



## PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Área de Sociedad, Cultura y Cooperación

*XIII Muestra-Certamen de cine educativo Sin Re-Cortes en Corto.  
Curso 2024-2025*

### MATERIALES FORMATIVOS

sesión I

**¿Qué es el cine y el oficio cinematográfico?**

## Índice

### **1) Formación**

1.1) Objetivo de la formación

1.2) Presentación de la formación y los diferentes módulos

### **2) El cine**

2.1) Definición del cine

2.2) Diferentes perspectivas del cine

2.2.1) Cine como arte

2.2.2) Cine como industria

2.2.3) Cine como valor cultural

2.2.4) Cine y diversidad.

2.3) Fases del cine y sus profesiones

2.3.1) Desarrollo

2.3.2) Preproducción

2.3.3) Producción

2.3.4) Postproducción

2.3.5) Distribución y Exhibición

2.3.6) Recepción y Análisis

4) Léxico cinematográfico

4.1) Plano

4.2) Secuencia

4.3) Escena

5) Tipos de plano

5.1) Tipos de planos por tamaño

5.2) Tipos de planos por angulación

5.3) Tipos de planos por punto de vista

6) Movimientos de cámara

## **1) Formación**

### **1.1) Objetivo de la formación**

Desarrollar una base teórica y práctica sólida que posibilite al profesorado el transmitir la importancia del cine como bien social, cultural, patrimonial y comunicativo al alumnado. Así como dotar de herramientas a los docentes para poder ayudar al alumnado en la elaboración de proyectos de cortometraje.

### **1.2) Presentación de la formación y los diferentes módulos**

La formación de “Sin recortes en corto” se desarrollará durante el curso 2024-2025. Se compone de 6 sesiones o módulos en las aulas de formación. Dichas sesiones serán impartidas por diferentes profesionales del sector cinematográfico y audiovisual en general procedentes de la provincia de Santa Cruz de Tenerife y Las Palmas de Gran Canaria. Cada sesión tendrá unos objetivos particulares que siempre atenderán a unos objetivos generales del curso de formación. Estas clases dispondrán de un enriquecedor contenido teórico que después se cumplimentará con un documento pdf con un resumen de dichas materias, así como una parte práctica en donde el profesorado desarrollará de manera tangible una serie de actividades propuestas.

En noviembre, el primer mes de formación, los objetivos se centrarán en definir el cine, destacar su importancia desde distintas perspectivas, aprender el léxico cinematográfico y practicar el análisis activo de imágenes.

Durante el mes de diciembre los objetivos serán aprender a desarrollar un guión literario, así como generar técnicas para la búsqueda de historias a través de diferentes estrategias en torno al “cómo contar”.

Enero, durante este mes se explorarán tanto las bases técnicas de utilización de la cámara como una exploración por el tratamiento de la imagen y el pensamiento situado en el que la cámara no es un objeto pasivo, trazando así la importancia de la mirada y la relación entre quien retrata y lo retratado.

En febrero, a lo largo del mes, se enseñará a comprender el desarrollo del sonido en los diferentes tipos de proyectos audiovisuales, así como las técnicas de captación de sonido. Además, el profesorado adquirirá las habilidades técnicas y creativas necesarias para gestionar el sonido en proyectos audiovisuales, desde la preproducción hasta la postproducción.

En marzo, el aprendizaje se enfocará en la actuación, elemento principal para los cortos de ficción, microcorto y booktrailer, y en recursos a la hora de captar a personas para los cortometrajes de documental. Ayudar al alumnado a sentirse cómodo frente a las cámaras y a transmitir esa misma comodidad a las personas que graban será el objetivo principal, fomentando una atmósfera de confianza y naturalidad en cada proyecto.

En abril, el aprendizaje se enfocará en el montaje: comprender profundamente este concepto y desarrollar las habilidades necesarias para crear un proyecto utilizando el programa de edición DaVinci Resolve serán los objetivos principales. Sumado a ello se dará una aproximación al profesorado a las diferentes técnicas de animación que podrán compartir con el alumnado. Estas técnicas podrán ser útiles para el desarrollo de créditos finales en los cortometrajes o cualquier otro aspecto que la imaginación y el ingenio del alumnado genere. Se incluirá un módulo dedicado a FX (efectos especiales), además de una práctica con inteligencia artificial (IA), integrando las innovaciones propuestas por esta formación.

El mes de mayo no contará con formación ya que se establece como el mes donde se desarrollará el concurso de cortometrajes y por tanto se expondrá el resultado tangible de la formación desarrollada durante el curso.

El profesorado contará con tutorías personalizadas con los formadores para que puedan encontrar ayuda en todo lo relativo al desarrollo de los cortometrajes, también para expresar dudas sobre lo impartido en las aulas o cualquier otro asunto relativo a la formación.

