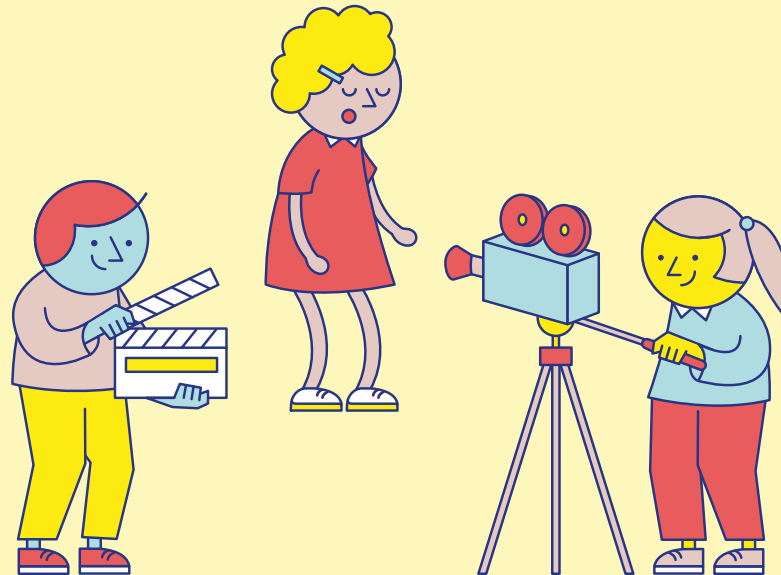


Manual de creación audiovisual

Texto en Lenguaje Claro



CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

PROGRAMA
ESCUELA
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



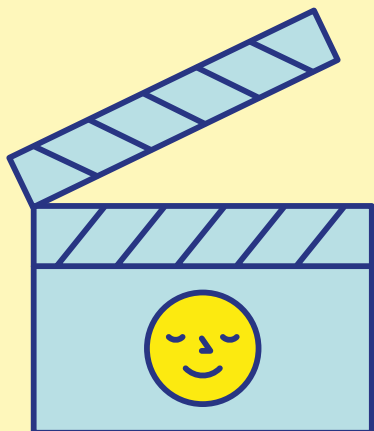
Ministerio de
las Culturas,
las Artes y el
Patrimonio

Gobierno de Chile

Índice

Presentación	3
Primera parte	
Inicios del cine	4
Ejercicio 1 Traumatopo	5
Ejercicio 2 Minutos Lumière	7
Segunda parte	
Lenguaje Cinematográfico	9
El plano	11
Ejercicio 3 Escala de planos	12
Ejercicio 4 Los ángulos	15
Ejercicio 5 La composición	18
El sonido	21
Ejercicio 6 Sonido ambiente.....	22
Tercera parte	
Tipos de películas	24
Plantillas imprimibles	26

Presentación



Este Manual de Creación **Audiovisual** fue realizado por la **Cineteca Nacional de Chile**.

Este Manual es un material educativo sobre cine.

Podrás encontrar información sobre:

- los inicios del cine,
- la imagen,
- el guion,
- los tipos de películas

Este Manual de creación audiovisual también incluye ejercicios prácticos.

Las **plantillas** para realizarlos están al final de este manual.

Te invitamos a disfrutar y aprender de cine.

AUDIOVISUAL

Son videos o películas.

Incluyen imágenes en movimiento y sonidos

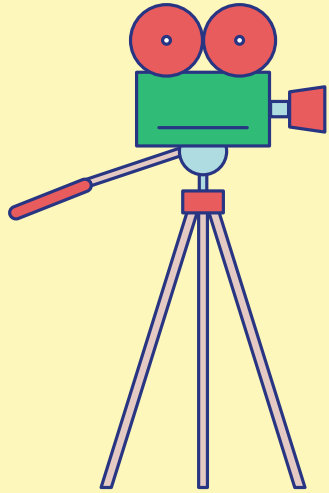
CINETECA NACIONAL DE CHILE

Es el lugar donde se guardan y se cuidan las películas hechas en Chile.

PLANTILLAS

Dibujos o esquemas con instrucciones para armar algo.

PRIMERA PARTE

Inicios del cine

Desde hace muchos años las personas han contado historias. Y por eso buscaron la forma de contar historias en movimiento. El cine tiene más de 120 años, para lograr el invento de la **cámara de cine** y el **proyector de cine** fue necesario un gran avance tecnológico. Muchas personas trabajaron creando las cosas necesarias para lograrlo.



Los **hermanos Lumière** fueron los primeros en inventar lo necesario para hacer y ver películas.

CÁMARA DE CINE

Es un tipo de cámara fotográfica. Toma varias fotografías rápidas sobre una cinta especial. Luego la cinta se revela y se puede proyectar lo que se fotografió.

PROYECTOR DE CINE

Permite mostrar imágenes grabadas con una cámara de cine. Usando un proyector la imagen se puede ver en grande en una pantalla, pared o telón.

HERMANOS LUMIÈRE

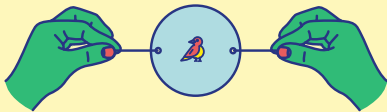
Fueron dos hermanos franceses. Inventaron las cámaras y proyectores de cine.

EJERCICIO 1

Vamos a hacer un Taumatropo

El **Taumatropo** es un **juguete óptico**.

Cuando lo haces girar, se crea la ilusión de movimiento y te permite contar pequeñas historias.



El primer Taumatropo era de un pajarito y una jaula.

Al girarlo se podía ver al pajarito dentro de la jaula.



Vamos a realizar uno, revisa las instrucciones y los materiales que vas a necesitar en el recuadro de abajo.

Materiales:

- Plantillas imprimibles Taumatropo
- Lápices para dibujar y pintar
- Pegamento y tijeras
- Pitilla, lana o cordón delgado

TAUMATROPO

Juguete que se realiza utilizando un cartón con forma de círculo.

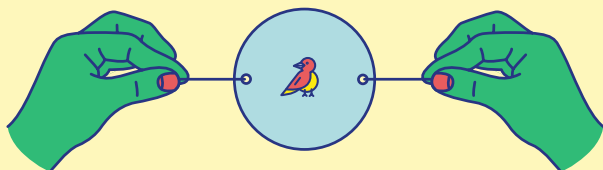
En cada lado tiene un dibujo diferente.

Al girarlo los dibujos parecen juntarse.

JUGUETE ÓPTICO

Es un objeto que se hace usando dibujos o fotos.

Cuando se mueve o gira produce un efecto de movimiento en las imágenes

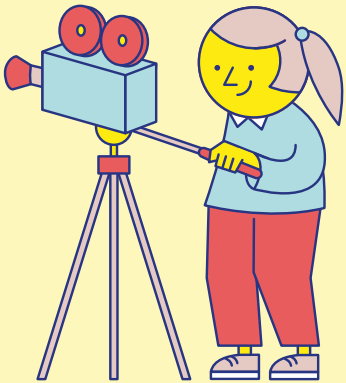


Instrucciones

1. Imprime y recorta las plantillas del Taumatropo
2. Pega las dos caras del Taumatropo.
Estas deben ir en sentido contrario,
pégalas como se señala en la plantilla.
3. Haz un agujero en cada lado del círculo,
como se señala en la plantilla.
4. Pasa la pitilla por los agujeros
5. Haz girar tu Taumatropo

¡Recuerda que también puedes dibujar tu propia plantilla!

