

CREA UNHA CURTAMETRAXE NA AULA

GUÍA DIDÁCTICA

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

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

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

Esta guía didáctica estrutúrase en tres partes:

- **Sintaxe**
Elementos fundamentais da linguaxe cinematográfica que o alumnado debe coñecer para iniciarse na creación.
- **Metodoloxía**
Proceso creativo a desenvolver co alumnado na aula nas diferentes fases de produción.
- **Consellos**
Metodolóxicos e técnicos que faciliten ao profesorado a súa posta en práctica.

SINTAXE

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

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.

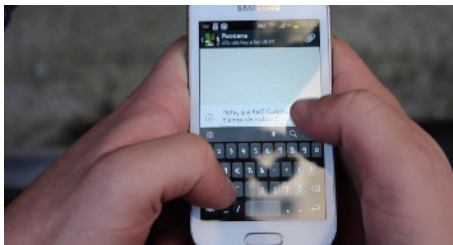


PD

PLANO DETALLE

Encadre cercano dun obxecto ou fragmento dun personaxe.

Destaca un detalle significativo.



PS

PLANO SUBXECTIVO

Punto de vista dun personaxe.

Implica ao espectador coma se fose o protagonista.

ANGULACIÓN

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

Maior dinamismo e naturalidade dos movementos.

TRANSICIÓN

CORTE

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

FUNDIDO

Desaparece ou aparece un plano progresivamente cara / de unha cor, normalmente negro.

ENCADEADO

Desaparece progresivamente un plano aparecendo á vez outro superpoñéndose.

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.

METODOLOXÍA

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

Todo o proceso de creación dunha obra audiovisual realízase a través dun traballo colaborativo do alumnado onde as ferramentas TIC dan soporte e facilitan a produción. Os integrantes de cada grupo de traballo investigan, intercambian información e debaten para alcanzar acordos durante todo o proceso, desde a idea inicial e o desenvolvemento do guión ata o rodaxe e a edición.

O docente durante todo este proceso facilita información, recursos e asesoría xerando momentos de aprendizaxe a través de diferentes reunións de traballo.

O proceso de traballo desenvólvese cunha estrutura similar á do cine profesional pero adaptando a complexidade da proposta á tipoloxía de alumnado, aos medios dispoñibles e, sobre todo, á temporalización do proxecto.

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

A. PREPRODUCCIÓN

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

De maneira colectiva expónse a proposta inicial de traballo.

Cada un dos membros do grupo individualmente anotará tódalas ideas que se lle ocorran sobre a proposta do profesor. Iníciase aquí un traballo individual de documentación a través das TIC que facilitan o acceso a unha información que deben aprender a seleccionar, analizar e sintetizar. Cada integrante expón as súas ideas maduras durante a documentación ao resto do grupo que reflexiona e debate para seleccionar o tema e o enfoque que se lle vai a dar a través da IDEA.

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

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

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

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

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

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

Aquí tedes un exemplo de guión para estruturalo correctamente.

A néboa apenas permite distinguir nada a un metro de distancia; ambos camiñan lenta e
sixelosamente . De súpeto topan co aramado do cárcere e comezan unha discusión sobre se
están dentro ou fóra

XAVIER

(En voz baixa)

¡Temos que saltar o aramado!; ¡Estou seguro!

RAMÓN

(En voz baixa)

Eu creo que é cara alá. Creo que calculasches mal

XAVIER

(En voz baixa)

Nem,... creo que quedai corto .Temos que saltar!!

RAMÓN

Eu creo que estamos fora. Imos por alá!

XAVIER

Eu vou saltar .Se queres sígueme, senón quedate aquí (comenzando a subir) ..

¡E nin palabra de a onde vou!.

RAMÓN

Pero Xavier,.(Vendo que no lle fai caso)... Adeus !!

(Corre hacia o outro lado perdéndose na néboa)

Xavier comeza a escalar polo aramado mentres que Ramón pérdese pola néboa.Ao pouco
soan uns chifres e ladridos de cans. Un dos dous equivócase.

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

 		SECUENCIA	3	ANIMADOR	
		DIA / NOCHE			

Nº Duración



ILUMINACION:
PROPS:
COMENTARIOS

DIALOGOS:
MOVIMIENTO:
F(X)

Nº Duración



ILUMINACION:
PROPS:
COMENTARIOS

DIALOGOS:
MOVIMIENTO:
F(X)

Nº Duración



ILUMINACION:
PROPS:
COMENTARIOS

DIALOGOS:
MOVIMIENTO:
F(X)

