

LINGUAXE CINEMATOGRÁFICA



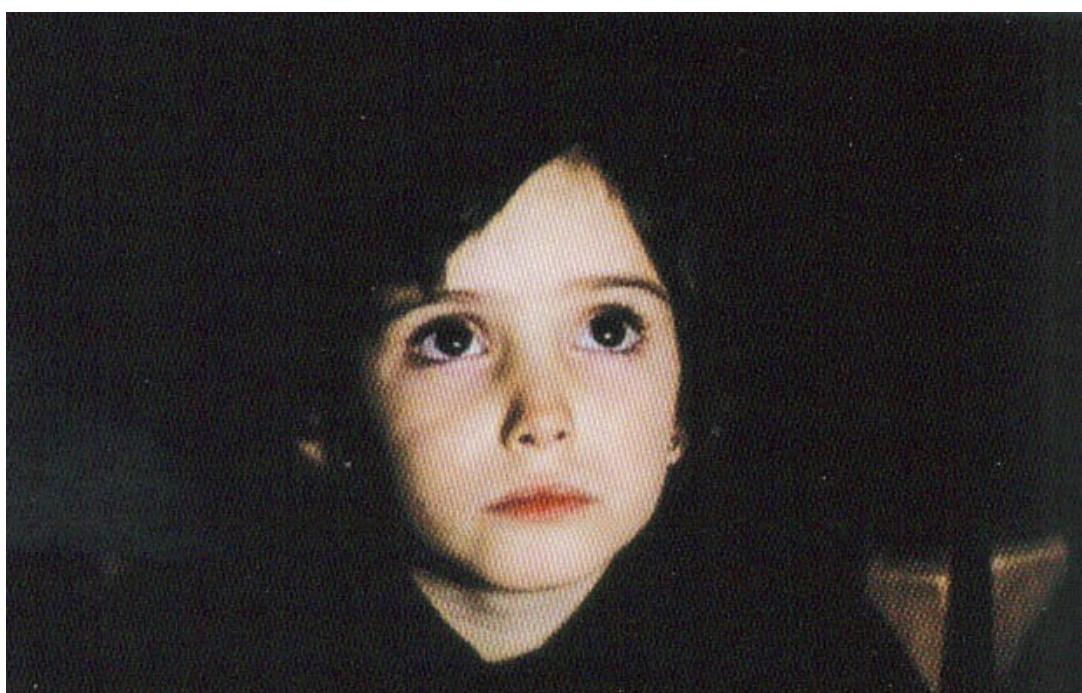
El sol del membrillo de Víctor Erice

UNIDADES DIDÁCTICAS

AUTOR **SERGIO CLAVERO**

ÍNDICE

A. LINGUAXE CINEMATOGRÁFICA ANIMACIÓN	2
PROGRAMACIÓN	4
LINGUAXE AUDIOVISUAL	9
SINTAXE AUDIOVISUAL	10
TRABALLO EN EQUIPO	15
EXEMPLOS E FICHAS	29
PROPOSTAS DIDÁCTICAS	37
 ANIMACIÓN	 46
CONTIDOS TEÓRICOS	47
TRABALLO EN EQUIPO	52
FICHA STORYBOARD	65
PROPOSTAS DIDÁCTICAS	67



Fotograma de “O espírito da colmeia” de Víctor Erice

LINGUAXE CINEMATOGRAFICA

ANIMACIÓN

PROGRAMACIÓN

1. CONTEXTO

O desenvolvemento das novas tecnoloxías da comunicación invaden de modo crecente o noso espazo público e privado.

Atopámonos nunha verdadeira **civilización da imaxe** onde se propón a necesidade de formarse axeitadamente co fin de analizar esas mensaxes e procesar criticamente a información que recibimos.

Os medios audiovisuais inciden cada vez máis na construción dunha idea do mundo e na creación duns modelos de conduta que inflúen decisivamente nos nosos comportamentos cotiáns.

Desde os centros educativos temos que alfabetizar o alumnado na linguaxe audiovisual contribuíndo deste xeito á súa formación intelectual, desenvolvendo a súa capacidade de producir e analizar criticamente as mensaxes dos medios de comunicación.

2. CONTRIBUCIÓN DA MATERIA ÁS COMPETENCIAS BÁSICAS

A **competencia artística e cultural** adquirese fundamentalmente a través desta materia, estando presente ao longo de todo o currículo. O alumnado aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe audiovisual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións audiovisuais do propio patrimonio cultural e do alleo. Contribúese tamén a acadar esta competencia cando se experimenta e investiga con distintas posibilidades técnicas e expresivas a través da imaxe e o son.

Facilita a comunicación e a comprensión e enriquecemento con diferentes realidades e producións do mundo audiovisual.

Contribúe á adquisición da **competencia en comunicación lingüística** en canto a expresar pensamentos, emocións e xerar ideas no traballo de desenvolvemento do guión nos proxectos audiovisuais. Tamén contribúe, no traballo en grupo, a que os alumnos aprendan a escoitar, expoñer e dialogar no debate de ideas para a creación da historia cinematográfica. Axuda a ser competente á hora de comprender, compoñer e utilizar distintos tipos de textos no proceso de creación desde a idea ó guión cunha intención comunicativa e técnica.

Moitas das propostas de creación audiovisual utilizan a creación literaria como punto de partida a través de adaptacións ou ideas iniciais.

Tamén axuda a desenvolver a capacidade empática para ter en conta as opinións distintas á propia con sensibilidade e espírito crítico construtivo.

A importancia que adquiren no currículo os contidos relativos ao contorno audiovisual e multimedia, expresa o papel que se outorga a esta materia na adquisición da **competencia no tratamento da información**. Ademais, o uso de recursos tecnolóxicos específicos non so supón un recurso válido para a produción de creacións audiovisuais, senón que a súa vez, colabora na adquisición da **competencia dixital** coa utilización dos medios dixitais no mundo audiovisual. (cámaras de vídeo dixital, software de captación de imaxe e de edición, tratamento dixital de imaxes, deseño gráfico, internet...)

Os alumnos van dispoñer de habilidades para buscar, procesar e comunicar a través da linguaxe audiovisual xerando producións responsables e creativas.

Tamén van aproveitar a información para analizar de forma crítica os mensaxes audiovisuais cun traballo persoal e cun traballo colaborativo.

A linguaxe audiovisual colabora na adquisición de **autonomía e iniciativa persoal** dado que todo proceso de creación supón converter unha idea nun produto. Incide estreitamente en desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados. Deste xeito, sitúa ao alumnado ante un proceso que lle obriga a tomar decisións de maneira autónoma. Todo isto, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica, fomentan a iniciativa e autonomía persoal.

O traballo en grupo obriga a dispoñer de habilidades sociais para relacionarse e para cooperar; poñerse en lugar do outro, valorar as ideas dos demais, dialogar e negociar, e traballar de forma cooperativa e flexible.

Esta materia constitúe un bo vehículo para o desenvolvemento da **competencia social e cidadá**. Na medida en que a creación audiovisual supoña un traballo en equipo, promoveranse actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade e contribuírase á adquisición de habilidades sociais.

A través da análise de obras e da creación audiovisual contribuírase á comprensión da realidade social en que viven os alumnos mediante os temas das propostas didácticas: creación de documentais con temas sociais, temas a desenvolver nos guións...

A reflexión sobre os procesos e experimentación creativa contribúe a favorecer a **competencia de aprender a aprender** que implica a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora.

Axuda a obter un rendemento máximo no traballo cooperativo e de proxectos, resolvendo problemas, planificando e organizando as actividades e o tempo de forma efectiva, recollendo e seleccionando información, incluíndo os recursos tecnolóxicos como Internet.

A linguaxe audiovisual contribúe á adquisición da **competencia no coñecemento e a interacción no mundo físico** mediante a utilización de procedementos relacionados co método científico, como a observación, a experimentación, o descubrimento e a reflexión e posterior análise. Así mesmo introduce valores de sostibilidade e reciclaxe en canto ás boas prácticas na utilización de materiais para a creación de decorados e personaxes.

A linguaxe audiovisual enriquece a capacidade comunicativa, dado que, como toda forma de comunicación, posúe uns procedementos comúns que permiten facer uso duns recursos específicos para expresar ideas, sentimentos e emocións integrando a linguaxe audiovisual con outras imaxes.

A súa contribución ó **Plan Lector** do centro é claro ó empregar, cun enfoque funcional, as distintas tecnoloxías da comunicación e da información para incidir en aspectos específicos destes soportes e da linguaxe audiovisual de cara a unha utilización eficaz, comprensiva e ética dos mesmos.

Nas propostas didácticas traballárase con todo tipo de textos: literarios, xornalísticos, publicitarios, gráficos, guións técnicos...

Dentro do **Plan de Integración das Tecnoloxías da Información e a Comunicación** a necesidade dunha **alfabetización** dos alumnos na **linguaxe audiovisual** é evidente para un uso, comprensión e comunicación axeitada cas novas tecnoloxías.

Necesitamos formar alumnos críticos que non só utilizan estas tecnoloxías senón que tamén comprenden, valoran e analizan os seus contidos.

3. OBXECTIVOS

- Coñecer os principios básicos nos que se basea a linguaxe audiovisual.
- Producir e interpretar mensaxes audiovisuais a través dunha serie de conceptos, destrezas, procedementos e valores.
- Motivar e potenciar a creatividade e a expresividade mediante a elaboración de mensaxes audiovisuais.
- Desenvolver unha actitude crítica fronte ás mensaxes audiovisuais e analizar a súa repercusión social e individual.
- Fomentar o traballo en equipo como elemento de integración entre os alumnos e alumnas, adoptando actitudes de flexibilidade, cooperación, interese e respecto polo traballo dos demais que permitan finalizar con éxito o proxecto conxunto.
- Facer un uso axeitado do material da aula.
- Coñecer a importancia da tecnoloxía na elaboración de mensaxes audiovisuais.
- Propoñer proxectos e actividades concretas de creación de obras audiovisuais, tanto en imaxe real como en animación, con tódolos contidos teóricos e proceso práctico guiado para o desenvolvemento das mesmas en función dos recursos técnicos dispoñibles e o número de alumnos na aula.

4. AVALIACIÓN

- Producir mensaxes audiovisuais coherentes cos obxectivos propostos.
Avaliaremos a capacidade de aplicación dos contidos á produción de mensaxes audiovisuais e a utilización das ferramentas e destrezas fundamentais que a permiten.
- Participar na realización de proxectos en grupo.
Determinaremos o grao de integración do alumno no grupo e a asunción das responsabilidades colectivas.

