

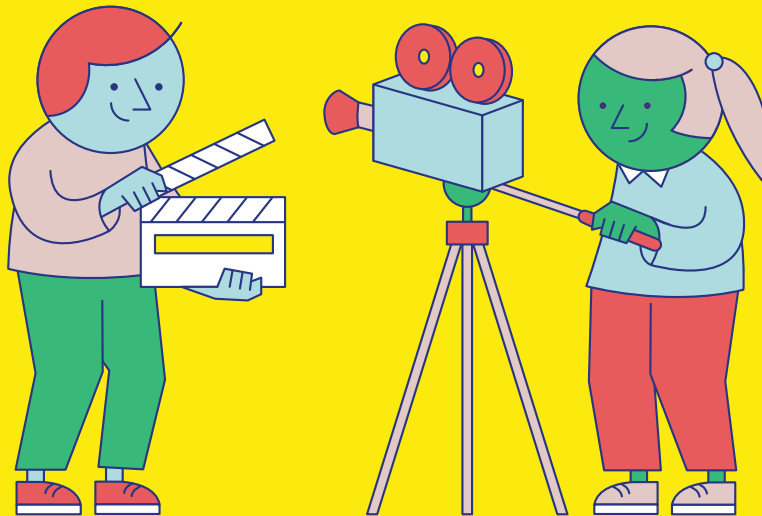
CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

# Manual de creación cinematográfica



PROGRAMA  
ESCUELA  
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE

# Manual de creación cinematográfica

Manual de creación cinematográfica  
Programa Escuela al Cine

© Fundación Centro Cultural Palacio de La Moneda  
Cineteca Nacional de Chile  
Primera edición, junio 2020  
RPI: 2020-A-5409

**Coordinación**  
Natalia Mardones Cáceres,  
coordinadora general Programa Escuela al Cine 2020  
Patricio Carrasco Henríquez,  
coordinador general Programa Escuela al Cine 2019

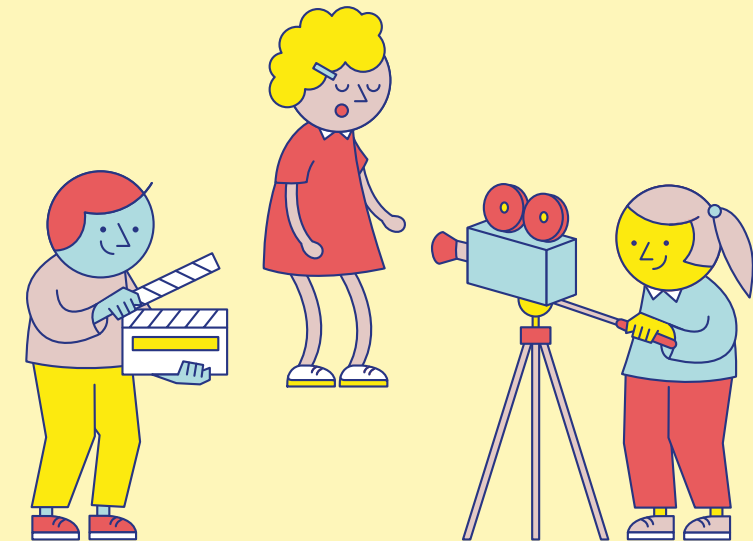
**Redacción**  
Natalia Mardones Cáceres

**Edición**  
Felipe Rodríguez Vergara

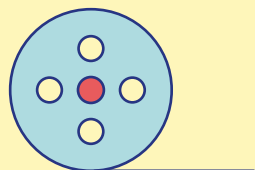
**Diseño, ilustración y diagramación**  
Otros Pérez

**Impresión**  
Larrea Marca Digital

Proyecto financiado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio mediante el Fondo de Fomento Audiovisual, Programa de Formación para Público Preescolar y Escolar.



# Índice



<b>06</b>	Uso del Manual de creación cinematográfica
<b>08</b>	<b>Secuencia uno</b> Preguntas para la activación del conocimiento
<b>10</b>	<b>Secuencia dos</b> El nacimiento del cine
<b>16</b>	<b>Secuencia tres</b> Lenguaje cinematográfico
<b>40</b>	<b>Secuencia cuatro</b> Las formas del cine
<b>54</b>	Glosario Audiovisual
<b>56</b>	Recursos descargables
<b>57</b>	Referencias bibliográficas

# Uso del manual de creación cinematográfica

Uso del manual de creación cinematográfica

Estimados y estimadas profesores, profesoras, estudiantes y cineclubistas:

El Programa Escuela al Cine de la Cineteca Nacional de Chile les da la bienvenida a su Manual de creación cinematográfica. Este material, que se disponibiliza en formato digital para ser distribuido entre docentes y estudiantes de la Red de Cineclubes Escolares, tiene como fin colaborar en la tarea educativa de niños, niñas y jóvenes, en el contexto actual que requiere la implementación de sistemas de educación a distancia. De esta manera, en un momento en que el apoyo al quehacer pedagógico se hace cada vez más relevante y necesario, queremos dar continuidad al funcionamiento de nuestro Programa Escuela al Cine mediante la entrega de actividades y materiales didácticos que inviten a la comunidad de cineclubes a seguir desarrollando contenidos y conocimientos desde sus hogares, siempre con el objetivo de potenciar la formación de audiencias desde temprana edad para el cine chileno.

En este manual, estudiantes y docentes encontrarán algunas claves necesarias para adentrarse en los oficios del cine, abordando temas como el guion, la composición de la imagen, los planos y ángulos, el sonido, recursos narrativos, la animación, el cine documental y de ficción. Cada capítulo, a los que hemos llamado secuencias, propone contenidos teórico-prácticos que se profundizan mediante llamados a la acción, donde los

cineclubistas, de forma individual o grupal (con su familia, por ejemplo), deberán realizar ejercicios audiovisuales. Cada actividad propone recomendaciones de rangos etarios y una duración estimada en minutos o en sesiones de Cine Club, considerando estas últimas como equivalentes a dos horas pedagógicas. Los ejercicios se plantean con un orden de dificultad progresiva, de manera que las actividades complementen los conocimientos necesarios para llegar al final del manual.

Desde el mes de marzo y hasta julio de 2020 realizamos la entrega de parte de los ejercicios propuestos a través de nuestras redes sociales y plataformas digitales. Pensamos que esa modalidad era un camino para familiarizarnos con este material, aportando desde el Programa Escuela al Cine al proceso de formación de nuevos públicos y estimulando la creación en casa. En esta ocasión, ponemos a disposición este manual de manera íntegra, con el fin de completar la publicación seriada y entregar esta herramienta tanto a los cineclubes existentes en nuestra red como a los nuevos docentes y estudiantes que se incorporan el año 2020 a esta comunidad.

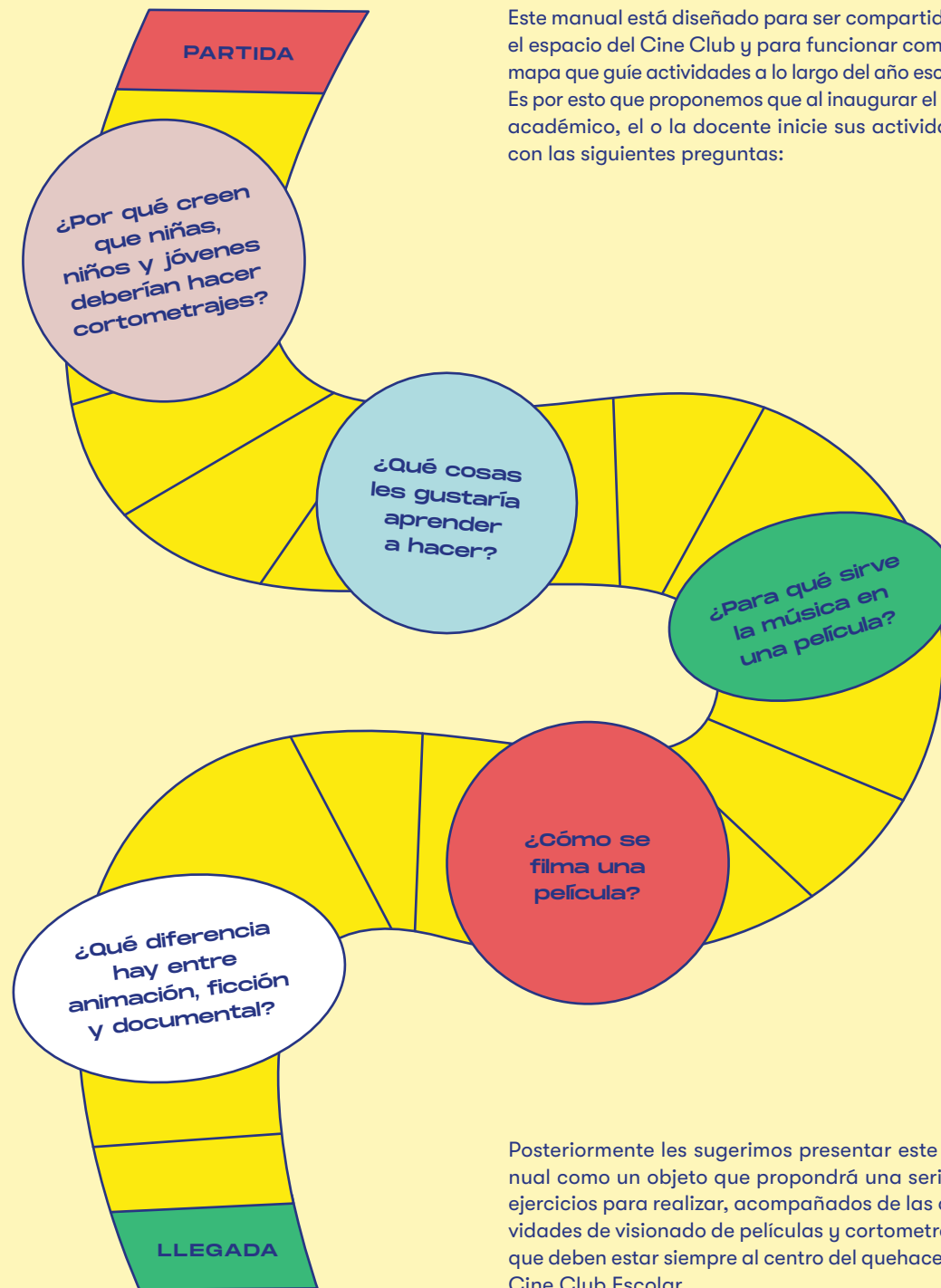
A medida que vayan avanzando en el material, recomendamos volver al principio y realizar las actividades nuevamente. Este manual es tan infinito como infinitas son las posibilidades para inventar ejercicios, así es que están cordialmente invitados a visitarlo, leerlo y disfrutarlo.

# Secuencia uno:



8

## Preguntas para la activación del conocimiento

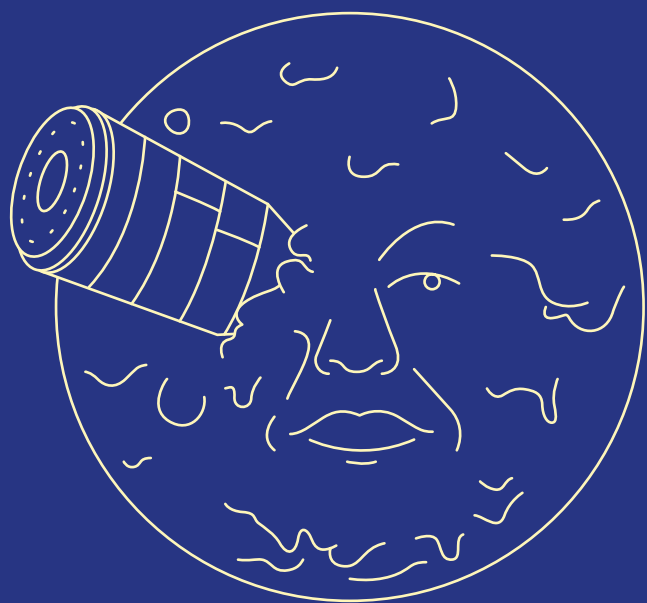


Este manual está diseñado para ser compartido en el espacio del Cine Club y para funcionar como un mapa que guíe actividades a lo largo del año escolar. Es por esto que proponemos que al inaugurar el ciclo académico, el o la docente inicie sus actividades con las siguientes preguntas:

Posteriormente les sugerimos presentar este manual como un objeto que propondrá una serie de ejercicios para realizar, acompañados de las actividades de visionado de películas y cortometrajes, que deben estar siempre al centro del quehacer del Cine Club Escolar.

