

The background features a light blue film strip border on the left and right sides. In the upper half, there are several overlapping hands in various colors: yellow, light blue, purple, and white. The white hand is positioned as if it is about to stop a film strip.

Un SPOT
para decir STOP

A dark teal silhouette of a person is shown from the side, kneeling and operating a camera mounted on a tripod. The camera has two large spherical lenses. The entire scene is set within a circular frame of the same teal color.

GUÍA para la
ELABORACIÓN de
CORTOMETRAJES
PARTICIPATIVOS con
ADOLESCENTES



© FAD, 2013

COORDINACIÓN:

Alfonso Borrego

Rosa M^a Macarro

AUTORES DE LOS TEXTOS:

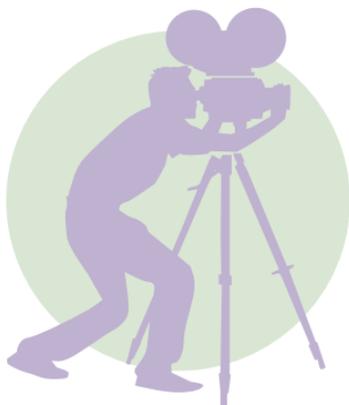
Alfonso Borrego

Rosa M^a Macarro

M^a Carmen Martínez

Juan Carlos Matachana

Sergio Requejo



“UN SPOT PARA DECIR STOP” ha sido un proyecto de Educación para el Desarrollo realizado con la cofinanciación de la Agencia Andaluza de Cooperación al Desarrollo (AACID) y con la colaboración de la Asociación Autismo Sevilla y de los ayuntamientos y centros de enseñanza secundaria de Ayamonte, Grazalema, Isla Mayor, Morón y Santiponce.

PRESENTACIÓN

El presente documento es fruto del trabajo realizado por el personal que ha trabajado durante varios años en proyectos que tenían como objetivo la capacitación de adolescentes como mediadores entre iguales para promover mayor conciencia sobre la realidad global y compromiso para el desarrollo de una cultura de la Solidaridad y la Paz.



Los dinamizadores que han participado en el desarrollo de esos talleres de capacitación han sintetizado sus notas de trabajo usadas, evaluadas, y modificadas a lo largo de varios años con adolescentes de distintas localidades andaluzas.

Podemos decir que la guía que presentamos es un material útil y testado para que otras personas, con inquietudes por trabajar con población juvenil en ámbitos de educación formal o no-formal, que persigan obtener como fruto materiales de creación colectiva, puedan hacerse una idea e incluso replicar el contenido de la presente guía en sus propios contextos.

Aprovechamos para agradecer el trabajo de los y las adolescentes que con su participación y evaluación han hecho posible la mejora continua del trabajo desarrollado por los dinamizadores y responsables de los talleres.

RESUMEN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

Para el desarrollo de una conciencia crítica sobre la realidad global y la promoción del compromiso para el desarrollo de una cultura de la Solidaridad y la Paz es esencial el trabajo que los educadores (profesorado, familias, monitores...) desarrollan de cara a la transmisión y clarificación de valores. Pero en las edades de adolescencia son sin duda los iguales quienes con mayor intensidad pueden favorecer en sus propios compañeros y compañeras creencias y actitudes que les lleven a preferir y elegir unas formas de pensar y actuar sobre otras. Este poder de influencia entre iguales, sin duda efectivo en la realidad espontánea, no suele ser suficientemente aprovechado en las intervenciones socio-educativas.

Por otra parte, entre los diversos cauces para la acción preventiva y la educación en valores, los recursos audiovisuales, y las TIC en general, constituyen una excelente herramienta, por presentar ciertas características idóneas. Bien empleados, los recursos de comunicación audiovisuales pueden favorecer el desarrollo de habilidades vinculadas al pensamiento crítico y la socialización; pero bien sabemos que no siempre son así de "bien empleados".

En un proceso de comunicación que pretenda ser educativo para la población adolescente, la combinación de "mediador joven" y "canal audiovisual" puede



resultar muy eficaz, siempre y cuando se complemente con la supervisión (esto es, asesoramiento + control) que procure garantizar un resultado acorde con los objetivos.

Por todo ello, la FAD ha desarrollado esta estrategia incorporando a mediadores juveniles, con una actividad previa que les capacite básicamente, oriente y dinamice para la creación de un video, a modo de spot publicitario, con el que ellos hacen reflexionar y motivan a los adolescentes de su entorno para el compromiso con un desarrollo humano global y sostenible. Un spot para decir “STOP” a la pobreza y la exclusión social, para decir “NO” a la violencia y la intolerancia.

En estos talleres se propone trabajar inicialmente con un grupo de 10-15 componentes (seleccionados a partir de sus solicitudes, con criterios de idoneidad, paridad de sexos y representación de diversidad cultural) que serán los destinatarios de la capacitación básica como mediadores/as para la creación colectiva de un cortometraje con función didáctica.

La propuesta didáctica consiste en el desarrollo de TALLERES DE MEDIADORES JUVENILES con chicos y chicas de 14 a 18 años. El desarrollo del mismo será una experiencia mixta teórico-práctica de formación, reflexión crítica y diseño participativo, que:

- 1º) les sensibilice, conciencie y motive como mediadores entre iguales implicados en la consecución de una ciudadanía global más solidaria y comprometida con la transformación de su entorno para desarrollar una cultura de Solidaridad y Paz.
- 2º) les capacite y provea de recursos básicos para la creación de un video o cortometraje, con el que hagan reflexionar y motiven a otros sobre el necesario compromiso de todos, particularmente de la juventud, para un desarrollo humano sostenible (DHS).
- 3º) les facilite una primera estrategia de participación social y movilización activa, proporcionándoles los cauces para que presenten y difundan su experiencia y el cortometraje:
 - a sus compañeros (alumnado de ESO de sus respectivos municipios), en SESIONES DE SENSIBILIZACIÓN programadas en sus propios centros escolares o, yendo más allá, otros centros de Secundaria del municipio;
 - a otros centros educativos, a los que puedan remitir o compartir su video como HERRAMIENTA DIDÁCTICA;
 - a la ciudadanía en general, mediante la DIFUSIÓN DE LOS VIDEOS a través de medios de comunicación social (MCS), principalmente TV locales y redes sociales de Internet.

DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE TRABAJO

1. PRESENTACIÓN-MOTIVACIÓN

A. Descripción de la sesión:

En esta sesión se lleva a cabo la toma de contacto entre los participantes y monitores, y la presentación de los objetivos del proyecto y contenidos del taller. Con la proyección de algunos de los spots realizados en ediciones anteriores, u otras producciones audiovisuales similares, se motiva para la participación.

B. Objetivo:

Presentar a los participantes la propuesta en profundidad y motivarlos para que tengan una participación activa y dinámica en las sesiones. Crear buen clima y cohesión de grupo, para optimizar la fluidez del trabajo grupal cooperativo.

C. Tiempo necesario: 2 horas

D. Materiales necesarios:

Ordenador, videoprojector, altavoces; pegatinas, folios, bolígrafos, rotulador. Para la realización de todo el taller es preferible un lugar amplio y diáfano con sillas movibles para facilitar la distribución según precise cada actividad.