5. METODOLOXÍA

A linguaxe audiovisual é unha materia que combina teoría e praxe dun modo sistemático e constante ó longo de tódolos contidos. O desenvolvemento da mesma debe, polo tanto, alternar as explicacións teóricas coa realización de prácticas en todas aquelas partes nas que poidan realizarse en función dos medios técnicos dispoñibles para o número de alumnos e alumnas que formen o grupo.

O traballo en equipo poténciase nesta materia e os alumnos e alumnas terán que asumir responsabilidades no traballo cooperativo. Ó profesorado corresponde coordinar as distintas funcións, dinamizar os grupos e atopar solucións para dar saída ós problemas que xurdan.

6. AREA CURRICULAR E NIVEIS DE IMPLANTACIÓN

Estas unidades didácticas pretenden ser unha ferramenta moi útil no labor dos profesores de Educación Secundaria, en especial na materia de Educación Plástica e Visual por contemplar as súas programacións os contidos relativos á linguaxe audiovisual.

No terceiro curso pódese introducir ós alumnos na linguaxe audiovisual para posteriormente iniciar a reflexión na análise crítica das obras audiovisuais.

No cuarto curso pódense desenvolver os contidos cunha maior profundidade e abordar as propostas didácticas de creación de obras audiovisuais cunha maior efectividade.

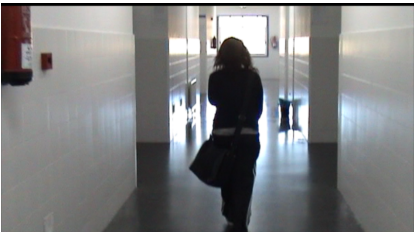
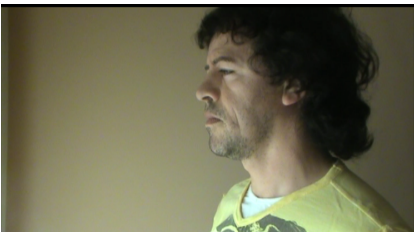
7. EDUCACIÓN EN VALORES

Educación para a paz, igualdade entre sexos, preservación do medio ambiente, consumismo e estilo de vida; en definitiva, desenvolvemento de valores positivos e de respecto na comprensión da realidade que se poden traballar elixindo adecuadamente os temas para os guións das obras a realizar.

LINGUAXE CINEMATOGRAFICA

SINTAXE

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. É 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.

ANGULACIÓN

	TIPO	ENCUADRE	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 respecto a outro personaxe.

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.

Mayor dinamismo e naturalidade dos movementos.

TRANSICIÓNS

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.

ENCADEADO

Desaparece progresivamente un plano aparecendo á vez outro.

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.

Visionado de obras audiovisuais.

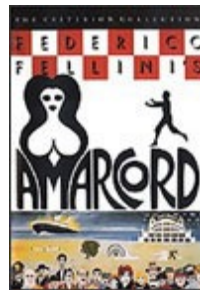
Obras completas e fragmentos para exemplificar os conceptos da sintaxe audiovisual



Víctor Erice



Sergei Einsenstein



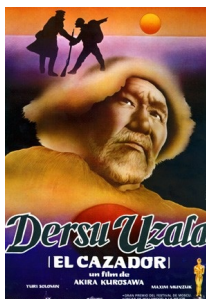
Federico Fellini



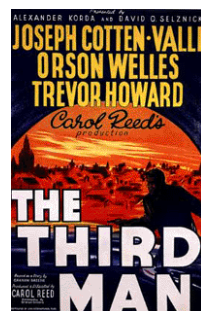
Orson Welles



Francois Truffaut



Akira Kurosawa



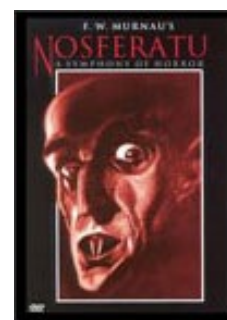
Carol Reed



Woody Allen



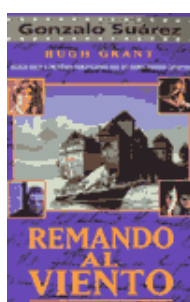
Luchino Visconti



F.W. Murnau



Billy Wilder



Gonzalo Suarez



Alfred Hitchcocks



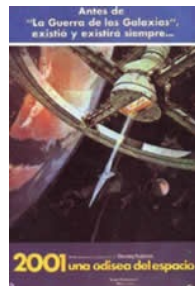
Luis Buñuel



Charles Chaplin



Roman Polanski



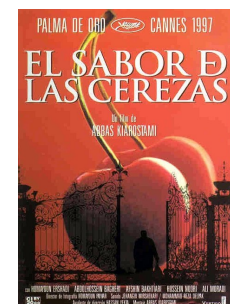
Stanley Kubrick



Pedro Almodóvar



Alejandro G. Iñárritu



Abbas Kiarostami

TRABALLO EN EQUIPO

Unha obra cinematográfica é froito do traballo de moitas persoas con moi diversas funcións e aportacións, desde as máis creativas ata as máis técnicas.

Trala proposta de traballo cómpre facer os diferentes grupos que, como norma xeral, estarán formados por 5 alumnos e alumnas. Preténdese que cada un deles teña unhas funcións específicas en cada unha das fases da creación.

A continuación, no desenvolvemento do proceso creativo, repártense as funcións en cada fase de produción.

PROCESO DE CREACIÓN

Neste apartado imos desenvolver 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.

A. PREPRODUCCIÓN

Esta fase é moi importante porque desenvolvemos a idea, creamos o guión e preparamos tódolos detalles previos á rodaxe.

O profesor, en primeiro lugar e tras impartir os coñecementos teóricos mínimos da linguaxe audiovisual, vai propoñer a actividade a realizar que delimita moitos dos aspectos da obra como temática, duración, organización, método de traballo ...

O traballo desde o inicio debe estar guiado e concretado co fin de que os alumnos cheguen a un resultado de calidade que reflicta todo o esforzo feito.

Ó final da unidade didáctica encóntranse as propostas que pretenden adecuarse ás súas posibilidades creativas, organizativas e medios dispoñibles para intentar acadar ese obxectivo.

- **A idea.**

Unha vez feitos os grupos e a proposta, deben elaborarse as ideas das que desenvolvamos o argumento da nosa obra audiovisual.

Non toda idea é tan interesante como para investir un esforzo e un tempo en levala adiante.

Unha idea non é unha historia e chegar a algunha conclusión necesita percorrer unha serie de pasos:

1º **Cada un dos membros do grupo** individualmente anotará tódalas ideas que se lle ocorran sobre a proposta do profesor e finalmente desenvolverá unha delas nun pequeno argumento de 3 a 8 liñas (Story Line).

Cando intentemos obter unha historia da idea pódense dar tres circunstancias:

- Non obtemos nada en claro e rexeitámola.
- Xorde un storyline que nos resulta potencialmente atractivo.
- Obtemos un storyline que non conserva nada da idea orixinal pero parécenos interesante.

2º **Posta en común** coa lectura de cada un dos argumentos e debate en torno a cal pode ser a mellor historia. Valorar ademais da orixinalidade da historia as posibilidades reais de levala a cabo.

Os alumnos deben facer o esforzo de escoitar ós demais e debater sobre as distintas propostas. Co maior consenso posible e guiados pola maioría, elixirase unha das historias.

3º Traballar o **story line** para facelo máis interesante coas aportacións do resto do grupo.

Dous alumnos, entre eles o creador da idea orixinal e o director, encargaranse do desenvolvemento a partir de aquí das diferentes fases que conducirán ó guión definitivo.

- **Sinopses.**

Breve resumo dunha páxina máximo onde xa se especifican os personaxes, as accións principais e as intencións. Non contén diálogos e a súa forma debe ser clara e concisa.

- Tratamento.

Descrición detallada da película. Aínda non aparecen os diálogos pero si tódolos personaxes, situacións e accións desde unha perspectiva literaria.

Ter en conta aspectos básicos de toda narración como o tema, o obxectivo, a meta do protagonista e os conflitos que se van crear. Posta en común co grupo para aportar suxestións ou novas ideas que melloren a historia.

- Guión literario.

Contén as accións e os diálogos e é o instrumento de traballo de todo o equipo de rodaxe, tanto dos técnicos como dos actores e actrices.

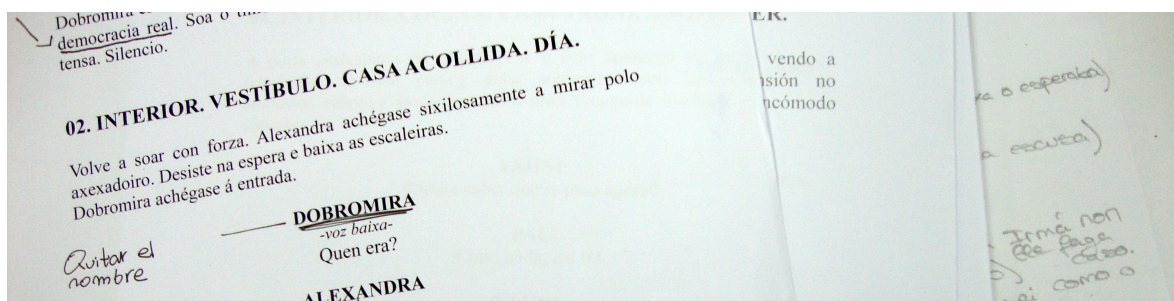
O guión literario consiste na presentación narrativa e ordenada das accións e diálogos, todo estruturado en secuencias e disposto para ser levado á pantalla.

Ten que ser lingüisticamente sinxelo e formalmente directo (en presente).

O guión debe ter unha fase de exposición, outra de desenvolvemento e unha fase de desenlace ou final.

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.

CONSELLO: Non poñamos trabas á nosa imaxinación, pero sexamos realistas e consideremos os medios de que dispoñemos.



- Guión técnico.

É a planificación previa do director de tódalas secuencias ou escenas. Este método permite preparar con maior concreción as necesidades para cada plano.

O director redacta o guión técnico sinalando en cada plano os diferentes aspectos da linguaxe audiovisual: o emprazamento da cámara e os tamaños de plano (xeral, medio, primeiro plano...), ángulos da toma (picado, a ras de chan...), os movementos de cámara (panorámica, steadycam, travelling...), as transicións entre planos (fundidos, encadeados, desenfokes...), efectos dramáticos (xogos de luces ou sons,...) . . . O guión técnico pódese elaborar xunto co Storyboard.

(Ver exemplo).

- Storyboard.

Presentación en debuxos ou fotografías do guión técnico.

