

Alfabetización y creación audiovisual en el aula

Catálogo de publicaciones del Ministerio:

<https://www.libreria.educacion.gob.es/>

Catálogo general de publicaciones oficiales:

<https://cpage.mpr.gob.es/>

Alfabetización y creación audiovisual en el aula

Autor: Sergio Clavero Ibáñez de Garayo

El Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes no se responsabiliza del contenido vertido en esta publicación, sino que son los autores los únicos responsables.

Las normas lingüísticas seguidas en este libro son las establecidas por la Real Academia Española en la Ortografía de la lengua española publicada en el año 2010.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

S.G. de Cooperación Territorial e Innovación Educativa

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

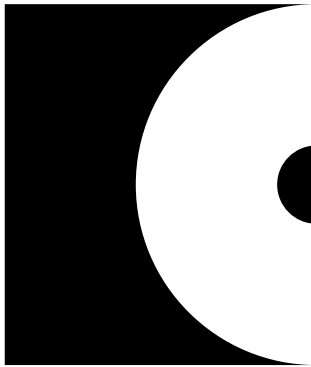
Subdirección General de Atención al Ciudadano,
Documentación y Publicaciones

Edición: 2024

NIPO (línea): 164-24-067-0

Diseño y maquetación: Marta Sanz García

Diseño portada: Marta Sanz García



retina

Alfabetización y creación audiovisual en el aula

GUÍA DIDÁCTICA

Guía didáctica

Justificación

Cine y aprendizaje

Objetivos

Metodología

SINTAXIS

- **Tipos de planos**

- **Angulaciones**

- **Movimientos de cámara**

- **Transiciones**

- **El tiempo**

- **Estructura filmica**

- **El sonido**

- **El montaje**

ANÁLISIS

- **Expresividad del sonido**
-

- **Cortometraje**
-

- **Secuencia de largometraje**
-

- **Publicidad**

PROCESO CREATIVO

- **Microrrelato cinematográfico**
-

- **El acto de creación**
-

- **Organización del aula**
-

- **Fases de la creación**
-

- **Medios digitales**

Bibliografía

Glosario

Anexos

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, formación que debe comenzar en la educación reglada. La actual legislación educativa Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre y publicada en el BOE el 30 de diciembre de 2020 (**LOMLOE**) en su Preámbulo establece 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 una ligera variación, que en **Educación Secundaria** «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».

Tal y como recoge la legislación, los contenidos curriculares para el aprendizaje del lenguaje cinematográfico que permite la comprensión y creación de mensajes audiovisuales se encomiendan a las materias artísticas tanto de Primaria como de Secundaria, es en su ámbito donde debe desarrollarse la alfabetización audiovisual. 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 para 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. Además, los mecanismos metodológicos del aprendizaje por proyectos posibilitan la cooperación y colaboración en grupos de trabajo en cuyo seno el alumnado aprende a escuchar, exponer y dialogar con respeto y flexibilidad, así como 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 comprensión y el enriquecimiento de diferentes realidades, dando voz a distintos colectivos y reconociendo sus derechos.

Por tanto, la experiencia creativa del cine implica el desenvolvimiento de metodologías de aprendizaje para la construcción de conocimiento en cualquier área, permite desarrollar proyectos pedagógicos integrales donde la investigación y la reflexión, el pensamiento crítico, la creatividad

y la cooperación posibilitan, a su vez, la intervención en el entorno más próximo con el objetivo de impulsar el compromiso social del alumnado. Este acercamiento a otras realidades, a través de la participación y la construcción de un proyecto compartido para el cambio y la mejora social, produce en el alumnado experiencias y cambios personales. 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 en el alumnado una mirada atenta y reflexiva 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, por su parte, se convierten en un recurso muy importante para divulgar contenidos sociales que contribuyen a la comprensión y el enriquecimiento de diferentes realidades, así como al reconocimiento de la igualdad de derechos entre distintos colectivos. Existen una serie de 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, etc., que 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 cuya producción facilitan los medios digitales.

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 que llevará a cabo 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 adaptándolas 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, tras el visionado, los comentarios sobre lo expresado y la forma de lograrlo. De esta manera, 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 se adecuarán 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.