E. Presentación a los participantes:

Comenzamos la sesión saludando y dando la bienvenida a los participantes.

F. Secuencia de desarrollo de la sesión:

1º Explicación pormenorizada del taller.

En este punto realizamos una presentación del taller abordando los siguientes puntos:

- Finalidad del taller
- Desarrollo de las sesiones y actividades a realizar en cada una de ellas. Secuencia de contenidos o temas a trabajar y tareas.
- ¿Quiénes son los formadores?

2º Proyección de Spots para motivar a los participantes

Para la proyección utilizamos "Spots" realizados en ediciones anteriores con dos finalidades distintas: por un lado mostrar cuál puede ser el resultado de un trabajo bien hecho. Por norma general esperan un resultado más "casero", menos profesional y por tanto los participantes se ven motivados. Por otro lado, damos a conocer las producciones de años anteriores y empezamos a sensibilizar sobre las

temáticas a reflejar en sus cortometrajes.

Los 10 cortometrajes finalmente publicados en las ediciones de 2011/12 y 2012/13 están accesibles en el canal Youtube de la FAD:

<http://www.youtube.com/playlist?list=PL5FEAEE12B23EDE2D>

<http://www.youtube.com/playlist?list=PLi6GYbuoCtU9D38s3WgkkuzySC2uJ-s0u>

3° Presentación de los monitores.

Realizamos la presentación de los monitores que van a acompañar a los jóvenes durante todo el proceso, así como las partes del taller que realizarán con cada uno de ellos.

4° Actividad de presentación de todos los participantes.

Para ello utilizamos alguna dinámica de presentación. En función del número de asistentes, las características del grupo y del espacio podemos utilizar varias técnicas distintas.

Ejemplos de actividades que realizamos:

• *Si fuera un animal*

Utilizamos este juego para aprendernos los nombres de los participantes y para conocer algunos rasgos de personalidad de quién se presenta. Su realización es sencilla y no necesitamos ningún material complementario. Cada persona dice su nombre y un animal con el que se identifique por alguna característica que comparta con él. Por ejemplo: me llamo Sofía y mi animal sería el mono porque me gusta trepar por los árboles.

• *4 cosas sobre mí*

En esta dinámica utilizaremos folios y bolígrafos que repartiremos a los participantes. Deberán dividir su folio en 4 partes y poner en cada una de ellas cosas que le gustan en función a unos criterios dados. Por ejemplo: nombre, país al que le gustaría viajar, comida preferida y su hobby preferido. Una vez todo el mundo haya terminado se deja unos minutos para que intercambien los folios. Más tarde y en gran grupo se irá diciendo alguna de las respuestas y el grupo debe adivinar de quién se trata.

Una vez que se sepa los nombres de todos los participantes, se pregunta el por qué se han inscrito al taller para saber cuales son las expectativas que poseen los jóvenes.

5° Dinámicas que promueven el trabajo colaborativo del grupo.

Una vez que los jóvenes se conozcan un poco y se hayan relajado las primeras tensiones pasaremos a generar un clima más propicio para el trabajo en

grupo y para ello se pueden utilizar dinámicas donde la colaboración del grupo completo es necesaria para la consecución de objetivos.

• **Un poco de orden, ¡por favor!**

Se les pide a todos los participantes que se suban a las sillas y se coloquen en círculo, estando cerca unos de otros, para que en el momento en el que haya que desplazarse sólo pueda hacerse caminando sobre las sillas.. A los participantes se les pide que sin hablar deben colocarse siguiendo un orden determinado: por edades, por orden alfabético, por fecha de nacimiento... El objetivo debe de ser conseguido entre todos, evitando caerse de la silla. Posteriormente se comprobará (ya hablando) si todos se han colocado correctamente.

• **Crucemos el río**

El objetivo del juego es que todos los participantes crucen de una orilla del río a otra. Para ello marcamos en el suelo de manera imaginaria las orillas (separadas entre sí unos dos metros) y ponemos 3 folios o papeles en el suelo que servirán de puntos de apoyo para que el grupo pase el río en el menor tiempo posible. De forma progresiva se van eliminando los puntos de apoyo (papeles) y se aumenta el nivel de dificultad pidiendo que carguen con algún objeto o persona. Se les recuerda que pueden usar distintos recursos de la sala, entre los que pueden (y deben) contar con la ayuda de otros compañeros.

La idea es que vayan apoyándose unos a otros, evitando que nadie “se caiga al río”. Posteriormente se comenta cómo se han sentido y si se ha cumplido el objetivo de solicitar y recibir apoyo de otros.

Para terminar las dinámicas explicamos que se ha necesitado a todo el grupo para conseguir el objetivo y se equipara a la tarea que nos ocupará en las siguientes sesiones. Sin comunicación, cooperación, trabajo y esfuerzo no conseguiremos nuestro objetivo comunitario.

G. Tareas para la siguientes sesión:

- Visionar los cortos publicados en Youtube referentes a ediciones anteriores del taller.
- Buscar información sobre “Los Objetivos del Milenio”

H. Comentario final:

A modo de cierre se les felicita por su participación y se les anima a que vuelvan la próxima sesión.

2. MEDIACIÓN EpD I

A. Descripción de la sesión:

En esta sesión se dan a conocer los Objetivos de Desarrollo del Milenio. Esto nos servirá de hilo conductor para trabajar otros conceptos que nos interesan, como son el de participación social, ciudadanía global, etc. De manera transversal insistiremos en la mediación entre iguales. Todo esto vendrá de la mano de la visualización de videos relacionados con los Objetivos de Desarrollo del Milenio.

B. Objetivo:

Acercar el concepto de Educación para el Desarrollo a los participantes, Ciudadanía Global y Mediación Juvenil.

C. Tiempo necesario: 2 horas

D. Materiales necesarios: Ordenador, proyector, altavoces.

E. Presentación a los participantes:

Se les da la bienvenida y se les exponen los contenidos que vamos a trabajar en la sesión. Qué vamos a descubrir, cuáles son los Objetivos de Desarrollo del Milenio, por qué nacieron, qué finalidad pretenden...

F. Secuencia de desarrollo de la sesión:

1º Ronda de preguntas sobre la Educación para el Desarrollo:

- ¿Han buscado información?
- ¿Qué habéis encontrado?
- ¿Qué es Educación para el Desarrollo?
- ¿Qué pretende?

Se genera un debate en gran grupo dónde se irá construyendo el significado de la Educación para el desarrollo, que finalidad pretende y qué podemos aprender nosotros.

2º Proyectamos 8 videos sobre los Objetivos de Desarrollo del Milenio, cada uno referente a una de las temáticas recogidas en los precitados Objetivos.

Se analizan pormenorizadamente todos ellos abriendo un coloquio en los que se hacen varias preguntas al grupo:

- ¿Sobre qué trata el video?
- ¿Qué nos quiere transmitir?

- ¿Cuál es el problema? ¿Hay soluciones para erradicar ese problema?
- ¿Qué se puede hacer?
- ¿Qué podemos hacer nosotros como jóvenes?