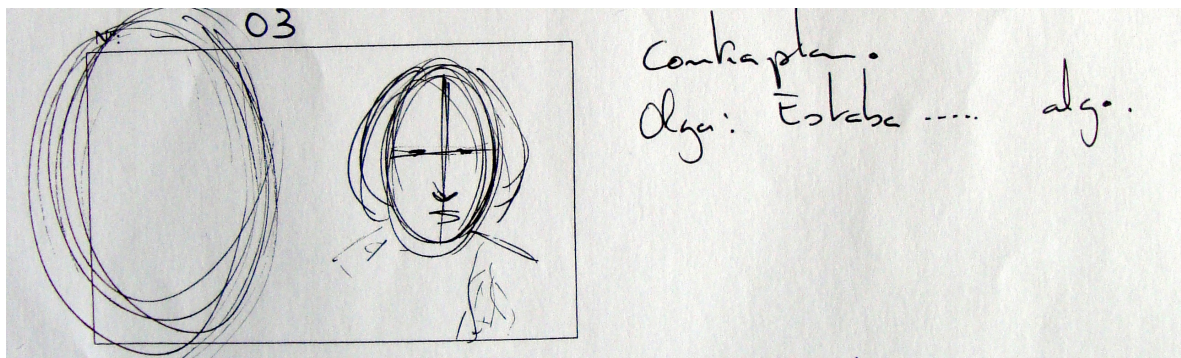
A modo de cómic preséntanse cada un dos planos que narran a historia.

Posúe a súa propia nomenclatura de signos (frechas para indicar que tres debuxos consecutivos serán o mesmo plano rodado en movemento...) e abreviaturas.

(Ver exemplo).

Un dos membros do grupo que domine o debuxo será o encargado de facer o storyboard xunto co guión técnico.

Ficha Storyboard.



- Castin

O **produtor** encargarse de facer un pequeno casting para os personaxes da obra. Se hai varios candidatos para un papel gravar unha pequena actuación para saír de dúbidas.

Os actores e actrices poden ser tanto membros do grupo como externos a el.

- Localizacións.

O **produtor** busca os lugares onde se pode rodar a historia. Debe valorar as posibilidades reais de rodaxe en canto a espazo e infraestrutura (enchufes ...)



- Dirección de fotografía.

Manexo de cámara.

O **director de fotografía**, mentres outros compañeiros desenvolven o guión, debe familiarizarse co manexo da cámara de vídeo e facer algunhas prácticas.

Cando o guión estea suficientemente avanzado cómpre ensaiar cos **actores e actrices** algunhas das posibles escenas e rodar nas localizacións elixidas probando tamén encadres. Ensaia os diálogos para ver se funcionan.

Nesta fase o **encargado do son** fai as probas correspondentes co micrófono e a pértiga. O son debe ser claro e limpo sobre todo nos diálogos.

Visionar os ensaios para corrixir e sacar conclusións.

CONSELLO: Coidado co micrófono dentro do encadre.



B.PRODUCCIÓN

- Plan de rodaxe.

Desgloses e plan de traballo.

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.

O produtor, cun axudante se é preciso, debe encargarse da administración económica e organizativa e das necesidades de material. Se as xornadas de rodaxe son longas preparar comida e bebidas para todo o equipo.

Ficha Plan de rodaxe.



CONSELLO: Comprobar antes da rodaxe o bo funcionamento de todo o material e que as baterías da cámara están totalmente cargadas.

- Rodaxe.

No lugar de rodaxe os actores preparan vestiario e maquillaxe.

O **director** indica o plano a rodar e a posición da cámara. Realízase un ensaio para comprobar encadres e movementos de actores e o **técnico de son** aproveita para axustar os niveis de audio.

O director solicita silencio absoluto durante toda a toma.

O **director de fotografía** comeza a gravar.

O **script** coloca diante da cámara a claqueta cos datos do plano a rodar (secuencia, plano e toma).

Ródase o plano e os actores interpretan o seu papel.

Repítese a toma tantas veces como sexa necesario ata estar convencidos do resultado.

Aceptar unha toma por cansazo ou impotencia só conduce ó desastre.

Hai que intentar cumprir o plan de traballo aínda que supoña un sacrificio (horas extra, redución do número de planos ou de complexidade da posta en escena).

É importante, cando a xornada de rodaxe sexa longa, parar a repoñer forzas con bocadillos e bebidas.

Cando remate a xornada visionar o gravado para comprobar a necesidade de repetir algún plano na próxima data.

CONSELLOS:

- En case tódalas rodaxes existen momentos de tensión e discusións que deben solventarse con serenidade e a través do diálogo. **PACIENCIA.**
- Na rodaxe hai que ser **creativos** e estar abertos a calquera cambio co fin de solucionar tódolos problemas que poidan xurdir.
- 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.

Normalmente o visionado de todo o material gravado na rodaxe non dá unha boa impresión pero aínda nos falta a fase de posprodución onde toma forma definitiva a obra.



C.POSPRODUCCIÓN

- Edición e Sonorización.

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**.

FASES

1 – **Volcado** Paso do gravado desde a cámara dixital ó PC.

2 - **Transcrición.** Visionado das tomas e descrición por tempos do gravado.
Elección das boas.

Ficha Transcrición.

3 - **Edición.** Este labor deben facelo o director e o montador que teñen que dominar o software de edición de vídeo elixido.

Alguns dos programas permítennos a edición das imaxes en pistas distintas e a creación de efectos e transicións moi interesantes para o noso traballo.



No apartado do son podemos ter diferentes pistas para a música, as voces e os efectos de son coidando a calidade de todas elas. Normalmente este apartado é o máis descoidado polo que temos que facer un especial fincapé neste xa que diso vai depender a calidade da nosa obra final.

Lembrar que a música existente está suxeita a dereitos de autor e se non temos permiso non poderíamos exhibir a obra comercialmente nin presentala ós certames de cine.

Un programa de edición permite capturar vídeo desde unha cámara de vídeo dixital e traballar cunha gran calidade. Pódense editar títulos de crédito e traballar polo tanto todo o proceso de posprodución ata acadar a obra final.

No apartado da edición debemos falar ante todo da importancia do **ritmo cinematográfico**. Igual que a música, o cine ten un ritmo interno que acompaña e subliña a narración. Este ritmo, que pode ser pausado ou áxil, está presente na duración dos planos, nas accións que transcorren nestes e no son.

CONSELLO: Non utilizar moitos efectos de imaxe e son. As historias editadas de maneira sinxela permitirannos controlar mellor a narración.

Na edición todo está en función da narración.

- Exhibición e Distribución.

Unha vez montada e sonorizada temos a nosa obra rematada e lista para á súa exhibición. É o froito do traballo dun grupo de alumnos e alumnas ó longo dun proceso complexo onde se pon a proba a capacidade de superación de problemas e a constancia para chegar a unha obra final.

Nesta fase é interesante facer o **deseño gráfico** para a promoción da obra audiovisual:

-Cartel

-Carátulas DVD



FASES DE EXHIBICIÓN.

1. **Aula.** Agora chega o momento da proxección para o resto de compañeiros de aula e a análise e debate posteriores.
2. **Salón de Actos.** Organízase un pase con tódalas obras feitas polos alumnos do centro ó resto de compañeiros. É a primeira proxección ante un público maioritario. Podería invitarse tamén ós pais para que sexan conscientes do traballo dos seus fillos.
3. **Centro cultural.** No concello do centro de ensinanza, se a cantidade e a calidade das obras o aconsellan, pódese tamén facer unha proxección para os veciños.



temos o pracer de convidalo
á estrea da curtametraxe

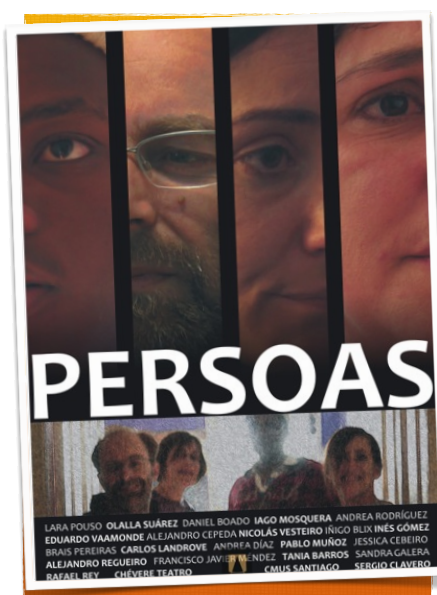
PERSOAS

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. **Festivais de cine.** Existen certames de curtametraxes tanto escolares como afeccionados onde podemos participar en función da calidade dalgunhas obras.

CINEMA JOVE Encontro Audiovisual de Xoves.

PLASENCIA ENCORTO

VÍA DE LA PLATA

FESTIVAL INTERNACIONAL PONFERRADA Sección JO-VEN

FESTIVAL INTERNACIONAL ZARAGOZA Sección centros educativos

OUFF ESCOLA OURENSE

5. **Internet.** Hoxe en día existen moitas páxinas web onde se poden exhibir as curtametraxes e se organizan concursos.

REPARTO DE TAREFAS

Este reparto de tarefas é orientativo e a actividade concreta a realizar ou a propia dinámica de cada grupo levarán a unha mellor organización.

Temos que recordar que se trata dun labor de equipo e que, polo tanto, en determinados momentos un compañeiro pode axudar a outro nas súas responsabilidades.

A.PREPRODUCCIÓN

PRODUTOR	- Casting para as personaxes da obra. - Localizacións. - Preparativos previos necesidades material (vestiario, iluminación, atrezzo ...)
DIRECTOR	- Desenvolvemento do guión literario e técnico.
GUIONISTA - SCRIPT	- Desenvolvemento do guión literario e técnico.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	- Manexo de cámara. - Ensaio cos actores e actrices.
TÉCNICO DE EDICIÓN	- Prácticas software edición.

B. PRODUCCIÓN

PRODUTOR	- O produtor, cun axudante se é preciso, encargárase da organización e dos preparativos e necesidades de material para a rodaxe. (vestiario, iluminación, atrezzo ...). - RODAXE. Organización das necesidades de material nas diferentes xornadas.
DIRECTOR	- Desgloses e plan de rodaxe. - RODAXE. Dirección da rodaxe
GUIONISTA - SCRIPT	- Desgloses e plan de rodaxe. - RODAXE. Claqueta e script. Seguimento do raccord.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	- Ensaio cos actores e actrices nas localizacións e cos encadres dalgunhas escenas ou planos. - RODAXE. Encadres e gravación.
TÉCNICO DE EDICIÓN	- Axudante produción

C. POSTPRODUCCIÓN

PRODUCTOR	- Volcado a PC. - Organización das necesidades que xurdan nesta fase.
DIRECTOR	- Transcrición. - Edición de imaxe e son.
GUIONISTA - SCRIPT	- Transcrición. - Edición de imaxe e son.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	- Creación Títulos de crédito.
TÉCNICO DE EDICIÓN	- manexo técnico da edición

MATERIAL

A continuación detállase o material aconsellable para un desenvolvemento óptimo do proxecto audiovisual.