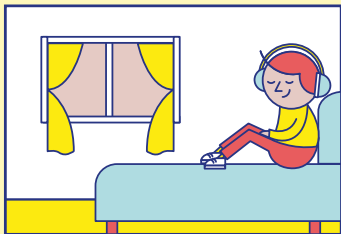
EJERCICIO 2

**Aprendamos a registrar
“Minutos Lumière”**

El minuto Lumière

Nos permite recordar
las primeras **filmaciones**
realizadas en el mundo.

También permite pensar
qué queremos mostrar a los demás
en un **registro audiovisual**.



Un minuto Lumière es un video
de un minuto de duración.

Se realiza utilizando un **plano fijo**,
la cámara no debe moverse ni cambiar de lugar.

FILMACIONES

Filmar es grabar imágenes en movimiento.
Se hace con una cámara cinematográfica.
Las filmaciones son
varias grabaciones distintas.
Luego se juntan
y se arma una película.

REGISTRO AUDIOVISUAL

Es una grabación de imágenes en
movimiento.
Se puede hacer con una cámara de video
o también del celular.

PLANO FIJO

El plano es todo lo que pasa
desde el inicio hasta el fin
de una filmación.
En un plano fijo la cámara
no se mueve.

Materiales:

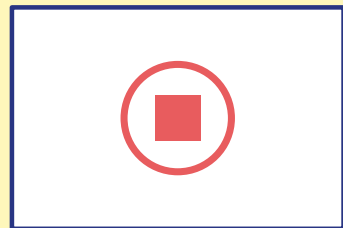
- Una cámara fotográfica o la del celular
- Un trípode o superficie lisa para poner la cámara
- Un objeto o una situación que te interese registrar en tu minuto Lumière

Instrucciones

1. Busca una situación que te interese registrar.
Por ejemplo, un juguete que se mueve, una persona haciendo algo, o lo que prefieras.
2. Coloca la cámara en el trípode o en la superficie lisa
3. Revisa lo que ves en la pantalla de la cámara o el celular.
Fíjate que en la imagen se muestre lo que quieres registrar.
4. Presiona REC y luego de un minuto presiona STOP



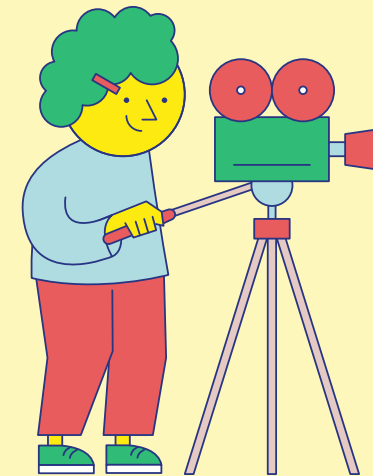
REC



STOP

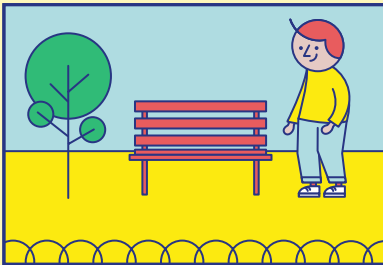
Antes de realizar el registro, piensa en lo siguiente

¿Qué quiero mostrar?
¿Qué quiero dejar fuera?
¿Por qué?



SEGUNDA PARTE

Lenguaje cinematográfico



El **lenguaje cinematográfico** incluye todos los componentes que se usan para hacer una película.

Algunos de estos componentes son:

- planos,
- sonidos,
- gráficas,
- música,
- diálogos

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

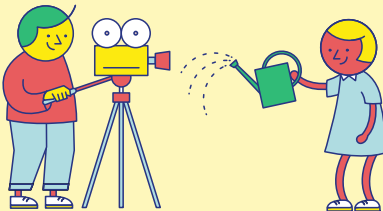
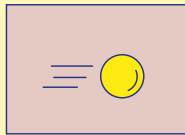
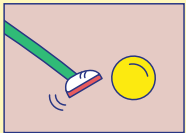
Son todos los elementos que componen una película. Por ejemplo, las imágenes, el sonido y la música

PLANOS

Los planos son las imágenes capturadas por las cámaras.

GRÁFICAS

Son todos los elementos de diseño que son parte de una película. Por ejemplo, letras o dibujos.



Las personas que realizan las películas organizan estos componentes mediante **el montaje**.

De esta forma realizan un **relato audiovisual**.

El relato audiovisual se puede dividir igual que los relatos escritos.

En los relatos escritos existen las palabras las oraciones y los párrafos.

En el relato audiovisual Puedes encontrar un plano una **escena** y una **secuencia**.

MONTAJE

Procedimiento para armar la película. En esta etapa se ordenan los planos y se juntan con los sonidos o la música.

RELATO AUDIOVISUAL

Historia que se cuenta utilizando los elementos del lenguaje cinematográfico.

ESCENA

Acción que ocurre en el mismo lugar. Puede ser en un interior (casa) o en un exterior (parque).

SECUENCIA

Conjunto de escenas que abordan un mismo tema.

El plano



Es la parte más pequeña de una película.

En la filmación de una película al plano se le llama **toma** y corresponde a todo lo que registra entre que se inicia y se detiene la grabación realizada con la cámara.

Dentro de un plano podemos encontrar otros elementos para trabajar.

Por ejemplo:

- el color,
- la luz,
- el vestuario,
- la posición de la cámara

TOMA

Lo que se filma desde que se inicia la grabación con la cámara hasta que se termina esa grabación.

EJERCICIO 3

Escala de planos

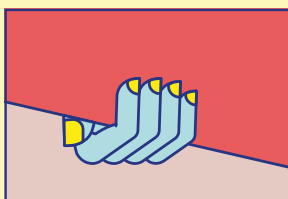
Una escala de planos sirve para diferenciar el tamaño de lo que vemos en una imagen.

La escala de planos se realiza acercando o alejando la cámara.

Los nombres de los planos se relacionan con la posición de los objetos o las personas respecto a la cámara.