Es en este punto donde salen muchos de los conceptos básicos que queremos trabajar: ciudadanía global, participación social, responsabilidad social, etc. De ahí la importancia de saber dinamizar el grupo y complementar las preguntas generales para que tengan cabida los conceptos a los que queremos llegar.

3° Una vez se hayan visualizado los materiales se hace una dinámica para reafirmar la importancia del respeto, la escucha activa, la empatía... y hacer consciente a los participantes de la cómo escuchar distintos puntos de vista y la actitud personal para que éstos sean respetados.

No debe olvidarse que este taller tiene entre sus finalidades el favorecer la autonomía y el pensamiento crítico, y por ende se debe mostrar la manera de enriquecerse mutuamente

•¿Qué será?

Consiste en poner a uno de los participantes de espaldas al grupo con un objeto en la mano (un plumier de colores, un abanico...) y éste deberá describir el objeto (sólo describirlo físicamente, sin mencionar ni siquiera parcialmente su nombre ni referir sus aplicaciones) al resto de compañeros/as para intentar que lo adivinen. Otro compañero/a irá dibujando en la pizarra según las respuestas que le van dando. Pasados unos minutos, si no adivinan el objeto se pasará a mostrar a todos.

Con esta actividad se pretende hacer consciente a los jóvenes cómo cada uno ve e interpreta las cosas de una manera personal y por qué es necesaria una comunicación y empatía para poder interpretar de manera correcta las palabras del otro.

G. Tareas para la siguiente sesión:

- Pensar en temas que les preocupen como jóvenes para transmitir al resto de personas y poder denunciarlo. Se debe intentar que sean cercanos a su entorno y que conozcan.

H. Comentario final:

Para motivar, se les recuerda que en la siguiente sesión ya trabajarán con la cámara, los planos y demás contenidos técnicos necesarios para grabar el corto, insistiendo en que será muy divertido y satisfactorio.

3. EDICIÓN AUDIOVISUAL I

A. Descripción de la sesión:

Introducción a las operaciones para una edición audiovisual: la cámara, lenguaje audiovisual, realización, grabación y montaje. Tareas de simulación: Preparación-grabación de micro-videos con el móvil.

B. Objetivo:

Hacer que se familiaricen con el medio audiovisual y conozcan su lenguaje básico.

C. Tiempo necesario: 2 h.

D. Materiales necesarios:

Apuntes, pantalla con proyector, ordenador, montaje de vídeo con ejemplos de películas donde aparezcan los planos, ángulos y movimientos de cámara, cámara de vídeo. Opcional: flick-books (fotogramas impresos para explicar los principios de la persistencia retiniana).

E. Presentación a los participantes:

Se presentan y se les pregunta si tienen algún conocimiento de cine y vídeo, si han hecho algún corto o montaje de vídeo, etc... Después se les pregunta por el material que tienen ellos para grabar (móviles, cámaras...).

F. Secuencia de desarrollo de la sesión:

1º LA CÁMARA: Se empieza explicando las partes de una cámara, comparándola con la visión humana: lente=cristalino, diafragma=iris, sensor=retina, procesador y memoria= cerebro. Para ello se utiliza la cámara.

2º LA ILUSIÓN DE MOVIMIENTO: Se explica que el movimiento en cine, tv y animación, se crea a partir de una ilusión óptica provocada por un defecto de nuestro ojo, en concreto de la retina. Se explica la teoría de la "persistencia retiniana" que dice que a partir de 10 imágenes por segundo se enlazan las imágenes en el cerebro. Para que lo entiendan mejor se utiliza los flick-books (secuencia de imágenes impresas).

3º LOS PLANOS: un plano es una selección de la realidad que ayuda a contar una historia. Según el tipo de plano que se utilice se le da un sentido u otro a lo que se quiere contar. Para ello, se utilizan los apuntes junto con ejemplos, a través de fragmentos de películas donde aparezcan los respectivos planos.

4º LOS ÁNGULOS: Se refiere a la inclinación y altura de la cámara con respecto al personaje. Se utilizan los apuntes, junto con fragmentos de películas donde aparezcan ejemplos de ángulos de cámara.

5º LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA: Pueden ser ópticos o físicos. Se utilizan los apuntes, junto con ejemplos, a través de fragmentos de películas donde aparezcan los respectivos movimientos de cámara.

6º PRÁCTICAS DE CÁMARA: a cada participante se le pide que haga con la cámara un plano con o sin movimiento y ángulo diferentes.

7º PRÁCTICAS DE NARRATIVA VISUAL: A través de una historia inventada con la que se puedan practicar todos los planos, movimientos y ángulos, los participantes tienen que decir cómo lo grabarían con la cámara.

Por ejemplo: *“A Pepito/a le ha tocado la lotería y entra en el aula feliz. De repente, le suena el móvil, lo coge y es uno de sus amigos que le dice que es una broma, que todo era un montaje. Entonces Pepito se queda triste y hundido”.*

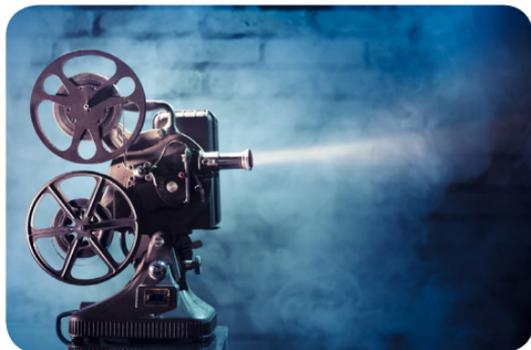
Se escoge a un actor o una actriz entre los participantes para que interprete el papel principal y todos van aportando ideas de cómo grabar la acción, tipo de planos, ángulos y movimientos.

G. Tareas para la siguiente sesión:

Se les manda que, antes de la próxima sesión, realicen un pequeño cortometraje, individualmente o en grupo, con sus móviles o cámaras digitales (si alguien tuviera), relacionado a ser posible con las ideas que barajan para la realización del cortometraje final.

H. Comentario final:

Se les recuerda que tienen que ir pensando en la idea para el cortometraje final, que empezarán a trabajar en la siguiente sesión. Se les anima a que practiquen y trabajen en grupo, que intercambien los emails y se mantengan en contacto unos con otros.



4. MEDIACIÓN EpD II

A. Descripción de la sesión:

Ésta es una sesión con mucho peso durante el proceso de creación. Se elige la temática del Spot tras debates y discusiones guiadas donde todos aportan sus ideas. Se comienza trabajando distintos conceptos, definiéndolos y aclarándolos, para así tener una visión más holística del mundo en general y de la idea que se transmitirá en el Spot en particular.

B. Objetivo:

Obtener el tema principal o los temas principales del Spot y la descripción del “storyline” o línea base del guión.

C. Tiempo necesario: 2 horas

D. Materiales necesarios:

Ordenador, proyector, tarjetas con las temáticas y pizarra.