Os medios dixitais facilitan moito a creación audiovisual e permiten a realización de todo o proceso con garantías de calidade.

- VIDEO DIXITAL. Cámara vídeo, cámara fotográfica, tableta, móvil...
- TRÍPODE.
- PÉRTEGA E MICRÓFONO. (RECOMENDABLE)
- ORDENADOR.
- SOFTWARE DE EDICIÓN DE VÍDEO.
- CLAQUETA.
- FOCOS PARA UNHA ILUMINACIÓN ARTIFICIAL (OPCIONAL).



EXEMPLOS E FICHAS

EXEMPLO DE GUIÓN CINEMATOGRÁFICO

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.

EXEMPLO 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.AM. 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).

EXEMPLO DE STORYBOARD

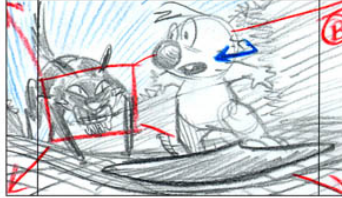
EL ESPIRITU DEL BOSQUE sc 001 PLANCHA 09

pn26_v01 TRAVELLING DE SEGUIMIENTO



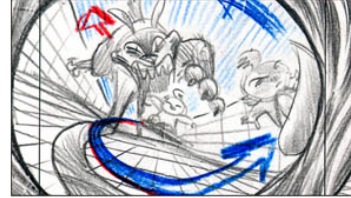
CUSCUS corre furioso hacia FURI.

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



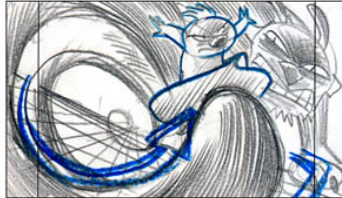
Descubrimos una raíz en el camino, FURI comienza a deslizarse habilmente por ella. Trás él, CUSCUS.

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



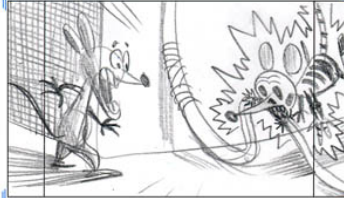
pn26_v06 TRAVELLING DE SEGUIMIENTO



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



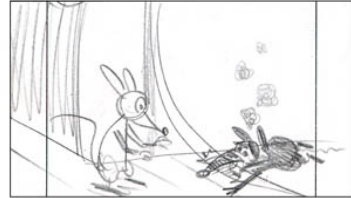
El ratón que estaba mordiendo el cable es sacudido por una imponente descarga eléctrica. El otro lo observa asustado.

pn06_v01



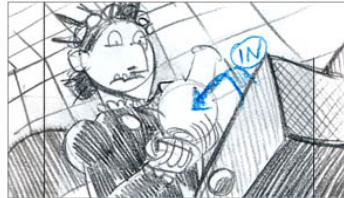
La lámpara se ha fundido y la SRA. DABONDO observa sobresaltada los extraños "fenómenos" que están pasando.

pn07_v01



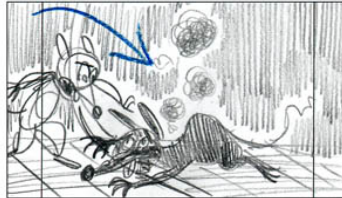
El ratón electrocutado se encuentra espatarrado y chamuscado en el suelo mientras su compañero lo observa estupefacto.

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

Diálogos

Son

Observacións

Nº:

Nº:

Nº:

ESCENA _____

Nº:

Nº:

Nº:

Nº:

PLAN DE RODAXE

XORNADA Nº: _____

DATA: _____

PÁXINA: _____

SECUENCIA A	PLANO	LOCALIZACIÓN	ATREZZO ILUMINACIÓN SON	OBSERVACIÓN

TRANSCRICIÓN

PÁXINA: _____

PLANO	CONTADOR INICIO	CONTADOR FINAL	CONTIDO	OBSERVACIÓNS

DOCUMENTAL

NARRADOR	IMAXE	SON	STORYBOARD

PROPOSTAS DIDÁCTICAS

AS OBRAS TEÑEN QUE SER BREVES CO FIN DE CHEGAR A BOS RESULTADOS DOMINANDO MELLOR TODO O PROCESO CREATIVO. A DURACIÓN DEPENDERÁ TAMÉN DO TIPO DE PROPOSTA.

É TAMÉN IMPORTANTE PROPOÑER TEMAS CONCRETOS ÓS ALUMNOS QUE LLES FACILITEN A POSTA EN MARCHA DO PROXECTO E QUE LLES PERMITA EXPLOTAR AS POSIBILIDADES NARRATIVAS E CREATIVAS DA LINGUAXE AUDIOVISUAL.

ANÁLISE CINEMATOGRAFICA

A primeira proposta didáctica pretende poñer en práctica os coñecementos teóricos adquiridos da linguaxe audiovisual.

Imos tomar unha escena dunha película para analizar os recursos expresivos e formais que utiliza o director para narrar a acción. Deste xeito os alumnos e alumnas toman conciencia de como se crea a narración coas imaxes. O director decide o que narra e como o fai, polo tanto intenta dirixir as emocións do espectador.

As escenas elixidas poden ser moi diversas:

- de acción
- de suspense
- de terror
- dramáticas
- cómicas ...

COAS SEGUINTES FICHAS FACILÍTASE ÓS ALUMNOS E ALUMNAS A ANÁLISE CINEMATOGRAFICA .

ANÁLISE CINEMATOGRÁFICA

NOME _____ GRUPO _____

PELÍCULA _____

ESCENA _____

DESCRIPCIÓN ACCIÓN

DURACIÓN _____

Nº PLANOS _____

ANÁLISE FORMAL

Nº/ DURACIÓN	TIPO DE PLANO ANGULACIÓN MOVIMIENTO CÁMARA	ILUMINACIÓN COR DECORADO	DIÁLOGO	SON

Nº/ DURACIÓN	TIPO DE PLANO ANGULACIÓN MOVEMENTO CÁMARA	ILUMINACIÓN COR DECORACIÓN	DIÁLOGO	SON

ANÁLISE EXPRESIVA

	VALORACIÓN DRAMÁTICA
NARRACIÓN <i>Qué se conta realmente na escena</i>	
PERSONAXES <i>Valorar actitudes e comportamentos</i>	
TIPO DE PLANO ANGULACIÓN MOVEMENTO CÁMARA	
ILUMINACIÓN COR DECORADO	
DIÁLOGO SON	
MONTAXE RITMO	

UN SOÑO

TEMA

Un soño que pode ser inventado ou baseado nun propio.

Neste caso non só atendemos á narratividade senón que podemos crear **sensacións**: angustia, desacougo, terror, desorientación ...

Aproveitar as **posibilidades creativas** tanto na narración como nos elementos estilísticos e formais.

DURACIÓN: 30" a 45"

OBRA LITERARIA

TEMA

Transposición dunha obra literaria curta ou dun fragmento á linguaxe audiovisual.

A partir desta faise un guión que non ten que manter a literalidade senón que debe captar a **esencia** da mesma. Pódense cambiar personaxes, a localización, a época pero mantendo a temática e a mensaxe da obra.

DURACIÓN: 30" a 90"

NOTICIA PERIODÍSTICA

TEMA

Unha **noticia xornalística** pode ser o punto de **arranque dun guión** cinematográfico.

Os alumnos deben seleccionar entre as páxinas dun periódico noticias breves que poidan ser, polo seu contido, interesantes como argumento.

A partir de aquí pódese crear un guión de ficción ou ben unha obra con contido social, reivindicativo ou de denuncia. Pódense tratar **temas transversais**.

DURACIÓN: En función da noticia e do tipo de narración. Manter a brevidade.

DOCUMENTAL

O documental é un xénero cinematográfico e televisivo, realizado con materiais tomados da realidade fundamentalmente. A organización e estrutura de imaxes, sons (textos e entrevistas) segundo o punto de vista do autor determina o tipo de documental.

TEMA

Buscar unha idea para realizar un documental. Pode ser sobre calquera dos problemas ou intereses dos adolescentes, algún aspecto de clase ou do centro educativo, algunha situación ligada á natureza, etc.

Cada un dos grupos da clase pode propoñer o tema do seu documental.

Deben ser realistas e estudar as posibilidades de levalo a cabo.

O importante é que todo o que se conte sexa real.

Coa idea xa decidida realízase o guión do documental. O texto é importante xa que vai respaldar e servir de soporte ás imaxes.

Ficha documental.

DURACIÓN: 5' máximo.

MAKING OFF

TEMA

Documental que recolle todo o proceso de **produción** dunha **obra audiovisual**, desde o desenvolvemento do guión ata a posprodución, pasando pola rodaxe. Inclúe tamén entrevistas ós integrantes do grupo e escenas ou planos reais da obra final.

Un dos grupos de clase, se dispón de cámaras suficientes, pode facer un Making Off. Deste xeito podemos dar a coñecer cal é o proceso creativo e de produción ós pais e ó público en xeral. Ademais pódese converter nun recurso educativo moi interesante para mostrar o traballo a realizar ós alumnos de anos posteriores.

Planificación. Realizar unha estrutura cos aspectos que debemos rodar para que no momento da edición dispoñamos de todo o material necesario.

Co material gravado debemos seguir os seguintes pasos:

- **Visionado e Transcrición.** É un paso moi importante e pesado xa que a cantidade de minutos rodados é elevada e temos que seleccionar os planos que poden servir para a edición.
- **Estrutura en papel.** Elaboración dun pequeno guión que estruture como queremos ordenar a narración a partir do visionado.
- **Elección fragmentos e edición.** Esta fase é moi importante xa que debemos ser sintéticos e selectivos para non aburrir ó espectador.
A montaxe non ten por que ser lineal, podemos alternar imaxes da rodaxe cun fragmento de entrevista ou coa mesma imaxe que se está a rodar. O son recollido en directo, a posibilidade de música e sons pregravados compoñen a banda sonora do Making Off.

DURACIÓN: 3' a 4' máximo.