Revisa el ejemplo en el recuadro

que está a la izquierda



Plano Detalle



Primerísimo Primer Plano



Primer Plano



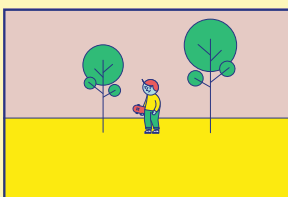
Plano Medio



Plano Americano



Plano General



Gran Plano General

Vamos a realizar una escala de planos

Materiales:

- Una cámara fotográfica o la del celular
- Un trípode o superficie lisa para poner la cámara
- Computador para descargar y mostrar tus fotos

Instrucciones

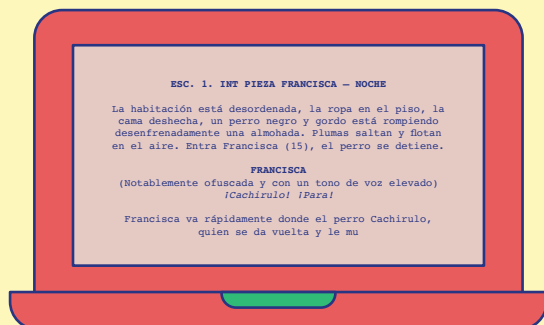
1. Prepara tu cámara fotográfica o celular.
Asegúrate que tenga carga suficiente.
2. Sal a recorrer tu barrio y busca algo que te interese registrar.
Puede ser una persona, objeto o mascota.
3. Sácale fotos en distintos planos.
Recuerda que en la página anterior puedes revisar los tipos de planos.



Primer plano



Plano general



4. Descarga tus fotos en el computador

5. Elige las que más te gusten.

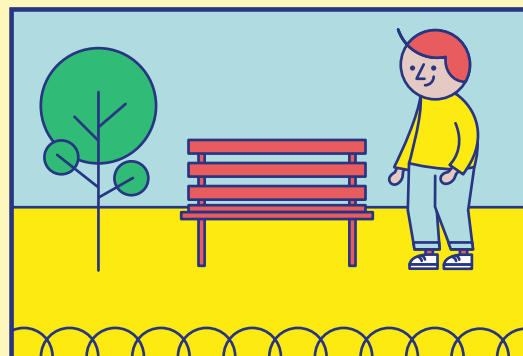
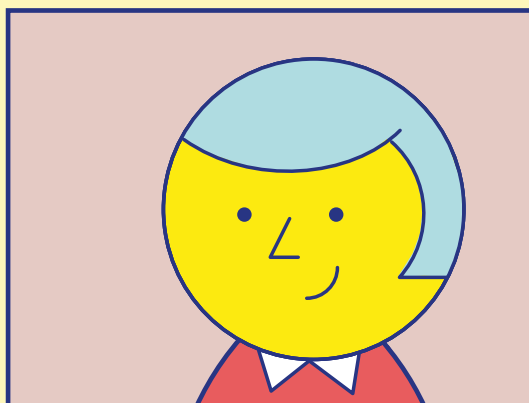
Selecciona dos por cada tipo de plano

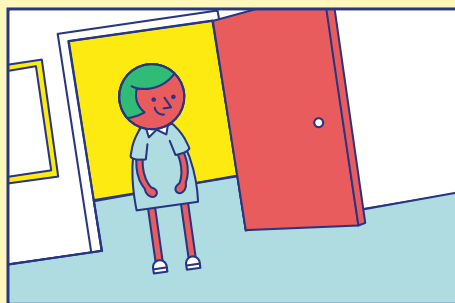
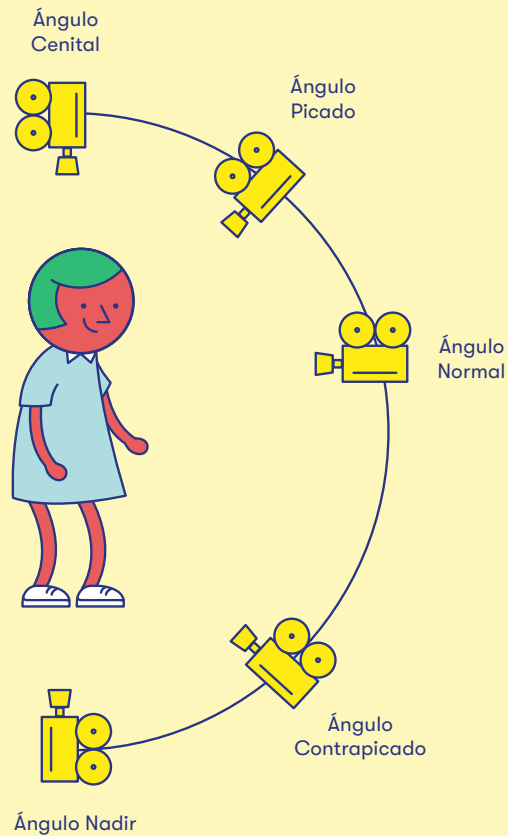
Recuerda que en la página 12

puedes revisar los tipos de planos.

6. Comparte con tu familia

o amigos tu escala de planos.





Ángulo Holandés
(línea del horizonte inclinada)

EJERCICIO 4

Presentación con distintos ángulos

Los ángulos se relacionan con la posición en que ponemos la cámara. El ángulo normal tiene la misma altura que la mirada de la persona o la altura del objeto que se registra.

Hay otros tipos de ángulos que se usan para que la imagen pueda expresar distintas emociones o ideas.

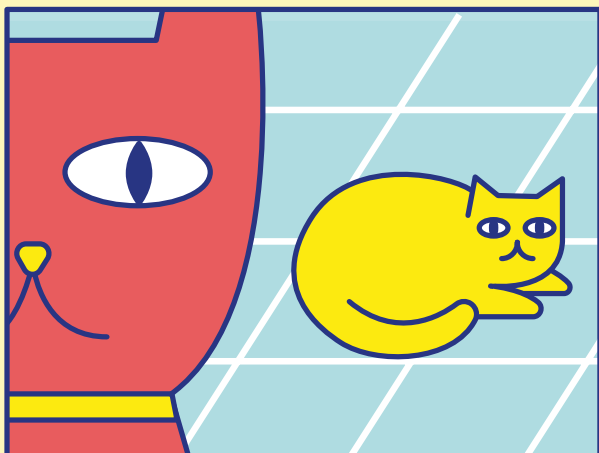
Revisa los tipos de ángulos en el recuadro que está a la izquierda.

Vamos a realizar una presentación utilizando los ángulos

Materiales:

- Una cámara fotográfica o la del celular
- Un trípode o superficie lisa para poner la cámara
- Un juguete que tenga cara.
Puede ser un muñeco
o juguete de con forma de animal.
- Computador para descargar y mostrar tus fotos

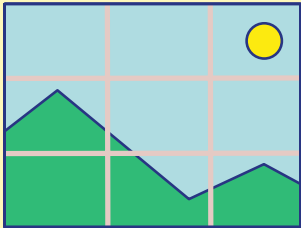




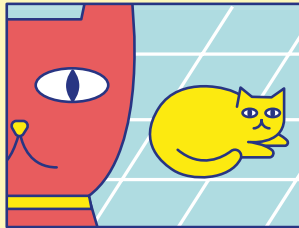
Instrucciones

1. Prepara tu cámara fotográfica o celular.
Asegúrate que tenga carga suficiente.
2. Sácale fotos a tu juguete
utilizando distintos ángulos.
Recuerda que en la página 15
puedes revisar los tipos de ángulos.
3. Descarga tus fotos en el computador.
4. Elige tres fotos.
Revisa que cada una
se haya tomado
con un ángulo diferente.
5. Comparte con tus familia o amigos
tus distintos tipos de ángulos.