## **2) El cine**

### **2.1) Definición del cine**

El cine se ha definido de diversas maneras según las épocas y los teóricos que lo han tenido como objeto de estudio. Aquí expondremos algunas de ellas.

Según el historiador y teórico del cine estadounidense David Bordwell "el cine es una forma de narración visual que se basa en técnicas específicas para construir una historia coherente y mantener la atención del espectador".

Según el semiólogo y teórico de cine Christian Metz "el cine es un lenguaje, pero no un lenguaje estructurado como el de las palabras, sino un sistema de signos audiovisuales que genera significados a través de la combinación de imágenes y sonidos".

Según el cineasta y teórico francés Jean-Luc Godard "el cine es la verdad 24 veces por segundo".

### **2.2) Diferentes perspectivas del cine**

#### **2.2.1) Cine como arte**

El cine como arte es una forma de expresión visual y narrativa capaz de desarrollar ideas abstractas y expresar emociones.

#### **2.2.2) Cine como industria:**

El cine, como industria, es una maquinaria global dedicada a la producción, distribución y comercialización de películas, cuyo objetivo principal es generar entretenimiento. Esta industria se sostiene gracias a miles de puestos de trabajo que abarcan diversas áreas.

### **2.2.3) Cine como valor cultural.**

El cine posee un inmenso valor histórico y cultural, ya que captura momentos clave de la humanidad, refleja las transformaciones sociales y sirve como un espejo artístico de las diversas identidades y realidades del mundo.

Algunos ejemplos de esto son:

Neorrealismo Italiano: Reflejó las difíciles condiciones de vida y la lucha por la reconstrucción después de la Segunda Guerra Mundial.

Cine Latinoamericano: Explora temas de identidad, historia y política, ofreciendo una perspectiva única de la región.

### **2.2.4) Cine y diversidad.**

El cine permite a las audiencias explorar y comprender culturas diferentes a la propia, fomentando el diálogo intercultural y la empatía.

Cine como capacitador del cambio social.

El cine como cambio social tiene el poder de desafiar normas, inspirar conciencia y movilizar a las personas hacia transformaciones en la sociedad.

## **2.3) Fases del cine y sus profesiones**

La construcción cinematográfica es un proceso complejo que involucra diversas fases y sectores profesionales, cada uno desempeñando un papel crucial en la creación de una película. A continuación, se desglosa la estructura de las diferentes fases y los sectores profesionales involucrados:

### **2.3.1) Desarrollo**

En la fase de desarrollo, se genera la idea de la película, se escribe el guion, se evalúa su viabilidad y se asegura el financiamiento, mientras se recopila información para garantizar la autenticidad.

### **2.3.2) Preproducción**

En la preproducción, la dirección define la visión artística, la producción finaliza el financiamiento y presupuesto, el director de fotografía y el diseñador de producción planifican el estilo visual y estético, el casting director selecciona a los actores, y el asistente de dirección y gerente de producción organizan el rodaje y la logística.

### **2.3.3) Producción**

Durante la producción, la dirección supervisa la filmación, la dirección de fotografía controla la imagen, mientras que las personas en los roles de actuación, sonidismo, diseño de vestuario, maquillaje, equipo de cámara, electricidad y grip, así como la supervisión de continuidad (script supervisor), trabajan en conjunto para capturar y garantizar la calidad de las escenas.

#### **2.3.4) Postproducción**

En la postproducción, el equipo de edición ensambla las tomas, quienes se encargan del montaje de sonido y la mezcla de sonido sincronizan y combinan el audio, la persona compositora crea la banda sonora, quienes diseñan los efectos visuales añaden efectos digitales, y la persona colorista ajusta el color para la atmósfera final.

#### **2.3.5) Distribución y Exhibición**

En distribución y exhibición, el equipo distribuidor lleva la película a diversos medios, la persona agente de ventas negocia derechos en diferentes mercados, el equipo de marketing promociona la película, y quienes exhiben la película la proyectan en cines.

#### **2.3.6) Recepción y Análisis**

En recepción y análisis, las personas críticas reseñan la película, la audiencia la consume y reacciona, y quienes investigan y estudian la película desde enfoques teóricos y culturales la analizan.

Cada una de estas fases y sectores profesionales es esencial para la creación de una película, desde la concepción de la idea hasta su exhibición y recepción por el público. La colaboración entre estos diversos roles permite la realización de una obra cinematográfica completa y coherente.

### **4) Léxico cinematográfico**

Comprender el léxico cinematográfico es esencial para ayudar al alumnado en el desarrollo de cortometrajes. Este conocimiento facilita la comunicación clara de ideas y la colaboración efectiva, permitiendo a los estudiantes aplicar técnicas con precisión. Así, se mejora la calidad de sus proyectos y se optimiza el proceso de producción.

