



guía didáctica

creación audiovisual en el aula

JUSTIFICACIÓN

Los dispositivos móviles y las redes sociales ponen a nuestro alcance una extraordinaria cantidad de información visual a través de fotografías y vídeos que circulan libremente por la red. Estas imágenes las consumimos como espectadores pasivos, sin capacidad reflexiva ni crítica, porque desconocemos los lenguajes que construyen unos mensajes que, por su eficacia comunicativa, pueden condicionar nuestro comportamiento y nuestra percepción de la realidad, especialmente en edades tempranas.

Por tanto, parece necesaria y urgente una adecuada formación de la ciudadanía para una lectura y reflexión crítica de las imágenes no solo como consumidores, sino también como productores conscientes y responsables y que debe comenzar en la educación formal. La actual legislación educativa **LOMLOE**  en su Preámbulo (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre y publicada en el BOE el 30 de diciembre de 2020) dice que «la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la creación artística, la **comunicación audiovisual**, la competencia digital, el fomento de la creatividad y del espíritu científico se trabajarán en todas las áreas de **Educación Primaria**.» y con ligera variación en **Educación Secundaria** que «la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la **comunicación audiovisual**, la competencia digital, el emprendimiento, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la educación para la paz y no violencia y la creatividad se trabajarán en todas las materias» (p.122873).

Las materias artísticas tanto de Primaria como de Secundaria son las responsables de desarrollar esta alfabetización audiovisual e impartir, tal y como recoge la legislación, los contenidos curriculares para el aprendizaje del lenguaje cinematográfico que permite la comprensión y creación de mensajes audiovisuales. El resto de áreas deben utilizar este lenguaje, al igual que el oral y el escrito, como un medio para el acceso a la información y la adquisición y construcción de conocimiento aprovechando las cualidades pedagógicas de sus procesos de creación.

CINE Y APRENDIZAJE

La experiencia cinematográfica nos permite reeducar la mirada a través de procesos de alfabetización en su lenguaje y aprovechar sus metodologías y procesos de creación para abordar, desde la reflexión crítica y la sensibilidad cualquier contenido o temática. Las posibilidades pedagógicas de los procesos de alfabetización y producción cinematográfica impulsan el pensamiento y la reflexión para desarrollar nuestro propio conocimiento. Y los mecanismos metodológicos del aprendizaje por proyectos posibilitan la cooperación y colaboración en grupos de trabajo donde el alumnado aprende a escuchar, exponer y dialogar con respeto y flexibilidad y también a resolver problemas, planificar y organizar el tiempo de forma eficaz.

El cine también nos permite divulgar contenidos científicos, culturales y sociales contribuyendo a la compresión y el enriquecimiento de diferentes realidades dando voz a distintos colectivos y reconociendo sus derechos.

Por tanto, la experiencia creativa del cine desarrolla metodologías de aprendizaje para la construcción de conocimiento en cualquier área permitiendo desarrollar proyectos pedagógicos integrales donde la investigación y la reflexión, el pensamiento crítico, la creatividad y la cooperación posibilitan también la intervención en el entorno más próximo con el objetivo de impulsar el compromiso social del alumnado. Este acercamiento a otras realidades produce en el alumnado experiencias y cambios personales a través de la participación y la construcción de un proyecto compartido para el cambio y la mejora social. La estrategia pedagógica debe establecer estos procesos de aprendizaje como un marco de acción social donde se alienta la idea de cambiar y transformar el mundo.



OBJETIVOS

El objetivo fundamental es desarrollar una mirada atenta y reflexiva en el alumnado para formar ciudadanos con pensamiento crítico, con capacidad para construir su propio conocimiento y con valores sociales y democráticos. También se persigue alcanzar objetivos relacionados con el desarrollo de capacidades como el pensamiento creativo para elaborar nuevas ideas y conocimiento o con las metodologías donde se fomenta el trabajo cooperativo como elemento de integración entre el alumnado.

Otro de los objetivos es aprender a emplear las tecnologías de la información y de la comunicación como herramientas que nos permiten acceder, evaluar, crear y comunicar, ética y legalmente participando activamente en la sociedad del conocimiento. Y utilizar los medios digitales como facilitadores de los procesos de creación.

También es importante fomentar la educación en valores a través de las temáticas que abordan las diferentes obras audiovisuales en producción. Estas, a su vez, se convierten en un recurso muy importante para divulgar contenidos sociales contribuyendo a la compresión y el enriquecimiento con diferentes realidades reconociendo la igualdad de derechos entre distintos colectivos. Temas transversales recogidos en la legislación educativa relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), el acoso escolar, la igualdad de género, la educación para la paz, la sostenibilidad, la violencia de género, el cuidado del medio ambiente, las libertades y la convivencia... se fomentan a través de spots sociales, documentales, obras de ficción o del videoarte.

METODOLOGÍA

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

En esta guía didáctica vamos a desarrollar de manera muy sencilla todo el proceso creativo para la elaboración de un proyecto audiovisual desde la idea inicial hasta la obra definitiva lista para exhibir. También facilitamos la organización del grupo y las tareas de cada miembro en las diferentes fases de producción así como la labor del docente. Está diseñada desde la experiencia directa en el aula a través del proyecto pedagógico de alfabetización cinematográfica **Aturuxo Films**



El objetivo es facilitar al profesorado el proceso creativo completo de producción de una obra audiovisual con su alumnado. Para eso detallamos los elementos sintácticos básicos del lenguaje cinematográfico, el proceso creativo a desarrollar por el alumnado con sus pasos más significativos y algunos consejos prácticos que ayudarán a la consecución de la obra final. Se trata de ofrecer una didáctica eficaz para su aplicación en el aula tanto para el profesorado de las materias artísticas como para el profesorado de otras áreas de conocimiento que utilizan la creación audiovisual como una metodología para trabajar contenidos propios de su materia en proyectos que pueden ser, además, multidisciplinares.

El profesorado sabrá incorporar de sus programaciones didácticas los contenidos y objetivos que persigue alcanzar con el diseño del proyecto y su aplicación en el aula. Aquí, además de describir el proceso creativo audiovisual, desarrollamos también algunas propuestas genéricas para que sirvan de referencia e inspiración para el diseño de proyectos propios con la pretensión de elaborar próximamente guías específicas que recojan proyectos para diferentes áreas de conocimiento fáciles de replicar o adaptar a las condiciones particulares de cada centro y docente. Esta guía didáctica se estructura en tres fases con consejos metodológicos y técnicos que facilitan al profesorado su puesta en práctica de forma general. Igualmente podemos desarrollar en el aula solo la fase de creación audiovisual como medio para profundizar en el aprendizaje de los contenidos de nuestra materia. Esta fase describe el proceso de producción junto a los medios digitales que facilitan su desarrollo y deberá ser adaptado en función del propósito del proyecto o actividad diseñada por el docente.

La alfabetización cinematográfica o audiovisual debe realizarse a través de las materias artísticas tanto de Primaria como de Secundaria aplicando las tres fases de forma gradual y adaptadas a la madurez intelectual de nuestro alumnado. Desde los últimos cursos de Primaria debe introducirse la sintaxis a través de fragmentos de películas que ejemplifiquen los diferentes conceptos y fomentando los comentarios tras el visionado sobre lo expresado y la forma de lograrlo. De esta forma se inicia al alumnado en el análisis desde el punto de vista del acto de creación en el que se profundizará más adelante con cortometrajes, publicidad o nuevos fragmentos filmicos donde desarrollar la mirada crítica. Solapando unas fases con otras propondremos pequeñas actividades de creación audiovisual individual o colectiva donde experimentarán la complejidad del proceso de

producción y de la toma de decisiones aplicando expresivamente los contenidos sintácticos. Estas propuestas de creación estarán igualmente adaptadas a las posibilidades intelectuales de nuestro alumnado en función de la etapa educativa en la que trabajemos. Este lenguaje, como el resto, debe aprenderse de forma progresiva profundizando y añadiendo nuevos elementos sintácticos formales y expresivos a lo largo de las diferentes etapas educativas y, siempre, con el acto de creación como eje central de ese aprendizaje.

Una vez iniciado al alumnado en este lenguaje el resto de materias deben utilizar la creación audiovisual como un proceso de enseñanza-aprendizaje más para desarrollar los contenidos y las competencias.