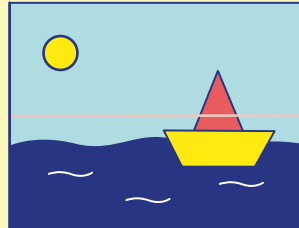
EJERCICIO 5

La composición**Regla de tercios**

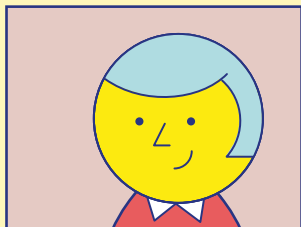
Encuadra los objetos en el primer o segundo tercio del plano, de forma horizontal o vertical. Esto crea una imagen más atractiva que al ubicar las cosas exactamente en el centro.

**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**

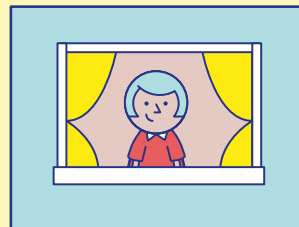
Si existe una línea del horizonte, ubícala sobre o debajo del centro horizontal del plano.

**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.

La composición es muy importante.

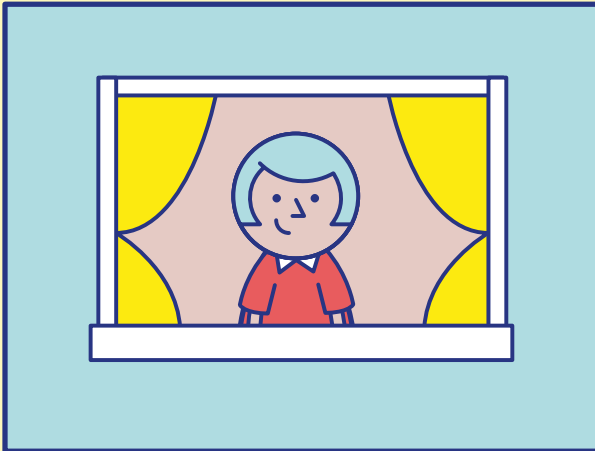
Se trata de escoger y ordenar los elementos que serán parte de nuestro plano.

También se relaciona con la posición en que ubicaremos estos elementos.

Para componer imágenes hay algunos consejos que puedes tener en cuenta.

Revisa las reglas de composición en el recuadro que está a la izquierda.

Vamos a componer imágenes Utilizando un marco



Realizaremos un marco.

Al mirar a través de ese marco
podremos jugar a componer
nuestras imágenes.

Materiales:

- Tijeras
- Plantilla de marco

Instrucciones

1. Recorta la plantilla de marco
que está al final de este manual.
2. Busca alguna situación que te interese.
Si quieres puedes hacer
este ejercicio con un amigo
y buscar juntos



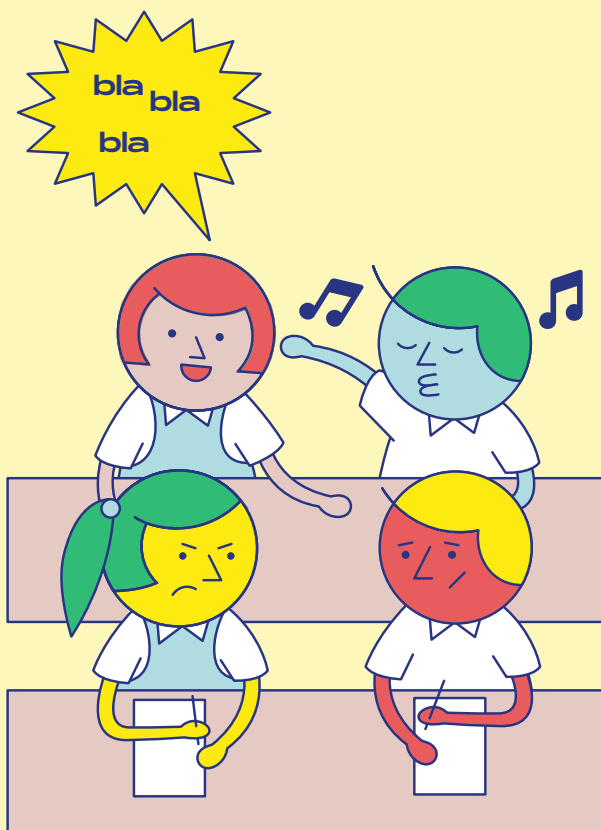
3. Observa a través el marco tal como muestra el dibujo que está a la izquierda
4. Juega a cambiar la posición del marco. Mueve el marco utilizando la escala de planos y los ángulos que aprendiste en este manual.

El sonido

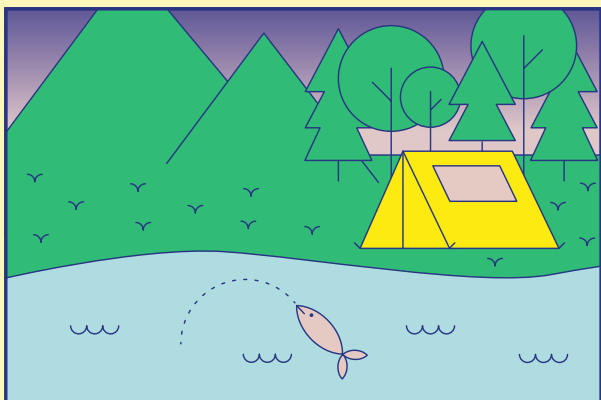
Las primeras películas no tenían sonidos. Algunas películas eran acompañadas por música en vivo o por una persona que las comentaba.

La primera película con sonido fue la historia de un cantante. La película se hizo famosa y luego todas las películas comenzaron a incluir sonidos. Actualmente todas las películas tienen sonidos.

Los sonidos son importantes, apoyan a las imágenes y así las comprendemos mejor.



EJERCICIO 6

Registremos el sonido ambiente

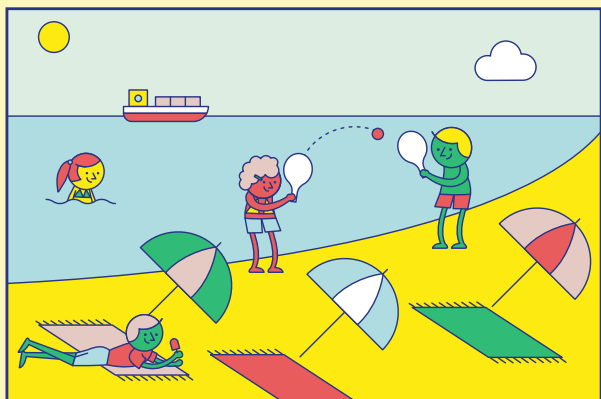
Saldremos a escuchar los sonidos que nos rodean. Registraremos como cambian según la hora del día.