E. Presentación a los participantes:

Cuando da comienzo el taller se explica cual va a ser el desarrollo de la misma. Es una sesión muy importante ya que “se creará” lo que es el corazón del Spot, por eso requiere implicación y concentración. Se describe brevemente qué cuestiones se van a tratar en cada una de las partes y por qué, para que tomen conciencia de la importancia de la misma.

F. Secuencia de desarrollo de la sesión (Análisis morfológico):

1º Para comenzar se dejan en cada una de las sillas un paquete de “tarjetas” que tienen escritas las siguientes palabras:

Comercio justo, Consumo responsable, Cultura de Paz, Derechos humanos, Deuda externa, Enseñanza universal, Exclusión social, Fomento de la asociación global, Globalización, Igualdad entre los géneros, Incidencia política, Inmigración, Interculturalidad, Medio ambiente, Participación social, Pobreza y hambre, Salud.

Se pretende generar la curiosidad natural para que comiencen a preguntar y debatir sobre qué significa cada palabra. También estarán proyectadas en la pared, para facilitar así visibilidad de todos los conceptos.

Todos los participantes van dando su opinión sobre el significado de las distintas palabras, de forma que las ideas se van complementando. La persona encargada de dinamizar las sesiones deberá asegurarse que todos los conceptos han sido definidos y que se han despejado las dudas previas existentes.

2° Tras el trabajo sobre las tarjetas los chicos y chicas participantes elegirán qué temáticas les parecen más interesantes para desarrollar el corto. Para ello podrán elegir (dependiendo del número de participantes) dos o tres tarjetas, de forma que saldrá un número elevado de temáticas por lo que se puede hacer una segunda votación en la que sólo puedan votar una o dos tarjetas de entre las seleccionadas. Así obtendremos sólo 2-3 temáticas principales.

3° Una vez definida la temática se procede al trabajo con la actividad del “Embudo” para la elaboración de la línea base del guión. Para ello contamos con una tabla básica sobre la que trabajar. Ésta se coloca en un lugar visible y se hace una “lluvia de ideas” en gran grupo. Se les pide a los participantes que, sin olvidar las temáticas seleccionadas, vaya completando la tabla de forma que tienen que pensar en todos los elementos que se necesitan para crear una historia, pero de manera inversa a lo que estamos acostumbrados: desenlace, nudo, contexto en el que se desarrolla la acción, elementos que deben aparecer para explicar de manera implícita la historia, personaje principal, personaje secundario y “otros” en el que se puede introducir nuevo personaje, contexto, efecto, etc.

	Desenlace	Nudo	Contexto	Elementos	Protagonista	Protagonista 2	Otros
1							
2							
3							
4							...

Con esta técnica se pretende ir concretando las posibles ideas para que no se pierda de vista ni la temática elegida ni el mensaje que se pretende comunicar.

Es cierto que, tras completar un número amplio de filas, se puede jugar con el contenido de cada uno de los cuadros mezclándolos en filas distintas; por ejemplo: el nudo de la primera línea con el protagonista de la fila 4 y así generar nuevas líneas que pudieran ser interesantes. De esta forma la generación de la temática del corto o spot sería menos “lineal” y más creativa.

Para finalizar se elige una de las líneas, o bien una compuesta, y se perfila un poco la historia para que tenga un sentido completo y no queden detalles en el aire.

NOTA: Como alternativa a esta técnica de Análisis Morfológico, se propone la técnica de Mapa Mental. Los fundamentos y líneas esenciales quedan recogidos en el ANEXO 1.

G. Tareas para la siguientes sesión:

Imaginar planos para la historia que hemos decidido llevar ante la cámara.

H. Comentario final:

Se les recuerda que la próxima sesión se realizará el guión del Spot. Se les anima a ir buscando banda sonora para la historia y a que vengan con fuerzas para comenzar su Spot.

5. EDICIÓN AUDIOVISUAL II

A. Descripción de la sesión:

El objeto es tomar la idea desarrollada en la sesión anterior y elaborar el guión que servirá como base para el rodaje en las siguientes sesiones.

Para ayudar al desarrollo del guión se introducen conceptos básicos apoyados con ejemplos, así como técnicas de creatividad.

Se analizará y valorarán también los micro-videos realizados con los móviles.

B. Objetivo:

El objetivo de la sesión es desarrollar la idea, a partir del storyline definido en la sesión anterior y que los alumnos sean capaces de elaborar su propio guión para el Spot.

C. Tiempo necesario: 2 horas.

D. Materiales necesarios:

Pizarra, tiza, papel y bolígrafo.

E. Presentación a los participantes:

Una vez estén presentes todos los participantes se les pide que organicen las mesas en forma de "U" para hacer más participativa la sesión.

Se reparten los apuntes de guión, incluidos en el ANEXO 2 de esta unidad.

Se explica en qué va a consistir la sesión y retomamos la idea argumental, así como el storyline, ya elegidos y definidos en la sesión anterior.

F. Secuencia de desarrollo de la sesión:

1º PLANTEAR LA IDEA ELEGIDA EN LA SESIÓN ANTERIOR Y EL STORYLINE.

El storyline debe tener un par de líneas como máximo y ha de contener lo esencial de la historia:

- Presentación del conflicto.

- Desarrollo del conflicto.
- Solución al conflicto.

A partir del storyline se desarrolla una sinopsis y se hace una puesta en común de ideas que se van introduciendo en la estructura del guión.

Mediante la técnica de creatividad del mapa mental, incluida en los anexos de esta guía, los chicos y chicas van aportando ideas, conceptos, lugares, personajes y conflictos a incluir en la historia. Siendo todas ellas anotadas en la pizarra para luego, entre todos, elegir las que más les gusta, o que mejor expresa la idea que quieren contar.

Se determina el número de secuencias que tendrá el guión, los lugares dónde se desarrollan y los personajes que intervienen.

2º INTRODUCCIÓN TEÓRICA AL GUIÓN.

Se introducen los conceptos teóricos básicos sobre el guión, incluidos en el anexo, para que los jóvenes aprendan a estructurar y desarrollar el guión. El esquema de desarrollo de estos conceptos es el siguiente:

- Explicación los procesos de un rodaje:

- PRE-PRODUCCIÓN:

- Idea
- Planificación
- Necesidades
- Historia que queremos contar
- Guión

- PRODUCCIÓN:

- Realización
- Grabación – rodar lo que hemos escrito en el guión

- POST-PRODUCCIÓN:

- Edición – montaje de secuencias
- Música – grabación y montaje

- ¿Qué es un guión?

- Es la base de cualquier obra audiovisual (Cine, TV...)
- Cuenta una historia
- Se habla de personajes, que se enfrentan a una ACCIÓN, un CONFLICTO, en un LUGAR

- Personaje:

- Quiere algo – NECESIDAD DRAMÁTICA

- Algo o alguien se lo impide – CONFLICTO
- Lucha por obtener lo que quiere – ACCIÓN

- Partes del Guión:

- PLANTEAMIENTO:

- Se cuenta quién es el personaje
- Se presenta: lo que hace, lo que le gusta...
- Se plantea qué es lo que quiere conseguir
- Se expone el CONFLICTO.

