

Actividad 2. Creación de un cortometraje de ficción

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes creen un cortometraje de ficción de manera colaborativa, a partir de sus imaginarios y/o problemas presentes en sus contextos, considerando un género cinematográfico como referente. Asimismo, presentarán y evaluarán críticamente sus videos y los de sus pares.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos desarrollan un breve cortometraje de ficción a partir de sus imaginarios y/o un problema presente en su contexto, considerando como referente un *género* cinematográfico (comedia, drama, fantasía, acción, ciencia ficción, musical, romance, suspenso, terror).

Relaciones Interdisciplinarias
Filosofía
OA 3

Para esto, se reúnen en grupos de 4 a 5 integrantes y desarrollan un proyecto que incluya roles, título, sinopsis, género, propósito expresivo, *storyboard*, escenas, utilización de los elementos del lenguaje audiovisual, elementos simbólicos, contextos, locaciones, tiempos y sonidos.

Pauta para la elaboración de un cortometraje de ficción							
Roles							
Titulo							
Sinopsis							
Propósito expresivo							
Utilización de los elementos del lenguaje audiovisual							
Elementos simbólicos							
Contexto del cortometraje							
Contexto de origen							
Planificación por escena							
Escena (descripción)	Diálogo (si corresponde)	Locación Recursos	Tiempo	Sonido	Planos (Gran plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano)	Ángulo (Normal, picado, contrapicado, cenital)	Movimiento (Panorámica horizontal, panorámica vertical, travelling, grúa, cámara en mano)
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

Storyboard

Además, planifican por medio de una carta Gantt en la que definen actividades, roles, recursos y tiempos.

Ejemplo de carta Gantt para planificar el proyecto audiovisual

Carta Gantt Proyecto Cortometraje de Ficción							
Integrante/s		Curso	Año				
Nombre del proyecto:						Tiempo	
N°	Actividad	Encargado/s	Recurso/s	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
1							
2							
3							
4							

Los estudiantes graban las diferentes escenas y realizan el montaje de su cortometraje, utilizando programas computacionales libres para la edición de video (ver Recursos y Sitios web). Cuando terminan el montaje, se lo muestran al docente para evaluarlo formativamente y lo mejoran en caso de ser necesario. Luego presentan el cortometraje a todos sus compañeras y al profesor y lo coevalúan, considerando relaciones entre propósitos expresivos y aspectos estéticos, y las decisiones tomadas durante el proceso. Finalmente, suben el cortometraje final a la página web del curso junto con la sinopsis.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

Los siguientes indicadores de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Crean obras y proyectos audiovisuales, relacionando propósitos expresivos, elementos de lenguaje audiovisual, simbólicos y contextos.
- Describen propósitos expresivos y significados de obras audiovisuales, considerando las sensaciones, emociones e ideas que les generan.
- Analizan relaciones entre propósito expresivo, uso de lenguaje audiovisual y contexto de obras audiovisuales.
- Evalúan críticamente obras y proyectos audiovisuales personales y de sus pares, basados en criterios estéticos.
- Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.

Se sugiere que, antes de iniciar la actividad, el docente cree una página web del curso para que los alumnos puedan exhibir, dialogar y guardar sus producciones en esa plataforma. La página web permitirá que se pueda apreciar y archivar las obras audiovisuales de manera segura y eficiente. Para acceder a plataformas de creación de páginas web, ver Recursos y Sitios Web.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Para la actividad final de evaluación de esta Unidad, podrían usar tomas descartadas del proyecto. Por ende, es importante advertirles que no borren nada de lo que hicieron y que archiven todo en un computador o disco duro.

Para realizar el montaje, es importante reservar al menos 3 horas pedagógicas de la sala de computación del establecimiento.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Recursos

Programas de edición de video

KDELNLIVE

- <https://kdenlive.org/>

Open Shot Video EDITOR

- www.openshot.org/

Wondersahre

- <https://filmora.wondershare.net/video-editor/>

En ingles

Cinelerra

- <http://cinelerra.org/>

Lightworks

- <http://www.lwks.com/>

Plataformas gratuitas para crear sitios web

Wix

- <https://es.wix.com/>

Blogger

- <https://www.blogger.com/>

WordPress

- <https://es.wordpress.com/>

Libros

AUMONT, J. y otros (1995): *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, Paidós.