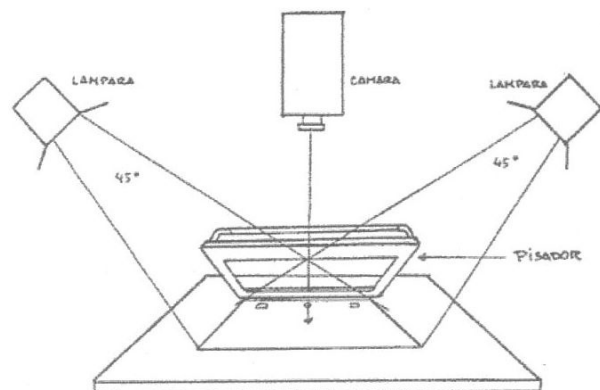
- ORDENADOR
- CÁMARA MINIDV O FOTOGRÁFICA DIGITAL
- SOFTWARE EDICIÓN Y STOP MOTION

ANIMACIÓN TRADICIONAL

- PERFORADORA
- PAPEL ANIMACIÓN PERFORADO
- REGLETAS
- MESA DE LUZ



- SET DE RODAJE



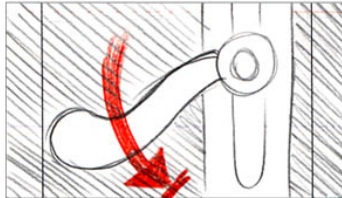
STOP MOTION

- TRÍPODE
- FOCOS

EJEMPLOS STORYBOARD

EL ESPIRITU DEL BOSQUE sc 019 PLANCHA 01

pn01_v01



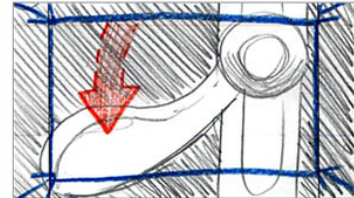
La manilla de la puerta comienza a girar.

pn02_v01



CEBOLO escucha el sonido del pomo y se gira. FURI y LINDA no se enteran y continúan atentos a las maniobras de PIORNO sobre la mesa.

pn03_v01



La manilla gira amenazante.

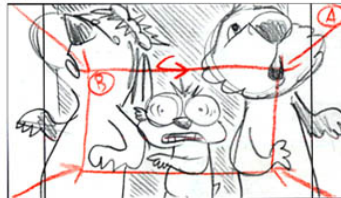
pn04_v01



CEBOLO mira hacia la puerta muy asustado.

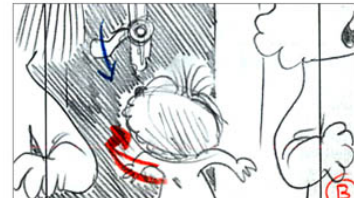
CEBOLO.- (Para sí, en bajito y tembloroso)
¡La puerta!

pn05_v01



Se gira alarmado hacia sus compañeros que no se dan cuenta de sus señas porque están pendientes de Piorno.

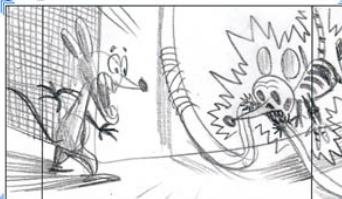
pn05_v02



CEBOLO, nerviosísimo, vuelve a girarse y mira la manilla que sigue bajando.

EL ESPIRITU DEL BOSQUE sc 061 PLANCHA 02

pn05_v01



El ratón que estaba mordiendo el cable es sacudido por una imponente descarga eléctrica. El otro lo observa asustado.

pn06_v01



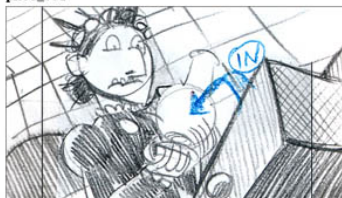
La lámpara se ha fundido y la SRA. DABONDO observa sobresaltada los extraños "fenómenos" que están pasando.

pn07_v01



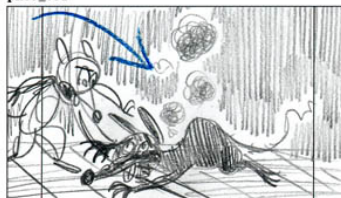
El ratón electrocutado se encuentra espantado y chamuscado en el suelo mientras su compañero lo observa estupefacto.

pn08_v01



La SRA. DABONDO, continúa asustada. Abre el cajón de la mesilla y coge un candil que hay dentro.

pn09_v01



El otro ratón se acerca a ver si su amigo está bien...

pn09_v02



... y al tocarlo sufre una descarga.