ALFABETIZACIÓN CINEMATOGRÁFICA

Fases para una alfabetización en el lenguaje cinematográfico:

Sintaxis

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

Análisis

Propuesta de metodología para el análisis, es decir, para aprender a descubrir aspectos formales y expresivos de los fragmentos u obras visionadas.

Creación audiovisual

Proceso de producción cinematográfica junto a los medios digitales que facilitan su desarrollo.



CORTE

El acorazado Potemkin de Sergei Eisenstein, 1925



SINTAXIS

El proceso de alfabetización debe iniciarse con la explicación de los fundamentos de la sintaxis cinematográfica a través de ejemplos gráficos y fílmicos de grandes películas de la historia del cine. Estos fragmentos de secuencias permiten al alumnado reflexionar en pequeños coloquios sobre lo que ha expresado y cuál es la contribución de esos elementos sintácticos a su narrativa comprendiendo la existencia de un lenguaje que articula los mensajes. De esta forma, desarrollan desde un principio una mirada crítica que les inicia en el análisis y les permite afrontar un proceso de creación para profundizar en este lenguaje.

A través de una cuidada selección de fragmentos se divultan los movimientos artísticos desarrollados a lo largo del tiempo y las aportaciones de creadores y creadoras en la dirección, interpretación, composición musical, fotografía...

Es importante formar a los nuevos espectadores para que conozcan y sepan apreciar también el cine que se encuentra fuera de las grandes multinacionales de distribución y exhibición. En la narración fílmica podríamos llegar a establecer que la cámara es el punto de vista del espectador y esto nos puede ayudar en la toma de decisiones sobre las posibilidades narrativas y expresivas de los diferentes elementos sintácticos que se detallan a continuación de forma básica.

TIPOS DE PLANO

El encuadre de la imagen afecta a su expresividad ya que define el espacio dentro y fuera de campo y la relación de los personajes con este así como un punto de vista o mirada. En relación a la escala humana se establece esta clasificación. Al final de la misma se menciona también el Plano subjetivo por sus posibilidades expresivas.

GRAN PLANO GENERAL

GPG

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



VALOR EXPRESIVO

Sitúa la acción en un espacio concreto.
Puede ser descriptivo.

El empleo de John Ford
1956

PLANO GENERAL

PG

Se encuadra un personaje de cuerpo entero.



VALOR EXPRESIVO

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

Los siete samuráis de Akira Kurosawa
1954

PLANO AMERICANO

PA

Se encuadra un personaje ligeramente por encima de las rodillas.



VALOR EXPRESIVO

Tiene mayor protagonismo la expresión corporal y de la cara.

Cleo de 5 a 7 de Agnès Varda
1962

PLANO MEDIO

PM

El límite inferior por encima de la cintura.



VALOR EXPRESIVO

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

El piano de Jane Campion
1993

PRIMER PLANO

PP

Encuadre de la cara.



VALOR EXPRESIVO

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

La pasión de Juana de Arco de Dreyer.
1928

PLANO DETALLE

PD

Encuadre cercano de un objeto o fragmento de un personaje.



VALOR EXPRESIVO

Destaca un detalle significativo.

Psicosis de Alfred Hitchcock.
1960

PLANO SUBJETIVO

PS

Punto de vista de un personaje.



VALOR EXPRESIVO

Implica al espectador emocionalmente como si fuese el protagonista.

La escafandra y la mariposa de Julian Schnabel.
2007

ANGULACIONES

Ángulo de encuadre con respecto a lo que se muestra que explora diferentes posibilidades expresivas.

NORMAL

La cámara se sitúa a la altura del punto de vista del personaje.



VALOR EXPRESIVO

Ninguno destacable. Relación de igual a igual con respecto al espectador.

Orlando de Sally Potter.
1992

CONTRAPICADO

La cámara se sitúa por debajo del punto de vista del personaje.



VALOR EXPRESIVO

El personaje adquiere mayor presencia y fuerza física y psicológica sobre otros personajes o el espectador.

Nosferatu de Murnau.
1922

PICADO

La cámara se sitúa por encima del punto de vista del personaje.



VALOR EXPRESIVO

El personaje está en inferioridad física y psicológica respecto a otro personaje o el espectador.

Ciudadano Kane de Orson Welles.
1941

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Movilidad del encuadre que produce cambios en la altura, la distancia, el ángulo o el nivel de la cámara dentro del plano. Estos son los movimientos de cámara que podemos realizar con cierta facilidad en el ámbito escolar.

PANORÁMICA

La cámara gira sobre su eje (trípode) en cualquier dirección sin desplazarse.



VALOR EXPRESIVO

Puede tener valor descriptivo de un espacio o acompañar a un personaje u objeto en su desplazamiento. También puede relacionar varios puntos de interés o personajes.

Vértigo
Alfred Hitchcock. 1958.

TRAVELLING

La cámara se desplaza por el espacio.



VALOR EXPRESIVO

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

El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante,
Peter Greenaway. 1989.

CÁMARA AL HOMBRO

La cámara se desplaza sujetada al operador.



VALOR EXPRESIVO

Mayor dinamismo y naturalidad de movimientos. Puede parecer más realista y cercano al estilo documental.

El abrazo partido
Daniel Burman. 2003.

TRANSICIONES

Dos planos pueden enlazarse según numerosas causas lógicas, narrativas o expresivas. La elección del tipo de transición entre ellos asegura una relación causal.

CORTE

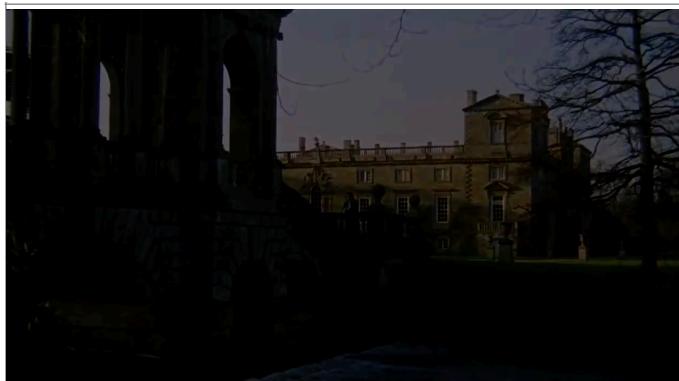


Desaparece un plano y comienza inmediatamente el siguiente. Es lo más habitual y puede ser una transición en la narración del presente aunque tiene muchas más posibilidades expresivas.

El acorazado Potemkin

Sergei M. Eisenstein. 1925.

FUNDIDO



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

Puede utilizarse para simbolizar un salto en el tiempo, un cambio de secuencia...

Barry Lyndon

Stanley Kubrick. 1975.

ENCADENADO



Desaparece progresivamente un plano apareciendo otro superpuesto. Puede enlazar espacios, tiempos y situaciones diferentes o dar un carácter más poético dependiendo del contexto.

Remando al viento

Gonzalo Suárez. 1988.

EL TIEMPO

El cine es una experiencia del transcurso del tiempo representado por acontecimientos en los que el montaje añade discontinuidad a través de fragmentos encadenados que el espectador debe ser capaz de interpretar. Por tanto, no coinciden el tiempo real y el tiempo cinematográfico.

ELIPSIS

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

RALENTIZACIÓN

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

ACELERACIÓN

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

FLASH-BACK

Cuando la narración salta del presente de la acción al pasado para volver al presente de nuevo. Esto puede permitir al espectador conocer hechos que explican lo ocurrido hasta ese momento o las actitudes o emociones de los personajes completando la historia.

FLASH-FORWARD

Cuando la narración salta del presente de la acción al futuro para volver al presente de nuevo. De esta forma se anticipa algo al espectador que desconocen los personajes.

ESTRUCTURA FÍLMICA

PLANO	Es la unidad fílmica narrativa con un punto vista o encuadre y una duración.
SECUENCIA	Conjunto de planos que forman una 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 secuencia. Si es un único plano se denomina plano-secuencia.

EL SONIDO

Puede ser registrado en directo junto a la imagen y/o construido y reconstruido en la postproducción ya que, como ocurre con la imagen, se trata de un artificio que está al servicio del relato cinematográfico. Por tanto, el espacio sonoro debe definirse creativamente durante todo el proceso de producción con criterios de calidad y puede estar compuesto por diálogos, sonidos y música. El sonido y la imagen se relacionan y complementan para que cada uno de los elementos enriquezca el relato expresiva y narrativamente y, por tanto, no deben ser redundantes ni decorativos.

