


Actividades relacionadas con la comunicación audiovisual orientadas al trabajo diario con el alumnado:

 LOOP - Mejor Cortometraje de animación en los 37 Premios Goya

ANÁLISIS

- ¿Quién lo dirigió? Averigua su filmografía.
- ¿Qué empresa lo produjo? Averigua su filmografía.
- Ficha técnica del corto: Formato de pantalla, año de realización, duración, equipo técnico y artístico, distribución, subvenciones, presupuesto, premios. Técnica de animación.

NARRATIVA

- Define el tema.
- Género
- ¿Qué tramas identificas?
- ¿Cuál crees que es la trama principal?
- ¿Cómo son los personajes? ¿Qué tipo de personajes hay? ¿Hay personajes que cumplan con la función de protagonistas? ¿Y de antagonistas?
- ¿A qué tipo de obstáculos se enfrentan los protagonistas? ¿Tienen relación los obstáculos con el tema de la película?
- ¿Consiguen los personajes sus objetivos?
- ¿Cuál es el punto de vista de la narración?
- ¿Hay Flashbacks o flashforwards? ¿Cuál es el tratamiento del tiempo en el cortometraje? ¿Utiliza elipsis temporales?
- ¿En cuánto tiempo transcurre el cortometraje? (Un día, dos un mes... Justifica la respuesta)
- ¿Qué opinas de los diálogos?
- ¿Cómo termina el corto? ¿Termina?
- Redacta una breve sinopsis del cortometraje.
- Busca otras obras audiovisuales o literarias que traten el mismo tema

IMAGEN

- ¿Qué valor de plano es el que prevalece?
- ¿Identificas un esquema de composición general?
- ¿La cámara tiene una altura normal, picada, contrapicada?
- ¿Hay movimientos de cámara?
- ¿Cuál es el tratamiento de la luz?
- Describe la ambientación del cortometraje.
- Describe el diseño de los personajes y los espacios. ¿Tienen únicamente una función estética o también narrativa?
- ¿Qué paleta de color utiliza? ¿Es narrativa? ¿A qué nos recuerda esta paleta de color? ¿Es intencionado?
- Captura los 10 fotogramas que te parezcan más representativos del cortometraje.
- ¿Crees que la duración del cortometraje tiene algo que ver con el propio cortometraje?

SONIDO

- ¿Afecta la banda sonora en la narración?
- ¿Se ve afectada la música por la narración en algún momento?
- Qué elementos forman la banda sonora.
- ¿Cómo crees que se realizó este corto: Primero la imagen y después el sonido o primero el sonido y después la imagen?

PROPUESTAS DE CREACIÓN PERSONAL O COLECTIVA

- Redacta una valoración personal que refleje los aspectos narrativos y estéticos.
- Redacta un guión para un corto de dos minutos con el mismo tema.
- Redacta un guión con los mismos personajes en el que el tema sea otro.
- Escoge un personaje secundario y cuenta la historia desde su punto de vista.
- Realiza el storyboard del cortometraje. (O el story de una secuencia, o seis viñetas del story)
- Elabora un tráiler para este cortometraje.
- Graba un breve podcast con dos compañeros analizando el cortometraje.
- Graba una vídeo crítica analizando el cortometraje.
- Entrevista a tus compañeros y profesorado opinando acerca del corto.
- Diseña y realiza un cartel promocional del cortometraje sin emplear las imágenes de la película. (Creación propia).
- Edita un vídeo a partir de las imágenes del corto utilizando únicamente la trama principal.
- Crea una pieza audiovisual breve inspirada en este cortometraje. (Podría ser de animación o de acción real).
- Crea una tira de animación para el praxinoscopio.



CRÓNICAS DE MONTAJE: PABLO POLLEDRI

Pablo Polledri es un prolífico realizador, que ha desarrollado multitud de piezas de animación trabajando hasta ahora siempre de forma independiente. Sus cortometrajes han recorrido festivales en todo el mundo obteniendo más de 230 reconocimientos. Su último cortometraje Loop es una coproducción con el estudio UNIKO. Actualmente trabaja en forma freelance en proyectos de motion graphics, ilustración y animación 2d/3d para diferentes formatos.