FICHA STORYBOARD

TÍTULO _____

ESCENA _____

Nº:

Plano

Diálogos

Sonido

Observaciones

Nº:

Nº:

Nº:

ESCENA _____

Nº:

Nº:

Nº:

Nº:

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

EXPLORAR LAS MUCHAS POSIBILIDADES CREATIVAS Y ARTÍSTICAS DE LA ANIMACIÓN.

TEMÁTICAS DE LOS ARGUMENTOS CON EL DESARROLLO DE TEMAS TRANSVERSALES.

ELABORACIÓN DE PEQUEÑAS OBRAS QUE UNIDAS COMPLETEN UNA SOLA, DADA LA LABORIOSIDAD DE LA TÉCNICA.

EL GUIÓN VA A DETERMINAR CÓMO QUEREMOS NARRAR LA HISTORIA Y PODEMOS UTILIZAR TODOS LOS RECURSOS, ADEMÁS DE LA ANIMACIÓN, ALLÍ DONDE SEA NECESARIO COMO IMÁGENES FIJAS, REALES EN MOVIMIENTO ...

FLICK BOOK

Como obra inicial puede realizarse un flick book que es un pequeño libro de imágenes que van cambiando progresivamente. Cuando pasamos las páginas con



rapidez observamos el movimiento.

Es un ejercicio que permite que el alumnado experimente con el concepto de animación y explore su imaginación.

Puede empezar haciéndose un flick book con una animación y un grafismo muy sencillo pero posteriormente pueden proponerse otros más complejos utilizando todo tipo de materiales y técnicas como dibujos, collages o fotografías.

En la página web www.heeza.fr tenéis muchos ejemplos.

Construcción.

Aunque se puede construir de muchas maneras vamos a proponer uno sencillo:

Papel duro o cartulina. Tamaño máximo DIN A5.

Grapar o sujetar con una pinza todas las hojas por una de sus márgenes.

Hacer la animación.

Tenemos que conseguir la continuidad en el movimiento haciendo pequeños cambios entre la imagen anterior y la posterior. Experimentaremos las posibilidades de movimientos continuos, aceleraciones, desaceleraciones, cambios bruscos de velocidad y dirección ...

ABSTRACCIÓN

TÉCNICA: Animación plana. Cámara en base de reproducción.

Con recortes de papel hacer una animación abstracta en la que los protagonistas sean el color, las texturas, las formas y el movimiento.

Puede reciclarse el papel de los periódicos o utilizar materiales más duros como cartulinas o cartones.

La animación podemos hacerla de dos formas:

- Directamente en el rodaje con el programa Stop Motion.
Tenemos que tener toda la animación planificada y realizar pruebas en el set de rodaje.
- Animación tradicional. Creamos cada uno de los dibujos en las diferentes fases del movimiento.

Para crear diferentes niveles de animación superpuestos se utilizan los acetatos. De esta manera tendremos la posibilidad de hacer diferentes ritmos de animación con distintos elementos.



Podemos utilizar una música como hilo argumental creando el ritmo interno de la obra.

En este caso, tenemos que estudiar su estructura interna para ayudarnos en los ritmos de las acciones y de la animación.

Oskar Fischinger

Puede crearse una obra de mayor duración si cada alumno hace un fragmento de 10" que se enlaza con los demás para crear una obra final.

En este caso cada alumno elabora una idea y un argumento que debe defender ante el resto de la clase para, finalmente, elegir uno para desarrollar.

El elegido se convierte en lo director y ayudado por otro compañero, organizarán la historia definitiva y el storyboard. A continuación cada alumno de la clase prepara y hace la animación en el set de rodaje bajo la supervisión del director.