9

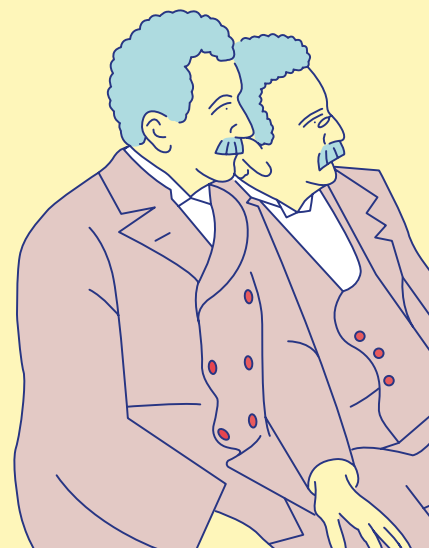
# Secuencia dos:



## El nacimiento del cine

## Orígenes del cine

EJERCICIOS PARA COMPRENDER LOS DISPOSITIVOS PREVIOS AL CINEMATÓGRAFO Y A LOS PRIMEROS CINEASTAS.



### CONTEXTUALIZACIÓN

El cine nace hace más de 120 años, pero la búsqueda por registrar el movimiento y contar historias a través de este tiene una data mucho más antigua. La humanidad tuvo desde tiempos inmemoriales una fascinación con la posibilidad de contar historias en movimiento: desde las sombras chinescas de antiguas épocas, la linterna mágica del siglo XVII, los juegos ópticos como el taumatropo y zoótropo, hasta los mecanismos más cercanos al proyector, como el kinetoscopio de Edison.

Para llegar a tener la cámara y proyector cinematográfico, fue necesaria una serie de avances tecnológicos. Es más, el cine está sujeto a mecanismos que, desde su creación hasta el día de hoy, continúan perfeccionándose y complejizándose. Múltiples inventores participaron en lo que se podría definir como una carrera de postas para crear los implementos necesarios para registrar y proyectar películas (cámaras de cine, proyectores y cintas). Finalmente, fueron los hermanos Lumière quienes lograron crear el cinematógrafo, dispositivo que dominaría los inicios del cine.

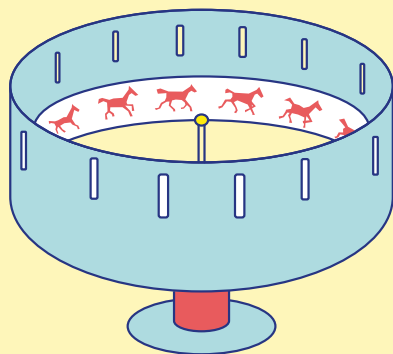
Luego de las primeras proyecciones, el cinematógrafo y los filmes de los Lumière se expandieron por el mundo gracias a un contingente de camarógrafos empleados por los hermanos y repartidos en distintos países y continentes. Así, en meses, países de todos los continentes, incluyendo Chile, accedieron a esta tecnología.

### ¿SABÍAS QUÉ?

En Chile las primeras proyecciones de cine se realizaron en agosto de 1896, ocho meses después de la primera proyección en París. Luego, entre mayo y junio de 1897, en la ciudad de Iquique, se proyectaron las primeras películas rodadas en Chile, realizadas por el fotógrafo Luis Oddó Osorio. Estas películas fueron: *Una cueca en Cavanca* (1897), *Llegada de un tren de pasajeros del interior a Iquique* (1897), *Bomba Tarapacá N°7* (1897) y *Grupo de gananciosos en la partida de Football entre caballeros de Iquique y de la pampa* (1897).

## EJERCICIO N° 1

# Elaborar un zoótrofo



Un zoótrofo es un aparato previo al cine, que mediante un cilindro giratorio con rendijas, permite ver una tira de dibujos que muestran distintas fases de un movimiento, las que al estar girando generan una animación. En nuestro sitio web encontrarán plantillas imprimibles para que puedan ensamblar sus zoótrofos y tiras con dibujos para animar.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Crear un zoótrofo que muestre una imagen animada.

### Niveles escolares recomendados

3° básico a 4° medio.

### Duración aproximada

2 sesiones de Cine Club.

### Materiales

- Plantillas imprimibles, que puedes descargar desde nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos.
- Un chinche, clip o alambre.
- Cartulina negra.
- Un vaso plástico, parte inferior de una botella o algún envase.
- Tijeras y corta cartón.
- Pegamento.

### Llamado a la acción

- 1 Descarga e imprime las plantillas del cilindro, base, e imágenes.
- 2 Recorta las plantillas del cilindro, pégalas con pegamento sobre un trozo de cartulina negra, y vuelve a recortarlas. Júntalas pegándolas en el lugar donde dice "PEGAR", para formar el cilindro. La parte negra debe quedar hacia adentro.
- 3 Pega la plantilla de la base del zoótrofo a la cartulina negra y vuelve a recortarla.
- 4 Dobla las pestañas en la parte inferior de la plantilla del cilindro y pégalas a la parte exterior de la base, la parte negra debe quedar hacia adentro.
- 5 Para hacer el mecanismo giratorio, necesitarás una base como un vaso plástico o un envase fácil de perforar. Con el chinche, haz un orificio justo al centro de la base del vaso. Repite esta acción con la base del zoótrofo.
- 6 Una vez que te asegures de que el zoótrofo gira de forma fluida, recorta las tiras de imágenes, elige una y ponla dentro del mismo (sin pegarla) mirando hacia adentro. Recuerda que también puedes crear una tira con tus dibujos propios.
- 7 Haz girar el zoótrofo y acércalo a tus ojos. ¡Mira por las ranuras y ve cómo la imagen se mueve!

## EJERCICIO N° 2

# Elaborar un taumatropo

Un taumatropo es un juguete óptico que consiste de un cartón generalmente redondo, en cuyas caras se hacen dos dibujos distintos y que, con la ayuda de un palito o de dos hilos, giran y se superponen, creando la ilusión de movimiento.

El primer taumatropo era de un pajarito y una jaula. ¿Cómo harían el suyo?

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Elaborar un taumatropo que muestre una imagen animada.

### Niveles escolares recomendados

3° a 8° básico.

### Duración aproximada

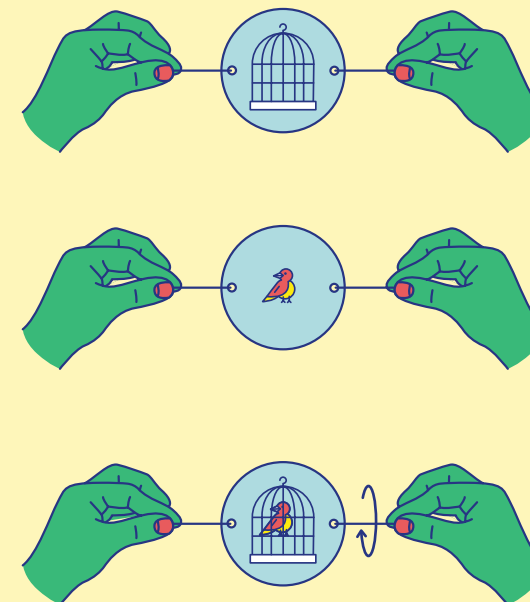
Una sesión de Cine Club.

### Materiales

- Plantillas imprimibles de taumatropo, que puedes descargar desde nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos.
- Lápices para dibujar y colorear.
- Pegamento.
- Un cordón, lana o elásticos.
- Tijeras.

### Llamado a la acción

- 1 Descarga y recorta las plantillas de taumatropo.
- 2 Con el pegamento, pega las dos caras del taumatropo. Estas deben ir en sentido contrario, como se señala en la plantilla.
- 3 Haz dos agujeros en los extremos laterales de la circunferencia.
- 4 Pasa los hilos por ambos agujeros.
- 5 Haz girar tu taumatropo. Recuerda que también puedes dibujar tus propias plantillas.



# Registrar minutos Lumière

El minuto Lumière es un ejercicio audiovisual que homenajea a las primeras filmaciones de la historia, realizadas por los hermanos Lumière y sus operadores a lo largo del mundo. Es un ejercicio simple pero efectivo, que permite una reflexión profunda sobre la imagen y su encuadre.

Realizar este ejercicio toma poco tiempo y requiere pocos recursos técnicos. El foco para esta actividad es la observación y el trabajo en el punto de vista, es decir, qué quiero mostrar, qué quiero dejar fuera y por qué.

En términos concretos, un minuto Lumière consiste en un video de un minuto de duración (no más, ni menos), de un plano fijo (la cámara no debe moverse de la superficie ni estar en las manos), en el que debe ocurrir algo que sea interesante de observar, ya sea por lo que ocurre en el plano, por los elementos que están presentes o porque algo entra o sale.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Registrar un minuto Lumière.

### Niveles escolares recomendados:

3° básico a 4° medio.

### Duración aproximada

Una sesión de Cine Club.

### Materiales

- Una cámara. Puedes usar la del teléfono o una profesional.
- Un trípode o superficie sólida donde instalar y fijar la cámara.
- Un objeto, situación y/o personaje a retratar.
- Un proyector o pantalla donde exhibir los videos.

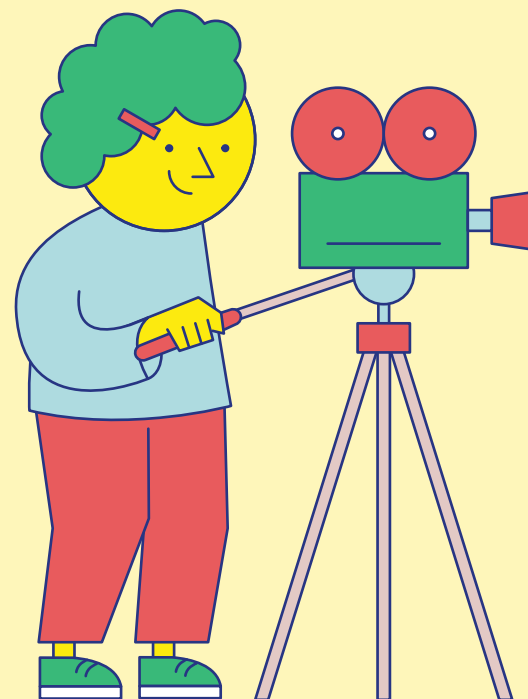
### Llamado a la acción

- 1 Busca en tu entorno situaciones que quieras registrar.
- 2 Instala la cámara con el trípode o bien en la superficie.
- 3 Revisa el plano en la pantalla de la cámara o celular, asegúrate que la imagen muestra lo que tú quieres que se vea.
- 4 Presiona REC y luego de un minuto presiona STOP.
- 5 Filma todos los minutos quieras.
- 6 Traspasa tus videos a un computador y escoge uno.
- 7 Compártelo con tu Cine Club explicando qué es lo que te llamó la atención y te hizo elegir ese minuto.

¿Qué quiero mostrar?

¿Qué quiero dejar fuera?

¿Por qué?



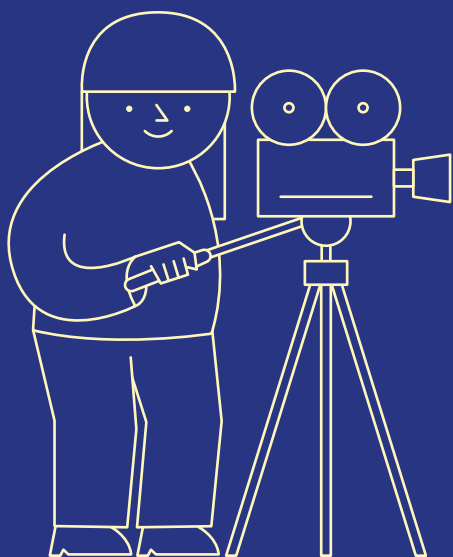
## ¿SABÍAS QUÉ?



En 1903 en Valparaíso se registró la película *Paseo a Playa Ancha*, de Maurice Massonier. Esta es la película chilena más antigua que se puede ver en la actualidad. Para revisarla visita el Archivo online de la Cineteca Nacional de Chile.



# Secuencia tres:



# Lenguaje cinematográfico

## La imagen

EJERCICIOS PARA COMPRENDER TODO LO QUE SE INCLUYE DENTRO DEL CUADRO.



El lenguaje cinematográfico abarca todos los elementos que se utilizan para la creación de una película o cortometraje. Todos estos componentes, como los planos, sonidos, gráficas, música y diálogos se organizan mediante el montaje para construir el relato audiovisual.

Al igual que un texto escrito, un contenido audiovisual puede ser dividido y analizado: así como en la literatura tenemos párrafos, oraciones y palabras, en el audiovisual tenemos secuencias, escenas y planos. El plano es la unidad mínima del lenguaje audiovisual, y es una filmación continua con una duración indefinida. En rodaje el plano se denomina toma y corresponde a todo lo que se registra entre que se obtura (inicia la filmación) y se detiene la cámara. En edición, el plano es el contenido que está entre dos cortes.