PUBLICIDADE – TEMA TRANSVERSAL

A publicidade é unha actividade de comunicación que pretende promover a venda dun artigo, produto ou servizo ou **fomentar unha idea**. O anunciante pode ser unha empresa, a Administración pública, un partido político, unha ONG, incluso un só individuo. O obxectivo non só é vender produtos ou conseguir clientes, pódese tratar dunha campaña que busca **evitar o consumo ou promover o cambio de determinadas condutas sociais**.

A mensaxe ten que ser persuasiva e repercutir no comportamento das persoas.

Proceso creativo:

- **Idea principal** e público ó que se dirixe a campaña. Recolle a intención do anunciante.
- **Selección do contido básico**. Escoller os aspectos nos que imos centrar a mensaxe.
- **Codificación da mensaxe**. Forma de expresalo. Elección da idea máis creativa e eficaz para chegar e persuadir ó público.

TEMA

Os **temas transversais** poden centrar as ideas para o desenvolvemento dun anuncio publicitario que fomente condutas sociais sas e comportamentos de igualdade, xustiza e solidariedade, entre outros.

Coidado do medio ambiente.

Aforro enerxético. Cambio climático.

Violencia de xénero.

A saúde. Repercusión do consumo de tabaco, alcohol e drogas.

Fomento do deporte e dunha dieta sa.

Violencia escolar.

A inmigración.

A igualdade.

Xustiza social.

O consumismo ... e calquera outro que propoñan os alumnos.

Outra posibilidade é crear un **spot que parodie criticamente** algúns dos estereotipos que pretende fomentar a publicidade como a muller obxecto, o machismo, o consumo compulsivo, o ideal de felicidade..

DURACIÓN: 25”

CINE NAS AULAS

Dada a importancia que hoxe en día teñen os medios de comunicación audiovisual podería ser interesante utilizar o cine na formación dos alumnos e alumnas co fin de fomentar o espírito crítico; de xeito que aproveitemos os filmes de calidade que polo seu contido axuden, a través de unidades didácticas, a tratar temas sociais, culturais ou que poidan interesar ós adolescentes.

Dúas propostas:

- **A creación dunha videoteca cinematográfica** con películas de calidade.

Pódense aproveitar as coleccións de cine clásico e español dos diarios ademais doutras películas illadas.

Fomentar o préstamo destas películas na biblioteca.

- **Proxeccións de cine no salón de actos os martes pola tarde.**

Cada trimestre tódolos alumnos terían a oportunidade de asistir á proxección dunha película axustada á súa idade.

Cada xornada acudirían dous ou tres grupos do mesmo nivel de tal xeito que en dúas semanas se completaría o mesmo.

Logo das proxeccións, os titores ou outro profesorado interesado podería traballar cos alumnos os contidos aproveitando as unidades didácticas que para algunhas películas existen no mercado.

IRUDI BIZIAK www.irudibiziak.com

SEMINARIO GALEGO DE EDUCACIÓN POLA PAZ www.sgep.es

ANIMACIÓN

Propostas para a realización de obras con diferentes técnicas de animación tanto en dúas como en tres dimensións.

CONTIDOS TEÓRICOS

Contidos teóricos básicos a tratar a partir dos recursos mencionados no inicio:

- Contidos teóricos do apartado LINGUAXE AUDIOVISUAL.

Guión:

- A idea
- Story Line
- Sinopses
- Tratamento
- Guión literario
- Guión técnico

Story-Board.

Linguaxe audiovisual:

- Plano
- Secuencia-Escena
- Angulacións e Movementos de cámara
- Raccord
- Iluminación
- Montaxe. Recursos narrativos.
- Ritmo cinematográfico
- Son

- Iniciación á animación.

Os fundamentos da animación.

Como se fai unha película animada.

A. Concepto de animación

A **animación** é unha simulación do movemento producida mediante imaxes que se crearon unha por unha. Ó proxectar sucesivamente estas imaxes prodúcese unha ilusión de movemento pola **persistencia retiniana**: *o ollo humano conserva durante unha fracción de segundo a impresión deixada por un obxecto luminoso*.

No cine as imaxes necesarias para crear sensación de realismo son 24 por segundo. Grávase unha fotografía da imaxe cada vintecatroavo de segundo.

NO VIDEO DIXITAL O NÚMERO DE IMAXES POR SEGUNDO É 25.

Na animación as imaxes prodúcense individualmente e pódense repetir en varios fotogramas. Para crear o movemento podemos utilizar varias taxas de repetición:

- Cada imaxe é diferente, sen repetición. 24 imaxes por segundo, 1 imaxe cada fotograma.
- Cada imaxe repítese dúas veces. 12 imaxes por segundo, 1 imaxe cada 2 fotogramas.
- Cada imaxe repítese tres veces. 8 imaxes por segundo, 1 imaxe cada 3 fotogramas.

Comeza a perderse a continuidade do movemento.

IMPORTANTE: Diferentes elementos dunha imaxe pódense animar por separado e polo tanto dentro da mesma escena pode haber elementos con diferentes taxas de animación ou estáticos.

ANIMACIÓN: ESPACIO - TEMPO

O ritmo do movemento é a relación que se establece entre o espazo e o tempo.

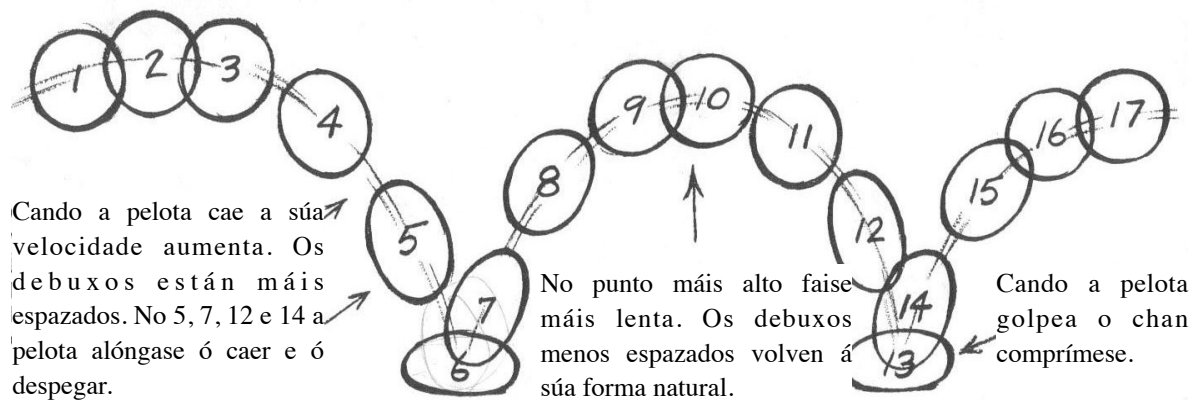
A práctica permítenos controlar a velocidade dos movementos da nosa animación tendo en conta estes dous factores.

A combinación e o xogo con ámbolos dous debe permitírnos experimentar as infinitas posibilidades creativas da animación.

O espazo é a variación de movemento entre un debuxo ou posición e a seguinte e que determina a amplitude do desprazamento.

O tempo é a duración de cada unha das imaxes que determinan tamén a duración total do movemento. A taxa de repetición de cada unha das imaxes pode variar nun mesmo movemento en función do resultado que nós desexemos.

MOVEMENTO DUNHA PELOTA.



B. Técnicas de animación

No apartado “*Como se fai unha película animada*” do libro *Iniciación á animación* (Consortio Audiovisual de Galicia) tedes unha descrición de todo o proceso de creación e das principais técnicas de animación.

IMOS INCIDIR NALGUNHAS QUE SE PODEN UTILIZAR NAS AULAS.

DEBUXOS ANIMADOS

Animación tradicional que se crea debuxando cada cadro.

Unha vez feito o **guión** pasamos ó **storyboard** que permite ó equipo de animación planificar a acción dos personaxes e os fondos dos escenarios.

Antes de comezar a animar teremos en conta o audio (diálogos, música ...) xa que é máis fácil axustar a animación ó audio que ó revés. Por iso é bo gravar unha **pista de audio preliminar** cos elementos que poidan influír na animación e o resto engádese na etapa de posproducción.

O **animatic** é unha previsualización na que se reúnen as imaxes do storyboard coa duración de cada plano coa pista de audio preliminar sincronicamente. A súa utilidade consiste en encontrar posibles erros na duración de escenas e no guión. Deste xeito evítase realizar traballo de máis na animación.

O seguinte paso é, por unha banda, deseñar os **personaxes** e crear as poses máis comúns e puntos de vista diferentes, e por outra, crear os **fondos**.

A **folla de exposición** é unha táboa que contén un desglose da acción, o diálogo e o son para cada plano da animación e serve como guía ós animadores.

Layout. Determinábase o encadre, ángulo e luz dos fondos de cada un dos planos. Estes debuxos son utilizados polos animadores para mover os personaxes dentro de cada espazo.

Tomando como referencia os layouts píntanse os fondos mentres se fai a animación.

Animación. Os animadores debuxan en follas de papel perforadas que se colocan nas regretas. Tendo en conta a duración do plano o animador debuxa os cadros clave dun movemento empregando os layouts como guía. Debuxa os cadros suficientes para describir a acción.

Despois complétanse os cadros intermedios entre clave e clave.

Pódese comprobar a animación feita gravando unha proba.

Esta técnica de animación é moi laboriosa por iso é recomendable que unha mesma historia sexa desenvolvida por un grupo moi amplo. Deste xeito cada alumno será responsable de animar un plano do guión.

STOP MOTION

Animación de obxectos, monecos, monicreques, figuras de plastilina ou outros materiais. Gravación fotograma a fotograma.

Nun recanto da aula colócase o set de rodaxe cos decorados e as figuras a animar. Ilumínase a escena e encádrase o plano desexado. Os monecos articulados poden desenvolver unha gran variedade de movementos. Para lograr a sensación de movemento, colócase o moneco na posición inicial elixida, cáptase unha foto e despois móvese un pouco para tomar outra.

Controlar os movementos dos nosos personaxes require tempo e paciencia por iso é importante facer prácticas para a nosa aprendizaxe.

ANIMACIÓN DE RECORTES

Úsanse figuras recortadas de papel ou incluso fotografías. Os corpos dos personaxes constrúense con recortes das diferentes partes móbiles. Movendo e substituíndo as partes obtéñense diversas poses e dáse vida á personaxe.

Pódese crear tamén unha animación de formas abstractas como planos de cor.

C. Visionado de obras

A través de Internet buscar obras con técnicas de animación diferentes para fomentar a creatividade dos alumnos e alumnas.

Alguns autores interesantes telos recollidos no libro Iniciación á animación.

(Oskar Fischinger, Bruno Bozzetto, Jirí Trnka ...).