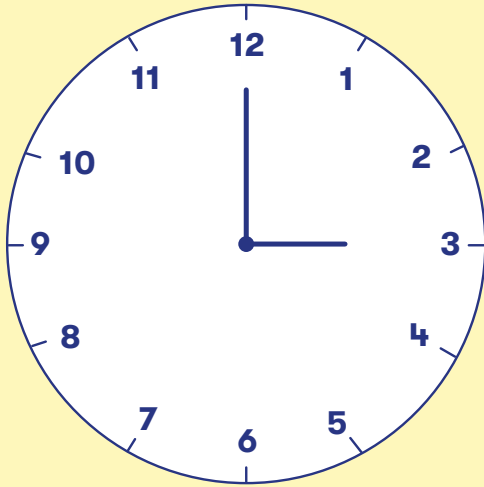
Materiales:

- Libreta y lápiz

Instrucciones

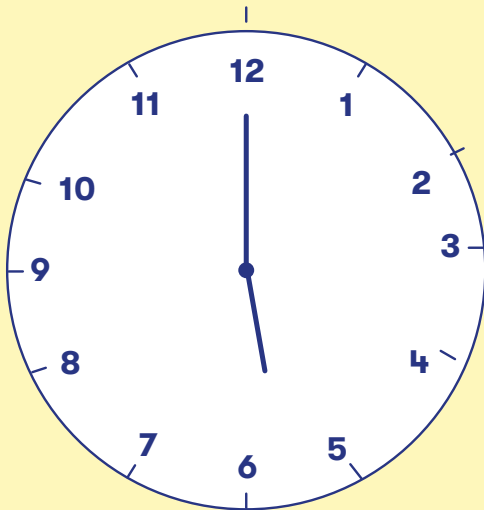
1. Elige un lugar cercano.
Puede ser tu calle, una plaza o algún lugar en la naturaleza.
2. Recorre el lugar.
Anota en tu libreta la hora y los sonidos que escuchas.





3. Vuelve al lugar
a una hora diferente.
Anota nuevamente en tu libreta
la hora y los sonidos que escuchas

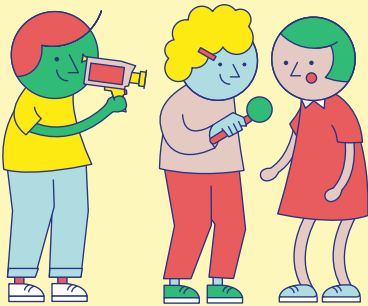
4. Revisa tu libreta
y compara los sonidos
que anotaste.
Fíjate si cambian según
la hora del día.



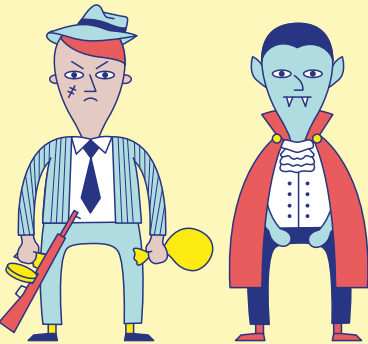
5. Cuéntale a tu familia
o amigos los sonidos
que pudiste registrar.

TERCERA PARTE

Tipos de películas



Hay distintos tipos de películas. Algunas se preocupan de dar a conocer algún aspecto de la realidad. Estas películas son parte del **Cine Documental**.



Hay otras películas que representan algo imaginario. Estas películas son parte del **Cine de Ficción**.

CINE DOCUMENTAL

Son películas que nos muestran situaciones reales.

Para hacer estas películas los autores buscan información del tema que les interesa.

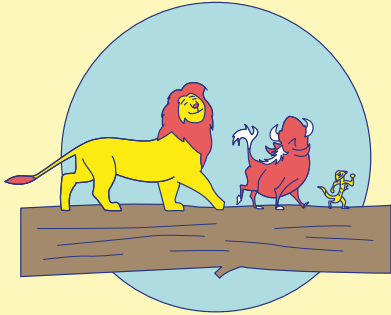
Las películas de cine documental pueden incluir entrevistas.

CINE DE FICCIÓN

Son películas que nos muestran situaciones inventadas.

Para hacer estas películas los autores usan su imaginación.

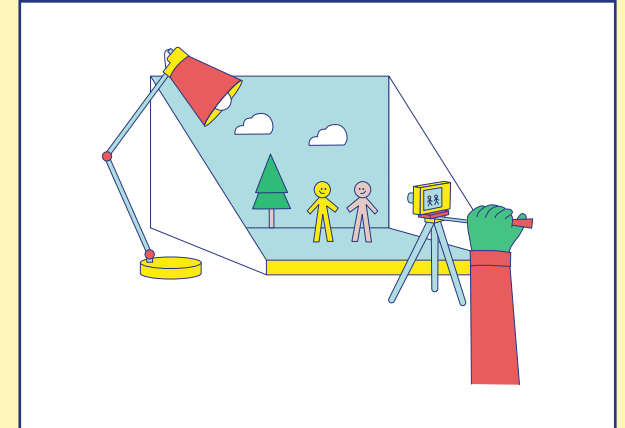
Mediante un relato audiovisual cuentan la historia que inventaron.



Hay otras películas que se realizan utilizando objetos o dibujos. Estas películas son parte del **Cine de Animación**.

CINE DE ANIMACIÓN

En estas películas los autores cuentan una historia utilizando objetos o dibujos. La sensación de movimiento de estos objetos se logra utilizando distintas técnicas. Por ejemplo, la que está en el recuadro de abajo se llama *Stop Motion*