El sonido es diegético cuando la fuente de sonido se halla en el espacio fílmico y es coherente con el espacio dramático, por tanto, es el sonido que oyen los personajes como, por ejemplo, los diálogos, los sonidos de acciones como abrir un grifo o la música que se escucha procedente de un tocadiscos. En cambio, el sonido no diegético no pertenece al espacio fílmico como la voz de un narrador o la banda sonora. También tenemos el sonido subjetivo de los pensamientos de un personaje u otros que oyen interiormente.

EL MONTAJE

Proceso de escritura del relato cinematográfico que tiene dos objetivos: organizar la narración y dotarla de ritmo. En este instante se realiza la unión de los planos medidos y ordenados, para dotar de estructura a este relato. Las técnicas de montaje sirven a la continuidad narrativa presente tanto en la imagen como en el sonido. En esta fase se desarrollan el montaje de las imágenes donde se solucionan errores del rodaje, se trabaja el color y la luz y se añaden posibles efectos espaciales y el montaje de la banda sonora compuesta por sonidos directos y doblados, efectos sonoros y música mezclando las diferentes fuentes.



ANÁLISIS

Para construir la mirada del alumnado es imprescindible fomentar el diálogo tras el visionado de cualquier fragmento, secuencia u obra completa donde aprenden a reflexionar sobre lo percibido tanto desde el punto de vista del mensaje o las emociones como desde la forma visual y sonora y su contribución al relato. Para abordar un análisis cinematográfico más profundo debemos situarnos desde el punto de vista de la creación, es decir, como un análisis de las opciones formales y expresivas elegidas por el director para narrar, expresar y emocionar y que permitirán al alumnado comprender en qué consiste el acto creativo y las posibilidades que ofrecen los elementos sintácticos. Para eso se utilizan fragmentos de películas o cortometrajes que permiten descubrir al alumnado, tras su visionado y debate, el valor de los recursos formales y expresivos en diferentes contextos, las metáforas visuales, la simbología y, fundamentalmente, el proceso creativo que originó esa obra.

Una metodología para el análisis

El análisis se introduce desde el inicio del proceso de alfabetización en el lenguaje cinematográfico con el visionado de fragmentos de películas que ejemplifican los elementos sintácticos, tras los cuales, el alumnado tiene la oportunidad de comentar lo que le ha expresado y la elección de los elementos formales para lograrlo. Se trata de una primera aproximación para el desarrollo de una mirada atenta y consciente que intenta desentrañar el proceso de construcción de los mensajes audiovisuales.

Para profundizar en el desarrollo de la mirada se pueden realizar pequeños ejercicios para poner el foco en diversos aspectos de la construcción fílmica.

EXPRESIVIDAD DEL SONIDO

Ejercicio de escucha

Escogemos una pequeña secuencia o fragmento y exponemos al alumnado solo el sonido, sin mostrar la imagen, para que imaginen la parte visual que lo acompaña (qué se ve y cómo, tipos de plano, posición de cámara...). Permite entender la complejidad de la construcción sonora y la importancia de la información que aporta al conjunto. Posteriormente vemos el fragmento completo con imagen y sonido para sacar conclusiones.

Ejercicio de versiones sonoras

Creación de una pequeña secuencia o fragmento con tres versiones diferentes en su construcción sonora variando los sonidos expresivos y/o músicas para comprobar cómo cambia nuestra percepción de la misma y, por tanto, la aportación de la banda sonora al relato cinematográfico y su carácter emocional.

CORTOMETRAJE

Es útil para realizar un análisis más profundo de una obra completa donde el contenido y la forma de imagen y sonido están al servicio de la expresividad del mensaje. El formato de cortometraje permite, por su brevedad, desarrollar en una sesión el visionado y el debate posterior.

Aulacorto  Plataforma de cortometrajes con guías didácticas.

Recomendación:

Alumbramiento  de Eduardo Chapero-Jackson

Una familia se enfrenta a la última noche de su miembro más anciano, revelando las diferentes formas de enfrentarse al final de una vida. De manera sorprendente, atravesando los tabúes y el miedo, uno de ellos guiará ese final.



SECUENCIA DE LARGOMETRAJE

Visionamos en una ocasión el fragmento y reflejamos lo que nos ha expresado. Posteriormente hacemos un ejercicio para rememorar cada uno de los planos señalando el tipo de encuadre, angulación, movimiento de cámara, color, iluminación, sonido... Finalmente visionamos de nuevo la secuencia y debatimos sobre cómo contribuyen todos los elementos a la construcción del mensaje y la percepción que tenemos de él.

PUBLICIDAD

Es muy interesante como elemento de análisis por su brevedad e intenciones claras. Tras una introducción a los mecanismos que utiliza la publicidad para conseguir la venta y el consumo de un producto, el alumnado reflexiona, en la mayoría de los casos por primera vez, sobre la engañosa realidad que nos muestra la publicidad. Con este objetivo se analiza con una mirada escrutadora y crítica un spot televisivo a través de unas fichas que están estructuradas para una recogida de datos formales y una interpretación posterior de esos contenidos formales y expresivos. Tras la reflexión individual, se realiza la puesta en común que enriquece el debate y ayuda a llegar a algunas conclusiones.

Guía Publicidad 

**ESPACIO
RESERVADO PARA
SU PUBLICIDAD**
TI. : 555 555555

PUBLICIDAD

ANÁLISIS CRÍTICO



PROCESO CREATIVO

Tras los conocimientos previos de los fundamentos de la sintaxis y del análisis realizado que nos permite entender las decisiones formales, expresivas y artísticas tomadas por sus creadores es el momento de que el alumnado pase por su propia experiencia de creación cinematográfica. Es en este proceso donde se produce el verdadero aprendizaje a través de la investigación, la experimentación y la toma de decisiones en un trabajo de equipo donde se distribuyen las diferentes funciones. Esto permite que el alumnado pueda descubrir y desarrollar sus diferentes calidades y expresarse con actividades distintas a las habituales en el ámbito escolar.

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

Durante todo este proceso el profesor está atento a la planificación, el desarrollo de los diferentes proyectos y la resolución de dudas y problemas que vayan surgiendo. Además, amplia información y realiza un seguimiento de los avances convocando reuniones periódicas con cada grupo así como con los responsables de las diversas funciones asignadas. En función del tipo de propuesta y las decisiones del alumnado los procesos de creación pueden ser muy diversos y las obras finales pueden desarrollar diferentes formatos y géneros que van desde anuncios con contenido social, pasando por la ficción y el documental, hasta el videoarte donde se desarrolla toda la expresividad de las imágenes y de los sonidos.

MICRORRELATO CINEMATOGRAFICO

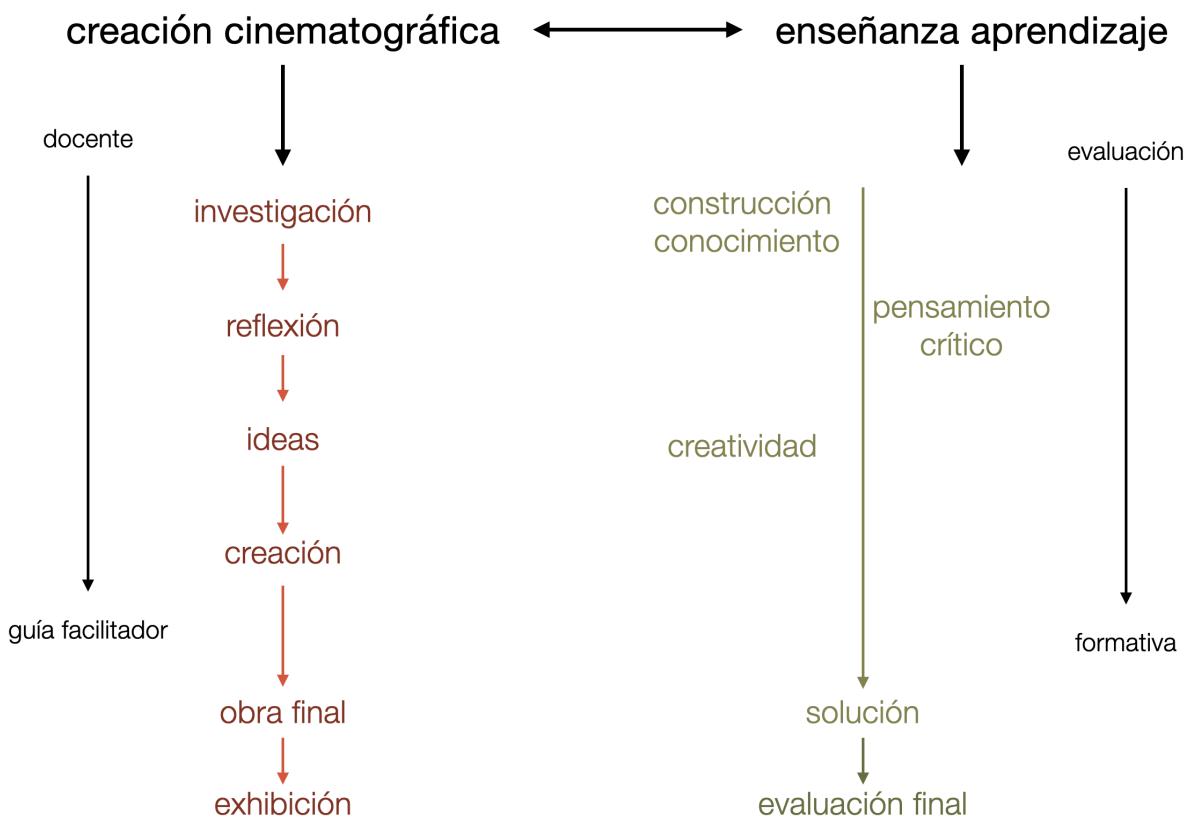
Para un aprendizaje eficaz en el proceso creativo es importante que la propuesta inicial que lancemos al alumnado esté bien formulada y facilite la creatividad, por su carácter abierto, para generar diversidad de ideas y formatos o géneros.