Algunos de sus trabajos son El último viaje (2006), Incordia (2010), Sinecdoque (2014), Corp. (2016), Bon Appétit (2017) o Loop (2021).

Loop es un cortometraje de animación en el cual me ocupé del guion, dirección, dirección de Arte, montaje. La animación la hice junto a M. Carmen Cambrils y Arkaitz del Río, Iván Minambres se encargó de la producción, los fondos los realizó Leire Acha, la banda sonora Joseba Beristain y Rafa del Campo la mezcla final.

Loop es una comedia musical de ciencia ficción sobre una sociedad en la cual cada habitante repite una única acción una y otra vez.

Para establecer un concepto que reforzara la idea de repetición y alienación, quería que el corto tuviera un ritmo determinado, y ese pulso iba a ser seguido de principio a fin por las acciones de los personajes, los sonidos, la música y el montaje.

Antes de empezar el animatic lo primero que hice fue definir el tempo que iba a tener la música y en base a eso hice un video con transparencia que tenía un pequeño cuadrado en la esquina superior que variaba de color según el ritmo que había definido en un compás de cuatro cuartos. De esta manera podía usarlo siempre de referencia para trabajar tanto en la animación como en el montaje. De esta manera, por ejemplo, las acciones de los personajes y su posterior sonido iban a coincidir exactamente con la música. Esto también determinó el montaje ya que había decidido que iba a utilizar para todos los cortes, la misma métrica musical del compás y las diferentes subdivisiones dependiendo de la emoción que requiriese cada escena (lo que sería el equivalente musical a usar negras, corcheas o semicorcheas).

Otra pauta que también condicionó el montaje fue hacer que el cortometraje durara exactamente 8 minutos (haciendo referencia al símbolo de infinito). Si bien es algo que no se puede ver en el corto y que es difícil de notar, salvo que lo leas en algún catálogo o lo veas en un reproductor y te fijes puntualmente en la duración, para mí era un detalle que contribuí a la concepción integral del corto desde todas sus aristas.

El estilo del montaje se podría dividir en 2 partes principales. En la primera podemos ver diferentes escenas donde los personajes están siempre en el mismo loop siguiendo el ritmo. Esta parte funciona más como un musical donde todas las

animaciones siguen un mismo tempo y en el que los sonidos diegéticos son parte de la banda sonora.

Luego, una segunda parte donde se produce el quiebre hasta el final. En este momento, se empieza a desarrollar la historia y, si bien los sonidos continuán siendo parte de la banda sonora, y el montaje sigue las mismas reglas, este es menos estructurado. Todo esto hizo que el animatic inicial se acercara bastante a la versión final del corto.

En esta segunda parte pude probar con diferentes propuestas de montaje. En esas escenas tenía más libertad ya que las acciones dejaron de ser estructuradas y conceptualmente requerían que el montaje fuera diferente al de la primera parte, aunque todo continuaba siguiendo el pulso.

Una de las secuencias que me pareció más interesante de montar fue la parte final. Necesitaba generar distintas emociones en pocos segundos y el montaje para lograr esto fue clave. Incluyendo el último plano, que dependiendo del momento en que lo finalizara, invitaba a hacer diferentes lecturas.

Según CHAT GPT éstas son algunas de las competencias que los estudiantes pueden adquirir al realizar análisis y creación de contenidos audiovisuales:

Comprensión visual: Capacidad para interpretar y comprender el lenguaje visual, incluyendo elementos como composición, color, iluminación y simbolismo.

Pensamiento crítico: Habilidad para analizar y evaluar de manera objetiva los mensajes y narrativas presentes en los contenidos audiovisuales, identificando sesgos, estereotipos y manipulaciones.

Creatividad: Capacidad para generar ideas originales y expresarse de manera creativa a través del medio audiovisual, ya sea en la narración de historias, el diseño visual o la composición musical.

Comunicación efectiva: Habilidad para transmitir mensajes de manera clara, coherente y persuasiva a través de imágenes, sonidos y palabras, adaptando el mensaje al público objetivo.