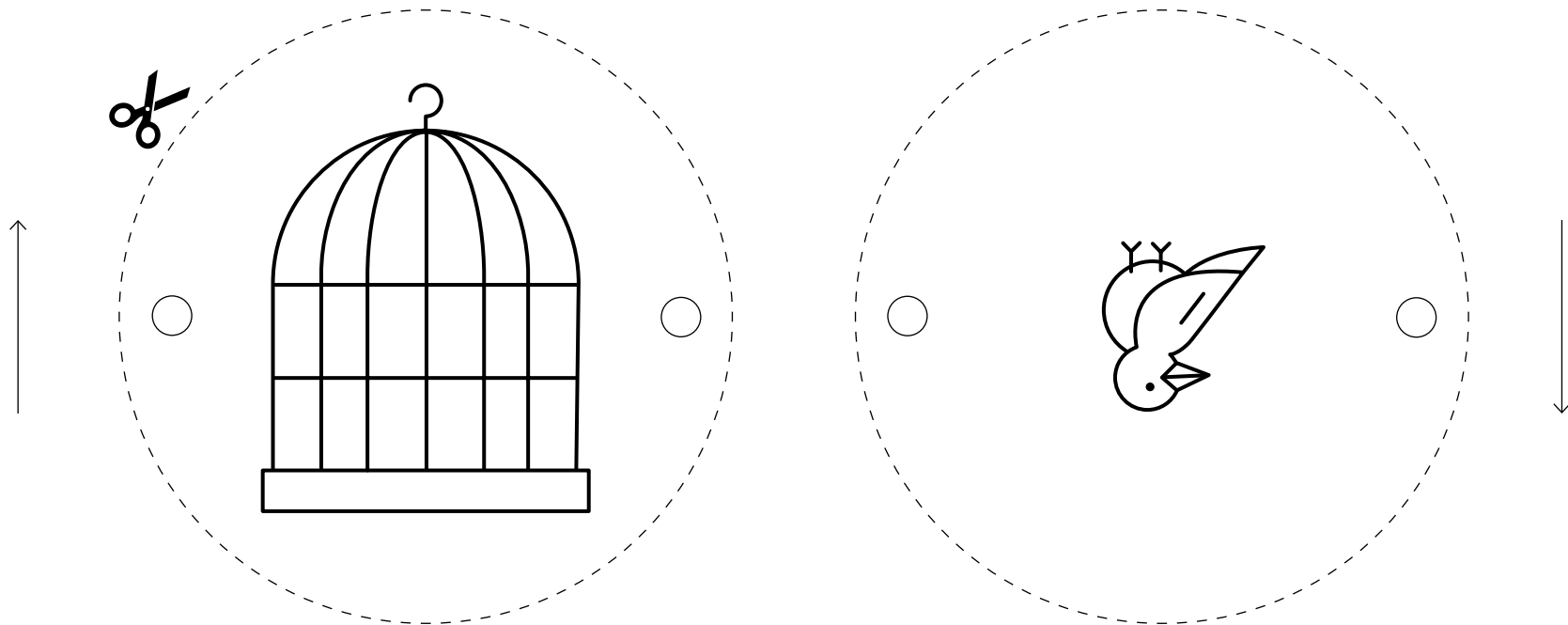
Plantillas imprimibles



Elaborar un taumatropo

Taumatropo 1

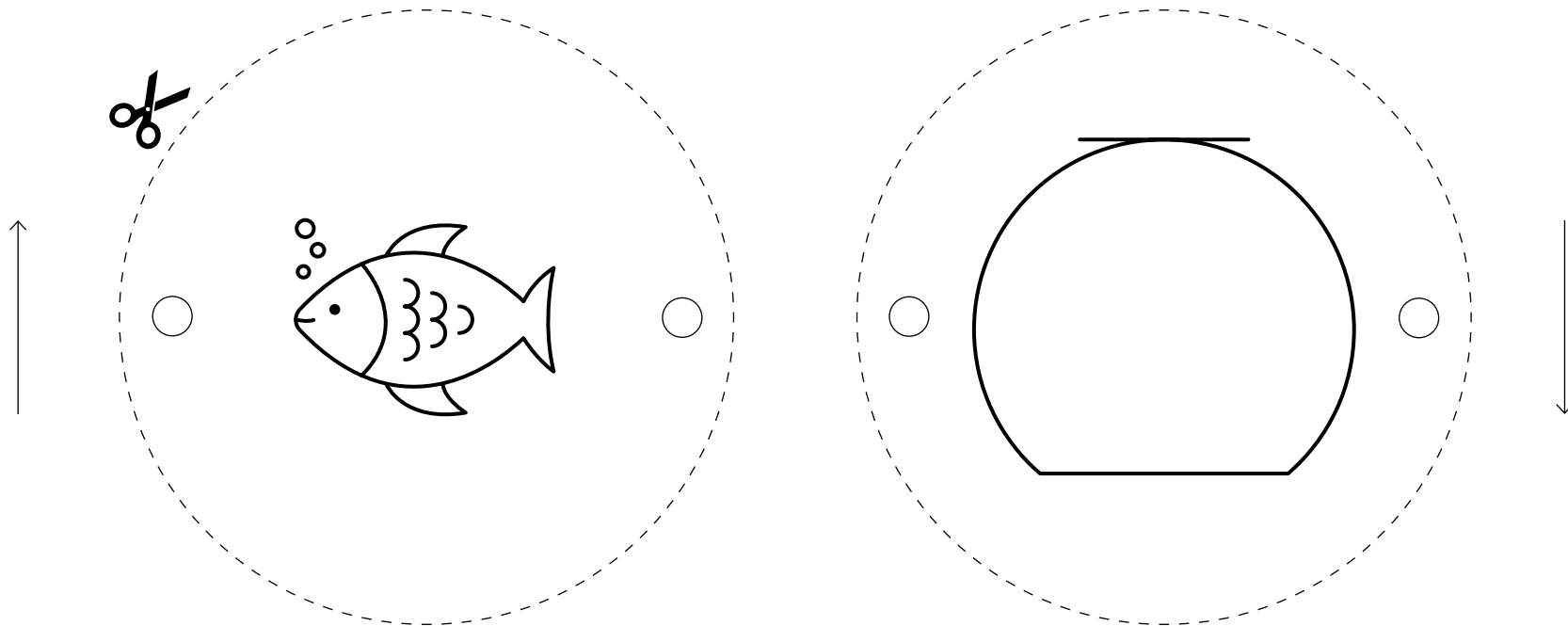
Pega las imágenes en sentidos opuestos, una mirando hacia arriba, y la otra mirando hacia abajo.