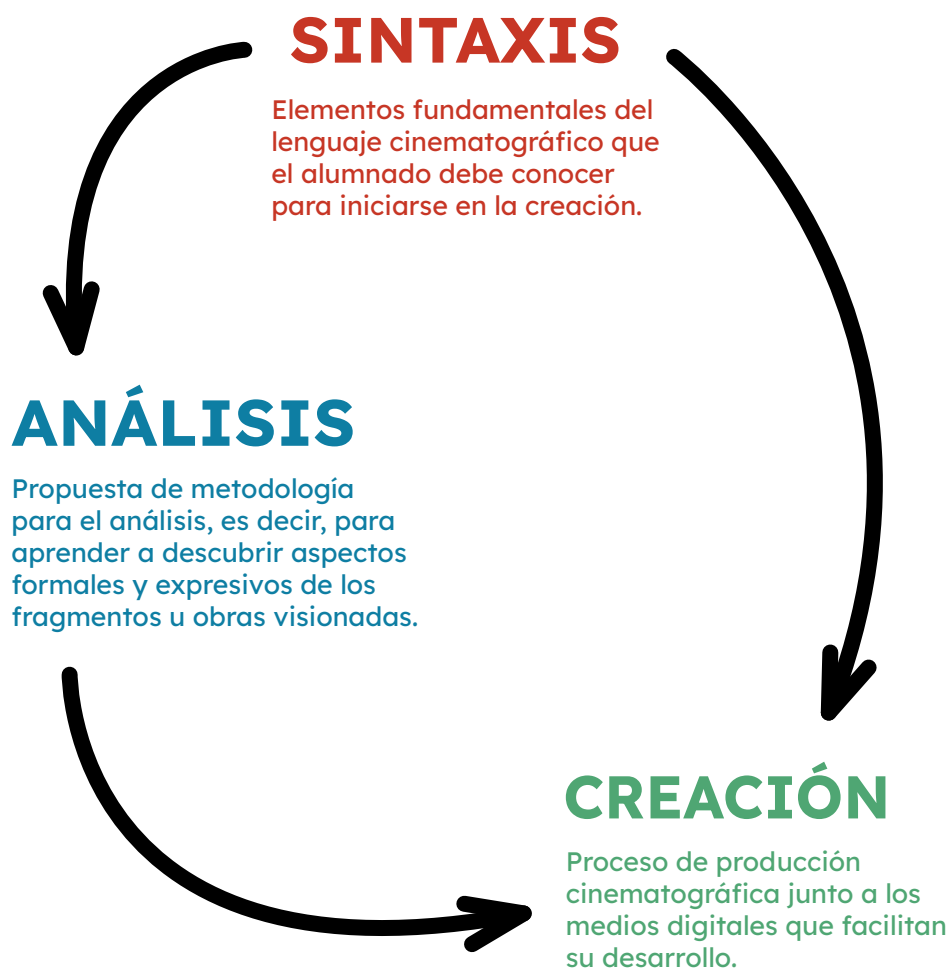
Una vez iniciado al alumnado en este lenguaje el resto de materias deben utilizar la creación audiovisual como

un proceso de enseñanza-aprendizaje más para desarrollar los contenidos y las competencias.

FASES

PARA UNA ALFABETIZACIÓN

EN EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO:



SINTAXIS

El proceso de alfabetización debe iniciarse con la explicación de los fundamentos de la sintaxis cinematográfica a través de ejemplos gráficos y filmicos de grandes películas de la historia del cine. Estos fragmentos de secuencias permiten al alumnado reflexionar en pequeños coloquios sobre lo que se 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 divulgan los movimientos artísticos que se han sucedido a lo largo del tiempo y las aportaciones de creadores y creadoras en la dirección, interpretación, composición musical, fotografía, etc.

Es importante formar a los nuevos espectadores para que conozcan y sepan apreciar 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 planos**
- **Angulaciones**
- **Movimientos de cámara**
- **Transiciones**
- **El tiempo**
- **Estructura fílmica**
- **El sonido**
- **El montaje**

Tipos de planos

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.





Angulaciones

Ángulo de encuadre con respecto a lo que se muestra y que sirve para explorar diferentes posibilidades expresivas.



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.



Transiciones

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



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 encañados 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 comprensión. Pueden ser pequeños o grandes saltos temporales que hacen avanzar la acción.