Colaboración: Capacidad para trabajar en equipo y colaborar con otros en la planificación, producción y edición de contenidos audiovisuales, valorando las ideas y contribuciones de los demás.

Resolución de problemas: Habilidad para identificar y abordar los desafíos técnicos, creativos y logísticos que surgen durante el proceso de creación audiovisual, encontrando soluciones efectivas y eficientes.

Toma de decisiones: Capacidad para tomar decisiones informadas y fundamentadas en todas las etapas del proceso de creación audiovisual, desde la preproducción hasta la postproducción.

Habilidades técnicas: Competencia en el uso de herramientas y tecnologías audiovisuales, incluyendo cámaras, micrófonos, software de edición de video, efectos visuales y sonoros, entre otros.

Conciencia estética: Sensibilidad y apreciación por la estética visual y auditiva, incluyendo el diseño de escenarios, vestuario, maquillaje, música y sonido ambiente.

Gestión del tiempo y recursos: Habilidad para gestionar eficientemente el tiempo, el presupuesto y otros recursos disponibles en la producción de contenidos audiovisuales, maximizando la calidad del resultado final.

Adaptabilidad: Capacidad para adaptarse a los cambios y desafíos que surgen durante el proceso de creación audiovisual, ajustando planes y estrategias según sea necesario.

Ética y responsabilidad: Conciencia de las implicaciones éticas y legales relacionadas con la producción y distribución de contenidos audiovisuales, incluyendo el respeto a los derechos de autor, la privacidad y la representación equitativa.

Autoevaluación y mejora continua: Habilidad para reflexionar sobre el propio trabajo y recibir retroalimentación de otros, identificando áreas de mejora y buscando oportunidades para desarrollar habilidades adicionales.

En la creación de contenidos audiovisuales, se trabajan varias competencias digitales que son fundamentales en la era digital. Estas competencias incluyen:

Manejo de herramientas digitales: Competencia en el uso de software de edición de video, diseño gráfico, efectos visuales, animación y otras herramientas digitales necesarias para la producción y edición de contenidos audiovisuales.

Edición de video: Habilidad para editar y manipular clips de video, incluyendo cortar, unir, añadir efectos visuales y transiciones, ajustar el color y el sonido, y exportar el proyecto en diferentes formatos.

Diseño gráfico: Competencia en la creación y manipulación de imágenes digitales utilizando software de diseño gráfico, incluyendo la creación de gráficos, logos, pósters, y otros elementos visuales utilizados en los contenidos audiovisuales.

Animación: Habilidad para crear animaciones digitales utilizando software de animación, incluyendo la creación de personajes, escenarios, movimientos y efectos visuales.

Creación de efectos visuales: Competencia en la creación y aplicación de efectos visuales digitales, como efectos de fuego, agua, explosiones, y efectos de partículas, utilizando software especializado.

Producción de audio: Habilidad para grabar, editar y manipular audio digital, incluyendo la grabación de diálogos, efectos de sonido, música, y mezclas de audio para mejorar la calidad del contenido audiovisual.

Optimización para plataformas digitales: Competencia en la optimización de contenidos audiovisuales para su distribución en plataformas digitales, incluyendo la optimización del tamaño de archivo, la resolución, el formato y la metainformación para maximizar la accesibilidad y la calidad de visualización.

Distribución en línea: Conocimiento sobre las diferentes plataformas de distribución en línea, como YouTube, Vimeo, redes sociales y sitios web, y habilidad para gestionar y promocionar contenidos audiovisuales en estas plataformas.

Seguridad digital: Conciencia de las medidas de seguridad digital necesarias para proteger los derechos de autor, la privacidad y la integridad de los contenidos audiovisuales en línea, incluyendo la gestión de contraseñas, la protección contra malware y el uso de licencias adecuadas.

Estas competencias digitales son fundamentales para los profesionales que trabajan en la creación y producción de contenidos audiovisuales en la era digital, ya que les permiten aprovechar al máximo las herramientas y tecnologías disponibles para crear contenido de alta calidad y alcanzar una audiencia amplia en línea.