- DESARROLLO:

- El personaje tiene que obtener lo que quiere, porque es de vital importancia, y se plantean los obstáculos que le impiden conseguirlo.

- DESENLACE:

- El personaje vence los obstáculos y obtiene lo que quiere, aprendiendo algo en el camino.

- Tipos de Guión:

- LITERARIO: Se cuenta la historia.

El guión literario se divide en SECUENCIAS, que son fragmentos de la historia delimitados por ESPACIO y TIEMPO. Cuando el personaje cambia de lugar o de tiempo cambiará la SECUENCIA.

- TÉCNICO: Se indican aspectos técnicos, como el tipo de plano, el sonido, la música, atrezzo...

- GRÁFICO: Se dibujan los planos a rodar. STORYBOARD.

3ª ESCRITURA DEL GUIÓN.

Una vez expuesto el contenido teórico y desarrollada la técnica de creatividad, que ha definido la historia, el número de secuencias y los personajes, se procede a la escritura del guión por secuencias y al diálogo de los personajes.

4ª ESCRITURA DE GUIÓN TÉCNICO

Desarrollar el guión técnico con la numeración de planos, número de secuencia, el tipo de plano elegido, la imagen, el atrezzo, y el sonido.

G. Tareas para la siguiente sesión:

- Todo lo relacionado con la pre-producción. Particularmente, búsqueda de localizaciones, atrezzo y música.
- Distribución de roles y asignación de tareas.

H. Comentario final:

- Leer y releer muchas veces el guión.
- Los diálogos han de ser cortos, como en la vida real.
- Que la historia sea creíble.
- Terminar bien el guión antes de empezar a rodar.

6/7. ENSAYOS Y RODAJE DEL CORTOMETRAJE I

A. Descripción de la sesión:

Producción. Se ensaya el guión, se prepara la escenografía, se reparten las tareas (menos los actores y actrices todos los puestos deben ser rotatorios), y se comienza a rodar.

B. Objetivo:

Poner en práctica lo aprendido en las sesiones anteriores y trabajar en equipo para realizar la idea que tienen en común.

C. Tiempo necesario:

Unas 4 h.

(Podrían distribuirse en 2 sesiones, pero se recomienda agruparlas por optimizar el tiempo que hay que dedicar a preparativos técnicos y “calentamiento” de los participantes)

E. Materiales necesarios:

Cámara, micrófono, trípode, guión, atrezzo y escenografía necesaria para contar la historia.

F. Presentación a los participantes:

Se les recuerda que para realizar un cortometraje es fundamental el trabajo en equipo, todos tienen que trabajar a una. Se les anima a compartir las ideas, y a ayudarse unos a otros para llevarlas a cabo.

G. Secuencia de desarrollo de la sesión:

- 1º Localización, decoración, colocación de atrezzo, maquillaje y vestuario de actores/actrices.
- 2º Se repasa el guión y se ensaya la acción.
- 3º Colocación de la cámara y prueba de sonido.

- 4° Se comienza a rodar (Celebrar cada toma buena, eso hace que se anime el equipo).
- 5° Cuando se acaba de rodar se recoge el material entre todos y se limpia el lugar donde hayamos rodado para dejarlo tal y como nos lo encontramos.
- 6° Se apunta los nombres de todo el equipo que ha participado en el rodaje (*extras, personas que han ayudado de una u otra manera, etc...*) para añadirlos en los títulos de crédito.

H. Tareas para la siguientes sesión:

Repasar el guión y preparar el próximo día de rodaje.

I. Comentario final:

Se les anima a trabajar en equipo y a realizar juntos los preparativos para la próxima sesión.

8/9. ENSAYOS Y RODAJE DEL CORTOMETRAJE II

A. Descripción de la sesión:

Producción. Se ensaya el guión, se prepara la escenografía, se reparten las tareas (menos los actores y actrices todos los puestos deben ser rotatorios), y se comienza a rodar.

B. Objetivo:

Poner en práctica lo aprendido en las sesiones anteriores y trabajar en equipo para realizar la idea que tienen en común.

C. Tiempo necesario:

Unas 4 h.

(Como en la anterior, podrían distribuirse en 2 sesiones, pero se recomienda agruparlas por optimizar el tiempo que hay que dedicar a preparativos técnicos y "calentamiento" de los participantes).

D. Materiales necesarios:

Cámara, micrófono, trípode, guión, atrezzo y escenografía necesaria para contar la historia.

E. Presentación a los participantes:

Se les recuerda que para realizar un cortometraje es fundamental el trabajo en equipo, todos tienen que trabajar a una. Se les anima a compartir las ideas, y a ayudarse unos a otros para llevarlas a cabo.

F. Secuencia de desarrollo de la sesión:

Partiendo del repaso de las secuencias rodadas en la sesión anterior se revisa qué trabajo queda por hacer y se estructura el trabajo pendiente.

- 1º Localización, decoración, colocación de atrezzo, maquillaje y vestuario de actores/actrices.
- 2º Se repasa el guión y se ensaya la acción.
- 3º Colocación de la cámara y prueba de sonido.
- 4º Se comienza a rodar (*Celebrar cada toma buena, eso hace que se anime el equipo*).
- 5º Cuando se acaba de rodar se recoge el material entre todos y se limpia el lugar donde hayamos rodado para dejarlo tal y como nos lo encontramos.
- 6º Se apunta los nombres de todo el equipo que ha participado en el rodaje (*extras, personas que han ayudado de una u otra manera, etc...*) para añadirlos en los títulos de crédito.

G. Tareas para la siguientes sesión:

Se les recuerda que tienen que traer la música que ellos hayan podido hacer o que les hayan dejado para utilizarla en el corto.

H. Comentario final:

Se les vuelve a recordar que el trabajo en equipo es lo más importante y se les felicita por el trabajo bien hecho.

10. MONTAJE Y EDICIÓN DEFINITIVA

A. Descripción de la sesión:

Montaje y edición del cortometraje. Conclusiones y valoración de la experiencia. Ideas sobre cómo se podría trabajar con el corto en un aula de Enseñanza Secundaria.

B. Objetivo:

Trabajo en equipo e intercambio de ideas.

C. Tiempo necesario:

2 a 3 h.

D. Materiales necesarios:

Guión, ordenador, software de edición y montaje, altavoces, proyector y/o pantalla.

E. Presentación a los participantes:

Una vez más se recalca el trabajo en equipo.

F. Secuencia de desarrollo de la sesión:

- 1º Visionado de las imágenes que se han rodado y selección de tomas que se añadirán al montaje final.
- 2º Se le enseña las herramientas básicas del programa de edición y se comienza a montar y editar el bruto.
- 3º Una vez que está montado el cortometraje en bruto, se perfilan los planos y se le añade los efectos y fundidos.
- 4º Por último se le añade la música y los títulos de crédito.
- 5º Se visiona el corto y se les pide que den ideas sobre cómo se podría trabajar el corto en un aula de Enseñanza Secundaria.
- 6º Conclusiones y valoración de la experiencia.