RALENTIZACIÓN

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

ACELERACIÓN

Cámara rápida: aquí las imágenes cinematográficas se mueven 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 así 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 lo 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, de modo que 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, es decir, 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 al 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 en el que 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. Durante este coloquio 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 en el punto de vista de la creación, es decir, hay que analizar las opciones formales y expresivas elegidas por el director para narrar, expresar y emocionar y que posibilitan que el alumnado comprenda en qué consiste el acto creativo y las alternativas que ofrecen los elementos sintácticos. Para ello se utilizan fragmentos de películas o cortometrajes que permiten al alumnado descubrir, 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 transmitido 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**
- **Cortometraje**
- **Secuencia de largometraje**
- **Publicidad**

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 extraer 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 en la que 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 de cortometraje

[Alumbramiento](#) de Eduardo Chaperó-Jackson

17 minutos || Ficción || Castellano

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 transmitido. 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

Haz clic [aquí](#) para acceder a la Unidad Didáctica



PROCESO CREATIVO

Tras la presentación y asunción de los conocimientos previos relativos a los fundamentos de la sintaxis y del análisis realizado, que nos permiten 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 cualidades 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 de la creación cinematográfica, de manera personal, tanto en la preproducción, con el desarrollo de la idea hasta el guion, como en la producción del rodaje y la posproducción, con el montaje de imágenes y sonidos y la composición de las músicas. Es un proceso propio. 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, al desarrollo de los diferentes proyectos y a la resolución de las dudas y problemas que vayan surgiendo. Además, amplía 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 cinematográfico**
- **El acto de creación**
- **Organización del aula**
- **Fases de la creación**
- **Medios digitales**

Microrrelato cinematográfico

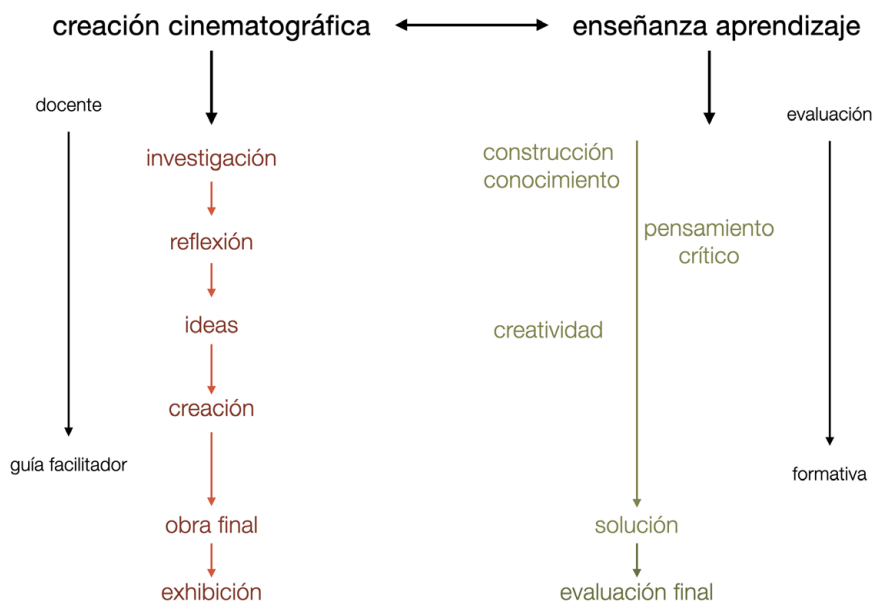
Para un aprendizaje eficaz, en el proceso creativo es importante que la propuesta inicial que lancemos al alumnado esté bien formulada y que, por su carácter abierto, facilite la creatividad y provoque la generación de ideas, formatos o géneros diversos.

El consejo fundamental es apostar por el microrrelato filmico acotando la duración de la obra. Esta brevedad narrativa obliga a la síntesis en el mensaje, esto potencia la creatividad y requiere de precisión en el uso de los diferentes elementos del lenguaje cinematográfico y concisión formal para el control del proceso de producción. Las obras pueden partir desde 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, los cuales deberemos adecuar 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 durante todo el 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 de grupo y el docente debe facilitar su desarrollo estructurando y temporalizando las sesiones de trabajo en el aula y las que deben realizarse fuera del horario lectivo. En clase hacemos un seguimiento mediante pequeñas reuniones con cada grupo de trabajo, estos deben ser autónomos y responsables. Además, según avanza el proyecto, se van incorporando los contenidos necesarios relativos tanto a las fases de producción como a los medios digitales que hay que emplear.