Dentro del plano también es posible encontrar elementos que pueden ser analizados, tales como el color, el movimiento, la luz, el vestuario y la decoración, aquello que no se ve pero se escucha o intuye, la posición de la cámara, entre otros.



# Escala de planos

La escala de planos se compone de los distintos tamaños de imagen que se pueden realizar. Normalmente se expresa en función de la posición de un personaje u objeto en relación a la cámara.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Elaborar una presentación con una selección de diferentes tipos de plano.

**Niveles escolares recomendados**  
3° básico a 4° medio.

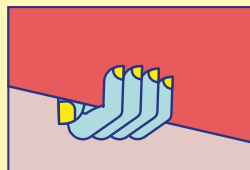
**Duración aproximada**  
30 minutos.

### Materiales

- Una cámara o celular con cámara.
- Un proyector o pantalla donde mostrar las imágenes.

### Llamado a la acción

- 1 Toma tu celular o cámara digital.
- 2 Sal a recorrer tu escuela o tu barrio en búsqueda de algún personaje, espacio o animal que te llame la atención.
- 3 Saca fotos en distintos planos de los elementos más llamativos de lo que escogiste.
- 4 Selecciona tres planos de distintos tamaños.
- 5 Presenta tu selección a tu Cine Club Escolar explicando por qué escogiste los planos.



Plano Detalle



Primerísimo Primer Plano



Primer Plano



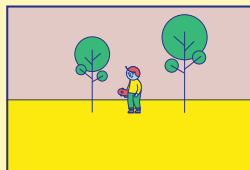
Plano Medio



Plano Americano



Plano General



Gran Plano General

# Los ángulos

Los ángulos están definidos por la posición en la que ubicamos la cámara. Comúnmente se utiliza con una altura similar a la de la mirada de los personajes (a este ángulo se le llama normal), pero muchas otras veces se utilizan ángulos con fines expresivos y narrativos.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Elaborar una presentación fotográfica con diferentes ángulos de un objeto.

**Niveles escolares recomendados**  
3° básico a 4° medio.

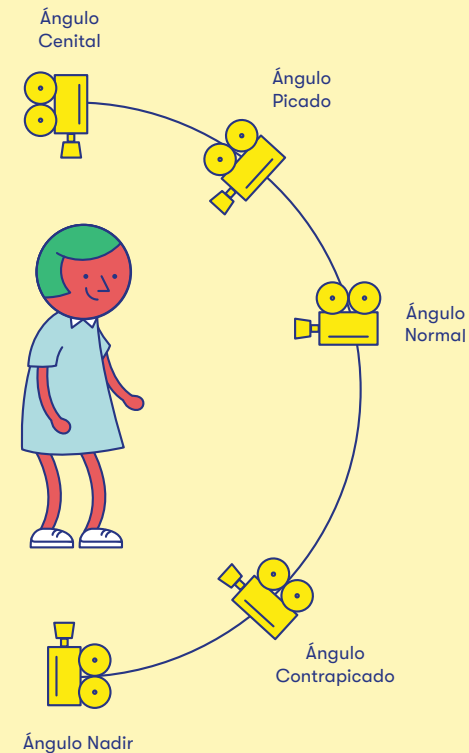
**Duración aproximada**  
30 minutos.

### Materiales

- Un juguete con figura humana, animal o fantástica.
- Una cámara o teléfono con cámara.
- Un proyector o pantalla donde mostrar las imágenes.

### Llamado a la acción

- 1 Toma tu celular o cámara digital.
- 2 Busca un juguete con una figura que sea humana o animal (puede ser un monstruo o personaje de fantasía).
- 3 Toma fotos con todos los ángulos que se te ocurran (procura estar en un espacio con una buena luz).
- 4 Escoge dos fotos en ángulos distintos.
- 5 Exhíbelas a tu Cine Club Escolar y explica qué crees que transmite cada foto.



Ángulo Holandés  
(línea del horizonte inclinada)

# Composición

La composición de la imagen es el ejercicio de escoger de forma planificada qué elementos estarán en nuestro plano y en qué posición (a veces, incluso, los podemos mover). Para componer imágenes, existen algunas reglas que pueden tener en cuenta, pero recuerden que ellas son un punto de partida y desde ahí pueden innovar.

Los invitamos a realizar el siguiente experimento de encuadre con imágenes vivas, considerando los consejos de la siguiente página.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Elaborar un marco y utilizarlo para observar diferentes situaciones a través de él, de acuerdo a los consejos de composición en la página siguiente.

**Niveles escolares recomendados**  
3° básico a 4° medio.

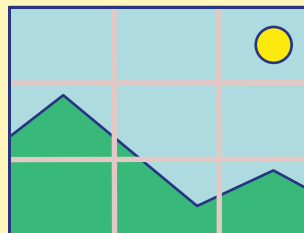
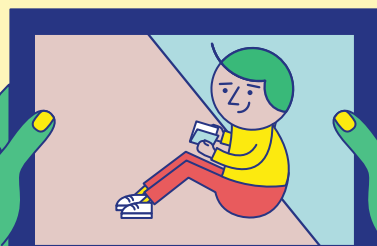
**Duración aproximada**  
20 minutos.

### Materiales

- Tijeras.
- Plantillas de marco. Puedes encontrarlas en nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos.

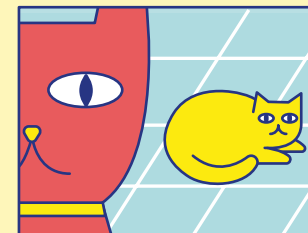
### Llamado a la acción

- 1 Imprime y recorta el molde descargable de marco.
- 2 En parejas busquen escenas o situaciones de su alrededor y obsérvenlas a través del cuadro.
- 3 Cambien la posición del cuadro buscando cumplir alguno de los consejos expuestos en este manual.
- 4 Recuerden usar la escala de planos y los ángulos.



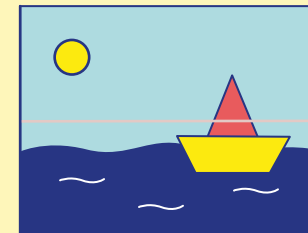
### Regla de tercios

Encuadra los objetos en el primer o segundo tercio del plano, de forma horizontal o vertical. Esto crea una imagen más atractiva que al ubicar las cosas exactamente en el centro.



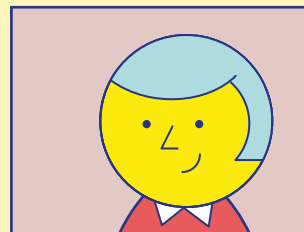
### Encuentra el equilibrio

Si algunos objetos utilizan una gran porción del cuadro en uno de los lados de la imagen, trata de incorporar otro elemento (generalmente más pequeño) en el otro extremo.



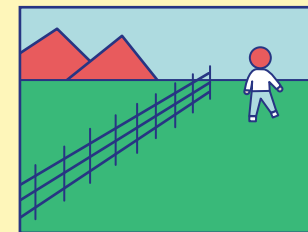
### La línea del horizonte

Si existe una línea del horizonte, ubícala sobre o debajo del centro horizontal del plano.



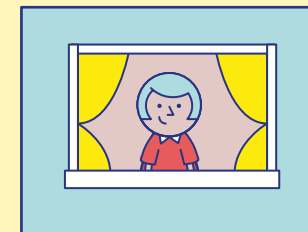
### Simplifica y llena el plano

Selecciona un objeto y déjalo ocupar todo el cuadro, de manera que los espectadores sepan dónde deben mirar.



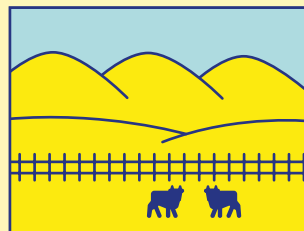
### Utiliza líneas

(muros, rejas, edificios o casas, cables eléctricos, etc) para guiar los ojos de los espectadores hacia lo que deben ver.



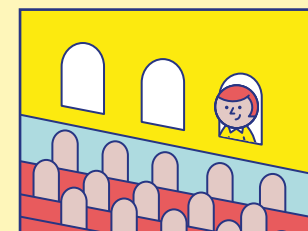
### Un plano dentro de un plano

Utiliza arcos, ventanas, cuevas, ramas, etc. para crear un marco natural que resalte el punto focal de la imagen.



### Profundidad

Encuadra objetos que estén en distintas distancias de la cámara, uno al frente, uno al medio y otro más lejano.



### Simetría y patrones

Identifica espacios con simetría y/o patrones. Puedes romper ese sentido de orden simétrico con algún objeto o personaje para hacer más interesante la imagen.



### Color y textura

Busca colores y texturas que contrasten para obtener una imagen más dinámica.

# El sonido

EJERCICIOS PARA COMPRENDER SU ROL EN LA NARRACIÓN.

EJERCICIO N° 1

## Sonido ambiente

El sonido ambiente es todo aquel que está asociado a los ruidos que son parte de un lugar en específico. A modo de ejemplo: en una sala de clases escuchamos la voz del profesor, los lápices de los niños al escribir, el murmullo de los compañeros que son buenos para conversar, los cierres de las mochilas y estuches al abrir o cerrar, y el sonido de algún paquete de galletas que se abre escondido por ahí.

### MATERIALES Y RECOMENDACIONES



#### Objetivo

Crear un minuto Lumière y editarlo con algún sonido ambiente.

**Niveles escolares recomendados**  
3° básico a 4° medio.

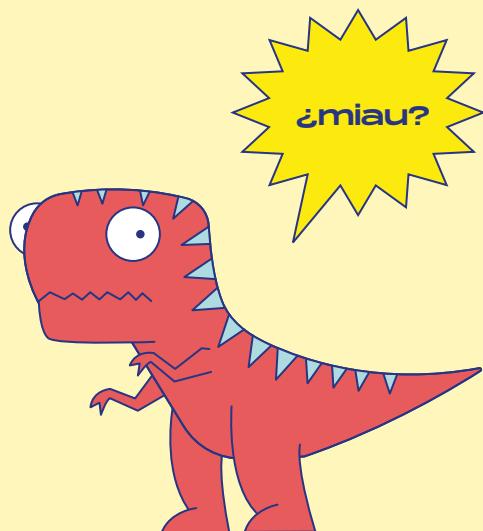
**Duración aproximada**  
Dos sesiones de Cine Club.

#### Materiales

- Un computador con programa de edición.
- Una cámara o teléfono con cámara.
- Biblioteca de sonidos gratuita.
- Una pantalla o proyector para exhibir el material.

#### Llamado a la acción

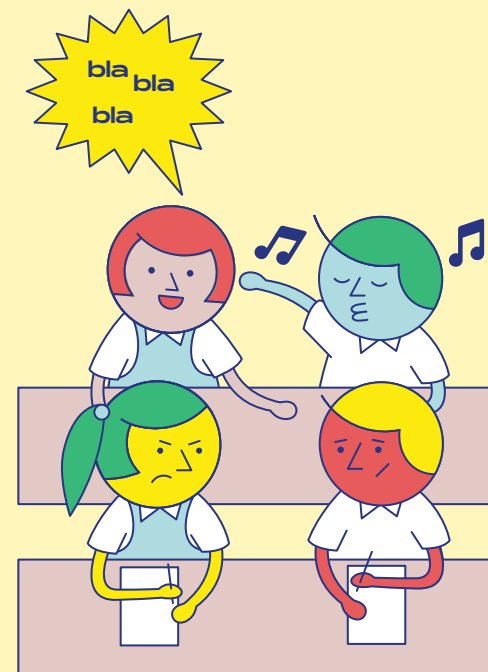
- 1 Filma un minuto Lumière de tu sala de clases. No olvides escoger y componer tu plano usando los ángulos y la escala que tú quieras.
- 2 Descarga nuestro archivo de sonidos ambientes en nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos.
- 3 Edita tu minuto Lumière experimentando con distintas pistas de sonido ambiente.
- 4 Escoge la que más te guste.
- 5 Muestra el resultado en tu Cine Club.



El cine en sus primeros años no contaba con sonido, pero las películas eran acompañadas por música en vivo y algunas veces de un comentarista. Incluso antes de la invención del cine sonoro, las personas ya buscaban acompañar la experiencia visual con la auditiva. Luego, en 1927, el director Alan Crossland estrenó *El cantante de jazz*, primera película sonora de gran alcance comercial. A partir de ese momento, y a pesar de la resistencia de grandes cineastas, el sonido se constituye como parte fundamental del cine.

Aunque el cine es sonoro hace un buen tiempo, se suele considerar como algo secundario. Sin embargo, según el músico, teórico de cine y sonido Michel Chion (1993), el sonido enriquece la imagen, incluso haciéndonos creer que sonido e imagen están asociados de manera natural.