A través de internet pódense visionar moitas obras de animación destes e outros autores.

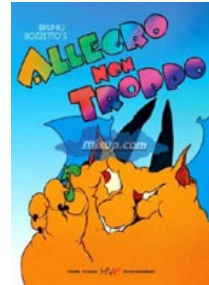


Oskar Fischinger
Abstracción



Jirí Trnka

Animación de monecos



Bruno Bozzetto
Debuxos animados



Lotte Reiniger

Siluetas



Saul Bass

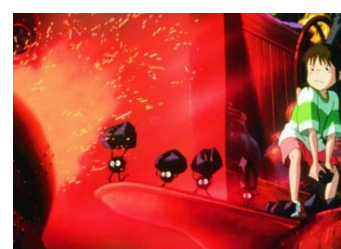
Títulos de crédito



Dygra
Infografía



Timothy e Stephen Quay
Animación de monecos



Hayao Miyazaki
Debuxos animados

TRABALLO EN EQUIPO

Unha obra cinematográfica é froito do traballo de moitas persoas con moi diversas funcións e aportacións, desde as máis creativas ata as máis técnicas.

Trala proposta de traballo cómpre facer os diferentes grupos que estarán formados por un número de alumnos e alumnas en función do proposto.

Preténdese que cada un dos alumnos teña unhas funcións específicas en cada unha das fases da creación.

A continuación, no desenvolvemento do proceso creativo, repártense as funcións en cada fase de produción.

NO CASO DA ANIMACIÓN, AS PROPOSTAS PODEN SER TANTO PARA UN GRUPO DE NÚMERO VARIABLE COMO INDIVIDUAIS, O QUE VAI CONDICIONAR ALGÚNS ASPECTOS DA ORGANIZACIÓN.

PROCESO DE CREACIÓN

Neste apartado imos desenvolver todo o proceso creativo para a elaboración dun proxecto de animación, 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.

PREPRODUCCIÓN

Esta fase é moi importante porque desenvolvemos a idea, creamos o guión e preparamos tódolos detalles previos á rodaxe.

O profesor, en primeiro lugar e tras impartir os coñecementos teóricos mínimos da linguaxe audiovisual e da animación, vai propoñer a actividade a realizar que delimita moitos dos aspectos da obra como temática, duración, organización, método de traballo ...

O traballo, desde o inicio, debe estar guiado e concretado co fin de que os alumnos cheguen a un resultado de calidade que reflicte todo o esforzo feito.

O traballo na animación é moi custoso e por iso as propostas deben estar moi dirixidas para que non desborden ós alumnos.

Ó final da unidade didáctica encóntranse as propostas que pretenden adecuarse ás súas posibilidades creativas, organizativas e ós medios dispoñibles para intentar acadar ese obxectivo.

- **A idea.**

A partir da proposta e feitos os grupos, deben elaborarse as ideas sobre as cales desenvolvamos o argumento da nosa obra audiovisual.

As posibilidades creativas e artísticas na animación son moitas e os alumnos deben facer voar a súa imaxinación.

O SEGUINTE PROCESO DEBE VARIAR EN FUNCIÓN DA PROPOSTA.

Unha idea non é unha historia e chegar a algunha conclusión necesita percorrer unha serie de pasos:

1º **Cada un dos membros do grupo** individualmente anotará tódalas ideas que se lle ocorran sobre a proposta do profesor e finalmente desenvolverá unha nun pequeno argumento de 3 a 8 liñas (Story Line).

Cando intentemos obter unha historia da idea pódense dar tres circunstancias:

- Non obtemos nada en claro e desbotámola.
- Xorde un storyline que nos resulta potencialmente atractivo.
- Obtemos un storyline que non conserva nada da idea orixinal pero parécenos interesante.

2º **Posta en común** coa lectura de cada un dos argumentos e debate en torno a cal pode ser a mellor historia. Valorar ademais da orixinalidade da historia as posibilidades reais de levala a cabo.

Os alumnos deben facer o esforzo de escoitar ós demais e debater sobre as distintas propostas. Co maior consenso posible e guiados pola maioría elixírase unha das historias.

3º Traballar o **story line**, para facelo máis interesante, coas aportacións do resto do grupo.

Dous ou tres alumnos, entre eles o creador da idea orixinal e o director, encargaranse do desenvolvemento das diferentes fases que conducirán ó guión definitivo.

- Sinopses.

Breve resumo dunha páxina máximo onde xa se especifican as personaxes, as accións principais e as intencións. Non contén diálogos e a súa forma debe ser clara e concisa.

- Tratamento.

Descrición detallada da película. Aínda non aparecen os diálogos pero si tódalas personaxes, situacións e accións desde unha perspectiva aínda literaria.

Ter en conta aspectos básicos de toda narración como o tema, o obxectivo, a meta do protagonista e os conflitos que se van crear.

Posta en común co grupo para aportar suxerencias ou novas ideas que melloren a historia.

- Guión literario.

Contén as accións e os diálogos e é o instrumento de traballo de todo o equipo de rodaxe, tanto técnicos como actores e actrices.

O guión literario consiste na presentación narrativa e ordenada das accións e diálogos, todo estruturado en secuencias e disposto para ser levado á pantalla.

Ten que ser lingüisticamente sinxelo e formalmente directo (en presente).

O guión debe ter unha fase de exposición, outra de desenvolvemento e unha fase de desenlace ou final.

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.

CONSELLO: Non poñamos trabas á nosa imaxinación, pero sexamos realistas e consideremos os medios de que dispoñemos.

- Guión técnico.

É a planificación previa do director de tódalas secuencias ou escenas. Este método permite preparar con maior concreción as necesidades para cada plano.

O director redacta o guión técnico sinalando en cada plano os diferentes aspectos da linguaxe audiovisual: a localización da cámara e os tamaños de plano (xeral, medio, primeiro plano...), ángulos da toma (picado, a rentes do chan...), os movementos de cámara (panorámica, steadycam, travelling...), as transicións entre planos (fundidos, encadeados ...).

Na animación é bo elaborar o guión técnico xunto co Storyboard.

- Storyboard.

Presentación en debuxos ou fotografías do guión técnico.

A modo de cómic preséntanse cada un dos planos que narran a historia.

Posúe a súa propia nomenclatura de signos (frechas para indicar que tres debuxos consecutivos serán o mesmo plano rodado en movemento...) e abreviaturas.

Un dos membros do grupo que domine o debuxo será o encargado de facer o storyboard xunto co guión técnico.

Ficha Storyboard.

- Deseño de personaxes e decorados.

Animacións tridimensionais ou de recortes.

Na súa construción poden e deben utilizarse materiais de refugo tanto para o deseño das personaxes como para a elaboración dos fondos ou decorados.

A construción debe ser firme naquilo que non vaia moverse para evitar problemas na rodaxe.

Animación de debuxos.

Os elementos ou personaxes deben ser moi sinxelos para que non dificulten máis o seu movemento.

CONSELLO: O deseño dos elementos que vaian animarse debe ser **sinxelo**.

PRODUCCIÓN

- Construción de personaxes e decorados.

Ter en conta todos aqueles **elementos plásticos que contribúan á narración** da historia como os materiais, **as formas, a cor, as texturas**, a tridimensionalidade nos decorados cos diferentes graos de profundidade ...

Os materiais deben permitir ca construción sexa sólida.

No caso dos personaxes deben facer os movementos con liberdade e precisión para que na rodaxe non se desfagan.

- Animación.

A. STOP MOTION E ANIMACIÓN DE RECORTES.

Nestes casos a animación faise directamente no set de rodaxe, polo tanto, compre ensaiar esta e facer probas iniciais directamente en cámara para comprobar o resultado e modificar se é o caso.

B. DEBUXOS ANIMADOS.

O proceso de animación é laborioso.

Necesitamos unha regreta ou similar e follas perforadas que se introducen nesta para crear a continuidade entre un debuxo e os seguintes. Tamén unha mesa de luz que nos permite observar o debuxo anterior ó que estamos a facer. (Non é imprescindible).

Proceso de animación:

- Nunha folla temos que debuxar o encadre coas proporcións da imaxe da cámara. (Exemplo 16:9 panorámico). Dentro deste vaise realizar a animación. Tódolos animadores terán esta folla e colócase debaixo do resto.
- Comprobar o **movemento** que se van realizar.
- Crear os debuxos **claves** do movemento.
Son os máis representativos das distintas fases da animación.
- Facer as **intercalacións** ou debuxos intermedios entre claves.
- Na parte inferior das follas, e fóra de encadre, sinalar o número de plano e o número de debuxo para evitar erros na rodaxe.
É moi importante unha boa organización dos debuxos de cada un dos planos para evitar perdas e confusións.

As animacións deben ser sinxelas.

Neste tipo de animación a proposta debe ser para un grupo amplo de tal xeito que cada un faga un plano ou un pequeno fragmento que logo editados completen unha obra.

- Set de rodaxe.**A. STOP MOTION E ANIMACIÓN DE RECORTES.**

1. Tódolos elementos fixos como decorados, luces e cámara deben estar ben suxeitos. Calquera movemento destes durante a rodaxe provocará a repetición de todo o plano gravado. Se a cámara está nun trípode suxeitalo ó chan con cinta adhesiva.
2. Se temos que deixar montado todo o set para un próximo día, en función da duración da rodaxe, ocupar un espazo seguro.

3. Facer un bo decorado, tendo en conta as cores, e utilizar unha boa iluminación para que o resultado visual sexa interesante.

Pódense utilizar luces de cor colocando filtros (acetatos).

Ter especial coidado coas sombras.



4. Conectada a cámara de vídeo dixital ao PC visualizamos a imaxe a gravar e o software correspondente. Cando a calidade sexa boa empezar a gravar.

O manexo do programa **Stop Motion** é moi sinxelo e permítenos ver a imaxe a gravar e o resultado da animación feita co fin de corrixir posibles erros nese mesmo instante.

Tamén podemos variar as duracións de cada debuxo repetindo a imaxe as veces que necesitemos.



B. DEBUXOS ANIMADOS.

1. Colócase a regreta na base do set de rodaxe fixada con adhesivo e a folla co encadre para facela coincidir co da cámara.
Ver Set de rodaxe no apartado MATERIAL.
2. A continuación, colócase cada debuxo por orde de numeración na regreta e grávase co software stop motion coa duración correspondente. Cunha duración de dous frames por debuxo o movemento xa é moi fluído (12 imaxes por segundo).

CONSELLO: **Na xornada de rodaxe temos que deixar o plano terminado.**

POSTPRODUCCIÓN

- Edición e Sonorización.