El consejo fundamental es apostar por el microrrelato fílmico acotando la duración de la obra. Esta brevedad narrativa obliga a la síntesis en el mensaje que potencia la creatividad y requiere de una precisión en el uso de los diferentes elementos del lenguaje cinematográfico y una concisión formal para un control del proceso de producción. Las obras pueden tener la premisa inicial de una duración que puede ir de los 30 segundos a uno o dos minutos con cierta flexibilidad en función de la complejidad de la propuesta o las necesidades narrativas o expresivas del desarrollo del proyecto de cada grupo.

EL ACTO DE CREACIÓN

Durante el acto de creación cinematográfica (audiovisual) surgen numerosos interrogantes que requieren de una toma de decisiones constante en todas las fases de producción y que afectan, entre otros, al desarrollo de ideas, la escritura del guion, las localizaciones y casting, el rodaje o el montaje de imagen y sonido.

El proceso de creación cinematográfica es un proceso de enseñanza-aprendizaje que permite un desarrollo competencial en el alumnado.



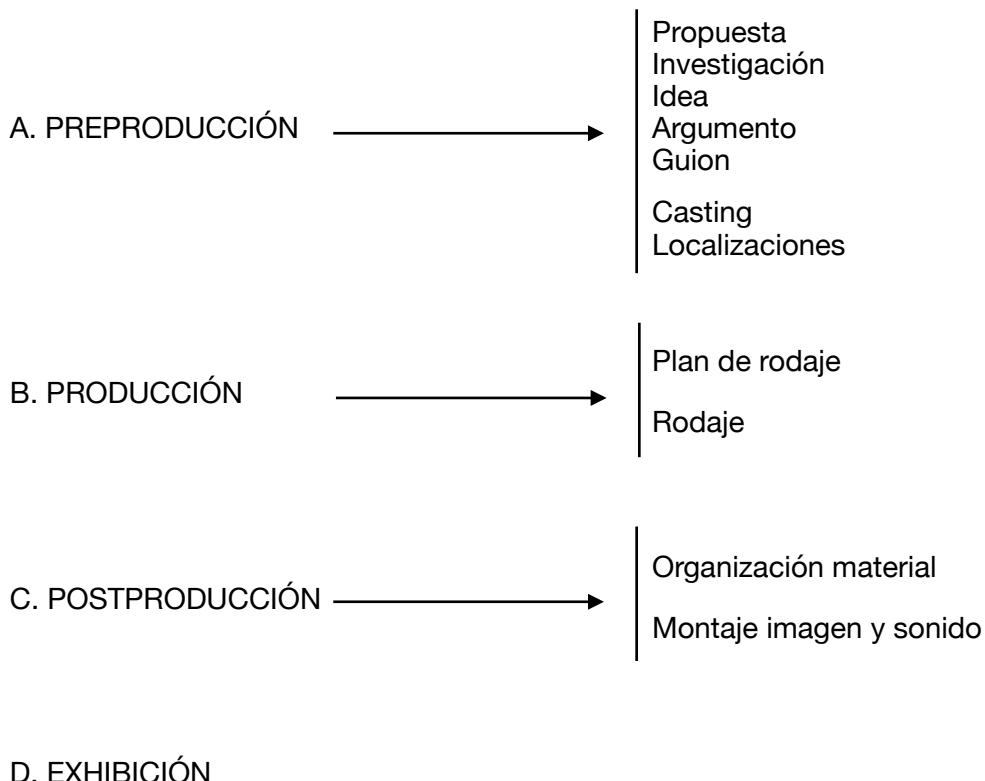
A continuación, se describe el proceso de producción de una obra cinematográfica o audiovisual convencional en sus elementos esenciales que deberemos adaptar a la complejidad y tipología de la propuesta creativa, el nivel educativo del alumnado, los medios digitales disponibles y la temporalización del proyecto. Este proceso es válido tanto para trabajos individuales como conjuntos y para formatos de ficción o documental, videos didácticos o creaciones audiovisuales de diferentes materias y contenidos con las adaptaciones necesarias.

ORGANIZACIÓN DEL AULA

Para lograr los objetivos propuestos al incorporar un proyecto de creación audiovisual es fundamental la organización del aula, la planificación, los contenidos que se imparten y el acompañamiento del proceso por parte del profesorado. El peso del acto de creación recae lógicamente en el alumnado, tanto si se trata de un proyecto individual como en grupo, y el docente debe facilitar su desarrollo estructurando y temporalizando las sesiones de trabajo en el aula y aquel que deben avanzar fuera del horario lectivo. En clase hacemos un seguimiento realizando pequeñas reuniones con cada grupo de trabajo que debe ser autónomo y responsable. También vamos incorporando los contenidos necesarios según avanza el proyecto tanto sobre las fases de producción como sobre los medios digitales a utilizar.

FASES DE LA CREACIÓN

Tras la propuesta inicial siempre se debe producir una fase de investigación para nutrir el desarrollo de ideas. En este proceso se propone una estructura para la creación clásica del cine pero debe adaptarse con flexibilidad en función del tipo de propuesta, formato o género.



A. PREPRODUCCIÓN

En un proyecto colectivo organizamos los diferentes grupos de 3 o 4 integrantes (el número puede variar en función de la propuesta) que van a crear cada obra cinematográfica. Cada uno de los integrantes tiene una función específica, desde la más creativa hasta la más técnica.

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

Esta fase es fundamental porque se inicia, en función de la propuesta del docente, un proceso de investigación decisivo que debe ser profundo porque va a nutrir la idea que será el eje sobre el que va pivotar toda la producción de la obra. Toda la toma de decisiones responderá al objetivo de trasladar la idea al espectador para comunicar un mensaje claro en la obra final. El profesorado debe realizar un seguimiento a través de reuniones de trabajo con cada grupo para guiar este proceso y definir adecuadamente las ideas e intenciones.

Cada uno de los miembros del grupo individualmente inicia un trabajo de documentación e investigación del tema a través de internet que facilita el acceso a una información que deben aprender a buscar, seleccionar, analizar y sintetizar. Esta investigación puede ser también de campo, es decir, fruto de la observación de una realidad del entorno cercano al alumnado a través de la cual recogen parte de la información para construir conocimiento.

Después, en clase, exponen sus ideas y reflexiones maduradas durante la documentación al resto del grupo que debate para seleccionar el tema y el enfoque que se le va a dar a través de la elaboración de la IDEA.

IDEA ¿Qué vamos a contar?