¿Han pensado en los sonidos de los monstruos o dinosaurios? Si esas criaturas no existen, ¿por qué les asociamos ciertos gruñidos o graznidos?

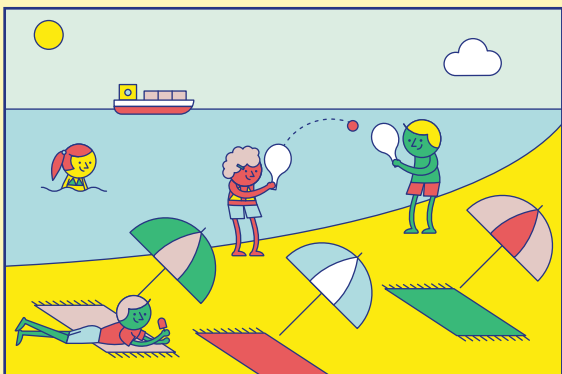
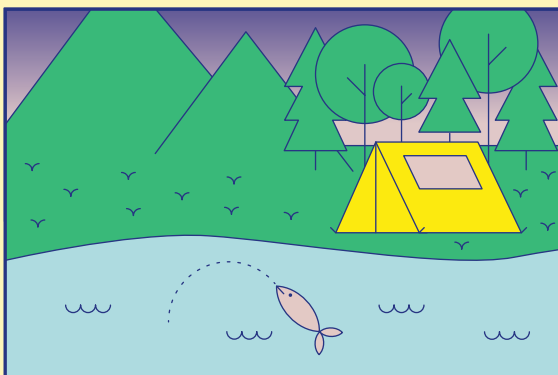
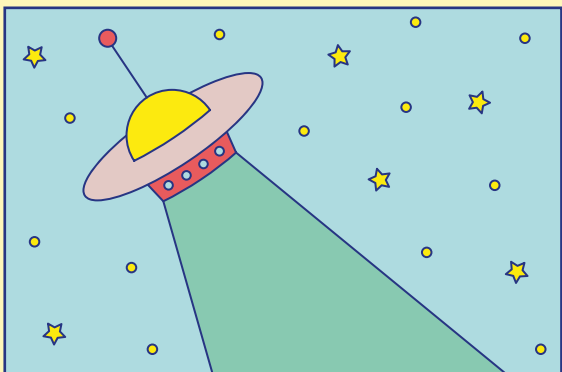


### ¿SABÍAS QUÉ?



Las primeras ficciones sonoras de Chile fueron *Canción de amor* (Juan Pérez Berrocal, 1930), cuyo sonido fue registrado mediante la técnica *Vitaphone* (discos que se sincronizan con la película) y *Norte y Sur* (Jorge "Coke" Délano, 1934), cuyo sonido fue registrado con la técnica de *Movietone* (el sonido va registrado directamente en la cinta de la película).

Para seguir pensando, ¿qué sonidos imaginan que constituyen el ambiente en los siguientes espacios?



## EJERCICIO N° 2

# Musicalización

La música en el cine cumple múltiples funciones y, aunque muchas veces se piensa como un elemento menor, es importante analizarla considerando sus grandes posibilidades narrativas y expresivas. Chion señala que “la música une y separa, puntúa o diluye, conduce y retiene, asegura el ambiente, esconde los raccords de ruidos o imágenes que <<no funcionan>>” (1997, p.195).

¿Alguna vez han visto una película y pensado en lo increíble de su banda sonora? De sus películas favoritas, ¿hay alguna que no tenga música?



### MATERIALES Y RECOMENDACIONES

#### Objetivo

Escoger una canción y escribir una situación o escena en base a esta.

**Niveles escolares recomendados**  
3° básico a 4° medio.

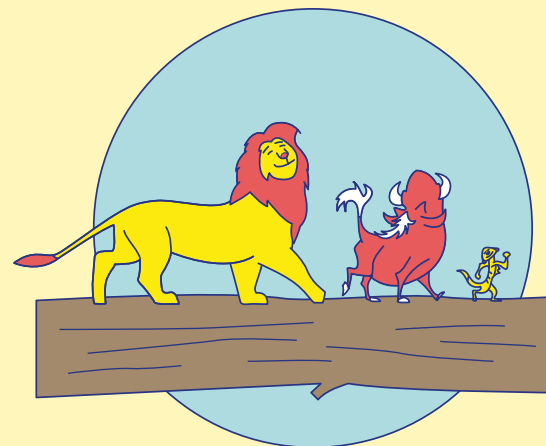
**Duración aproximada**  
Una sesión de Cine Club.

#### Materiales

- Biblioteca de música gratuita.
- Audífonos.
- Parlantes.
- Lápiz y papel.

#### Llamado a la acción

- 1 Encuentra una lista bibliotecas de canciones y sonidos de uso gratuito desde nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos.
- 2 En grupos o parejas escojan una.
- 3 Escúchenla con los ojos cerrados.
- 4 Escriban una situación que podría ocurrir con esa música de fondo.
- 5 Lean lo escrito con la música de fondo al resto del Cine Club.



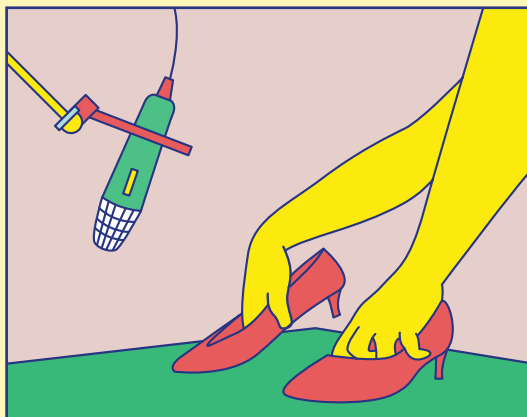
Para quienes vieron *El Rey Leon* (Rob Minkoff y Roger Allers, 1994) siendo niños, esta escena es inseparable de su música y frase "Hakuna Matata".



# Foley

El *foley*, también llamado efecto de sala, es una técnica de posproducción que consiste en la recreación de sonidos en un estudio que luego se agregan a una película. Este "doblaje" puede hacerse en caso que el sonido no haya sido registrado correctamente durante la filmación o por motivos dramáticos o narrativos.

Ejemplos de *foley* son: utilizar papel celofán o un paquete de papas fritas para simular el sonido del fuego, usar un mazo de naipes para representar el sonido de un fajo de billetes, golpear unos guantes entre sí para emular el sonido de las alas de un pájaro, o utilizar el sonido de un portamaletas hidráulico para simular la apertura de una puerta de una nave espacial.



## MATERIALES Y RECOMENDACIONES



### Objetivo

Crear diferentes sonidos y aplicarlos a varias situaciones filmadas mediante la edición.

### Niveles escolares recomendados

6° básico a 4° medio.

### Duración aproximada

Dos sesiones de Cine Club.

### Materiales

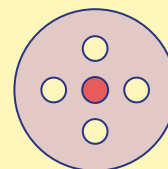
- Una cámara o celular con cámara.
- Un grabador de sonido o dispositivo que permita registrar sonido.
- Un computador con programa de edición.
- Un proyector o pantalla con sonido para mostrar el trabajo final.

### Llamado a la acción

- 1 Filma tres planos de personas realizando distintas acciones (por ejemplo, comer, hablar, jugar con una pelota, correr, etc.).
- 2 Toma tu grabadora de sonido, cámara o teléfono.
- 3 Identifica por dónde ingresa el sonido a tu dispositivo, es decir, dónde está el micrófono.
- 4 Registra distintos sonidos que puedan coincidir con lo que filmaste.
- 5 En un programa de edición borra la pista de sonido de tu primera filmación e ingresa los sonidos que registraste.
- 6 Cuando estés listo, muestra tu trabajo al resto de tu Cine Club.

# El guion

LA FORMA CINEMATOGRAFICA DE ESCRIBIR UNA HISTORIA.



Normalmente, al leer una novela o un cuento interpretamos lo que ocurre con los personajes a través de palabras y les asignamos imágenes mentales. Muy por el contrario, al ver una película observamos imágenes que nos permiten interpretar lo que ocurre en una situación o con cierto personaje.

Así, cuando escribimos para cine tenemos que pensar en imágenes y sonidos, más que en diálogos. También puede resultar conveniente considerar algunas de las posibilidades que nos otorga el cine, y que otras artes narrativas no, como por ejemplo:

- Con el cine podemos hacer grandes elipsis temporales, omitiendo segundos o siglos en una misma historia.
- La cámara, mediante los movimientos, escala y ángulos, nos permite mostrar específicamente lo que queramos.
- Además, con el cine, y gracias al montaje, podemos trasladarnos de un lugar a otro cambiando de locaciones.

Pero, ¿qué tienen que ver esas cualidades con el guion? El guion es el mapa principal con el que se va a filmar la película. Con él se estructura la historia y cómo va a ocurrir. Un buen guion contempla y describe factores como el espacio en que ocurre la acción, una hora estimada, las acciones de los personajes, la actitud de estos y sus diálogos. Todo esto debe ser realizado de manera breve y, sobre todo, basado en acciones que nos permitan comprender la historia.

Para poder escribir un guion lo primero que necesitan es una idea. Para esto no hay fórmulas, pero sí es posible aconsejar que busquen historias que deseen narrar, que sean originales y que puedan interesarle a más personas. Escuchen las historias que tienen para contar sus vecinos, compañeros, profesores y familiares; utilicen los elementos cotidianos como puntos de partida o inventen un mundo de fantasía; lean noticias, cuentos breves y, sobre todo, vean muchas películas y lean guiones.



Una vez que existe una idea, es momento de comenzar a pensar en el orden y los sucesos, es decir, la trama. Esto quiere decir que debemos elaborar un listado de cosas que van ocurriendo, considerando el planteamiento, nudo y desenlace, así como también debemos definir quién o quiénes son nuestros protagonistas y cuál es su objetivo.

Para escribir su historia pueden pensar en el siguiente esquema básico: un personaje tiene un objetivo, se encuentra con un obstáculo y debe superarlo, para lo que debe realizar una serie de acciones.

## EJERCICIO N° 1

# Escribir un *storyline* de una película ya vista

Un *storyline* es un resumen, en no más de cinco líneas, de la historia que van a contar. Es un paso previo a la escritura del guion, donde se plantea quiénes son los protagonistas y qué les va a suceder. Por ejemplo:

*El joven Miguel sueña con ser un exitoso músico, tal como su ídolo, Ernesto de la Cruz. Para lograrlo, debe enfrentarse a su familia, que le prohíbe la música. Desesperado por probar su talento, Miguel termina en el colorido mundo de los muertos, en el camino conoce a un encantador y misterioso Héctor y juntos descubren la verdadera historia de la familia de Miguel.*

¿Qué película es?

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

**Objetivo**

Escribir un *storyline* de una película ya vista, sin decir a cuál pertenece.

**Niveles escolares recomendados**

4° básico a 4° medio.

**Duración aproximada**

Una sesión de Cine Club.

**Materiales**

- Lápiz.
- Papel.

**Llamado a la acción**

- 1 Cada miembro del Cine Club Escolar escribe en secreto el *storyline* de una película que haya visto recientemente (¡no se lo cuentes a nadie!). El *storyline* debe ser escrito personalmente con los elementos que recuerden.
- 2 Luego, en turnos, cada uno lee su *storyline* sin decir de qué película es.
- 3 El resto del grupo debe adivinar. Pueden intentar máximo cinco veces por *storyline*.

# Escribir una escena

La escritura de un guion sigue un formato estándar que se divide en tres elementos básicos:

## 1. El encabezado

Da información sobre dónde y cuándo transcurre la acción y demarca la escena. Se compone de estas partes:

- Número de escena.
- La abreviatura Int o Ext señala si ocurre en interior o exteriores.
- El espacio concreto en que ocurre, por ejemplo, “Casa abuela de Pedro”.
- La palabra Día o Noche u otra que permita comprender el momento del día en que ocurre la acción.

## 2. La descripción de la acción y el espacio

En un párrafo se describe la acción que se desarrolla en la escena. Se hace en tercera persona, con verbos en presente. Cuando aparece el nombre de un personaje por primera vez se escribe el nombre en mayúscula y su edad entre paréntesis.

## 3. Los diálogos

En los párrafos que sea necesario se escribe lo que dice cada personaje en la escena correspondiente. Cada párrafo de diálogo va encabezado por el nombre del personaje en mayúsculas. Además, se pueden usar acotaciones para indicar actitudes o tonalidades que se escriben bajo el encabezado y entre paréntesis.



### ESC. 1. INT PIEZA FRANCISCA – NOCHE

La habitación está desordenada, la ropa en el piso, la cama deshecha, un perro negro y gordo está rompiendo desenfrenadamente una almohada. Plumas saltan y flotan en el aire. Entra Francisca (15), el perro se detiene.