Elaborar un taumatropo

Taumatropo 2

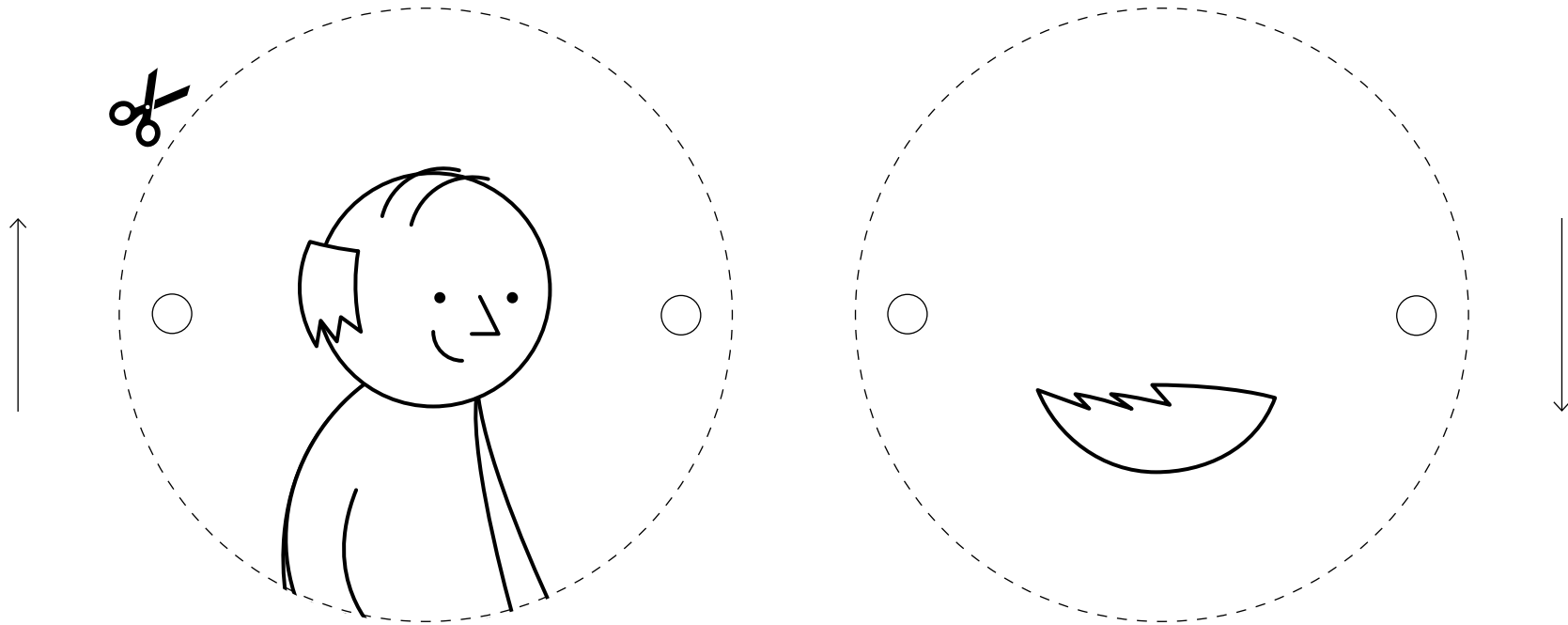
Pega las imágenes en sentidos opuestos, una mirando hacia arriba, y la otra mirando hacia abajo.



Elaborar un taumatropo

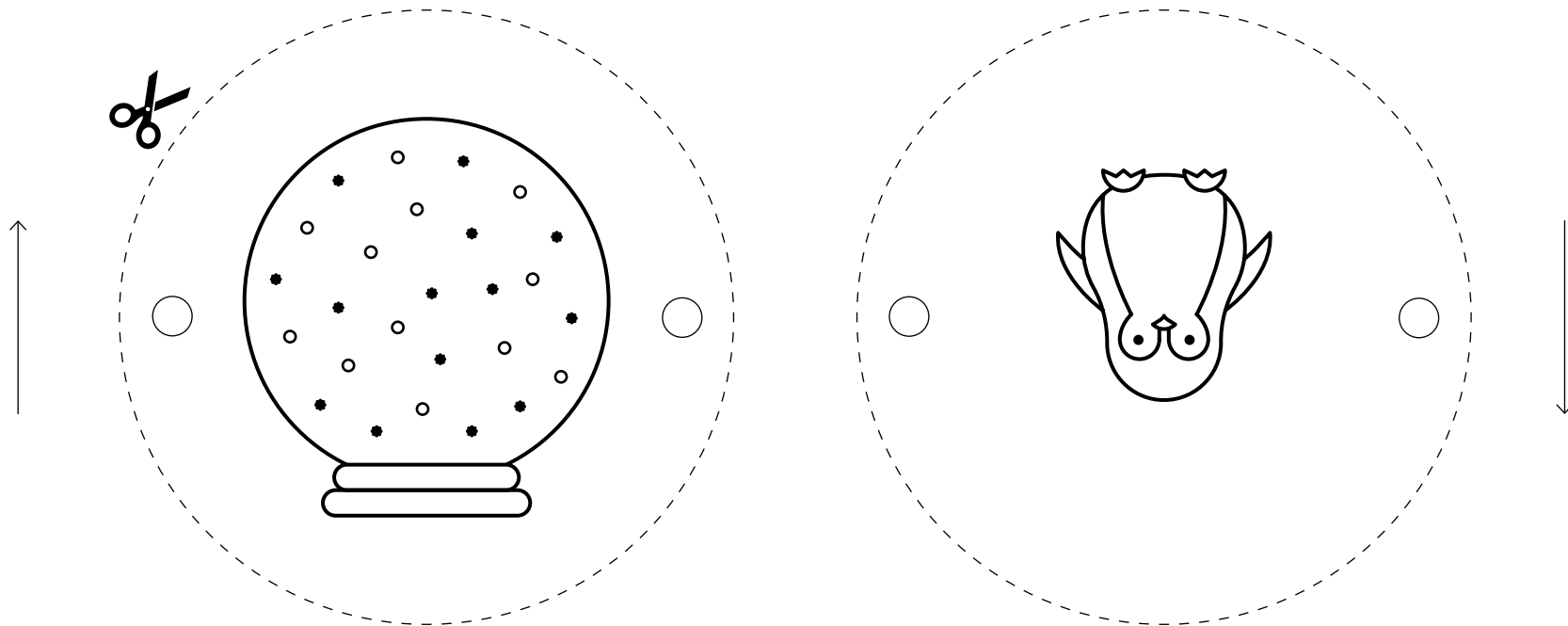
Taumatropo 3

Pega las imágenes en sentidos opuestos, una mirando hacia arriba, y la otra mirando hacia abajo.



Elaborar un taumatropo

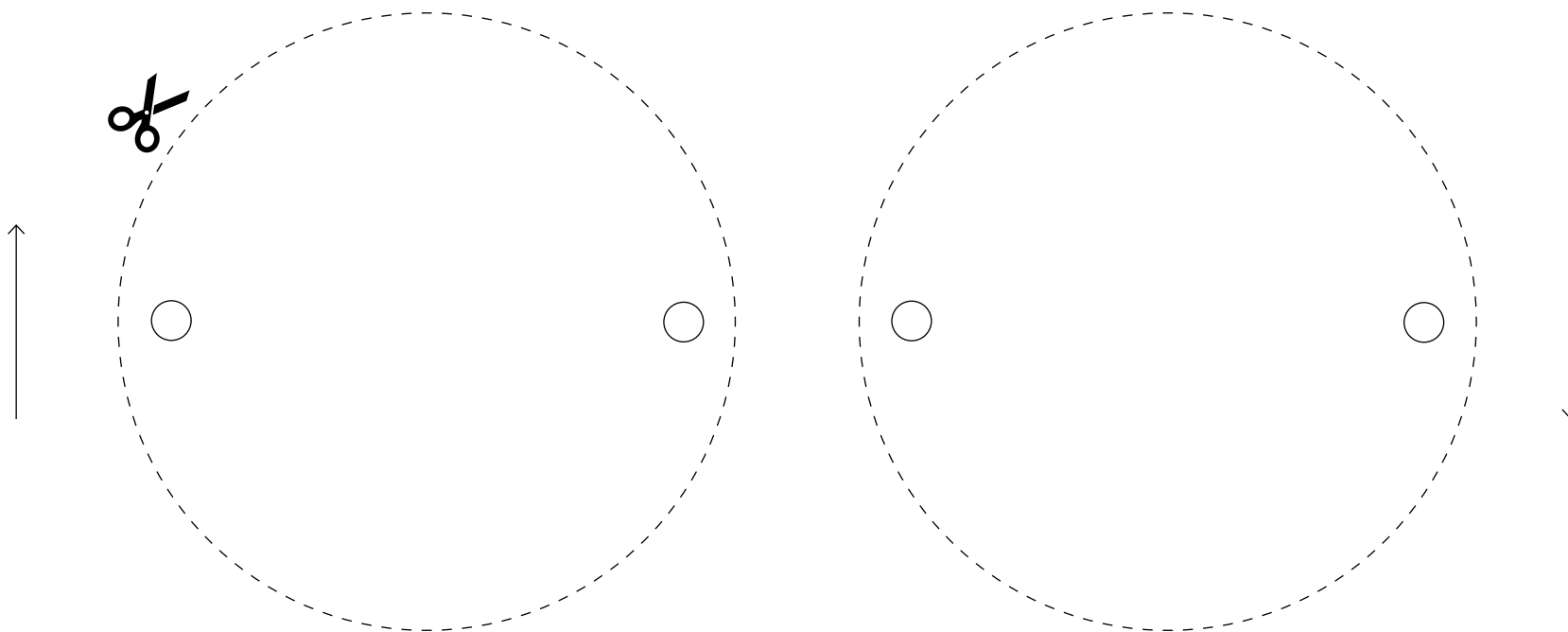
Pega las imágenes en sentidos opuestos, una mirando hacia arriba, y la otra mirando hacia abajo.