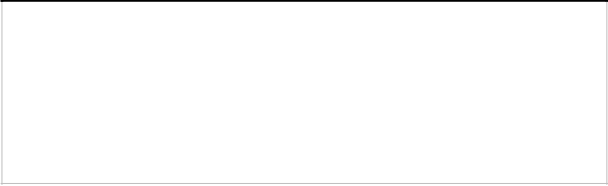
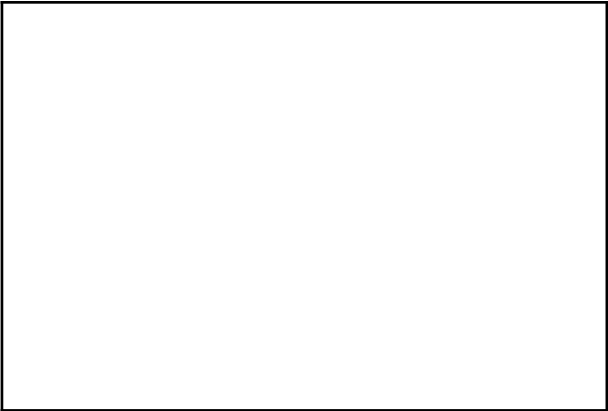
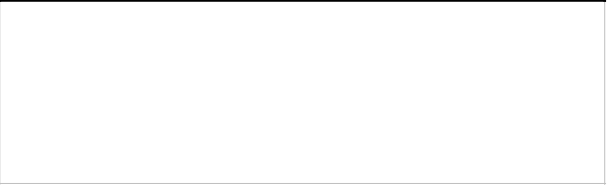
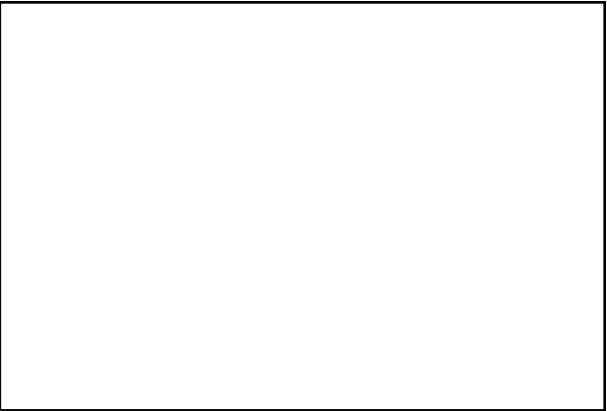
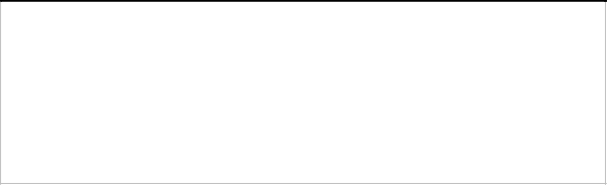
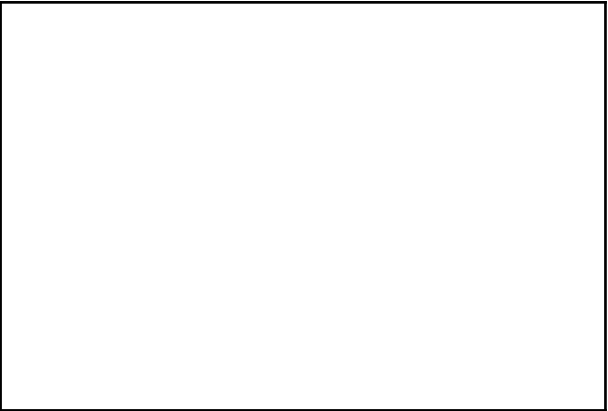
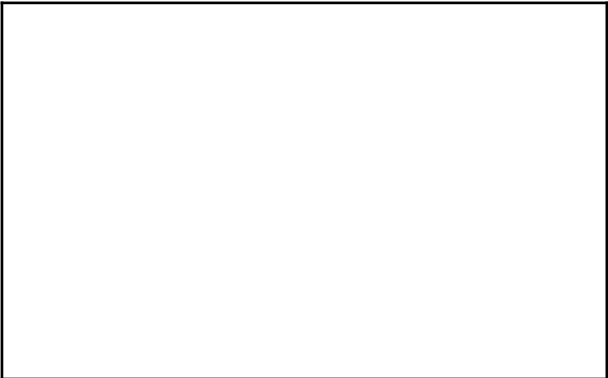
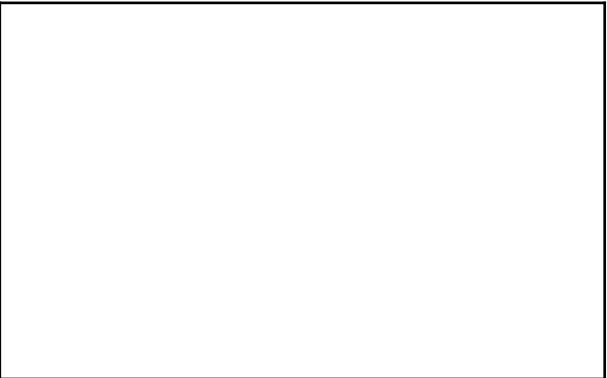
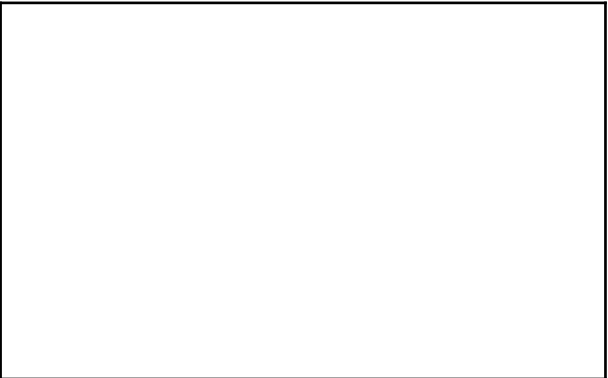
Nº Duración