#### FRANCISCA

(Notablemente ofuscada y con un tono de voz elevado)  
¡Cachirulo! ¡Para!

Francisca va rápidamente donde el perro Cachirulo, quien se da vuelta y le muestra la pancita. Francisca se ríe y comienza a tirar el resto de plumas en el aire. De pronto, entra Pedro (45), el papá. Francisca se detiene.

#### PEDRO

(Sorprendido)  
¿A qué estamos jugando?

Francisca y Pedro siguen tirando plumas y riendo. El perro Cachirulo los mira.

#### PEDRO

(Con un tono más serio)  
Ya, Francisca, ahora sí a ordenar esta pieza.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES



### Objetivo

Crear y escribir una escena en formato guion, en base al resultado que obtengas en los cubos de historia.

**Niveles escolares recomendados**  
5° básico a 4° medio.

**Duración aproximada**  
Dos sesiones de Cine Club.

### Materiales

- Plantilla de cubos de historia.
- Tijeras.
- Pegamento en barra.
- Lápiz.
- Papel.

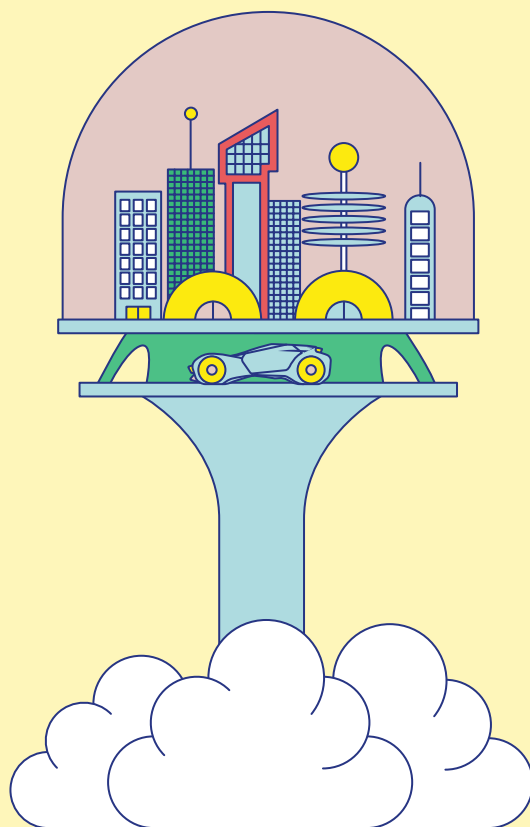
### Llamado a la acción

- 1 En grupos descarguen la plantilla de cubos de historia desde nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos.
- 2 Peguen la plantilla en un cartón delgado o cartulina.
- 3 Ármela cortando y pegando en los lados que se indica.
- 4 Lancen los dados una vez y usen los resultados arrojados para crear una escena.
- 5 Escríbanla en el formato de un guion.
- 6 Presenten su guion al resto del Cine Club.



# Espacio fílmico

EL CAMPO Y  
FUERA DE CAMPO



Por ejemplo ¿Qué imaginan que pasa en esta imagen?

Existe entonces una relación entre aquello que se ve y lo que no, en la que es importante construir un mundo creíble o verosímil, donde la percepción del espectador es fundamental.

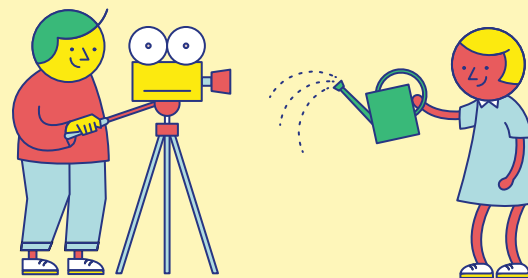
El espacio fílmico es aquello que se produce a partir de la impresión de realidad que nos da una película. Este espacio corresponde a un mundo imaginario que se compone de dos elementos: el primero es el campo y se constituye de todo lo que se ve y oye en el plano; el segundo corresponde al fuera de campo y representa todo lo que no aparece en el cuadro pero se infiere.

De esta manera, el campo funciona como una pequeña ventana al mundo propio del filme y de todos sus elementos internos. A partir de aquello que es visible, el espectador logra construir el universo que se esconde más allá de la pantalla. Es por esto que el espacio fílmico es imaginario: se comienza a construir desde la realidad que representa la película y se completa casi de manera inconsciente por cada uno de nosotros.

Por ejemplo, cuando vemos una película de ciencia ficción, entendemos rápidamente que estamos en un espacio del futuro donde hay otras reglas sociales y políticas, quizás hasta cohabitan humanos con extraterrestres y, normalmente, si la película está bien hecha, no nos cuestionamos cómo pasó cada detalle que llevó a la humanidad a ese estado, sino que inferimos algunas cosas y otras las aceptamos.

## EJERCICIO N° 1

# Encuadre, crear un espacio que no es real



Cuando hacemos un plano estamos decidiendo qué queremos mostrar, desde qué ángulo y mediante cuál composición. También, dado que la imagen cinematográfica está limitada a un cuadro (pantalla), al registrar una imagen estamos decidiendo qué cosas quedarán fuera. A esto se le llama fuera de campo.

### MATERIALES Y RECOMENDACIONES



#### Objetivo

Encuadrar y registrar un video breve representando una estación determinada, con elementos propios de ella.

#### Niveles escolares recomendados

3° básico a 4° medio.

#### Duración aproximada

Una sesión de Cine Club.

#### Materiales

- Una cámara o celular con cámara.
- Un trípode (opcional).
- Los materiales que tu idea requiera (ej: una botella con agua, hojas secas, un abanico o ventilador, etc.).
- Una pantalla o proyector con sonido para exhibir los trabajos.

#### Llamado a la acción

- 1 En grupos identifiquen la estación en la que están (primavera, verano, otoño o invierno).
- 2 Seleccionen una estación, pero que no sea la actual. Por ejemplo, si están en otoño, escojan primavera.
- 3 Busquen algún espacio del colegio que permita recrear, en un plano detalle, la estación escogida (por ejemplo, y dependiendo de su decisión, hojas caídas del otoño, humedad y gotitas cayendo en un invierno lluvioso, un sol radiante iluminando las hebras del pasto, etc.).
- 4 Busquen los elementos que necesiten para recrear ese micro clima (por ejemplo una manguera, hojas, una lámpara o foco potente).
- 5 Creen su micro clima y registren un video breve, donde deben mostrar ese detalle de clima falso por 30 segundos. Luego abran el plano, es decir, muestren lo que estaban dejando fuera, por otros 30 segundos.
- 6 Muestren su experimento a sus compañeros y compañeras.

# Lo que no vemos también es parte del relato

Cuando hacemos un relato audiovisual es imposible mostrar todo, siempre debemos encuadrar y nuestros cortos o largos deben tener una duración determinada. Esta situación, más que un problema, es una oportunidad para sintetizar y buscar maneras creativas de elaborar un relato. Uno de los recursos que se suele utilizar es el suspenso mediante el fuera de campo.

Por ejemplo: vemos en un primer plano y en ángulo cenital a un personaje acostado. El personaje grita “¡no, por favor no me hagan eso!”. Cortamos a un plano medio con ángulo normal, y el personaje comienza a desesperar. Luego, en un plano general vemos que ríe y hay una persona haciéndole cosquillas en los pies.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES



### Objetivo

Elaborar una escena que, mediante el uso de planos y fuera de campo, revele información.

**Niveles escolares recomendados**  
7° básico a 4° medio.

**Duración aproximada**  
Tres sesiones de Cine Club.

### Materiales

- Lápiz.
- Papel.
- Una cámara o teléfono con cámara.
- Un computador con un programa de edición.
- Un proyector o pantalla con sonido para mostrar el resultado.

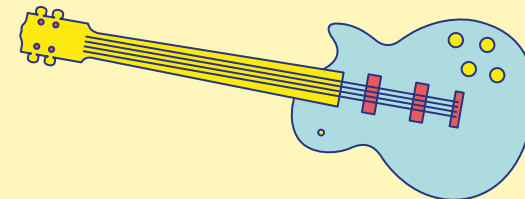
### Llamado a la acción

- 1 En grupos, piensen en una situación que pueda ser dividida en no más de tres planos y así entregar información de manera parcelada, tal como el ejemplo anterior.
- 2 Puede ser una situación que comience como suspenso y termine como comedia.
- 3 Definan los planos que usarán.
- 4 Definan si necesitan sonidos de una biblioteca. Recuerden que pueden descargarlos desde nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos.
- 5 Definan los objetos que necesitan.
- 6 Filmen y monten la escena.
- 7 Presenten su resultado al resto de su Cine Club.

# Sonido fuera de campo

Tal como mencionamos anteriormente, suele suceder que el sonido pasa desapercibido, pero muchas veces nos entrega información vital para el desarrollo de la historia. Este es el caso de los sonidos fuera de campo, los que pueden indicarnos el lugar en que están los personajes, la pronta llegada de alguien o un posible peligro, entre muchas otras opciones.

Por ejemplo: un joven está sentado en su escritorio. Tiene los audífonos puestos y escuchamos su música, una canción de rock clásico, mientras dibuja algo que no vemos. De pronto, todo comienza a temblar. Se mueve la lámpara colgante del techo, el líquido de un vaso con agua, las figuritas que adornan el escritorio. El joven mira con una leve sorpresa, se quita los audífonos y escuchamos el sonido de un tren.



## MATERIALES Y RECOMENDACIONES



### Objetivo

Elaborar una escena en base a un sonido fuera de campo.

**Niveles escolares recomendados**  
3° básico a 4° medio.

**Duración aproximada**  
Tres sesiones de Cine Club.

### Materiales

- Biblioteca de sonidos.
- Cámara o celular con cámara.
- Un computador con programa de edición.
- Un proyector o pantalla con sonido para exhibir el trabajo.

### Llamado a la acción

- 1 Ve a la biblioteca de sonidos de nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos, y elige alguno que te parezca útil para narrar alguna situación.
- 2 Planifica y filma la escena, puede ser un solo plano.
- 3 Edítala con el sonido que escogiste y muéstrala a tus compañeros.

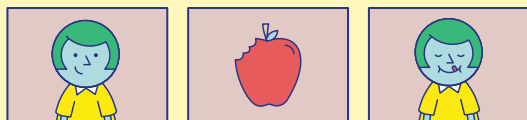
# El montaje

SUS FUNCIONES  
NARRATIVAS Y EXPRESIVAS

El cine es una forma de expresión artística que combina distintas disciplinas y elementos, entre ellos la mezcla de planos, escenas y secuencias, así como también sonidos, diálogos y música. Para poder combinar todos estos elementos y producir una película, es fundamental el proceso del montaje.

Mediante este procedimiento, se organizan los distintos elementos de una película para darle forma, sentido, ritmo, duración y continuidad. De esta manera, el oficio del montaje se constituye como un elemento que diferencia al cine de otras artes.

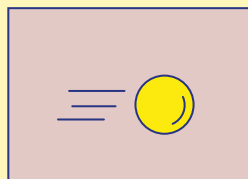
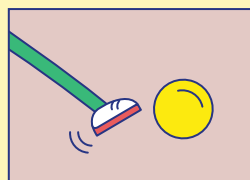
La función básica del montaje es la narrativa. A través del encadenamiento de los planos, el montaje construye el relato. También tiene la cualidad de producir sentido, lo que quiere decir que el encadenamiento de dos o más planos puede generar información que, en el caso de que los planos se exhibieran por separado, no existiría.



¿Qué está comiendo?

Además, existe un tipo de montaje que no busca ocultar su artificio, sino que utilizarlo para generar un mayor impacto en el espectador. A este se le denomina montaje expresivo. En él se utilizan saltos de continuidad, cortes abruptos, fundidos y trabajos rítmicos, entre otras técnicas.

El montaje, además, permite generar continuidad entre cada cambio de plano. Esto es que el espectador no note el cambio de un plano a otro, permitiendo que este pueda seguir el hilo narrativo sin interrupciones. Para esto hay algunas técnicas, como cambiar la escala de planos. Regularmente, genera mejores resultados pasar de un plano general a un plano medio que de un plano general a otro plano general. También se recomienda cortar un plano con movimiento y que continúe en el siguiente con el mismo movimiento.



El *raccord* de movimiento se produce cuando al filmar una acción cortamos en un plano en movimiento y continuamos con otro de mayor o menor tamaño, realizando la continuación de ese movimiento.

EJERCICIO N° 1

## Montaje con papeles

MATERIALES Y RECOMENDACIONES



### Objetivo

Elaborar, organizar y reorganizar una historia en base a diferentes imágenes.