Después, edición y sonorización.

Es importante la creatividad tanto en las composiciones como en los movimientos y los ritmos de animación.

ANIMACIÓN DE OBJETOS

TÉCNICA: Stop Motion. Cámara en trípode.

Animación tridimensional con la posibilidad de realizar decorados y mover objetos o personajes contruídos con cualquier material.

Tim Burton



DECORADOS Y PERSONAJES.

Para su construcción puede ser interesante la utilización de materiales de reciclaje.

Recordar que los decorados deben ser sólidos y los personajes, además, deben tener la movilidad necesaria para la animación.

Todos ellos deben construirse en función de las necesidades creadas por el storyboard, por lo tanto, es posible que tengamos que hacer

versiones de los decorados para cada tipo de plano. Es importante una buena planificación.

ILUMINACIÓN.

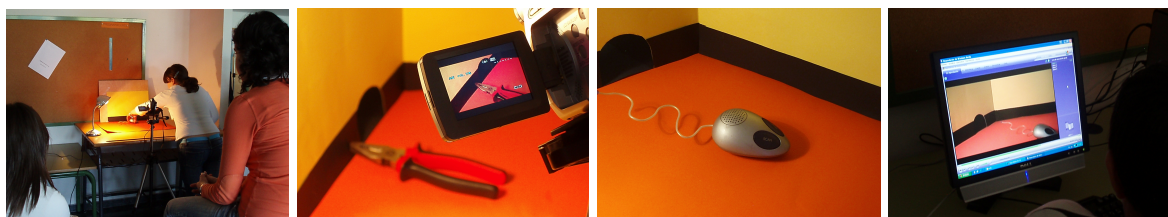
En el trabajo en tres dimensiones adquiere gran importancia la iluminación de las escenas que vamos a grabar. Tenemos que situar focos que permitan crear una buena imagen en cámara y una iluminación sin variaciones de luces y sombras durante la grabación de la animación.

SONIDO.

Tan importante como la imagen es la banda sonora compuesta por sonidos, ruidos y música que tienen que crear la atmósfera necesaria para la narración de nuestra historia. Los sonidos para crear la banda sonora podemos obtenerlos a través de internet en bibliotecas como la del ITE que podemos descargar gratuitamente:

www.recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/sonidos

De esta manera podemos añadir a las imágenes grabadas los sonidos que ayuden a crear la ficción dramática.



TEMA.

La temática puede ser muy variada y estas son algunas sugerencias:

- Género cinematográfico. Crear una escena con la clave de un género cinematográfico como el suspense, el terror, el western ...
- Escena teatral. Representar cinematográficamente una escena teatral u operística reconocible. Puede hacerse una versión de la misma variando época, lugar, personajes ...
- Versión cinematográfica de un pequeño cuento. Elegir un cuento muy breve y hacer la versión cinematográfica.
El paso de la literatura al cine tiene que cumplir un criterio básico: respetar el tema principal, la idea básica que el autor quiere transmitir. Pueden hacerse modificaciones siempre que respetemos este aspecto.
- Temas transversales. Los temas transversales pueden centrar las ideas para el desarrollo de un guión que fomente conductas sociales sanas y comportamientos de igualdad, justicia y solidaridad, entre otros:

Cuidado del medio ambiente.

Ahorro energético. Cambio climático.

Violencia de género.

La salud. Repercusión del consumo de tabaco, alcohol y drogas.

Fomento del deporte y de una dieta sana.

Violencia escolar.

La inmigración.

La igualdad.

Justicia social.

ANIMACIÓN DE TEXTOS

TÉCNICA: Animación plana. Cámara en base de reproducción.

Stop Motion. En la truca mover directamente los textos y las siluetas.

Crear un guión en el que la narración se hace con textos animados utilizando la animación tradicional o un ordenador.

En el primer caso pueden utilizarse recortes de letras, palabras o frases de periódicos, revistas, envases ...