Proceso de unión de dous planos medidos e ordenados, para dotar de estrutura o relato fílmico.

As técnicas de montaxe serven á **continuidade narrativa** presente tanto na **imaxe** como no **son**.

FASES

1 - **Visionado** dos planos gravados.

2 - **Edición.** Este labor deben facelo o director e o montador que ten que dominar o software de edición de vídeo elixido.

Algúns dos programas permítennos a edición das imaxes en pistas distintas e a creación de efectos e transicións moi interesantes para o noso traballo.

No apartado do **son** podemos ter diferentes pistas para a música, as voces e os efectos de son coidando a calidade de todas elas.

Normalmente, este apartado é o máis descoidado, polo que temos que facer un especial fincapé neste, xa que diso vai depender a calidade da nosa obra final.

Lembrar que a música existente está suxeita a dereitos de autor e se non temos permiso non poderíamos exhibir a obra comercialmente nin presentala ós certames de cine.

Un programa de edición permite capturar vídeo desde unha cámara de vídeo dixital e traballar cunha gran calidade. Pódense editar títulos de crédito e traballar, polo tanto, todo o proceso de posproducción ata acadar a obra final.

Ritmo cinematográfico. No apartado da edición debemos falar ante todo da importancia do ritmo cinematográfico. Igual que a música, o cine ten un ritmo interno que acompaña e subliña a narración. Este ritmo, que pode ser pausado ou áxil, está presente na duración dos planos, nas accións que transcorren nestes e no son.

CONSELLO: Intentar evitar os efectos de imaxe e son. As historias editadas de maneira sinxela permitirannos controlar mellor a narración.

Na edición todo está en función da narración.

- Exhibición e Distribución.

Unha vez montada e sonorizada temos a nosa obra rematada e lista para á súa exhibición. É o froito do traballo dun grupo de alumnos e alumnas ó longo dun proceso complexo onde se pon a proba a capacidade de superación de problemas e a constancia para chegar a unha obra final.

Deseño gráfico.

Nesta fase é interesante facer o deseño gráfico para a promoción da obra audiovisual:

- Cartel
- Carátulas DVD

FASES DE EXHIBICIÓN.

1. **Aula.** Agora chega o momento da proxección para o resto de compañeiros de aula e o análise e debate final.
2. **Salón de Actos.** Organízase un pase con tódalas obras feitas polos alumnos do centro ó resto de compañeiros. É a primeira proxección ante un público maioritario. Podería invitarse tamén ós pais para que sexan conscientes do traballo dos seus fillos.
3. **Centro cultural.** No concello do centro de ensinanza, se a cantidade e a calidade das obras o aconsellan, pódese tamén facer unha proxección para os veciños.
4. **Festivais de cine.** Existen certames de curtametraxes tanto escolares como afeccionados onde podemos participar:
5. **Internet.** Existen moitas páxinas web onde se poden exhibir as curtametraxes e se organizan concursos.

REPARTO DE TAREFAS

Este reparto de tarefas son orientativos e a actividade concreta a realizar ou a propia dinámica de cada grupo levarán a unha mellor organización.

Temos que recordar que se trata dun labor de grupo e que, polo tanto, en determinados momentos un compañeiro pode axudar a outro nas súas responsabilidades.

B.PREPRODUCCIÓN

DIRECTOR	- Desenvolvemento do guión literario e técnico.
GUIONISTA	- Desenvolvemento do guión literario e técnico.
STORYBOARD.	- Un dos membros do grupo que domine o debuxo será o encargado de facer o storyboard.
DESEÑO DE PERSONAXES	- Deseño e construción dos personaxes. <i>Varios alumnos.</i>
DESEÑO DE DECORADOS	- Deseño e construción dos decorados. <i>Varios alumnos.</i>
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	-Manexo de cámara e software Stop Motion e Premiere. <i>(Prácticas)</i>

B. PRODUCCIÓN

DIRECTOR	-Dirección da rodaxe e comprobación do bo resultado da animación.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	-Manexo de cámara e software Stop Motion e edición. - Gravación.
SCRIPT.	- Comprobar que na imaxe todo está correcto e non hai cambios de luz, movementos non previstos de decorados ou personaxes e que o raccord se mantén.
ANIMADORES	-Manipulan os personaxes ou obxectos que deben moverse.

C. POSPRODUCCIÓN

DIRECTOR	- Transcrición. - Edición de imaxe e son.
TÉCNICO DE MONTAXE	-Domina o software para o manexo técnico da edición.
TÉCNICO DE SON	- Asesor técnico na edición das pistas de son.
DESEÑADORES	- Deseño do cartel e carátulas do DVD.
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	- Creación Títulos de crédito.

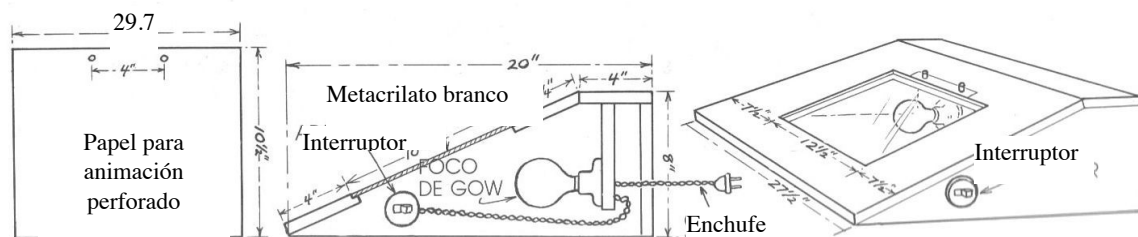
MATERIAL

MATERIAL COMÚN

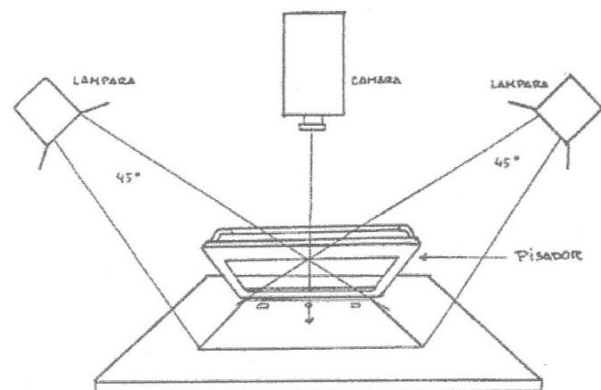
- ORDENADOR CON TARXETA DE VIDEO
- CÁMARA MINIDV OU FOTOGRÁFICA DIXITAL
- SOFTWARE EDICIÓN E STOP MOTION PRO

ANIMACIÓN TRADICIONAL

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



- SET DE RODAXE



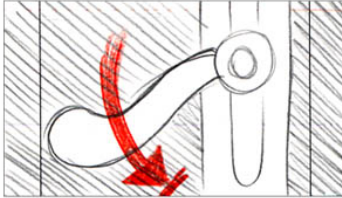
STOP MOTION

- TRÍPODE
- FOCOS

EXEMPLOS STORYBOARD

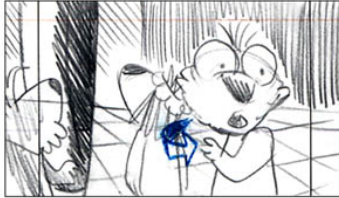
EL ESPIRITU DEL BOSQUE SC 019 PLANCHA 01

pn01_v01



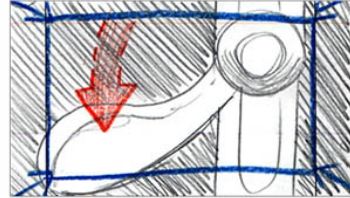
La manilla de la puerta comienza a girar.

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



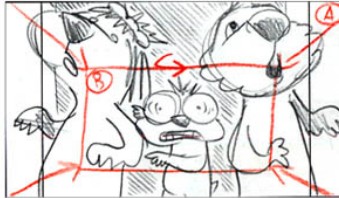
La manilla gira amenazante.

pn04_v01



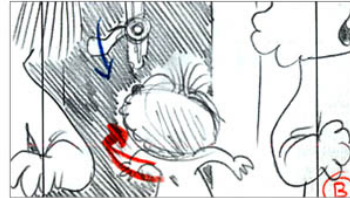
CEBOLO mira hacia la puerta muy asustado.
CEBOL.- (Para sí, en bajito y tembloroso)
¡La puerta!

pn05_v01



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

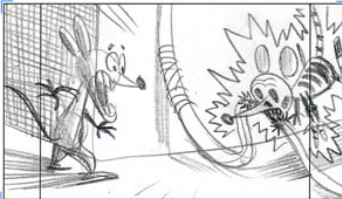
pn05_v02



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

EL ESPIRITU DEL BOSQUE SC 061 PLANCHA 02

pn05_v01



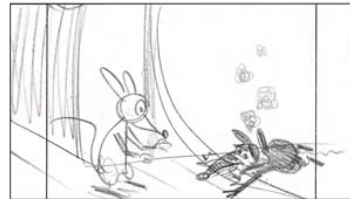
El ratón que estaba mordiendo el cable es sacudido por una imponente descarga eléctrica. El otro lo observa asustado.

pn06_v01



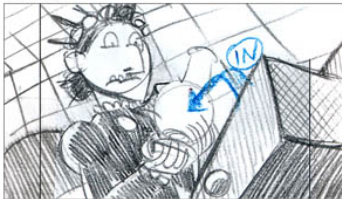
La lámpara se ha fundido y la SRA. DABONDO observa sobresaltada los extraños "fenómenos" que están pasando.

pn07_v01



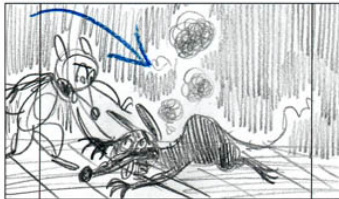
El ratón electrocutado se encuentra espantado y chamuscado en el suelo mientras su compañero lo observa estupefacto.

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

Son

Observacións

Nº:

Nº:

Nº:

ESCENA _____

Nº:

Nº:

Nº:

Nº:

PROPOSTAS DIDÁCTICAS

EXPLORAR AS MOITAS POSIBILIDADES CREATIVAS E ARTÍSTICAS DA ANIMACIÓN.

TEMÁTICAS DOS ARGUMENTOS CO DESENVOLVEMENTO DE TEMAS TRANSVERSAIS.

ELABORACIÓN DE PEQUENAS OBRAS QUE UNIDAS COMPLETEN UNHA SOA, DADA A LABORIOSIDADE DA TÉCNICA.