**Niveles escolares recomendados**  
3° básico a 4° medio.

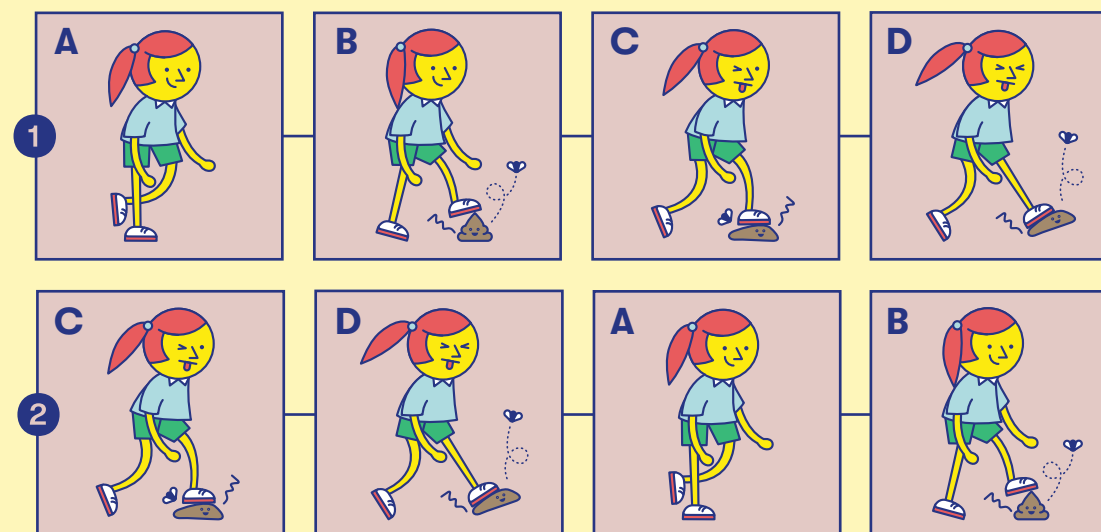
**Duración aproximada**  
Una sesión de Cine Club.

### Materiales

- Post it, cuadrados de papel o papel lustre.
- Lápices de colores y plumones.
- Una cartulina.
- Pegamento en barra.

### Llamado a la acción

- 1 Consigue muchos post it, papel lustre o corta cuadrados de papel.
- 2 Dibuja una historia como si fuera un cómic.
- 3 Ordénala en un sentido cronológico (de principio a fin).
- 4 Busca nuevas maneras de ordenar la historia, cambiando de posición los papeles.
- 5 Fija tu versión final en la cartulina y compártela con tus compañeros y compañeras.



## EJERCICIO N° 2

# Montaje paralelo

El montaje paralelo es un recurso que se utiliza para crear la sensación de simultaneidad entre dos situaciones que no ocurren al mismo tiempo.

Imaginen lo siguiente: un personaje camina por la calle, tranquilo, silbando y con las manos en los bolsillos. Un perrito en un departamento está rompiendo un sillón. El personaje para a mirar una vitrina. El perrito ahora está repartiendo la basura de la cocina en el piso. El personaje llega a una puerta, introduce una llave. ¿Qué va a encontrar al abrir la puerta?

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Crear un relato sobre dos acciones que ocurren de forma paralela.

**Niveles escolares recomendados**  
7° básico a 4° medio.

**Duración aproximada**  
Dos sesiones de Cine Club.

### Materiales

- Hojas de plantilla de *storyboard*.
- Lápices de colores.

### Llamado a la acción

- 1 Descarguen la plantilla de *storyboard* desde nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos, e imprímanla.
- 2 En parejas creen un relato que ocurra en paralelo.
- 3 Dibujen su relato en la plantilla de *storyboard*.



## EJERCICIO N° 3

# Elipsis temporal

Una elipsis es la omisión de una parte del relato que no afecta la comprensión de este. En el cine, las elipsis se usan constantemente para contar una historia que abarca mucho tiempo en una hora y media de película. Imaginen: ¿cómo sería la historia de vida de un personaje si tuviéramos que ver cada acontecimiento, por más mínimo que sea?

Una de las formas más fáciles de hacer una elipsis temporal es poner con palabras en formas de títulos como “10 años después...”. Pero, a menos que sea muy necesario, es preferible hacer notar ese paso del tiempo de formas visuales. Por ejemplo:

Rodolfo es chofer de micro. Todos los días lleva la misma rutina, se levanta a las 5 am, toma un café y come un pan con queso. Se sube al bus desde las 6:30 de la mañana hasta las 2:30 de la tarde. Luego va a su casa, riega sus plantas y juega con su gato. Su vida parece monótona, él no demuestra mucho entusiasmo, pero tiene una meta: quiere conocer México. Para esto está ahorrando meticulosamente en un chanchito de greda. Todos los días coloca un billete de mil pesos y marca en un calendario con una cruz el día que pasó. Además, en una libreta va sacando las cuentas mientras escucha rancheras.

Para demostrar el paso del tiempo, podemos crear una secuencia en la que él realiza esta actividad varias veces, mostrando una vez la rutina completa y luego fragmentos de ella. En estos pedacitos, el

personaje puede estar con ropa distinta, con la barba más o menos larga; vemos el calendario con las marcas y cambiando las hojas. Luego, con un corte, lo podemos ver subir a un avión. Rodolfo consiguió su meta.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Escribir un breve relato que involucre una elipsis temporal.

**Niveles escolares recomendados**  
7° básico a 4° medio.

**Duración aproximada**  
Dos sesiones de Cine Club.

### Materiales

- Lápiz.
- Papel.

### Llamado a la acción

- 1 Escribe una historia breve (no más de dos párrafos), en la que mediante imágenes y saltos temporales podamos ver mucho tiempo condensado en pocas palabras.
- 2 Identifica objetos, cambios de vestuario, cambios en la luz, etc.
- 3 Lee tu propuesta al resto del Cine Club.
- 4 Si desean pueden filmar la que más les guste.

# Secuencia cuatro:



# Las formas del cine

## Cine de ficción, documental y animación

SUS FUNCIONES  
NARRATIVAS Y EXPRESIVAS

Al observar una película estamos viendo una representación de la realidad, independientemente de si se trata de un documental, una ficción o una animación. Cuando decidimos filmar algo, siempre estamos tomando la opción de registrar desde un ángulo y con una escala de planos determinada. Además, al fijar la cámara, inevitablemente estamos dejando cosas fuera de campo.

Teniendo en cuenta lo anterior, es posible cuestionarse la relación con la realidad que tienen los géneros de ficción y documental. En pocas palabras, las diferencias fundamentales entre ambas modalidades son:

- 1) Que la ficción busca la representación de algo imaginario, es decir, propone una historia que ocurre dentro de un universo inventado y para esto la creación de un relato es una herramienta principal para hacerlo verosímil.
- 2) Por su parte, el documental tiene como objetivo la representación de algún aspecto de la realidad. En otras palabras, mientras que el realizador de ficción elabora un guion y junto con su equipo técnico realiza cuidadosas planificaciones, decorados, efectos especiales y los actores representan el papel asignado, el realizador documental busca exponer algún aspecto desconocido de la realidad, siempre desde un punto de vista claro. Para esto busca en los hechos acontecidos, realizando una investigación que le permita, además, acceder a información que fortalezca su propuesta.

Por otro lado, la animación consiste en una técnica que permite dar la sensación de movimiento a objetos inanimados. Existen muchas técnicas, como el *stopmotion* (objetos con volumen que se mueven cuadro a cuadro), animación digital (dibujos computarizados), animación tradicional (dibujos hechos a mano), técnicas mixtas (por ejemplo: personajes dibujados a mano con fondos digitales), animación de recortes (papeles que se animan cuadro a cuadro), *pixelation* (*stopmotion* pero con personas), teatro de sombras, entre otros. La animación es un formato tan antiguo como el cine y, aunque se encuentra asociado normalmente al cine de ficción, existen películas documentales con animaciones o completamente animadas.

# Cine documental

Una técnica común en el documental es la entrevista, en la que a través del testimonio de una persona es posible explorar un tema en mayor profundidad. La entrevista puede ayudar a recabar información y mostrar la humanidad de un personaje. Al realizar una entrevista es recomendable pensar en imágenes que acompañarán el relato del personaje, ya sean recreaciones, documentos de archivo, planos detalle del mismo personaje o el espacio que lo rodea, entre otros.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Realizar una entrevista a una persona y utilizar diferentes planos para describirla documentalmente.

**Niveles escolares recomendados**  
7° básico a 4° medio.

**Duración aproximada**  
Cuatro sesiones de Cine Club.

### Materiales

- Una cámara o celular con cámara.
- Un trípode.
- Un personaje.
- Un computador con programa de edición.
- Un proyector o pantalla con sonido para mostrar el trabajo.

### Llamado a la acción

- 1 En grupos o parejas identifiquen un personaje que les parezca interesante (puede ser una abuela, un artesano, un personaje de la localidad, una artista, etc.).
- 2 Solicítenle permiso para registrar lo que les interesa de ellos en un día.
- 3 Lleven cámara o teléfono celular.
- 4 Entrevisten a la persona para saber más sobre su historia personal, su oficio y su trayectoria.
- 5 Busquen y registren los espacios y elementos que son representativos de ese personaje. Deben utilizar al menos cinco planos detalle, uno general y un plano medio.
- 6 Durante el video debe haber momentos donde no haya palabras, sino que las imágenes hablen y describan al personaje.
- 7 En un software de edición monten la entrevista con los planos de los detalles para crear un video de no más de 3 minutos.
- 8 Exhiban el ejercicio a sus compañeros.



# Cine de ficción

En el cine de ficción se escriben guiones y se planifican los planos que serán necesarios decidir con antelación al rodaje. Para eso, los equipos de realización desarrollan guiones técnicos y *storyboards*. Luego, en los días de rodaje, van cumpliendo con filmar todas las tomas que se acordaron previamente.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES

### Objetivo

Adaptar un cuento corto a un cortometraje mediante un *storyboard*, plan de rodaje, rodaje y post producción.

**Niveles escolares recomendados**  
3° básico a 4° medio.

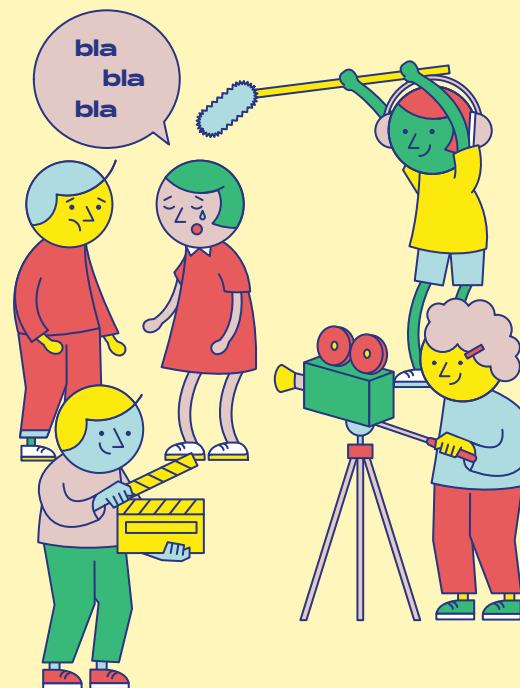
**Duración aproximada**  
Seis sesiones de Cine Club.

### Materiales

- Cuentos cortos.
- Plantilla de *storyboard* descargable.
- Lápices.
- Papel.
- Una cámara o celular con cámara.
- Un trípode.
- Un personaje.
- Un computador con programa de edición.
- Un proyector o pantalla con sonido para mostrar el trabajo.