Una pequeña frase debe contener la respuesta aportando el punto de vista o enfoque

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

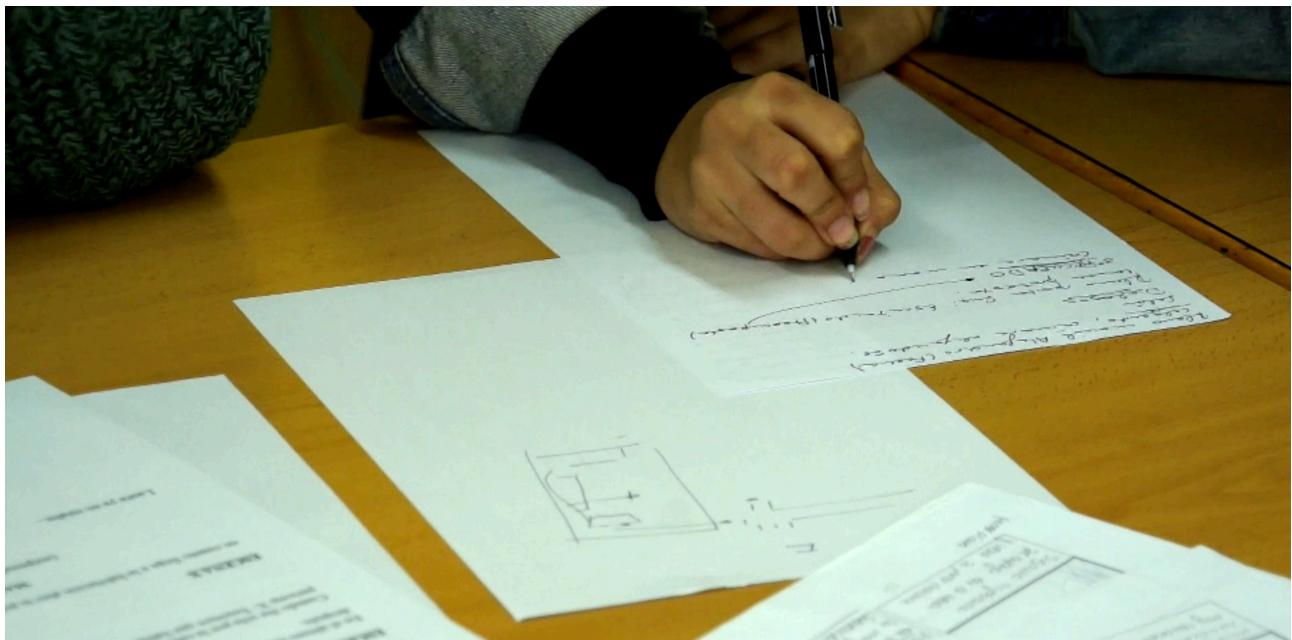
ARGUMENTO ¿Cómo lo vamos a contar?

Historia o narración concreta que va a desarrollar esa idea.

A partir de aquí Director/a y Guionista desarrollarán el GUIÓN y el STORYBOARD mientras el resto del grupo desarrollará tareas relativas a la producción y al manejo de los medios digitales.

GUIÓN. Consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones detalladas y diálogos y tiene que ser lingüisticamente sencillo y formalmente directo (en presente). Una narración clásica puede proponer diversos conflictos con una fase de exposición, otra de desarrollo y una fase de desenlace o final y podemos estructurarlo en secuencias. Pero, en función de la intención de la propuesta y el género o formato de la obra, el guion puede adquirir también otros formatos. [Anexo I](#)

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



STORYBOARD. Ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de estructurar la historia del guion en imágenes diseñando la puesta en escena y la composición de planos y secuencias (tipo de plano, angulación...). Este espacio de reflexión enriquece a su vez el propio guion en una búsqueda constante por expresar la idea inicial. También sirve posteriormente para la planificación del rodaje. [Anexo II](#)

SONIDO

El sonido está habitualmente relegado a un segundo plano en la creación audiovisual, especialmente en el campo amateur o educativo. Sin embargo, su capacidad expresiva y narrativa es fundamental para la construcción del relato cinematográfico. Por tanto, debe realizarse un trabajo minucioso en el diseño del espacio sonoro tanto durante el desarrollo del guion como del storyboard. Más adelante, en el rodaje, se cuidará la calidad técnica de la grabación en directo y durante el montaje estos y otros sonidos se utilizarán para añadir significado y expresividad a nuestra narración explorando todas sus posibilidades. La calidad del sonido puede decidir el éxito o fracaso de una producción audiovisual.

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

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

B. PRODUCCIÓN

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

RODAJE

En el lugar de rodaje Producción organiza las necesidades de material. Con el guion y el storyboard desde Dirección se indica el plano a rodar y la posición de la cámara y se realiza un ensayo para comprobar encuadres y movimientos de actores y actrices con Dirección de fotografía. Se solicita silencio absoluto durante toda la toma y se comienza a grabar. Se repite la toma tantas veces como sea necesario hasta estar convencidos del resultado y de que disponemos de material suficiente y válido para el montaje.

Durante el rodaje deben tomarse muchas decisiones en función de las dificultades que surjan y ser flexibles para realizar modificaciones respecto a las indicaciones iniciales del guion y el storyboard para facilitar la narración de la idea principal y del mensaje.

Las necesidades materiales y las condiciones del rodaje varían en muchos aspectos en función de que se produzca en un exterior o un interior ya que se verán afectadas por la climatología, la luz, el ambiente sonoro...

PRODUCTOR/A	<ul style="list-style-type: none">ORGANIZACIÓN del rodaje. Preparativos y necesidades de material para cada plano en el orden del plan de rodaje.
DIRECTOR/A	<ul style="list-style-type: none">DIRECCIÓN del rodaje con especial atención a las interpretaciones de actores y actrices.
GUIONISTA	<ul style="list-style-type: none">AYUDANTE DEL DIRECTOR/A. Seguimiento del guion y storyboard según el plan de rodaje.
TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA-EDICIÓN	<ul style="list-style-type: none">CÁMARA. Manejo técnico. Iluminación y encuadre de cada plano previsto en el storyboard.

FOTOGRAFÍA

Además de las cuestiones relativas al punto de vista de la cámara y que afectan al encuadre, tal y como hemos analizado anteriormente en el apartado de sintaxis, debemos tener en cuenta algunos aspectos fundamentales relacionados con la captura de las imágenes que condicionan expresivamente el relato fílmico.

RELACIÓN DE ASPECTO

Es la proporción de los lados del encuadre y nos indican la relación de aspecto. Los más habituales para nuestro trabajo van a ser el 16:9 rectangular y el 4:3 más cercano al cuadrado que se eligen en función de necesidades expresivas. El tipo de formato que utilicemos afecta a la composición de las imágenes y a la relación de los personajes con el espacio que habitan.



4:3

Othello, Orson Welles 1951



16:9

El espíritu de la colmena, Víctor Erice 1973

PROFUNDIDAD DE CAMPO

Es la gama de distancias ante el objetivo dentro de las que los objetos o personajes se observan nítidos. Por ejemplo, en los planos cercanos a personajes podemos enfocarlos y mantener borroso el fondo lo que hace atraer la atención del espectador hacia estos.

ILUMINACIÓN

La luz es un elemento expresivo fundamental ya que configura las imágenes y les da un carácter concreto generando una atmósfera emotiva determinada variando su calidad, cantidad u orientación. La dualidad luz y sombra son la materia prima de las imágenes. Cuando construimos la luz de una secuencia estamos contribuyendo a la significación de la narración y de su carácter emocional y expresivo. Si vamos a rodar en un exterior el tipo de luz estará condicionada por la época del año, la hora del día y las condiciones atmosféricas por lo que deberemos decidir las condiciones que nos interesan desde el punto de vista expresivo. En un espacio interior podemos igualmente aprovechar la luz natural que puede ser complementada también con luz artificial o utilizar exclusivamente ésta última. Podemos disponer de focos o bien aprovechar las fuentes de luz de ese espacio. Situaremos la puesta en escena y el punto de vista de la cámara para aprovechar la expresividad de la luz que hemos creado.

GRABACIÓN DE SONIDO DIRECTO

Diálogos.

Si en una secuencia tenemos diálogos, deben grabarse con calidad para que sean fácilmente comprensibles ya que, en caso contrario, el espectador desconectará de la historia. Si esta grabación se va a realizar con el micrófono integrado de un móvil o de una cámara de fotografía o video compacta de baja calidad, deberemos crear las condiciones adecuadas para que sean comprensibles. Fundamentalmente debemos realizar planos cercanos a los personajes y grabar en un espacio controlado para que los sonidos ambientales no interfieran, tanto en un espacio interior como exterior.

Sonido ambiente

El mayor problema para la grabación del sonido en exterior es la aparición del viento que, al pasar por el micrófono, genera ruido inutilizando la toma. Debemos controlar este aspecto y, en caso necesario, buscar alternativas en la localización o trasladarla a un interior si fuera posible desde el punto de vista narrativo.