O GUIÓN VAI DETERMINAR CÓMO QUEREMOS NARRAR A HISTORIA E PODEMOS UTILIZAR TÓDOLOS RECURSOS, ADEMAIS DA ANIMACIÓN, ALÍ ONDE SEXA NECESARIO COMO IMAXES FIXAS, REAIS EN MOVEMENTO ...

FLICK BOOK

Como obra inicial pódese realizar un flick book que é un **pequeno libro de imaxes que van cambiando progresivamente**. Cando pasamos as páxinas con rapidez observamos o movemento.



É un exercicio que permite que os alumnos experimenten co concepto de animación e exploren a súa imaxinación.

Pódese empezar facendo un flick book cunha animación e un grafismo moi sinxelo pero posteriormente pódense propoñer outros máis complexos utilizando todo tipo de materiais e técnicas como debuxos, collages ou fotografías. Na páxina web www.heeza.fr tedes moitos exemplos.

Construción.

Aínda que se pode construír de moitos xeitos imos propoñer un sinxelo:

Papel duro ou cartolina. Tamaño máximo DIN A5.

Grampar ou suxeitar cunha pinza tódalas follas por unha das súas marxes.

Facer a animación.

Temos que conseguir a continuidade no movemento facendo pequenos cambios entre a imaxe anterior e a posterior. Experimentaremos as posibilidades de movementos continuos, aceleracións, desaceleracións, cambios bruscos de velocidade e dirección ...

ABSTRACCIÓN

TÉCNICA: Animación plana. Cámara en base de reproducción.

Con recortes de papel facer unha animación abstracta na que os protagonistas sexan a cor, as texturas, as formas e o movemento.

Pódese reciclar o papel dos periódicos ou utilizar materiais máis duros como cartolinas ou cartóns.

A animación podemos facela de dúas formas:

- Directamente na rodaxe co programa Stop Motion.
Temos que ter toda a animación planificada e realizar probas no set de rodaxe.
- Animación tradicional. Creamos cada un dos debuxos nas diferentes fases do movemento.

Para crear diferentes niveis de animación superpostos utilízanse os acetatos. Deste xeito teremos a posibilidade de facer diferentes ritmos de animación con distintos elementos dentro dun mesmo plano.



Podemos **utilizar unha música como fío argumental** creando o ritmo interno da obra.

Neste caso, temos que estudar a súa estrutura interna para axudarnos nos ritmos das accións e da animación.

Oskar Fischinger

Pódese crear unha obra de maior duración se cada alumno fai un fragmento de 5" que se enlaza cos demais para crear unha obra final.

Neste caso cada alumno elabora unha idea e un argumento que debe defender ante o resto da clase para, finalmente, elixir un para desenvolver.

O elixido convértese no director e axudado por outro compañeiro, organizarán a historia definitiva e o storyboard. A continuación cada alumno da clase prepara e fai a animación no set de rodaxe baixo a supervisión do director.

Despois, edición e sonorización.

É importante a creatividade tanto nas composicións como nos movementos e os ritmos de animación.

ANIMACIÓN DE OBXECTOS

TÉCNICA: Stop Motion. Cámara en trípode.

Animación tridimensional coa posibilidade de realizar decorados e mover obxectos ou personaxes construídos con calquera material.

Tim Burton



DECORADOS E PERSONAXES.

Para a súa construción pode ser interesante a utilización de materiais de refugo.

Lembrar que os decorados deben ser sólidos e os personaxes, ademais, deben ter a mobilidade necesaria para a animación.

Todos eles deben construírse en función das necesidades creadas polo storyboard, polo tanto, é posible que teñamos que facer versións dos decorados para cada tipo de plano. **É importante unha boa planificación.**

ILUMINACIÓN.

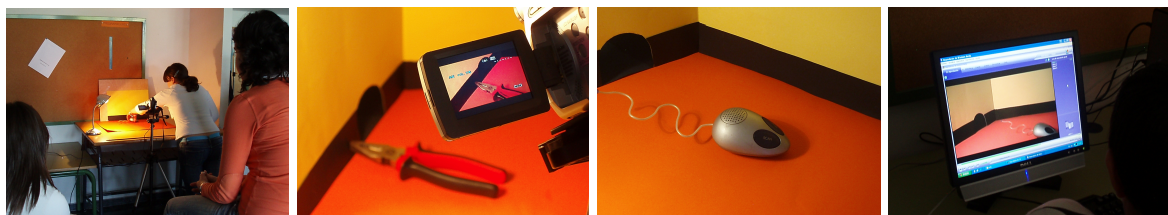
No traballo en tres dimensións adquire gran importancia a **iluminación** das escenas que imos gravar. Temos que situar focos que permitan crear unha **boa imaxe en cámara** e unha iluminación **sen variacións de luces e sombras durante a gravación da animación.**

SON.

Tan importante como a imaxe é a **banda sonora composta por sons, ruídos e música** que teñen que crear a atmosfera necesaria para a narración da nosa historia. Os sons para crear a banda sonora podemos obtelos a través de internet en bibliotecas con centos de sons de todo tipo que podemos descargar gratuitamente, como por exemplo :

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

Deste xeito podemos engadir ás imaxes gravadas os sons que axuden a crear a ficción dramática.



TEMA.

A temática pode ser moi variada e estas son algunhas suxerencias:

- Xénero cinematográfico. Crear unha **escena cas claves dun xénero cinematográfico** como o suspense, o terror, o western ...
- Escena teatral. **Representar cinematograficamente** unha **escena teatral ou operística** recoñecible. Pódese facer unha versión da mesma variando época, lugar, personaxes ...
- Versión cinematográfica dun pequeno conto. Elixir un conto moi breve e facer a versión cinematográfica.
O paso da literatura ó cine ten que cumprir un criterio básico: respectar o tema principal, a idea básica que o autor quere transmitir. Pódense facer modificacións sempre que respectemos este aspecto.
- Temas transversais. Os temas transversais poden centrar as ideas para o desenvolvemento dun guión que fomente **condutas sociais sas e comportamentos de igualdade, xustiza e solidariedade**, entre outros:

Coidado do medio ambiente.

Aforro enerxético. Cambio climático.

Violencia de xénero.

A saúde. Repercusión do consumo de tabaco, alcohol e drogas.

Fomento do deporte e dunha dieta sa.

Violencia escolar.

A inmigración.

A igualdade.

Xustiza social.

ANIMACIÓN DE TEXTOS

TÉCNICA: Animación plana. Cámara en base de reproducción.

Stop Motion. Na truca mover directamente os textos e as siluetas.

Crear un guión no que a narración se fai con textos animados utilizando a animación tradicional ou un computador.

No primeiro caso pódense utilizar recortes de letras, palabras ou frases de periódicos, revistas, envases ...

TEMA

Elixir unha **poesía** e facer unha obra na que **a animación recite o texto co ritmo e cun xogo creativo das verbas en función dos significados ou a narratividade.**

Pódense incluír animacións de formas sinxelas como siluetas de figuras ou formas xeométricas que axuden a crear a atmosfera do poema.

Logo, como banda sonora, pódense incluír sons e unha música que acompañe e axude dramaticamente.

DURACIÓN: En función da amplitude do texto. Elixir poemas curtos.

TÍTULOS DE CRÉDITO

TÉCNICA: Animación plana. Cámara en base de reprodución.

TEMA

Crear os títulos de crédito dunha película ficticia ou ben realizar os créditos dunha das curtametraxes feitas polos alumnos tanto en ficción como en animación.

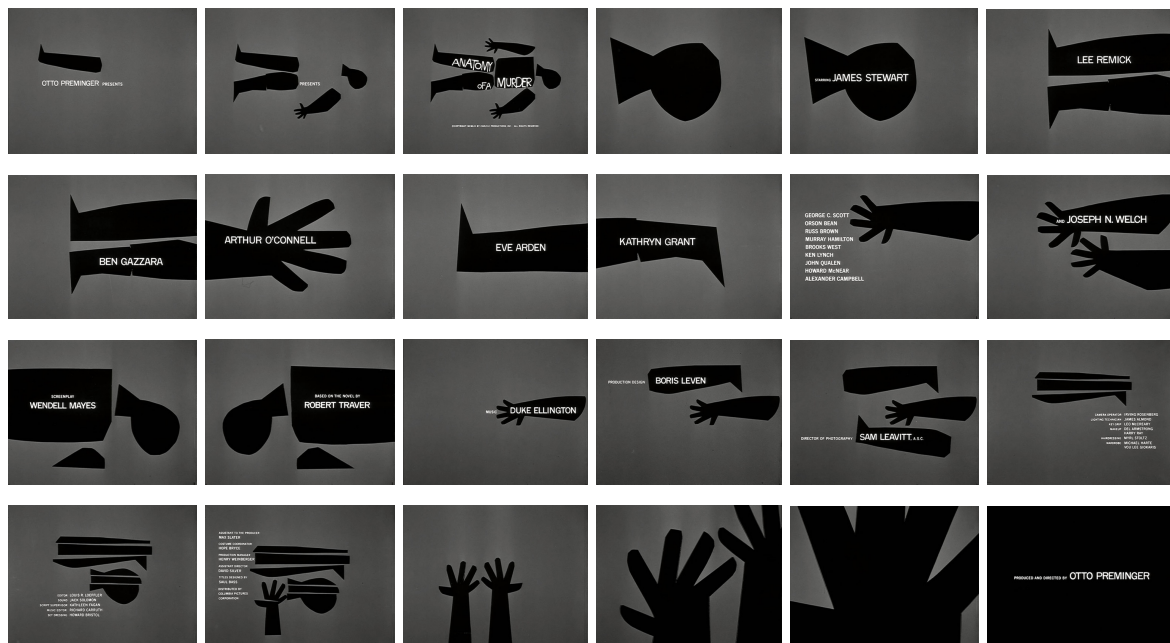
Pódese utilizar calquera das técnicas de animación en función da idea orixinal, aínda que a animación plana cos textos ou a utilización da animación por computador parecen os máis axeitados.

As posibilidades creativas nas imaxes son moitas e teñen que ir acompañadas dunha **música ou son** que van determinar o **ritmo tanto da animación coma da edición**.

Os títulos de crédito deben dar unha idea xeral da película e non esquecer que se trata, fundamentalmente, de mostrar o título e os participantes do equipo do filme.

DURACIÓN

A súa duración ten que ser curta e, se é para unha película feita, irá en función da duración total da curtametraxe.



Saul Bass - Anatomy of a murder

BIBLIOGRAFÍA

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

Agradecemento a DYGRA pola cesión das imaxes dos stoyboards e fotogramas dos seus filmes *EL BOSQUE ANIMADO* e *EL ESPÍRITU DEL BOSQUE*