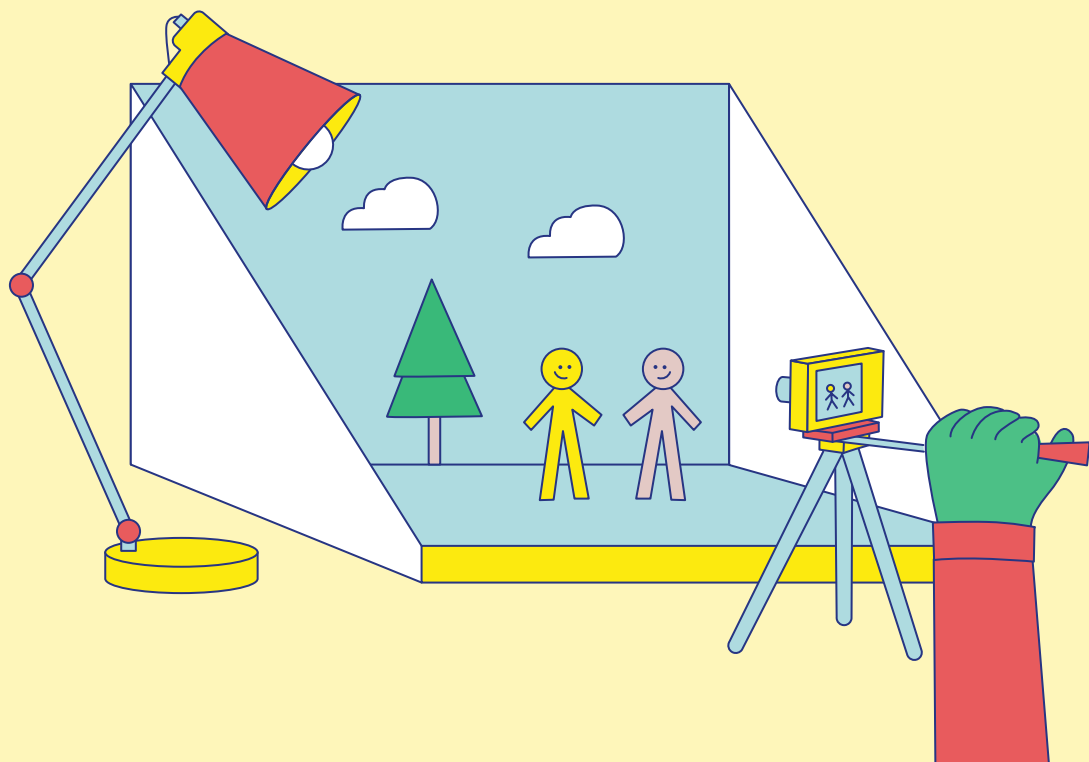
### Llamado a la acción

- 1 Revisa los cuentos de Santiago en 100 Palabras en [www.santiagoen100palabras.cl](http://www.santiagoen100palabras.cl).
- 2 En grupos escojan uno que les guste y puedan realizar.
- 3 Transformen el cuento en un guion cinematográfico.
- 4 Hagan un *storyboard* (con la plantilla descargable desde nuestro sitio web: Sección Material educativo > Recursos didácticos).
- 5 Planifiquen los días en que van a grabar y qué implementos necesitarán (vestuario, utilería, locaciones, actores, etc.).
- 6 Filmen y monten las escenas.
- 7 Exhiban el resultado al resto del Cine Club.



# Animación en *stop motion*

Una de las técnicas más comunes en animación es la del *stop motion*. Consiste en generar la ilusión de movimiento mediante fotografías que van mostrando el avance de un objeto o figura. Tal como en la tira del zoótropo, en *stop motion* cada foto corresponde a un leve movimiento que, al reproducirse con las otras fotografías, produce la sensación de movimiento.



## MATERIALES Y RECOMENDACIONES



### Objetivo

Realizar una breve animación en *stop motion* utilizando figuritas y fondos.

### Niveles escolares recomendados

3° básico a 4° medio.

### Duración aproximada

Cuatro sesiones de Cine Club.

### Materiales

- Cartulinas.
- Lápices de colores y plumones.
- Cinta adhesiva.
- Juguetes.
- Revistas y diarios para recortar.
- Pegamento en barra.
- Tijeras.
- Lámparas.
- Una mesa.
- Una cámara o celular con cámara.
- Un trípode o una superficie plana y fija donde apoyar la cámara.
- Un computador con programa de edición.
- Un proyector o pantalla con sonido.

### Llamado a la acción

- 1 Como Cine Club Escolar, lleven a la clase juguetes y figuritas que les gusten (una por persona).
- 2 Júntenlas en una mesa y comiencen a crear una historia. Como es animación, pueden hacer la historia tan fantástica como deseen.
- 3 Dibujen y pinten en cartulinas fondos de las locaciones en que ocurre la historia (casa, colegio, espacio, bosque, etc.).
- 4 Péguenlas en una pared a la altura de una mesa.
- 5 Usen la mesa como la superficie donde se paran los personajes. Pueden crear distintos suelos dibujando o con recortes.
- 6 Ubiquen los juguetes y comiencen a crear sus escenas.

### Algunos consejos

← Normalmente, una animación corresponde a 24 cuadros (fotos o fotogramas) por segundo, pero puedes llegar a usar 12 por segundo y funcionará bien.

← Intenta que en cada fotografía haya más que un solo movimiento, por ejemplo: si hay más de un personaje, que todos estén haciendo algo; si hay animales de fondo, que se muevan un poco. Esto hace más interesante la imagen.

← Debes tener cuidado y tener la cámara fija en todo momento, es necesario contar con un trípode.

← Una animación requiere muchas fotografías y, por lo tanto, mucha paciencia. Hay que considerar el tiempo que toma para alcanzar a terminar el trabajo.

← Al ingresar al software de edición, hay que traspasar las fotografías a la línea de tiempo y asignarle una duración a cada una. Acá debes ir probando, pero para comenzar te recomendamos que cada fotograma tenga una duración de 83 milésimas de segundo, y luego comenzar a acomodarlos.

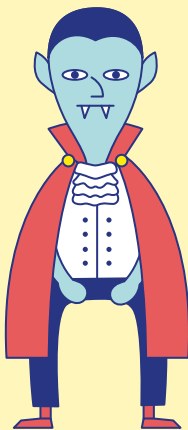
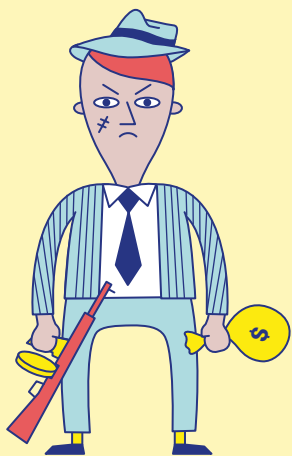
## Géneros cinematográficos

DEFINICIÓN E HISTORIA DE LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

El concepto de **género cinematográfico** hace referencia a grupos de películas que comparten características de forma y contenido. La mayoría de los géneros nacieron con la consolidación de la industria cinematográfica estadounidense en los años 20 y 30, pero sus orígenes se pueden encontrar en los inicios del cine y en la literatura.

Los géneros cinematográficos pueden delimitarse por distintos elementos, como por su **tono** (terror, comedia, drama, acción, etc.), **tema** (cine histórico, bélico, de fantasía, policíaco, entre otros) y/o **sistema de producción** (independiente, cine b, de metraje encontrado, animación). Otro aspecto característico de las películas de género es que pertenecen a un grupo o corpus. Esto permite la intertextualidad, es decir, que una película hace referencia a sus predecesoras. Por ejemplo, es casi imposible ver una película de ciencia ficción que transcurre en una nave espacial sin que haya referencias al clásico de ciencia ficción *Alien: El octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979).

Los géneros, además, no son estáticos ni excluyentes entre sí. Esto quiere decir que una película puede presentar marcadores de más de un género, mezclando, por ejemplo, la comedia con el terror, la acción con el drama, el documental con el suspenso, entre muchas posibles combinaciones hechas y por hacer.



### EJERCICIO N° 1

# Creación de un espacio de ciencia ficción

#### MATERIALES Y RECOMENDACIONES



##### Objetivo

Realizar una escena del género de ciencia ficción, considerando elementos propios de decoración, vestuario, sonido, etc.

##### Niveles escolares recomendados

3° básico a 4° medio.

##### Duración aproximada

Cinco sesiones de Cine Club.

##### Materiales

- Lápiz y papel.
- Una cámara o celular con cámara.
- Un trípode.
- Utilería.
- Decoración.
- Vestuario.
- Un computador con programa de edición.
- Un proyector o pantalla con sonido para mostrar el trabajo.

##### Llamado a la acción

- 1 En grupos o parejas escriban una escena corta (en formato guion) de ciencia ficción. No es necesario que sea una historia completa, puede ser solo una situación.
- 2 Identifiquen en esa historia los elementos de decoración, vestuario, utilería y/o maquillaje que hacen evidente que la historia corresponde al género señalado.
- 3 Identifiquen los sonidos ambiente o efectos de sonido que ayudan a crear la atmósfera del género.
- 4 Filmen y monten la escena contemplando integrar los sonidos necesarios.
- 5 Muestren su escena en el Cine Club.

Uno de los géneros cinematográficos visualmente más llamativos y con películas que han marcado la vida de muchas personas es el de la ciencia ficción. En este los temas están vinculados al futuro (muy lejano o cercano), avances tecnológicos, viajes en el espacio, otros planetas, extraterrestres, guerras intergalácticas, gobiernos totalitarios, etc.

Tal como se menciona anteriormente, las películas de un determinado género son parte de un grupo. En este se entienden las reglas del juego, es decir, se asumen algunas cosas y otras se infieren de la película. Acá también influye el concepto de espacio fílmico revisado anteriormente.



# Mezcla de géneros



## ¿Te imaginas un western de extraterrestres?

Actualmente se reconoce que los géneros cinematográficos no son estáticos, es decir, cambian a lo largo del tiempo. Además, existen híbridos o mezclas que son muy comunes, como la tragicomedia, y otras más excepcionales, como la ciencia ficción y el western.

### MATERIALES Y RECOMENDACIONES



#### Objetivo

Elaborar una escena breve que involucre elementos de dos géneros cinematográficos.

#### Niveles escolares recomendados

7° básico a 4° medio.

#### Duración aproximada

Seis sesiones de Cine Club.

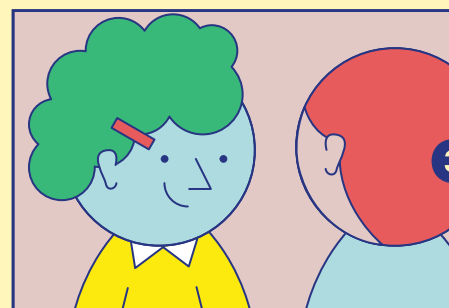
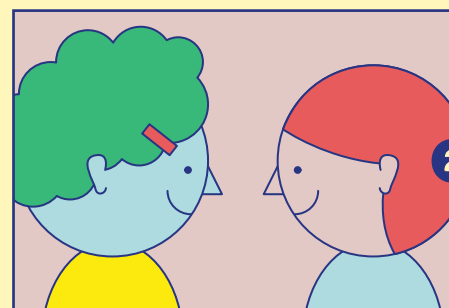
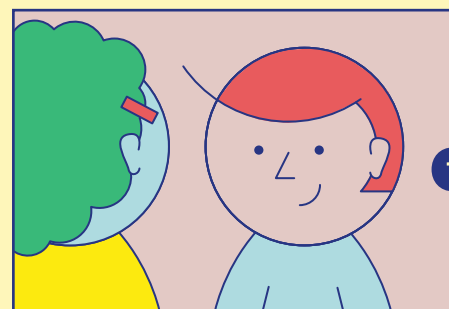
#### Materiales

- Lápiz y papel.
- Una cámara o celular con cámara.
- Un trípode.
- Utilería.
- Decoración.
- Vestuario.
- Un computador con programa de edición.
- Un proyector o pantalla con sonido para mostrar el trabajo.

#### Llamado a la acción

- 1 En grupos escojan alguna de estas combinaciones: i) terror + musical; ii) documental + ficción; iii) fantasía + policiaco.
- 2 Escriban una escena corta (en formato guion). No es necesario que sea una historia completa, puede ser solo una situación.
- 3 Identifiquen en esa historia los elementos de decoración, vestuario, utilería y/o maquillaje que hacen evidente que la historia corresponde a los géneros señalados.
- 4 Identifiquen los sonidos ambiente o efectos de sonido que ayudan a crear la atmósfera de los géneros.
- 5 Filmen y monten la escena contemplando integrar los sonidos necesarios.
- 6 Muestren su escena en el Cine Club.

# Ejercicio plano contra plano

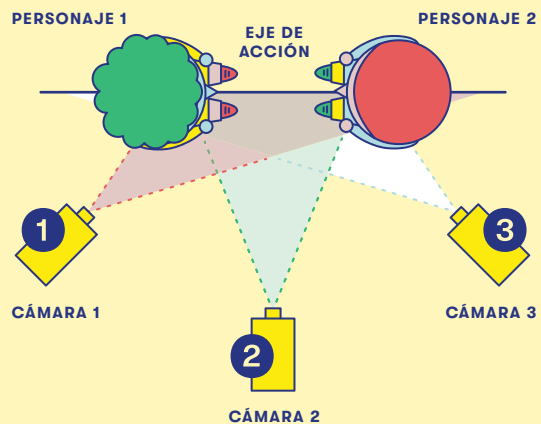


El plano contra plano es una técnica cinematográfica para crear mayor dinamismo en una conversación o intercambio de miradas entre dos o más personajes, al mismo tiempo que se mantiene la continuidad espacial. Este recurso no es obligatorio cuando se filma un diálogo, pero es útil para el ritmo del montaje.

En un plano contra plano, vemos a un personaje y luego a su interlocutor. También puede ser un personaje observando un objeto o situación.