#### **4.1) Plano**

El plano es la unidad más básica de la narración cinematográfica y se refiere a la toma continua de una cámara sin cortes. Es el fragmento de película que captura un momento específico desde un ángulo y una distancia determinados.

#### **4.2) Secuencia**

La secuencia es un conjunto de planos que tienen lugar en un mismo tiempo y espacio, y que, juntos, construyen una acción dramática. Cuando hay una ruptura espacial o temporal entramos en otra secuencia.

### 4.3) Escena

La escena es una unidad narrativa que ocurre en un lugar y tiempo específicos y puede abarcar varias secuencias, representando un momento clave en la trama.

## 5) Tipos de plano

### 5.1) Tipos de planos por tamaño

Estos planos se definen por la proximidad de la cámara al sujeto, y afectan cómo se perciben los elementos visuales y la relación entre el espectador y los personajes.

#### Plano General (PG)

- **Descripción:** Muestra una vista amplia de la escena, incluyendo el entorno y los personajes en su totalidad.
- **Uso:** Establece el contexto y el ambiente; ideal para presentar la ubicación.

#### Plano Americano (PA)

- **Descripción:** Muestra al personaje desde las rodillas hacia arriba, ofreciendo un equilibrio entre el entorno y los detalles del personaje.
- **Uso:** Proporciona información sobre el personaje y su relación con el entorno.

#### Plano Medio (PM)

- **Descripción:** Enfoca a los personajes desde la cintura hacia arriba, capturando tanto los detalles del rostro como parte del entorno.
- **Uso:** Permite al espectador ver las expresiones faciales y algunos detalles del entorno.

#### Primer Plano (PP)

- **Descripción:** Muestra el rostro del personaje desde cerca, enfocando principalmente en las emociones y expresiones.
- **Uso:** Enfatiza la reacción y las emociones de un personaje.

#### Plano Detalle (PD)

- **Descripción:** Se centra en un objeto o parte específica del personaje, como una mano o un objeto significativo.
- **Uso:** Destaca un detalle importante que puede ser relevante para la narrativa.

### 5.2) Tipos de planos por angulación

Estos planos se definen por la inclinación y posición del eje de la cámara en relación con el sujeto, lo que influye en la percepción del poder, la profundidad y la perspectiva.

#### Plano Picado (PPic)

- **Descripción:** La cámara se sitúa por encima del sujeto, mirándolo hacia abajo.
- **Uso:** Puede hacer que el sujeto parezca más pequeño o vulnerable.

#### **Plano Contrapicado (PCp)**

- **Descripción:** La cámara se sitúa por debajo del sujeto, mirando hacia arriba.
- **Uso:** Hace que el sujeto parezca más grande o imponente.

#### **Plano Cenital (PCen)**

- **Descripción:** La cámara está directamente arriba del sujeto, filmando desde el ángulo vertical.
- **Uso:** Proporciona una vista desde arriba que puede ser utilizada para mostrar patrones o la disposición espacial.

#### **Plano Nadir (PN)**

- **Descripción:** Similar al plano cenital, pero con un enfoque más específico o estilizado desde abajo.
- **Uso:** Ofrece una perspectiva dramática o artística desde un ángulo inusual.

### **5.3) Tipos de planos por punto de vista**

#### **Plano Subjetivo (PS)**

- **Descripción:** Muestra la perspectiva de un personaje, como si el espectador viera a través de sus ojos.
- **Uso:** Permite al espectador experimentar la escena desde el punto de vista de un personaje.

#### **Plano Objetivo**

- **Descripción:** En el plano objetivo, la cámara actúa como un observador externo y neutro, mostrando la acción desde una perspectiva imparcial sin adoptar el punto de vista de un personaje específico.\*No suele denominarse como tal.

### **6) Movimientos de cámara**

#### **-Panorámica**

Movimiento de la cámara horizontalmente sobre su eje para capturar un amplio campo de visión, explorando el entorno o siguiendo la acción.

#### **-Tilt Up (Arriba) / Tilt Down (Abajo)**

Movimiento de la cámara verticalmente sobre su eje para ajustar la vista hacia arriba o hacia abajo, proporcionando una perspectiva diferente del sujeto.

#### **-Travelling**

Movimiento de la cámara a lo largo de un camino o riel para seguir a los personajes o la acción, creando una sensación de movimiento continuo en el espacio.

### **-Cámara al hombro o cámara en mano**

Técnica en la que la cámara se sostiene sobre el hombro o la mano del operador u operadora, permitiendo movimientos más flexibles y naturales para capturar la acción desde una perspectiva más dinámica y subjetiva.