Micrófonos externos.

Si podemos disponer de micrófonos externos específicos conectados a la cámara, se pueden resolver esos posibles problemas pero no son indispensables si, con creatividad, resolvemos esas dificultades.

Auriculares.

Es necesario conectar unos auriculares al dispositivo de grabación para controlar la calidad de la entrada del sonido ambiente y para comprobar que los diálogos, si los tiene, sean comprensibles. También para cerciorarnos de si este se ajusta a las necesidades del plano y de la secuencia.

CONSEJOS

- En los rodajes existen momentos de tensión y discusiones que deben solventarse con serenidad y a través del diálogo. PACIENCIA.
- Comprobar antes del rodaje el buen funcionamiento de todo el material y que las baterías de la cámara están totalmente cargadas.
- En el rodaje hay que ser creativos y estar abiertos a cualquier cambio con el objetivo de solucionar todos los problemas que puedan surgir sin afectar a la expresividad de la IDEA.
- Si vamos a grabar planos con diálogos con una cámara con micrófono incorporado tenemos que hacerlo con encuadres cercanos para que se escuchen bien. Si la cámara tiene salida de auriculares utilízalos para comprobar la calidad de la grabación del sonido. Si grabamos en exteriores comprobaremos que el viento no se cuela en el micrófono provocando ruido porque inutiliza la pista de sonido.
- Se pueden grabar tomas solo para la recogida de sonidos relevantes o que interfieran en los diálogos con el objetivo de tenerlos en pistas separadas en la edición.
- Grabación en formato horizontal. El uso de teléfonos móviles y sus aplicaciones están favoreciendo la grabación de video en vertical, por lo que debemos insistir al alumnado que sea en formato HORIZONTAL del cine, salvo causa excepcional que justifique la verticalidad.

C. POSTPRODUCCIÓN

ORGANIZACIÓN DEL MATERIAL

Tras asegurarnos de haber guardado y copiado todo el material, es muy importante etiquetar y organizar en diferentes carpetas todos los archivos antes de iniciar el montaje. Durante ese proceso puedes revisar cada una de las tomas grabadas para comprobar su calidad e ir seleccionando aquellas que consideres mejores. Sin embargo, no debes tirar aquellas que contengan algún error ya que pueden ser aprovechables o necesarias parcialmente en la edición.

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

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

ESPACIO SONORO

La creación del espacio sonoro debe contribuir, de manera simbiótica con la imagen, al relato cinematográfico potenciando su expresividad dramática y emocional. Puede tener un carácter más realista o alcanzar una expresión más emocional ,metafórica o simbólica en diferentes grados combinatorios.

La música debe utilizarse también con criterios expresivos, es decir, como un elemento que contribuye junto al resto de imágenes y sonidos a completar el relato y no como un elemento decorativo. No es imprescindible y, si se considera de interés, pueden ser fragmentos o sonidos musicales creados expresamente o descargados de bancos de sonidos de libre uso que, en un momento concreto de la narración, potencian el significado o las emociones.

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

- [Instituto de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación](#) 
- [Free music archive FMA](#) 

CONSEJOS

- IMPORTANTE: comprobar los formatos de vídeo que admite el programa de edición para grabar en uno de ellos.
- Antes de importar al programa de edición los archivos de video y sonido, es imprescindible revisarlos y etiquetarlos para una identificación rápida dado el número elevado que podemos acumular.
- No utilizar muchos efectos de imagen y sonido. Las historias editadas de manera sencilla nos permite controlar mejor la narración. Todo está en función de la IDEA.
- El sonido de una pieza cinematográfica es muy importante para su expresividad y comprensión y lo tenemos que trabajar específicamente construyendo el espacio sonoro con sonidos grabados en directo y archivos descargados de internet.
- La música no es necesaria y cuando aparece en una obra tiene que ser un elemento imprescindible para complementar su significado y su expresividad. No debe utilizarse como un elemento decorativo o sustitutivo de la necesaria fuerza expresiva del sonido.

D. EXHIBICIÓN

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



MEDIOS DIGITALES

Los medios digitales son herramientas que nos facilitan la producción de una obra audiovisual y deben incorporarse progresivamente en las diferentes fases de creación. La elección de los mismos debe posibilitar la realización técnica de todo el proceso de producción. La utilización de dispositivos móviles está al alcance del alumnado y es una posibilidad totalmente válida para la grabación y el montaje, porque lo importante es el proceso creativo y el aprendizaje que se produce durante el mismo más allá de la calidad técnica. Esta tecnología puede utilizarse tanto para trabajos individuales como colectivos.

Destacamos a continuación herramientas digitales básicas para la producción audiovisual en el ámbito educativo.

CÁMARA GRABACIÓN



Un teléfono móvil es una herramienta básica y adecuada para la grabación tanto de video como de sonidos. Las limitaciones en las posibilidades expresivas de enfoque, iluminación o perspectiva y en la calidad del sonido deben solventarse con imaginación potenciando la creatividad del alumnado. Si dispone el centro o el alumnado de cámaras fotográficas réflex con grabación de video son una excelente solución porque posibilitan mayor riqueza visual y la grabación del sonido con micrófonos externos de mayor calidad. Por supuesto podemos disponer de toda la gama de cámaras de video.

La grabación de los sonidos es más delicada si no disponemos de micrófonos de calidad, que tienen un elevado coste. Especialmente la grabación de diálogos por lo que debemos asegurarnos de que se escuchan con claridad o bien reducir su presencia a la mínima esencia, si es que los necesita. Como ya hemos indicado anteriormente, el espacio sonoro puede ser una construcción artificial con archivos digitales de libre uso. Si grabamos en exteriores, el viento

que se puede colar por los micrófonos, se convierte en ruido que inhabilita dicha grabación lo que obliga a una construcción sonora en la edición. Por eso, hay que controlar especialmente la grabación de diálogos en exteriores buscando una ubicación que garantice la ausencia de viento.

SOFTWARE EDICIÓN

La herramienta de edición de video para el alumnado tiene que ser gratuita y para múltiples sistemas operativos. Además, debe tener funciones que nos permitan añadir efectos y transiciones de video, títulos de créditos y varias pistas de audio.

Una posibilidad es **OpenShot**  Software de código abierto y gratuito para Linux, Windows e IOS.

Recomendamos programas más intuitivos y completos con versión gratuita y versatilidad de sistemas operativos tanto para ordenador como para dispositivos móviles.

VN EDITOR

Software de edición con versión gratuita.

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

Aplicación sencilla que permite realizar todas las opciones básicas de una edición completa tanto de imagen como de sonido.