G. Comentario final:

Se les anima a seguir trabajando juntos en otros proyectos. Se les propone una primera actividad en la que, acompañando a sus monitores o educadores, presenten su cortometraje a compañeros/as de su propio centro escolar, compartiendo con ellos/as sus reflexiones y experiencias.

Nos despedimos dando la enhorabuena por el trabajo realizado.



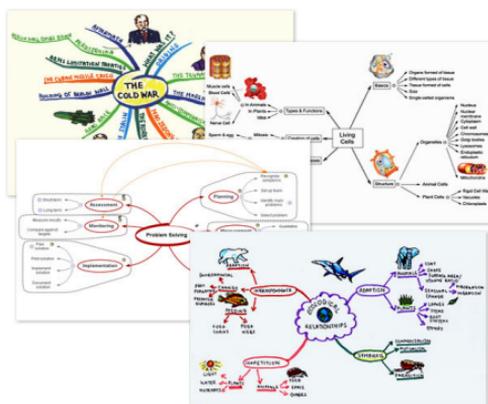
ANEXO 1. MAPA MENTAL – TÉCNICAS DE FOMENTO DE LA CREATIVIDAD

¿Qué es un mapa mental?

Un mapa mental no es más que una herramienta para estructurar nuestros pensamientos creativos.

Constituyen una estructura organizacional que parte de una idea central y se expande radialmente a través de distintos nódulos formados por palabras, colores e imágenes. Cada idea nueva se va enmarcando o rodeando con un círculo y se va uniendo con la idea de la que parte, formando esa red radial.

Este sistema imita al funcionamiento neuronal del cerebro. El cerebro actúa por relación de ideas y es por esto que el sistema de mapa mental es más productivo que cualquier otro, en materia de creatividad. El siempre recurrente método de las tablas, o de las listas, nos proporciona una relación de ideas que se vuelve finita y cerrada. Esto ocurre porque el cerebro va relacionando la idea nueva directamente con la inicial, o con la inmediatamente superior, no permitiendo abrir nuevos campos y quedándose siempre con las ideas más inmediatas, que suelen ser siempre las más comunes y típicas.



¿Cómo hacer un mapa mental?

Material: Una hoja en blanco, orientada en horizontal, bolígrafo o lápiz, al menos tres colores.

1. Se escribe una idea central de la que se parte.
2. A partir de esa idea se desprenden ramas que son los aspectos importantes que se quiere considerar para la idea. Pueden ser preguntas (qué, cómo, dónde, cuando, por qué...)
3. De las ramas principales se desprenden sub-ramas y así sucesivamente, jerarquizando y estructurando hasta donde se desee.

APUNTES DE VÍDEO



Un SPOT para decir STOP



Juan Carlos Matachana Muñoz

Sergio Requejo Sarmiento

ÍNDICE

La cámara	III
Formato	III
La imagen en movimiento	IV
Lenguaje audiovisual - Los planos	IV
Lenguaje audiovisual - Los ángulos	VI
Lenguaje audiovisual - Los movimientos	VII
El guión	VII
El montaje	X
Oficios cinematográficos	XII



LA CÁMARA

El objetivo

Conjunto de lentes convergentes y divergentes que suelen contener dos mecanismos uno para controlar la luz, el diafragma, y otro la distancia focal, el zoom.

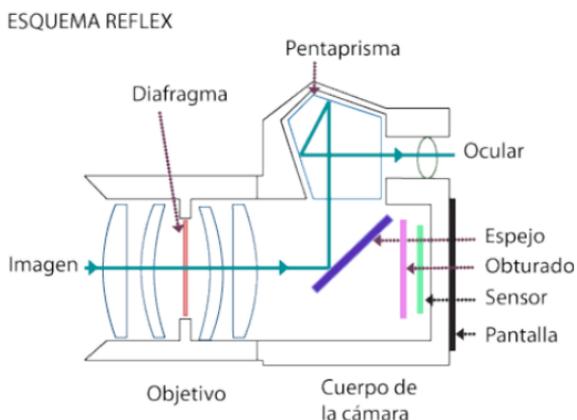
El obturador

Es el mecanismo que controla el tiempo de exposición de la luz en el dispositivo fotosensible, el sensor.

El sensor

El sensor es el dispositivo fotosensible que captura la imagen. Se compone de píxeles, cada uno de un color (rojo, verde y azul / RGB). El píxel es la mínima unidad de imagen. Un megapixel es un millón de píxeles.

Haciendo la analogía con el ojo humano, el objetivo sería el cristalino, el diafragma sería la pupila, y el sensor sería la retina que entregaría la imagen "bruta" al procesador de imagen, el cerebro.



FORMATOS

SD: Definición estándar, resolución 720 x 576 píxeles.

HD: Alta definición, alcanza resoluciones de 1280 x 720 y 1920 x 1080 píxeles.

Móviles: Los teléfonos móviles suelen grabar vídeo en formato 3gp y mp4, siendo este último el que mejor calidad aporta pero el que más espacio ocupa.

LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

La imagen en movimiento se crea gracias a un fenómeno que ocurre en el ojo humano y que se llama "persistencia retiniana", el cual demuestra como una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer por completo. El cine aprovecha este efecto y provoca ese "enlace" proyectando a más de 10 imágenes por segundo (generalmente 24), lo que genera en nuestro cerebro la ilusión de movimiento (en televisión se da 25 fotogramas por segundo).



EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

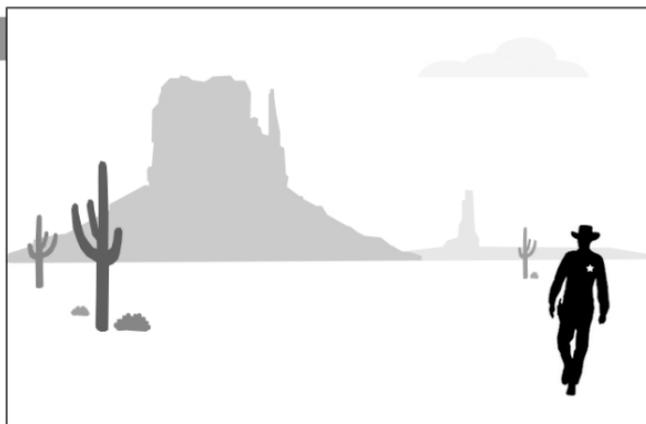
LOS PLANOS

Los Planos sirven para seleccionar las partes de la acción que mejor se adaptan para contar la historia o idea.

■ **PLANOS DESCRIPTIVOS:** Describen el lugar donde se realiza la acción.

- **Gran Plano General (GPG)** Sobresale el paisaje frente al personaje.
- **Plano General (PG)** El personaje toma protagonismo en su entorno.

G.P.G.