Fases de la creación

Tras la propuesta inicial siempre se debe introducir 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	Propuesta Investigación Idea Argumento Guion
	Casting Localizaciones
B. PRODUCCIÓN	Plan rodaje
	Rodaje
C. POSTPRODUCCIÓN	Organización material
	Montaje imagen y sonido
D. EXHIBICIÓN	

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 a pivotar toda la producción de la obra. Toda la toma de decisiones responderá al objetivo de trasladar la idea al espectador, quien al ver la obra final debe recibir un mensaje claro. 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, de manera individual, inicia un trabajo de documentación e investigación sobre el tema a través de internet. Esta indagación promueve la búsqueda, selección, análisis y síntesis de la información. 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, durante la fase de documentación, exponen sus ideas y reflexiones maduradas 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 **GUION** y el **STORYBOARD** mientras el resto del grupo desarrollará tareas relativas a la producción y al manejo de los medios digitales.

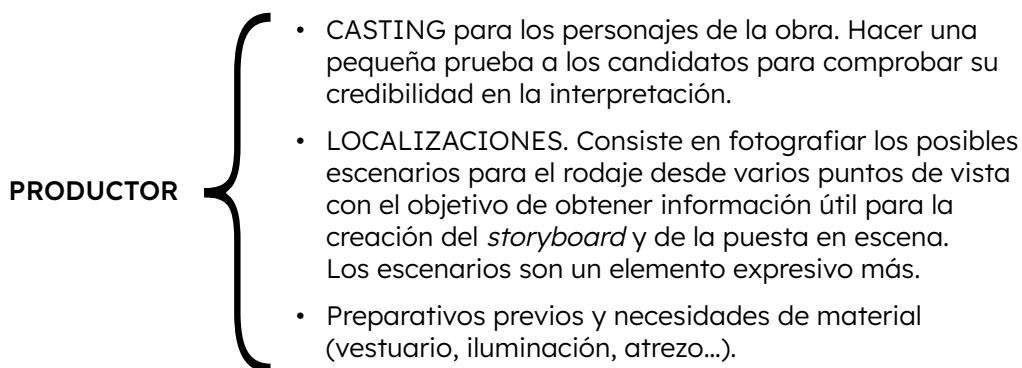
GUIÓN Consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones detalladas y diálogos y tiene que ser lingüísticamente sencillo y formalmente directo (en presente). Una narración clásica puede proponer diversos conflictos con una fase de exposición, otra de desarrollo y una fase de desenlace o 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. [Ver Anexo I](#)

Hay que 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. [Ver 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.



DIRECTOR/A → Desarrollo del **GUIÓN** y **STORYBOARD**.

GUIONISTA → Desarrollo del **GUIÓN** y **STORYBOARD**.

TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA - EDICIÓN →

- PRÁCTICAS DE CÁMARA. Manejo técnico. Iluminación y encuadre.
- PRÁCTICAS DE SOFTWARE DE EDICIÓN.

ACTIVIDAD

Narrar en cinco planos la huida de un personaje por el centro escolar.

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 | → | ORGANIZACIÓN del rodaje. Preparativos y necesidades de material para cada plano en el orden del plan de rodaje. |
| DIRECTOR/A | → | DIRECCIÓN del rodaje con especial atención a las interpretaciones de actores y actrices. |
| GUIONISTA | → | AYUDANTE DEL DIRECTOR/A. Seguimiento del guion y <i>storyboard</i> según el plan de rodaje. |
| TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA - EDICIÓN | → | CÁMARA. Manejo técnico. Iluminación y encuadre de cada plano previsto en el <i>storyboard</i> . |