## Eje de mirada

Para realizar un plano contra plano es importante dominar un aspecto técnico del cine, denominado el **eje de mirada**. El eje es una línea imaginaria que se determina por la posición de la cámara y permite que la mirada de los personajes esté ubicada respecto del espacio. Es decir, al mantener la cámara en el eje, la mirada de los personajes tiene la dirección correcta para que el espectador entienda la correlación entre cada elemento.



Para comprender el eje es recomendable situar dos personajes frente a frente, imaginar una línea que los divide de forma horizontal y tener en cuenta que la cámara puede ir solo de un lado de esa línea, nunca cruzarla.

### MATERIALES Y RECOMENDACIONES

#### Objetivo

Registrar dos versiones de un mismo diálogo, una respetando el eje de acción y otra rompiéndolo.

#### Niveles escolares recomendados

7° básico a 4° medio.

#### Duración aproximada

Tres sesiones de Cine Club.

#### Materiales

- Una cámara o celular con cámara.
- Masking tape o cinta adhesiva de papel.
- Un trípode.
- Un computador con programa de edición.
- Un proyector o pantalla con sonido para mostrar el trabajo.

#### Llamado a la acción

- 1 En grupos de no más de cuatro personas redacten un diálogo sencillo o intercambio de miradas.
- 2 Sitúen a los dos personajes de pie mirándose.
- 3 Tracen la línea horizontal entre los perfiles de los personajes y fijenla con la cinta adhesiva.
- 4 Sitúen la cámara y hagan un plano general de los personajes donde digan todo el diálogo, luego un plano medio y un primer plano de cada uno mirándose y diciendo sus líneas. Todo esto debe ser realizado con la cámara respetando la línea.
- 5 Luego cambien la cámara al otro lado de la línea y hagan algún fragmento del diálogo de cada personaje.
- 6 Monten dos versiones, una con los planos hechos solo desde un lado de la línea y una segunda con planos mezclados de ambas líneas.
- 7 Muestren su escena en el Cine Club y analicen ¿qué pasa cuando se traspasa la línea del eje?

## MÁS EJERCICIOS DE REALIZACIÓN

# Ejercicio de punto de vista



El punto de vista en cine tiene que ver con dos preguntas fundamentales: qué quiero decir y cómo lo voy a decir. Esta última, de carácter más concreto, corresponde a aspectos como el lugar donde sitúo la cámara, considerando la altura, ángulo, escala de plano y composición. También influyen los sonidos que escuchamos, quiénes son los personajes principales, qué espacios mostramos y qué cosas quedan fuera de campo. Por otro lado, el qué quiero decir está relacionado con la mirada y opinión de la persona que está realizando la película o cortometraje, es decir, qué es lo que quiere contar. Para esto se apoya en lo mencionado anteriormente.

Por ejemplo, si al realizar una historia el objetivo es exhibir los hechos desde la mirada de los niños, un recurso posible es situar la cámara a la altura de la mirada de estos así como también dejar a los adultos en segundo plano o en roles secundarios, entregándonos la perspectiva que tendría un niño sobre problemáticas adultas.

### MATERIALES Y RECOMENDACIONES

#### Objetivo

Realizar un video desde el punto de vista de un animal, utilizando elementos que lo ilustren, como ángulo, altura de la cámara y velocidad.

#### Niveles escolares recomendados

3° básico a 4° medio.

#### Duración aproximada

Tres sesiones de Cine Club.

#### Materiales

- Una cámara o teléfono con cámara.
- Un computador para editar.
- Un proyector o pantalla con sonido para exhibir el trabajo final.

#### Llamado a la acción

- 1 En parejas elijan alguno de los posibles sujetos: i) un gato; ii) un perro.
- 2 Realicen un video de no más de 2 minutos en que el sujeto seleccionado busca comida.
- 3 Recuerden pensar como el animal que eligieron: ¿desde qué altura ve las cosas? ¿Qué espacios usaría para buscar comida? ¿Con qué velocidad se mueve?
- 4 Editen el video con los sonidos que estimen convenientes.
- 5 Exhíbanlo a sus compañeros del Cine Club.

# Ejercicio de plano comentado



Un plano comentado es exactamente lo que dice la palabra. La idea es que cada miembro del Cine Club elija un plano que le parezca interesante de alguna película que tengan disponible y lo exhiba dos veces a sus compañeros, comentando los aspectos del lenguaje cinematográfico que lo hacen llamativo.

## MATERIALES Y RECOMENDACIONES



### Objetivo

Seleccionar y analizar un plano o secuencia y comentar sus elementos.

### Niveles escolares recomendados

6° básico a 4° medio.

### Duración aproximada

Depende de la cantidad de miembros del Cine Club.

### Materiales

- Una película o cortometraje por estudiante.
- Lápiz y papel.
- Un proyector o pantalla con sonido para exhibir el trabajo final.

### Llamado a la acción

- 1 En parejas elijan algún plano de una película, anoten desde dónde comienza y dónde termina en el papel.
- 2 Observen el fragmento seleccionado y anoten los elementos que les llaman la atención, describan los elementos que hay en el cuadro, el sonido, el ritmo del movimiento si es que hay, los colores, los diálogos, o lo que sea que les parezca importante, todo en orden de aparición.
- 3 Exhiban una vez el plano seleccionado con sonido y en silencio.
- 4 Vuelvan a exhibir el plano, esta vez quitándole el sonido y relatando los elementos que anotaron.

Aneexo

Aneexo

Aneexo

Aneexo

Aneexo

Aneexo

Aneexo

# Glosario audiovisual

## A

### Ángulo

Inclinación de la cámara en relación al personaje o sujeto.

## C

### Cámara en mano

Técnica de registro en que no se utiliza soporte, la cámara se sostiene manualmente.

### Cámara fija

Técnica de registro en que la cámara no se mueve, normalmente sobre un trípode.

### Campo

Todo lo que se encuentra dentro del cuadro.

### Ciencia ficción

Género cinematográfico y literario que hace alusión al futuro.

### Claqueta

Instrumento que se utiliza en rodaje para marcar las escenas y tomas, al mismo tiempo que da una señal sonora (clap) para la sincronización del sonido directo con la imagen.

### Comedia

Género cinematográfico, literario y teatral que trabaja

situaciones ridículas, busca hacer reír y termina con un final feliz.

### Composición

Manera en que se organizan los objetos y personajes en el cuadro.

### Continuista

Profesional a cargo de supervisar que no se cometan errores en la continuidad o *raccord* durante la filmación.

### Corte bruto

Primer borrador de montaje de la película o cortometraje.

### Cortometraje

Pieza audiovisual de menos de 30 minutos.

## D

### Diegético

Todo lo que ocurre en el campo o cuadro.

### Dirección de arte

Departamento y cargo, tiene como responsabilidad la escenografía, decorado, paleta de color, utilería, vestuario, pelo y maquillaje.

### Dirección de fotografía

Departamento y cargo, tiene como responsabilidad la iluminación y propuesta fo-

tográfica, maneja la cámara.

### Dirección

Cargo que supervisa, coordina el equipo y tiene la visión general de la película.

### Dolly

Instrumento con sistema de rieles que permite movimientos de cámara lineales, curvos y circulares.

### Dolly in

Movimiento de cámara en que esta se acerca al sujeto.

### Dolly out

Movimiento de cámara en que esta se aleja del sujeto.

## Drama

Género cinematográfico, teatral y literario que combina tragedia y comedia.

## E

### Elipsis

Técnica narrativa que consiste en suprimir una parte del relato.

### Escena

Toda acción que ocurre dentro de un mismo escenario.

## Extra diegético

Todo lo que ocurre fuera del cuadro, pero que se percibe.

## F

### Foley

Técnica de creación de sonidos y efectos sonoros en estudio.

## Fuera de campo

Todo lo que está fuera del cuadro.

## G

### Guion

Documento escrito que contiene la historia.

## L

### Largometraje

Pieza audiovisual de más de 59 minutos.

## M

### Montaje

Procedimiento mediante el cual se estructura la película, se ensamblan los planos y se sincroniza el sonido.

## P

### Pan focus

Movimiento de la óptica de la cámara mediante el cual se pasa el foco de un punto a otro.

## Paneo

Movimiento horizontal de cámara sobre su propio eje, de un lado a otro.

## Plan de rodaje

Documento técnico que organiza las jornadas de rodaje considerando el orden en que se filmarán las escenas día a día.

## Plano

Unidad mínima del lenguaje audiovisual, todo lo que ocurre desde que se obtura hasta que se finaliza una filmación.

## Post producción de sonido

Proceso posterior al montaje, en que se arregla el sonido y se ingresan efectos sonoros.

## Producción

Cargo dentro del cine que supervisa la logística y presupuesto.

## Profundidad de campo

Espacio dentro del cuadro que aparece nítido.

## R

### Raccord

Continuidad en el paso de un plano a otro, se puede dar por movimiento, color, luz, cambio en escala de plano, entre otros. Debe ser planificado durante el rodaje.

### Remake

Versión nueva de una película, idéntica o altamente relacionada con la previa.

### Rodaje

Momento en que se filman las escenas del cortometraje o película.

## S

### Secuencia

Unidad dentro de un largo o cortometraje que se da por aspectos temáticos, de acción o contenido.

## Set

Espacio de la locación donde se filmará parte de la película o cortometraje.

## Sonido directo

Registro sonoro durante el rodaje.

### Steadycam

Implemento técnico para hacer cámara en movimiento, que estabiliza y permite fluidez.

### Storyboard

Documento de organización del rodaje, similar a un cómic, en que se dibujan los planos necesarios para el rodaje.

### Storyline

Resumen de la historia en no más de 5 líneas.

## T

### Tilt down

Movimiento de cámara sobre su propio eje, que sigue la dirección de arriba hacia abajo.

### Tilt up

Movimiento de cámara sobre su propio eje, que sigue la dirección de abajo hacia arriba.

## Tragedia

Género literario donde los personajes se ven destinados a un final terrible.

### Travelling

Movimiento de cámara lateral.

## U

### Utilería

Corresponde a todos los objetos que utilizan los personajes.

## W

### Western

Género cinematográfico de vaqueros.

# Glosario audiovisual

# Recursos descargables

En nuestro sitio web, en la sección Material educativo > recursos didácticos, encontrarán la siguiente lista de recursos para poder realizar algunas de las actividades de este manual:

- Plantilla de zoótropo
- Plantilla de taumatropo
- Plantilla de encuadre
- Plantilla de *storyboard*
- Links a bibliotecas de sonidos
- Biblioteca de música
- Cubos de historia

**Aumont, Jacques;** Bergalá, Alain; Marie, Michel y Vernet, Marc. *Estética del cine. Espacio filmico, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós, 2011.

**Bordwell, David; Staiger, Janet y Kristin, Thompson.** *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1985.

**Chion, Michel.** *La audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós comunicación, 1993

*El sonido. Música, cine, literatura...* Barcelona: Paidós, 1999.

*La música en el cine*. Barcelona: Paidós, 1997.

**Cousins, Mark.** *Historia del cine*. Blume, 2005.

**Magny, Joël.** *Vocabularios del cine. Palabras para leer el cine. Palabras para hacer cine. Palabras para amar el cine*. Barcelona: Paidós, 2005.

**Migliorin, Cezar; Pipano, Isaac; Garcia, Luiz; India Mara; Martins: Alexandre, Guerreiro; Nanchery, Clarissa...** *Cuadernos del inventar: cine, educación y Derechos Humanos*. Brasil: Universidad Federal Fluminense y Secretaría Especial de Derechos Humanos del Ministerio de Justicia, s/f.

**Nicholls, Bill.** *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós, 1991.

**Steele, Alexander (ed).** *Escribir cine: Guía práctica para guionistas de la famosa escuela de escritores de Nueva York*. Barcelona: Alba, 2014.

**Thrift, Matt.** *Guía para hacer tu propia película en 39 pasos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2018.

**Vega, Alicia.** *Taller de cine para niños*. Santiago: Ocho libros editores, 2012.

## Referencias

## CENTRO CULTURAL LA MONEDA

### Directora

Beatriz Bustos Oyanedel

### Gerenta de Administración y Finanzas

Sandra Sepúlveda Negrón

## CINETECA NACIONAL DE CHILE

### Directora

Mónica Villarroel Márquez

### Coordinadora de Mediación y audiencias

Macarena Bello Martínez

### Coordinador de Preservación

Pablo Insunza Rodríguez

### Productor de extensión

Juan Pedro Astaburuaga Sandoval

## PROGRAMA ESCUELA AL CINE

### Coordinadora general

Natalia Mardones Cáceres

### Coordinador académico

Felipe Rodríguez Vergara

### Productora general

Valentina Grau Cerda

### Encargada de difusión escolar

Fernanda Castex Barraza

### Asistente administrativa

Consuelo Castillo Valdenegro





CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

PROGRAMA  
ESCUELA  
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



Gobierno de Chile