ILUMINACION:
PROPS:
COMENTARIOS

DIALOGOS:
MOVIMIENTO:
F(X)

O APOSTOLO



O alumnado organízase para desempeñar as distintas funcións unha vez que foron establecidas as bases do argumento entre todo o grupo. Estas son as actividades que debe realizar cada alumno/a do grupo nesta fase.

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

B. PRODUCCIÓN

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

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

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

CONSELLOS

- Nas rodaxes existen momentos de tensión e discusións que deben solventarse con serenidade e a través do diálogo. PACIENCIA.
- Comprobar antes da rodaxe o bo funcionamento de todo o material e que as **baterías** da cámara están totalmente cargadas.
- Na rodaxe hai que ser creativos e estar abertos a calquera cambio co fin de solucionar tódolos problemas que poidan xurdir.
- Se imos gravar planos con **diálogos** cunha cámara con micrófono incorporado temos que facelo con encadres cercanos para que se escoiten ben. Se a cámara ten saída de auriculares utilízalos para comprobar a calidade da gravación de sons en directo.
- Pódense gravar tomas só para a recollida de sons relevantes ou que interfiran nos diálogos das personaxes co fin de telos en pistas separadas na edición.

C. POSPRODUCCIÓN

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

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

Para crear os ambientes sonoros pódense utilizar arquivos do [Instituto de Tecnoloxías Educativas do Ministerio de Educación](#) onde atoparedes sons de vento, chuvia, tráfico...e fragmentos musicais de libre uso.

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

SOFTWARE DE EDICIÓN

- **OpenShot** é unha ferramenta de edición de video gratuita de software libre para Linux, Windows e OS X coa que crear películas. Este programa ten funcións que che permiten engadir efectos e transicións de video, títulos de créditos e pistas de audio.
- **Videopad** ten un mes de proba gratuita e é moi completo e económico. Para Windows, OS X, iPhone, iPad e Android.
- **Adobe Premiere Clip** é unha aplicación para dispositivos móbiles que permite realizar todo o proceso creativo dunha pequena obra con rapidez. Android e iOS.
- Outras opcións: Windows Movie Maker, VirtualDub, Wax, Avidemux...

CONSELLOS

- **IMPORTANTE:** comprobar os formatos de vídeo que admite o programa de edición para gravar nun deles.
- Non utilizar moitos efectos de imaxe e son. As historias editadas de maneira sinxela permitirannos controlar mellor a narración.
Todo está en función da narración.
- Os **títulos de crédito** deben ser sinxelos e breves, en proporción á duración da obra audiovisual.
- Prestar especial atención á creación da **ambientación sonora**.

A creación audiovisual ou cinematográfica nas aulas debe aproveitarse para lograr un obxectivo máis importante como é a alfabetización do alumnado nesta linguaxe fundamental para a comunicación do século XXI.

Son varios os obxectivos importantes que persegue un proxecto de alfabetización, por unha banda, os relativos ás funcións comunicativas da propia linguaxe como o coñecemento dos principios básicos da sintaxe cinematográfica para producir e interpretar mensaxes a través da súa análise. Por outro, os relacionados co desenvolvemento de capacidades como o pensamento creativo para elaborar novas ideas ou coas metodoloxías onde se fomenta o traballo cooperativo como elemento de integración entre o alumnado para aprender a escoitar, expoñer e dialogar con respecto, cooperación e flexibilidade desenvolvendo un espírito crítico construtivo. Tamén impulsa a resolución de problemas, planificando e organizando as actividades e o tempo de forma efectiva. Outro dos importantes obxectivos é aprender a empregar as tecnoloxías da información e a comunicación como ferramentas que nos permiten acceder, avaliar, crear e comunicar, ética e legalmente participando activamente na sociedade do coñecemento. Por tanto utilizar as TIC como un medio que facilita os procesos creativos.

O obxectivo final é formar cidadáns críticos adaptados a esta sociedade dixital cunha formación comunicativa e non só instrumental ou tecnolóxica.



Proxecto educativo **ATURUXO FILMS**

Premio de alfabetización audiovisual do Ministerio de Educación 2014

aturuxofilms@gmail.com