FOTOGRAFÍA

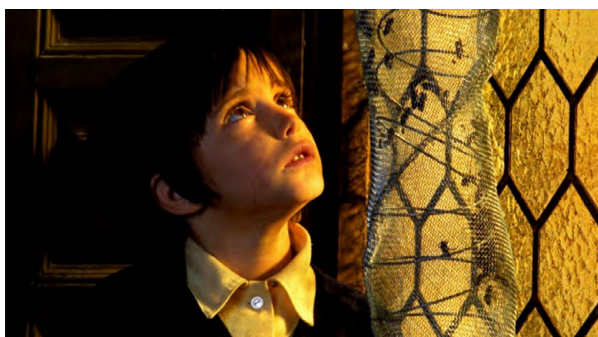
Además de las cuestiones relativas al punto de vista de la cámara y que afectan al encuadre, tal y como hemos analizado anteriormente en el apartado de sintaxis, debemos tener en cuenta algunos aspectos fundamentales relacionados con la captura de las imágenes que condicionan expresivamente el relato 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 utilizemos 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*. Victor 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 que inutiliza 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, solucionamos 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 aquel se ajusta a las necesidades del plano y de la secuencia.

CONSEJOS

- **PACIENCIA.** En los rodajes existen momentos de tensión y discusiones que deben solventarse con serenidad y a través del diálogo.
- 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 que incluyen 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 provoca ruido en el micrófono porque inutilizaría 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, salvo causa excepcional que justifique la verticalidad.

C. POSTPRODUCCIÓN

ORGANIZACIÓN DEL MATERIAL

Tras asegurarnos de haber guardado y copiado todo el material, es 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 este. También se puede preparar el diseño gráfico para la promoción y exhibición de la película.

PRODUCTOR —> Necesidades de MATERIAL que surjan durante la edición.

DIRECTOR/A —> 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 —> Diseño CARTEL para la promoción de la obra.

TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA - EDICIÓN —> 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 \(INTEF\)](#)
- [Free music archive \(FMA\)](#)

CONSEJOS

- **IMPORTANTE:** comprobar los formatos de video que admite el programa de edición para grabar en uno de ellos.
- Antes de importar los archivos de video y sonido al programa de edición, 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 permiten 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.

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 y con el impulso de la creatividad del alumnado. Si el centro o el alumnado disponen de cámaras fotográficas réflex con grabación de video, estas 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, por otra parte, tienen un elevado coste. Esto afecta de manera más especial a la grabación de diálogos, por lo que debemos asegurarnos de que se escuchan con claridad o bien reducir su presencia a la mínima expresión, 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.

SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO

OPENSHOT

Software de código abierto y gratuito para Linux, Windows e IOS que permite realizar todas las operaciones básicas de edición de imagen y sonido en varias pistas.

KDENLIVE

Recomendamos este programa por su versatilidad y facilidad de manejo que permite varias pistas de video y audio, así como añadir transiciones o títulos de crédito.

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

VN EDITOR - editor de imagen y audio

- Software de edición con versión gratuita.
- Es muy completo e intuitivo con versiones para Windows, IOS y Android.
- Aplicación sencilla que permite realizar todas las opciones básicas de una edición completa tanto de imagen como de sonido.

→ [Descarga VN Editor](#)

DAVINCI RESOLVE - editor de imagen

- Software de edición con versión gratuita.
- Es muy completo y de carácter profesional con versiones para Windows, IOS y Android.
- 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)

* [Tutoriales y guías de formación](#)

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.

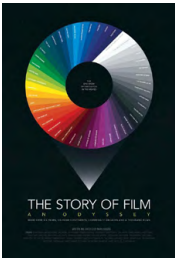
→ [Descarga Audacity](#)

* [Tutoriales](#)

Bibliografía



Bergala, A. (2007). *La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella.* Barcelona: Editorial Laertes.



Cousins, M. (2015). *The story of film. Una odisea. Serie documental.* DVD. Avalon.



Rodari, G. (2009). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias.* Madrid: Ediciones Booket.



Thrift, M. (2018). *Guía para hacer tu propia película en 39 pasos.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

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 CINEMATOGRAFICO

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
nombre del personaje
en mayúsculas

Susana mira también por la ventana. Comenta, sonriendo:

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

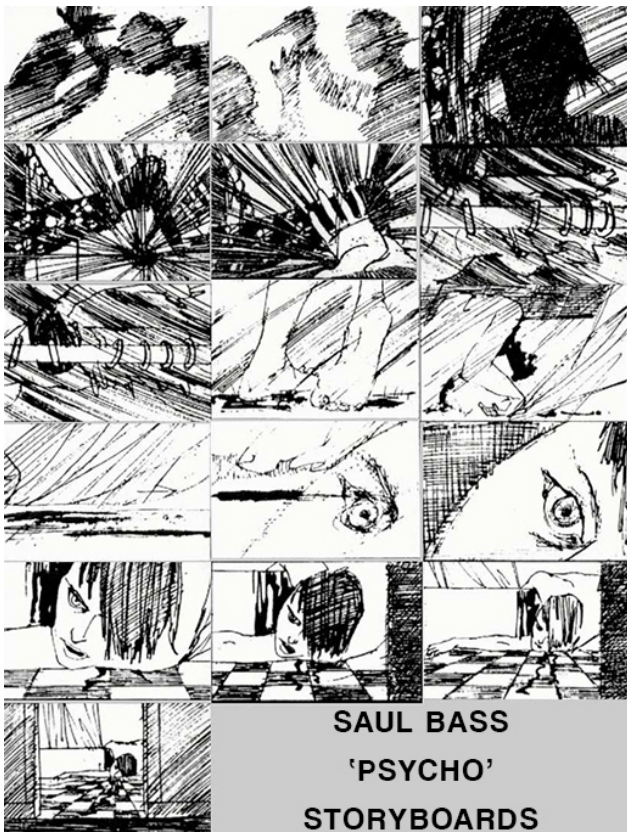
Se asoma al exterior y grita:

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.