Descarga **VN Editor** 



DAVINCI RESOLVE

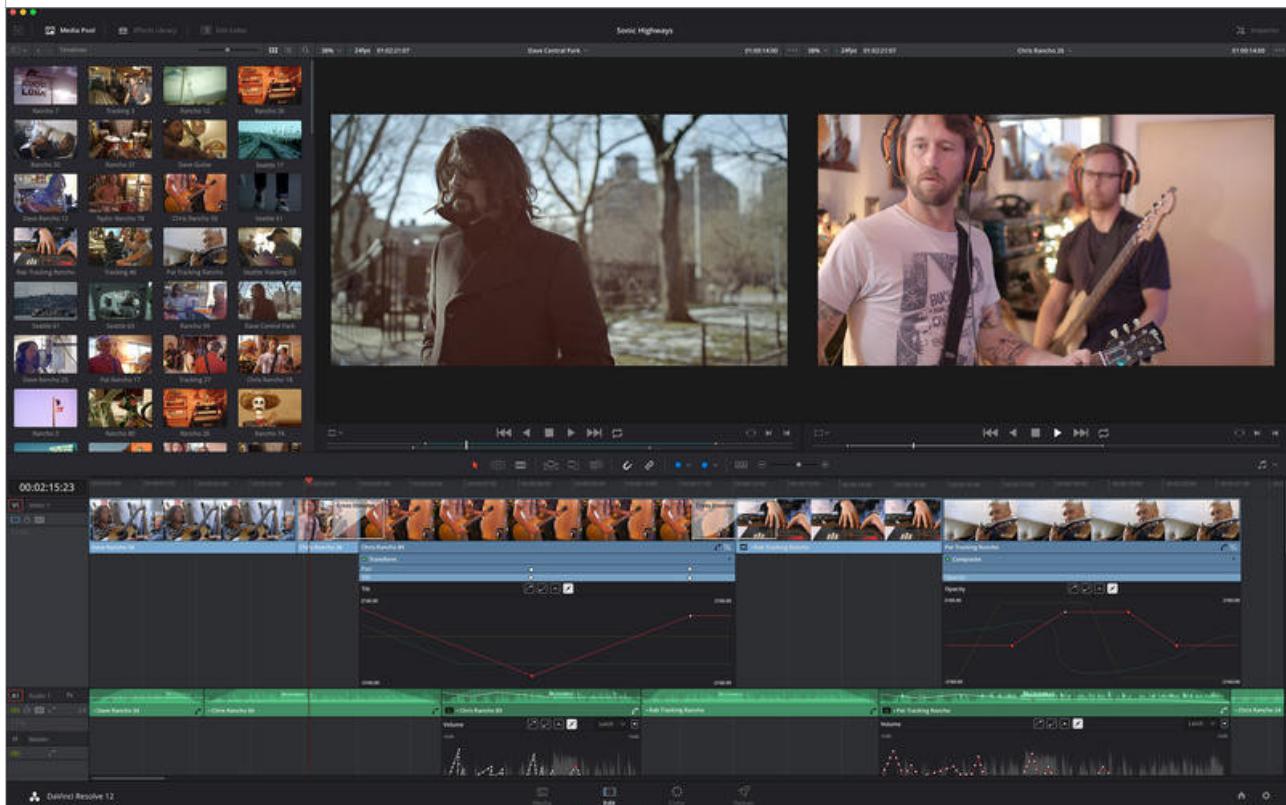
Software de edición con versión gratuita.

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

Programa de edición más complejo y profesional recomendable para profesorado o alumnado con experiencia previa en montaje de video o para un acabado de mayor calidad.

Descarga [DaVinci Resolve](#)  (Hay que registrarse antes de realizar la descarga gratuita).

Tutorial 



AUDACITY Editor de audio

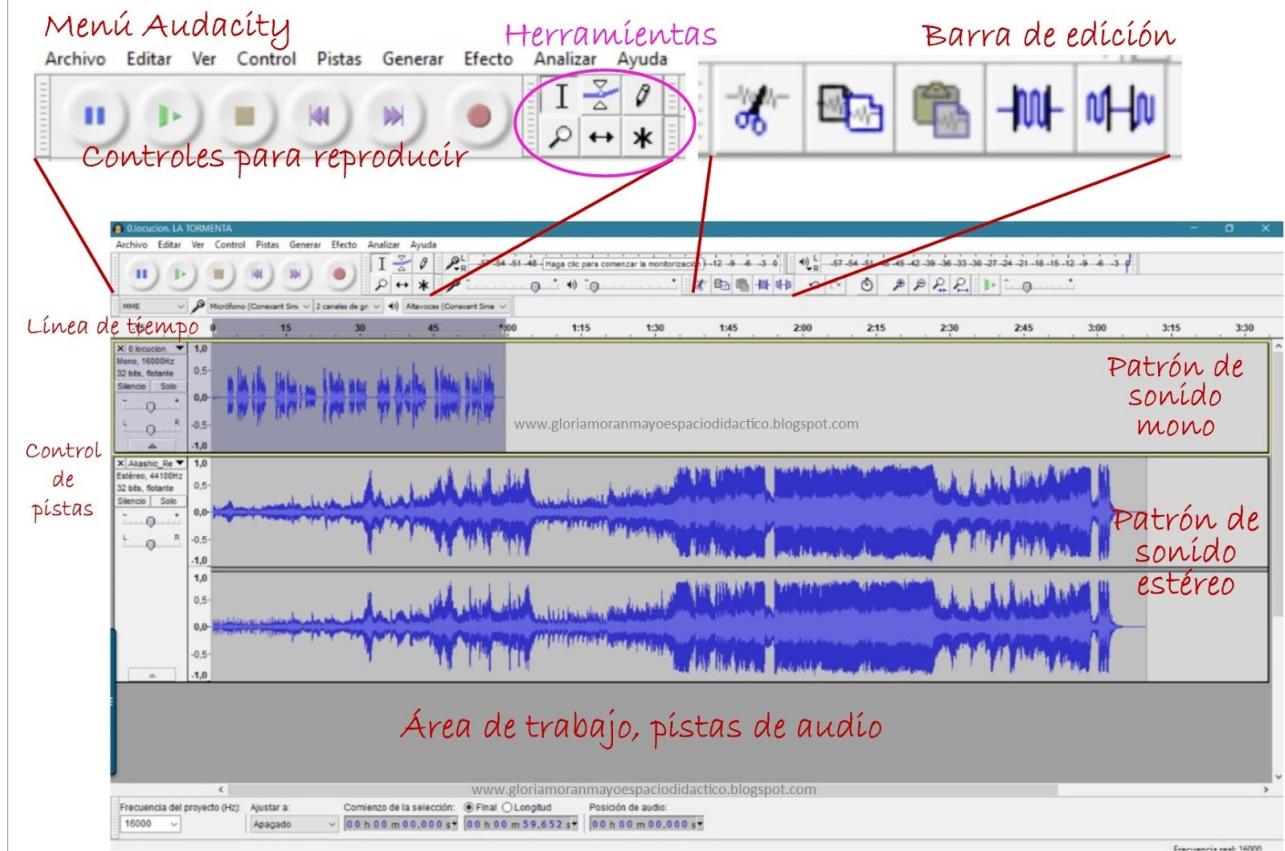
Software de código abierto y gratuito de grabación y edición en múltiples pistas de audio para Linux, Windows e IOS.

Aplicación que permite realizar todas las operaciones de grabación y edición de sonidos.

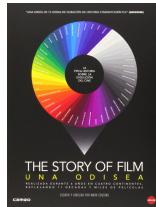
La edición de sonidos se puede realizar en el editor de video, sin embargo, para realizar una mezcla sonora más compleja o grabar una voz, este software nos facilita el trabajo.

Descarga [Audacity](#) 

[Tutorial](#) 



BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

<p>Bergala, A. (2007). <i>La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella</i>. Barcelona: Editorial Laertes.</p>	
<p>Cousins, M. (2015). <i>The story of film. Una odisea. Serie documental</i>. DVD. Avalon.</p>	
<p>Rodari, Gianni (2009): <i>Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias</i>. Madrid: Ediciones Booket.</p>	
<p>Thrift, M. (2018). <i>Guía para hacer tu propia película en 39 pasos</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.</p>	

GLOSARIO

CASTING

Selección de actores y actrices para interpretar los papeles de una obra cinematográfica.

ENCUADRE

Delimitación del espacio que va a capturar la cámara.

GUION

Texto estructurado en secuencias que describe la acción y diálogos de una obra cinematográfica.

LOCALIZACIÓN

Lugar y espacio concreto donde se desarrolla una secuencia.

MONTAJE

Proceso de ordenación de planos y secuencias y mezcla de la banda sonora.

PROFUNDIDAD DE CAMPO

Parte del espacio que se encuentra enfocado respecto a la posición de la cámara

PLANO

Unidad narrativa más pequeña que contiene una imagen continua sin interrupción.

PLANO SECUENCIA

Plano que abarca una secuencia completa.

PUESTA EN ESCENA

Proceso de creación que constituye la expresión artística de un discurso cinematográfico para expresar sensaciones y emociones a través de elementos como espacios, vestuario, atrezzo, iluminación...

RACCORD

Continuidad visual y sonora entre dos planos consecutivos.

RELACIÓN DE ASPECTO

Relación proporcional entre el ancho y el alto de una imagen cinematográfica.

STORYBOARD

Ilustraciones secuenciadas que planifican la estructura una historia cinematográfica.

VOZ EN OFF

Voz que no pertenece a un personaje que no está en pantalla.

ZOOM

Movimiento focal que permite el acercamiento o alejamiento de objetos o personajes sin desplazamiento de la cámara.