TEMA

Elegir una poesía y hacer una obra en la que la animación recite el texto con el ritmo y con un juego creativo de las letras en función de los significados o la narratividad. Pueden incluirse animaciones de formas sencillas como siluetas de figuras o formas geométricas que ayuden a crear la atmósfera del poema.

Luego, como banda sonora, pueden incluirse sonidos y una música que acompañe y ayude dramáticamente.

DURACIÓN: En función de la amplitud del texto. Elegir poemas cortos.

TÍTULOS DE CRÉDITO

TÉCNICA: Animación plana. Cámara en base de reproducción.

TEMA

Crear los títulos de crédito de una película ficticia o bien realizar los créditos de uno de los cortometrajes hechos por los alumnos tanto en ficción como en animación.

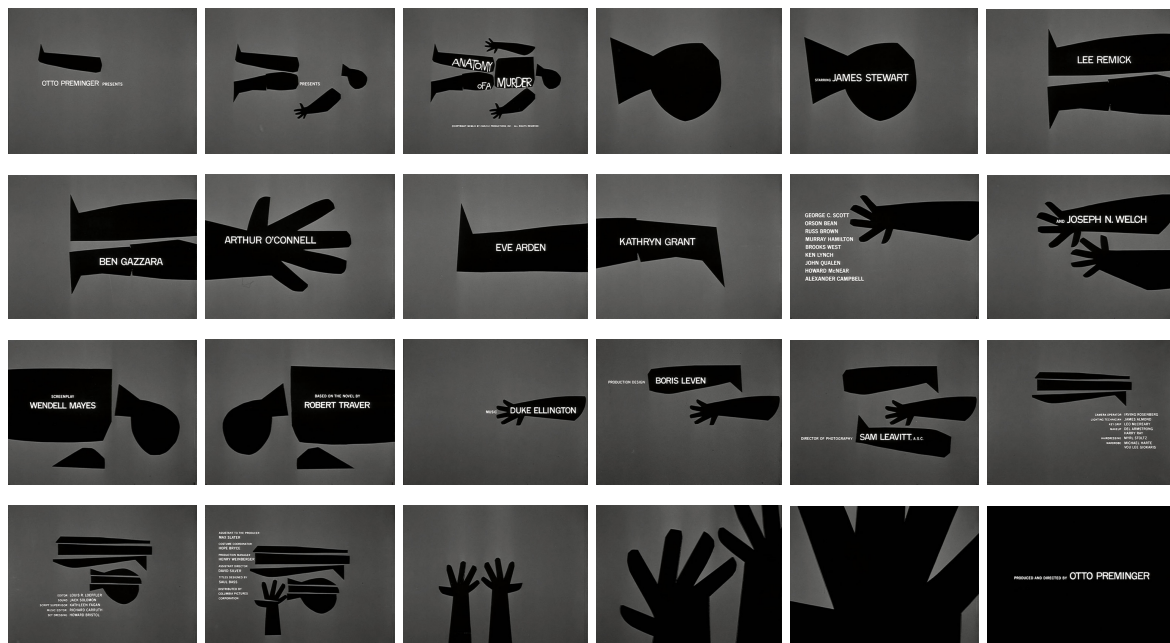
Puede utilizarse cualquiera de las técnicas de animación en función de la idea original, aunque la animación plana con los textos o la utilización de la animación por ordenador parecen los más adecuados.

Las posibilidades creativas en las imágenes son muchas y tienen que ir acompañadas de una música o sonido que van a determinar el ritmo tanto de la animación como de la edición.

Los títulos de crédito deben dar una idea general de la película y no olvidar que se trata, fundamentalmente, de mostrar el título y los participantes del equipo del film.

DURACIÓN

Su duración tiene que ser corta y, si es para una película hecha, irá en función de la duración total del cortometraje.



Saul Bass - Anatomy of a murder

BIBLIOGRAFÍA

- **Iniciación ao audiovisual.** Consorcio Audiovisual de Galicia.
- **Iniciación á animación.** Consorcio Audiovisual de Galicia.

Agradecimiento a DYGRA por la cesión de las imágenes de los stoyboards y fotogramas de sus películas *EL BOSQUE ANIMADO* y *EL ESPÍRITU DEL BOSQUE*