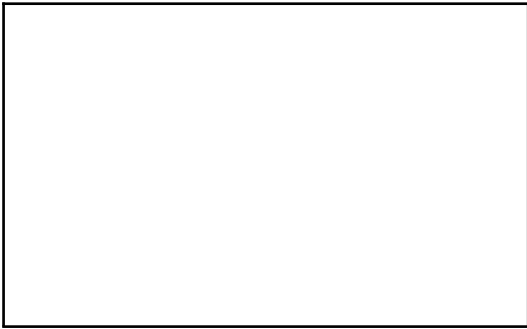
ANEXO II

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



Resultado final de la secuencia 

SECUENCIA _____



nº plano

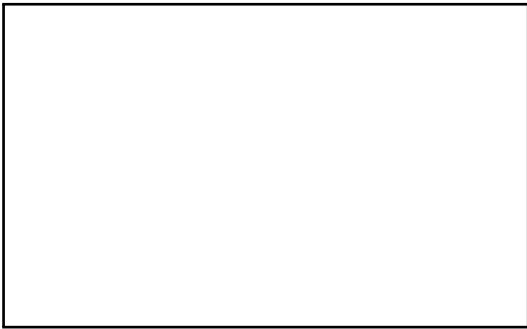
ANOTACIONES

Acción

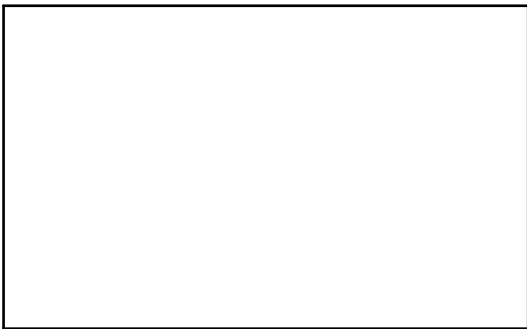
Diálogo

Sonido

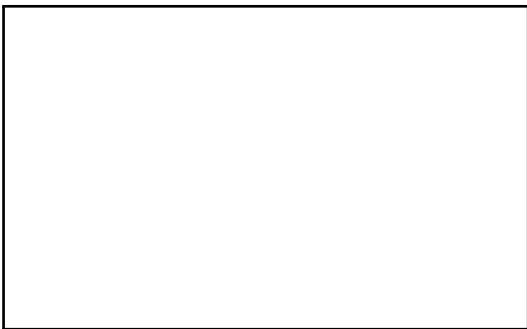
Observaciones



—

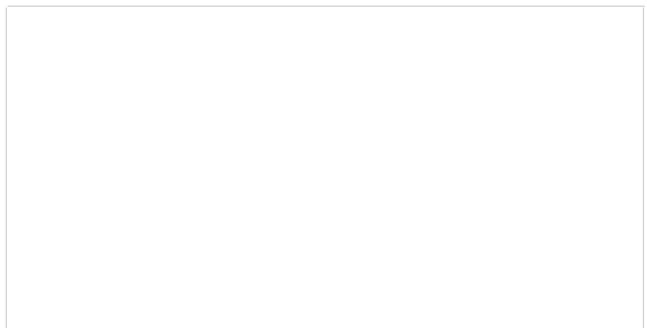
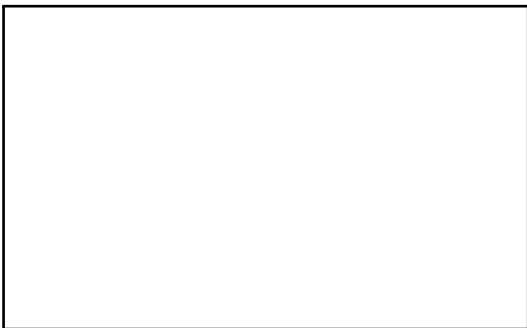
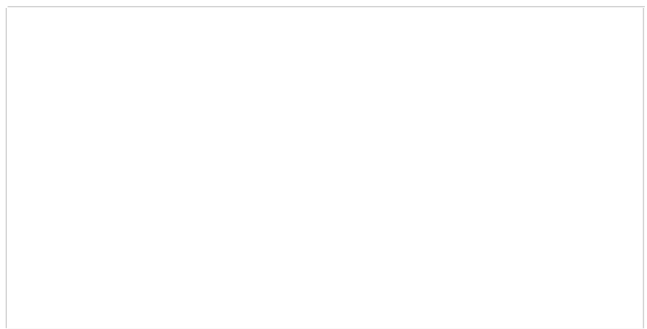
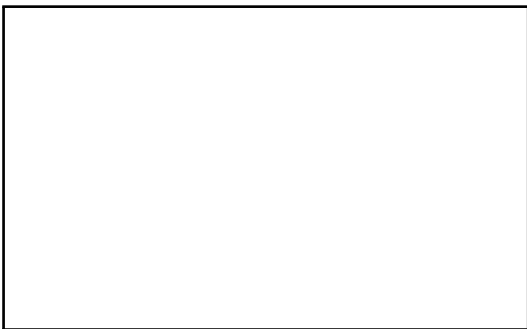
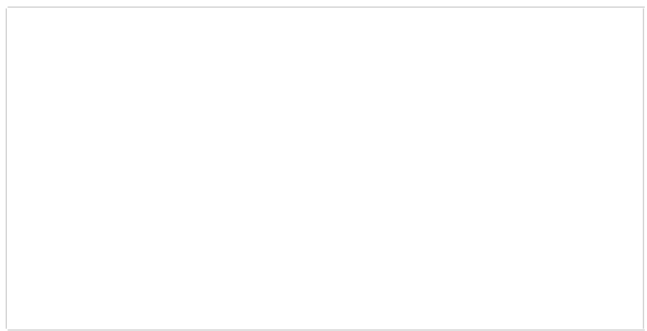
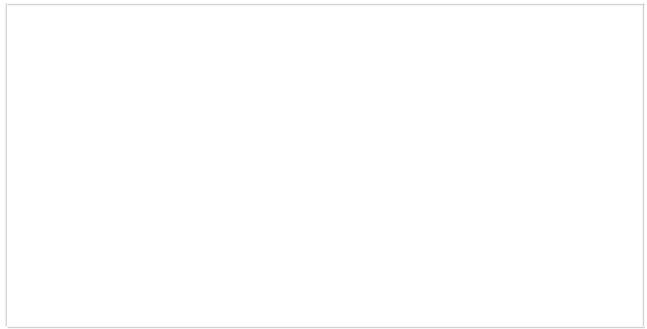
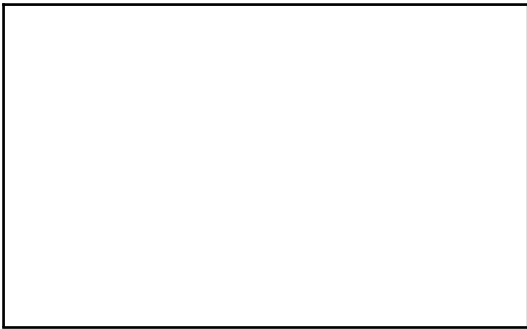


—



—

SECUENCIA _____





leer.es