ANEXO I

EJEMPLO DE GUION CINEMATOGRÁFICO

LA PROMESA DE SHANGHAI

Víctor Erice

Encabezado secuencia
información interior-exterior
lugar concreto
momento del día

89. INT. 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!

Descripción de la acción
en presente

90. INT. 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?

Diálogo
personaje en mayúsculas
diálogo

Susana mira también por la ventana. Comenta, sonriendo:

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

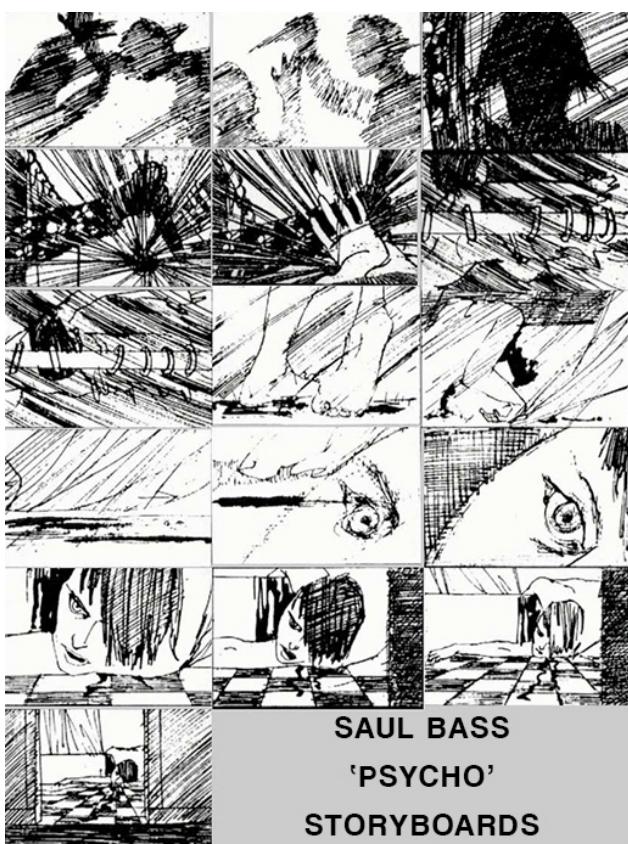
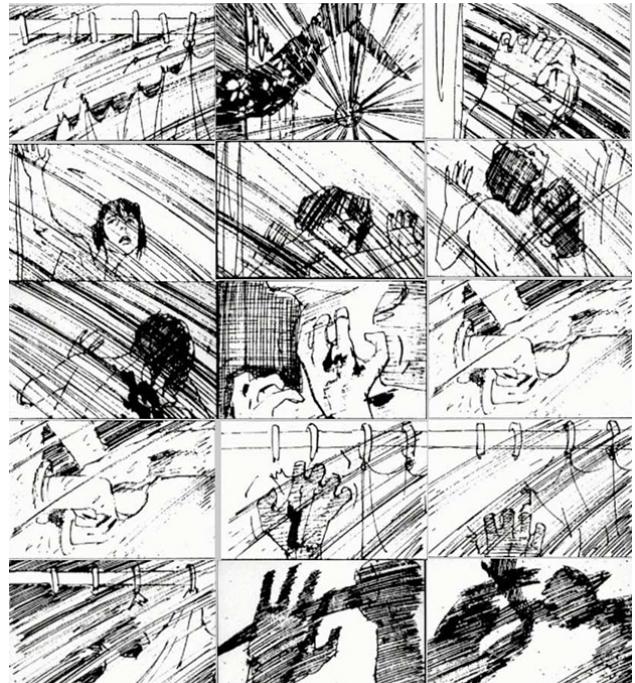
Se asoma al exterior y grita:

SUSANA
¡Nerón! ¡Sal de ahí! ¡Guardo!

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.

ANEXO II

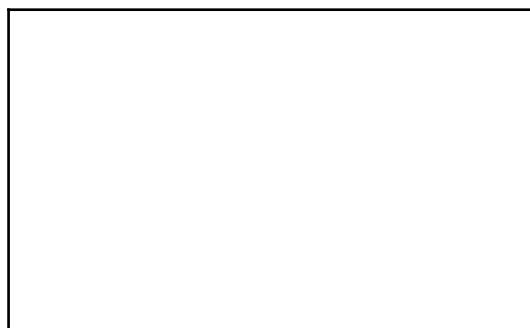
Secuencia de **Psicosis** de Alfred Hitchcock. 1960
Storyboard diseñado por Saul Bass



Resultado final de la secuencia.



SECUENCIA _____



nº plano

Acción

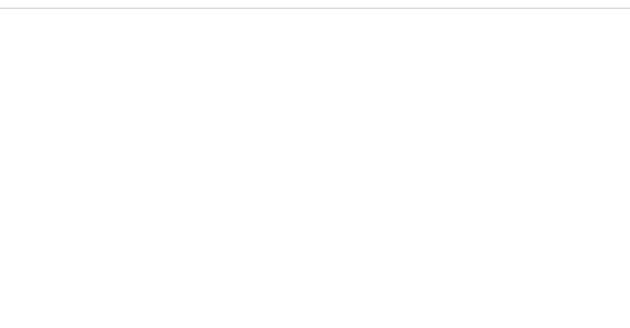
Diálogo

Sonido

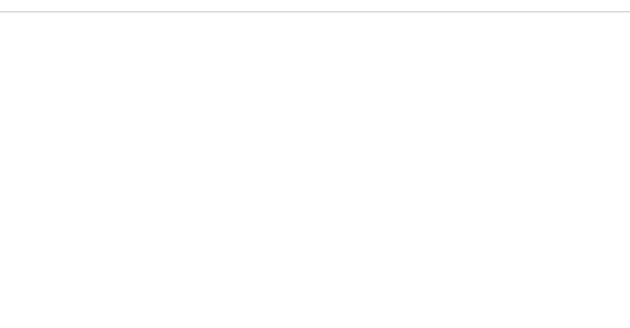
Observaciones



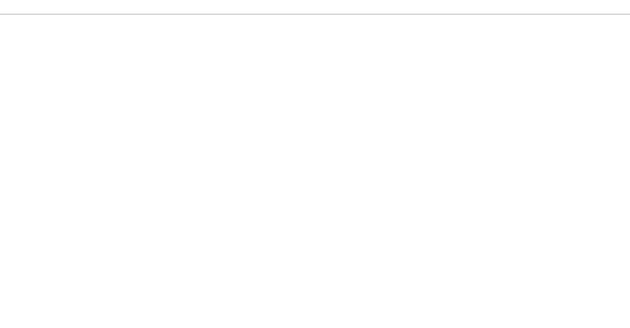
—



—



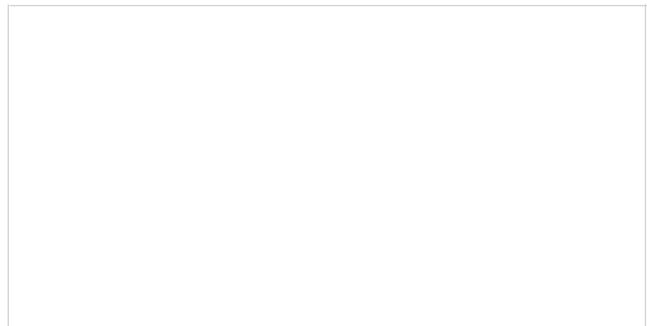
—



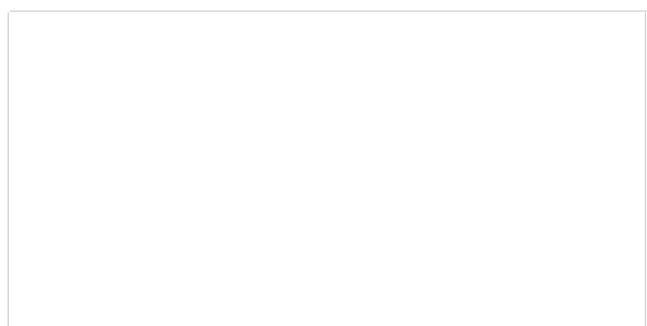
SECUENCIA _____



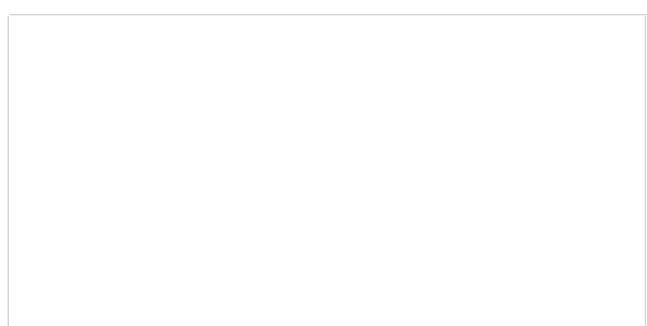
—



—



—



—