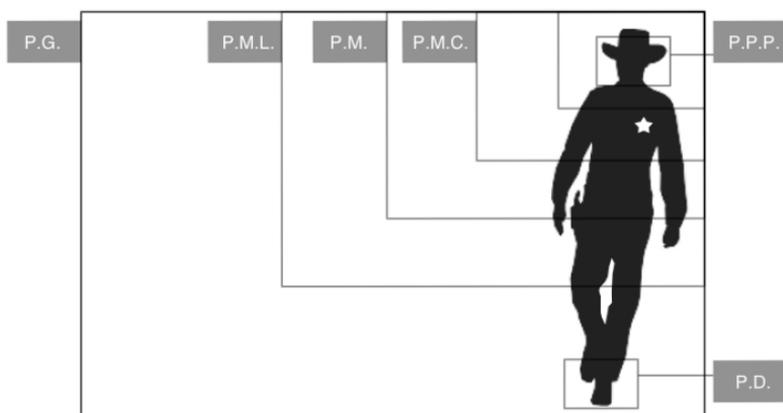
■ **PLANOS NARRATIVOS:** Narran la acción que se desarrolla.

- **Plano Medio Largo (PML) o Plano Americano (PA)** desde por encima de las rodillas hasta la cabeza. Nos muestra las manos y el rostro del personaje en el mismo plano. Se le llama Plano Americano porque se empezó a emplear en las películas del Oeste para poder mostrar las pistolas del vaquero.
- **Plano Medio (PM)** desde la cintura hasta la cabeza. Es un plano más centrado en el personaje, se suele emplear en las conversaciones.
- **Plano Medio Corto (PMC)** desde por debajo del pecho hasta la cabeza. Este plano se utiliza cuando lo que dice el personaje es importante y se quiere recalcar.

■ **PLANOS EXPRESIVOS:** Muestran las expresiones y pensamientos de los protagonistas a través de gestos u objetos.

- **Primer Plano (PP)** desde los hombros hasta la cabeza. Sirve para destacar las emociones y los sentimientos de los personajes.
- **Primerísimo Primer Plano (PPP)** desde por encima de la barbilla hasta la frente. Este plano profundiza en los gestos y sentimientos.
- **Plano Detalle (PD)** Muestra un objeto, o parte de un objeto o personaje. Sirve para apoyar el contexto donde se desarrolla la acción. Puede aportar un valor descriptivo, un valor narrativo o un valor expresivo.

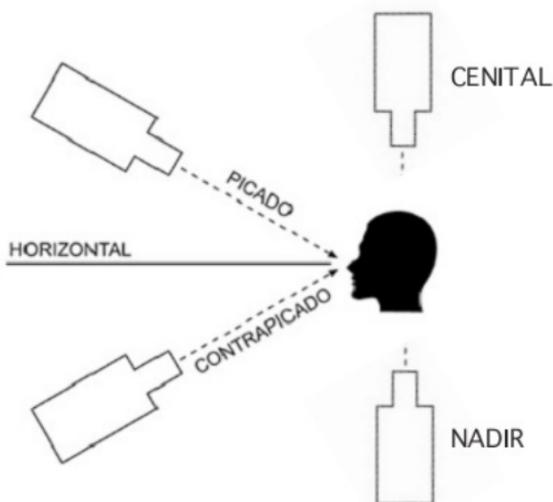
En un material audiovisual conviene que no haya saltos espectaculares en la escala de planos.



LOS ÁNGULOS

Se refiere a la inclinación y altura de la cámara con respecto al personaje.

- **Normal.** Cuando la cámara está perpendicular al personaje y frente a su mirada. Denota normalidad y no influye en el plano utilizado.
- **Picado.** Cuando la cámara mira al personaje desde arriba. Al plano utilizado le aporta inferioridad, debilidad y sumisión del personaje.
- **Contrapicado.** Cuando la cámara mira al personaje desde abajo. Al plano utilizado le aporta grandeza y superioridad del personaje.
- **Inclinación lateral.** Cuando la cámara está inclinada con respecto al personaje. Al plano utilizado le aporta inseguridad e inestabilidad al personaje y a su situación.



También se pueden considerar el ángulo frontal y el ángulo lateral, que dependerán de que la cámara se coloque delante misma de los personajes o lateralmente (a su derecha o a su izquierda).

LOS MOVIMIENTOS

Los movimientos de la cámara pueden ser físicos u ópticos:

■ MOVIMIENTOS FÍSICOS

- **Panorámica.** Cuando la cámara gira sobre su propio eje normalmente en un trípode. Pueden ser de varios tipos: Horizontal, vertical o transversal.
- **Travelling.** Cuando la cámara se desplaza "viaja", hay de varios tipos: de avance y retroceso, ascendente y descendente, lateral y circular.

■ MOVIMIENTOS ÓPTICOS

- **Zoom.** Se realiza gracias al movimiento de las lentes que hacen el efecto lupa, de alejamiento y acercamiento.

EL GUIÓN

¿Qué es un guión?

- Es la base de cualquier obra audiovisual (Cine, TV...)
- Cuenta una historia dividida en: **planteamiento**, **desarrollo** y **desenlace**.
- Se habla de **personajes** que se enfrentan a una **acción** o un **conflicto** en un **lugar**.

Personaje:

- Todo protagonista quiere conseguir algo – Surge una **necesidad dramática**.
- Algo o alguien se lo impide – Se genera el **conflicto**.
- El protagonista lucha por obtener lo que quiere – Se desarrolla la **acción**.

PARTES DEL GUIÓN:

■ PLANTEAMIENTO:

- Se cuenta quién es el personaje. Se presenta describiendo lo que hace, lo que le gusta, su entorno...
- Se plantea qué es lo que quiere conseguir. La necesidad dramática.
- Se expone el conflicto. El por qué no lo puede conseguir.

■ DESARROLLO:

- El personaje tiene que obtener lo que quiere, porque es de vital importancia
- Se plantean los obstáculos que le impiden conseguirlo y las posibles soluciones para llegar a su objetivo.

■ **DESENLACE:**

– El personaje vence los obstáculos y obtiene lo que quiere, aprendiendo algo en el camino.

TIPOS DE GUIÓN:

■ **GUIÓN LITERARIO:** Se cuenta la historia con las acciones y los diálogos. Se divide en **secuencias**, que son fragmentos de la historia delimitados por el **espacio y/o el tiempo**. Cuando el personaje cambia de lugar o de tiempo cambiará la secuencia. **Ejemplo de Secuencia:**

ENCABEZADO: INT. CASA DE LOLA – DÍA

DESCRIPCIÓN: Max entra y mira a Lola.

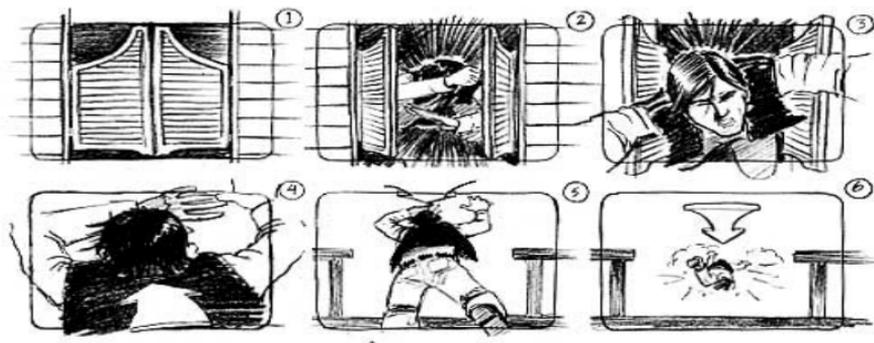
DIÁLOGO: MAX
Hola, ya estoy aquí.