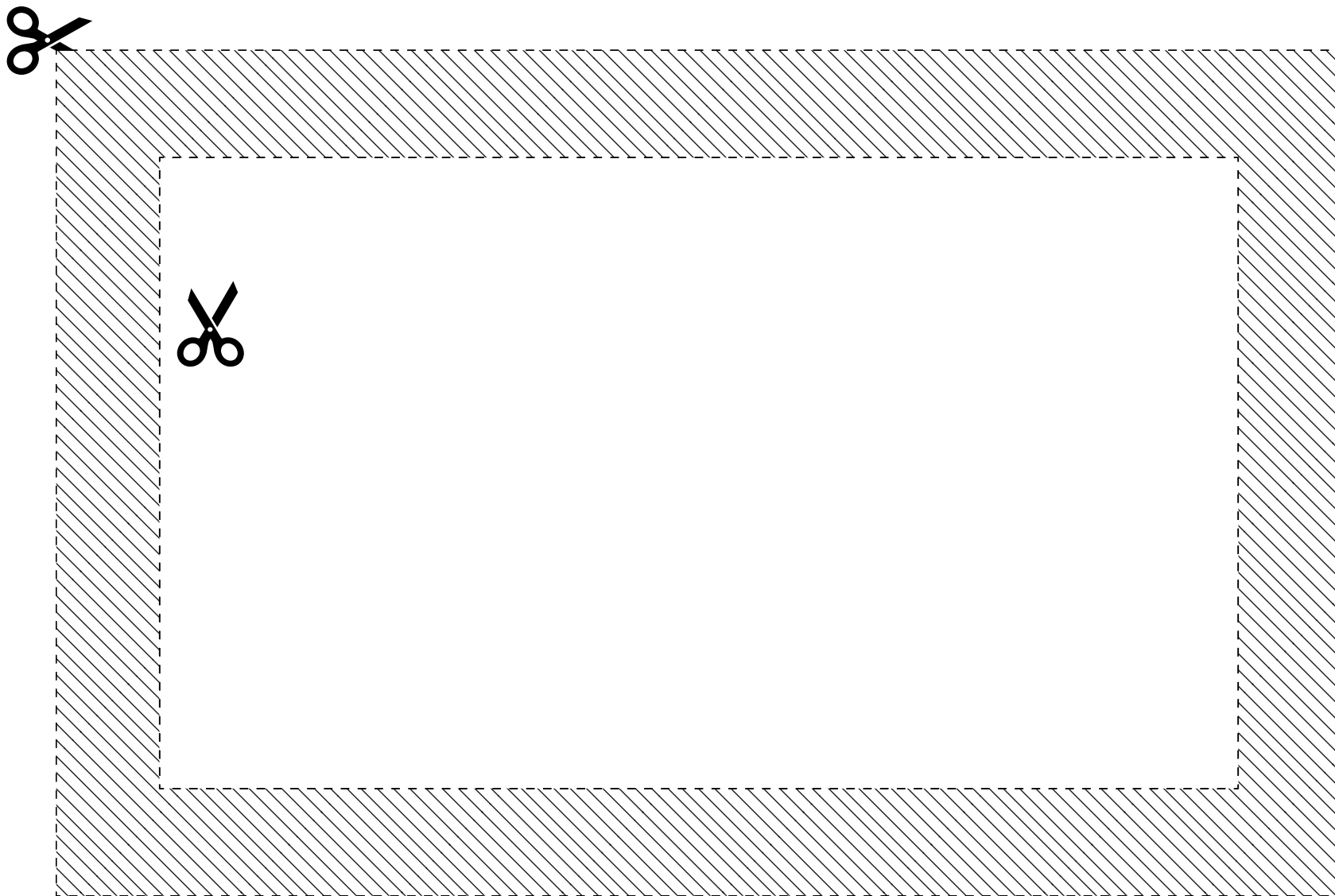


Elaborar un taumatropo

Pega las imágenes en sentidos opuestos, una mirando hacia arriba, y la otra mirando hacia abajo.

Dibuja tu propio taumatropo





MANUAL DE CREACIÓN AUDIOVISUAL 2024

Programa Escuela al Cine
Cineteca Nacional de Chile
Fundación Centro Cultural Palacio de La Moneda

Redacción

Natalia Mardones Cáceres

Adaptación a lenguaje claro

Natalia Miralles Jara

Edición

Felipe Rodríguez Vergara

Diseño, ilustración y diagramación

Otros Pérez

Proyecto financiado por el Ministerio de las
Culturas, las Artes y el Patrimonio mediante el
Fondo de Fomento Audiovisual, Línea de Formación
de Públicos para el Audiovisual.



CENTRO CULTURAL LA MONEDA

Directora

Regina Rodríguez Covarrubias

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Director

Marcelo Morales Cortés

Coordinadora de Mediación y audiencias

Macarena Bello Martínez

Coordinador de Preservación

Pablo Insunza Rodríguez

PROGRAMA ESCUELA AL CINE

Coordinadora general

Natalia Mardones Cáceres

Coordinador académico

Felipe Rodríguez Vergara

Productor general

Sebastian Palominos Zamora

Encargada de difusión

Fernanda Castex Barraza

CENTRO
CULTURAL
LA MONEDA
CINETECA NACIONAL DE CHILE

PROGRAMA
ESCUELA
al CINE
CINETECA NACIONAL DE CHILE