TRANSICIONES: FUNDIDO A NEGRO:

■ **GUIÓN TÉCNICO:** Se indican aspectos técnicos, como el tipo de plano, el sonido, la música, atrezzo...

Nº	SEC.	PLANO	IMAGEN	SONIDO	ATREZZO
1	1	P.G.	Max entra en la casa y mira a Lola.	Se escucha el sonido de la lluvia.	Paraguas

■ **GUIÓN GRÁFICO:** Se dibujan los planos a rodar en el corto. También se puede denominar **STORYBOARD**.



PROCESOS DE UN RODAJE:

I PRE-PRODUCCIÓN:

1. Idea.
2. Planificación.
3. Necesidades.
4. Historia que queremos contar.
5. Guión.

II PRODUCCIÓN:

1. Realización.
2. Grabación – rodar lo que hemos escrito en el guión.

III POST-PRODUCCIÓN:

1. Edición – montaje de secuencias.
2. Música – grabación y montaje.



EL MONTAJE

RITMO: EL RITMO de un material audiovisual, se consigue a partir de una buena combinación de efectos y de una planificación variada. Constituye uno de los elementos que contribuirá más a hacer que las imágenes tengan o no atractivo para los espectadores.

Se pueden considerar dos formas básicas de ritmo:

- **Ritmo dinámico:** Se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos (plano medio, primer plano...) y de corta duración. Los planos cortos contienen menos información por lo tanto pueden durar menos.
- **Ritmo suave:** Se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. Los planos PG y GPG al contener más información obligan a tener una duración mayor. Cuando se observen dos planos de igual duración, parecerá más lento el que contiene menos información.

No se ha de confundir el ritmo con la velocidad a la que suceden los acontecimientos.

SIGNOS DE PUNTUALIZACIÓN: Realizan la conexión entre los diferentes planos entendidos como una unidad de toma. Algunos de ellos son:

- **Corte en seco:** cambia de plano directamente, sin ningún elemento intermedio. Es la forma más usual.
- **Fundidos en negro:** disuelven la última imagen hasta que llega al negro total. Produce la sensación de que finaliza un periodo de tiempo.
- **Apertura en negro:** de una pantalla oscura va surgiendo la imagen cada vez de forma más luminosa.
- **Cortinillas:** se cierran sobre la última imagen o se abren sobre la primera imagen de la siguiente toma.
- **Fundido encadenado:** mientras una imagen se va disolviendo otra imagen aparece progresivamente. Indica un paso rápido de tiempo.
- **Desenfoco:** se cierra el plano desenfocando la imagen y se abre el siguiente a partir de un nuevo desenfoco que se va corrigiendo.
- **Congelación:** la imagen se inmoviliza hasta dar paso a otra imagen.
- **Barrido:** la cámara hace un desplazamiento muy rápido y da paso a otra escena un tiempo después.

ELIPSIS TEMPORALES:

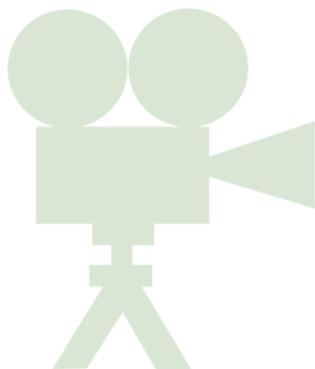
- **Flash back:** es una técnica que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado.
- **Flash forward:** es una técnica que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al futuro.

MÚSICA Y EFECTOS SONOROS: La música tiene un papel importante en la creación de los ambientes, y para aportar ideas que no se pueden mostrar con imágenes.

- **Música documental:** Es la música que se graba en el rodaje por ejemplo: una radio que escuchan los personajes.
- **Música incidental,** que se usa para potenciar una determinada situación dramática: evocar, acompañar, remarcar.... se le añade en postproducción.
- **Música asincrónica,** que se usa como contrapunto (música navideña con imágenes de guerra).

PROGRAMAS GRATUITOS PARA EDITAR VÍDEOS:

- Videopad Video Editor.
- Windows Movie Maker.



OFICIOS CINEMATográfICOS

Productor/a ejecutivo/a: Obtiene los fondos y ordena el financiamiento del proyecto cinematográfico. Es responsable directo de la producción general del proyecto.

Guionista: Es la persona encargada de confeccionar un guión.

Productor/a: Tiene la responsabilidad de llevar a la práctica la ejecución de los programas diseñados por el productor ejecutivo.

Director/a: El director es el cerebro unificador de una película. Durante el rodaje se encarga sobre todo de la interpretación de los actores.

Actor o actriz: Son las personas que interpretan los personajes, trabajan estrechamente con la Dirección, siguiendo sus indicaciones.

Ayudante de dirección: Es el enlace entre Director/a y el equipo. Asegura que todo marche bien y que no haya atrasos, trata de resolver los problemas sin obstaculizar la concentración del Director/a.

Script: Es uno de los técnicos más importantes en el escenario, asegura que haya congruencia entre las tomas de una secuencia. Controla también que no haya omisiones en el guión y la correcta escritura de la claqueta.

Director/a de fotografía: Tiene el control visual total de la película mediante el control de la cámara y la iluminación.

Operador/a de cámara: Acciona la cámara y compone correctamente las tomas.

Ayudante de cámara: Revisa y ajusta el foco, verifica la posición de los actores y mide su distancia a cámara, limpia los lentes, la compuerta y la cámara, cambia filtros, anota y registra las tomas, etc.

Jefe/a de eléctricos: Su trabajo consiste en montar la iluminación de acuerdo con las instrucciones del Director/a de Fotografía, operar los equipos necesarios para ello.

Eléctrico: Trabaja bajo las órdenes del Jefe/a de Eléctricos, operan los equipos. Se forman equipos de 3 o 4 eléctricos.

Director/a de arte: Es responsable de la apariencia estética general de la película. Desarrolla su propuesta a partir del guión y de las indicaciones del

Director/a, supervisa aspectos como elección de locaciones, decorados de los mismos, utilerías de escenarios, diseño de vestuario, maquillaje.

Sonidista: El jefe o jefa del Departamento de Sonido. Elabora, graba y registra el sonido, determina la posición de los micrófonos y el sistema de grabación.

Montador/a: Es responsable de la selección y montaje del material; prepara material para sonorización y doblajes; sincronización del material. Participa en la etapa de postproducción y eventualmente asiste al rodaje.



¡¡A CREAR
y QUE NADA
OS PARE!!

No es cuestión de tener
la mejor cámara o el mejor ordenador,
sino las mejores ideas.



Proyecto Un **SPOT** para decir **STOP**
Convocatoria de Educación para el
Desarrollo. Junta de Andalucía, 2012



Agencia Andaluza de
Cooperación Internacional para el Desarrollo
**CONSEJERÍA DE ADMINISTRACIÓN
LOCAL Y RELACIONES INSTITUCIONALES**