

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 1

Propósito

Los alumnos activarán sus conocimientos sobre la adaptación de historias y el cine.

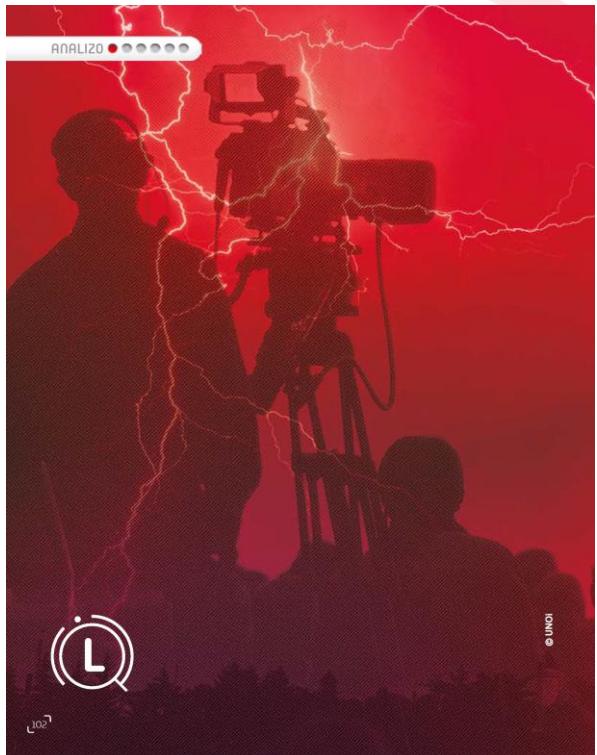
Tip 1. Antes de responder las preguntas de la **página 103**, indague con los alumnos sus intereses cinematográficos: *¿Cuáles son sus películas favoritas? ¿Por qué?* Luego, cuestíonelos sobre si el cine es capaz de transmitir mensajes y pídale que argumenten sus respuestas.

Tip 2. Visualice en grupo estos fragmentos de la película *Guía de cine para pervertidos*, donde el filósofo Slavoj Zizek comenta la influencia del cine en la apreciación de la realidad.

- *Importancia del cine, Zizek.* En: https://esant.mx/ac_unoi/sulm2-192
- *El cine según Slavoj Zizek. The pervert's Guide to Cinema.* En: https://esant.mx/ac_unoi/sulm2-193

Tip 3. Discuta con el grupo: *¿Consideran que el cine y las series influyen en su vida? ¿Por qué? ¿Qué hábitos han adoptado por reflexionar en torno al cine? ¿Hay ideas que han modificado o adoptado debido al cine? ¿Por qué piensan que este arte puede ser tan influyente?* Estos libros sirven de consulta para reconocer la influencia del cine:

- André Bazin, *¿Qué es el cine?*, Madrid, RIALP, 1990.
- Román Gubern, *La historia del cine*, Barcelona, Lumen, 2006.
- Jonathan Rosenbaum y Adrian Martin (coord.), *Mutaciones del cine contemporáneo*, Madrid, Errata Naturae, 2010.



Esfera 5

Luces, cámara... acción!

Adapta un cuento a un guion cinematográfico. UNOI

103

¿Qué disfruto de contar mi versión de los hechos?

¿Cómo puedo retomar una historia para crear otra?

¿De qué manera una película puede generar un cambio en las personas?

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 1

Tip 4. Anime a los alumnos a explorar la sección **RECONOZCO**, páginas 104 y 105, para que ubiquen los conceptos y las habilidades que estudiarán durante la Esfera. Comente con ellos las relaciones de esta Esfera con las que han trabajado anteriormente, sobre todo la de cómics.

Tip 5. Después de resolver estas páginas, guíe a los alumnos para que elaboren un mapa mental con los conceptos que pueden aplicar en esta Esfera y que han aprendido sobre la adaptación, la construcción de relatos con imágenes y la relevancia de la narrativa para transmitir mensajes.

Tip 6. Luego, elabore los compromisos de aprendizaje con los estudiantes. Inclúyalos en el mapa mental de la sugerencia anterior.

Tip 7. Comente de manera general cómo será el trabajo en esta Esfera:

- Preproducción: Comparar una adaptación cinematográfica con el fin de conocer sus características y contenido; luego, leer el cuento “La última palabra”, de Isaac Asimov, o el que los alumnos hayan elegido; después, en equipos, elaborar un guion de cine. Finalmente, el grupo elegirá el guion que considere más apropiado y viable.
- Producción: Asignar roles, hacer *storyboard* y grabar el guion.
- Posproducción: Editar el cortometraje.
- Proyección del cortometraje ante público.

Tip 8. Para la sección **Investigo**, solicite a los estudiantes que indaguen sobre los contenidos en los recursos **Key: Estructura del cuento y adaptación cinematográfica** y **Características del guion cinematográfico**, y resuelvan las cuatro actividades de cada recurso en la sección **Investigo**.

RECONOZCO ● ● ● ● ●

Comienza esta Esfera de Exploración identificando cuáles de estos reactivos puedes contestar con base en lo que ya sabes y registra en la lista de cotejo cuántos puntos obtuviste. Al terminarla, responde de nuevo los reactivos en tu cuaderno para que reconozcas cuánto avanzaste.

Lee este fragmento de guion y realiza lo que se pide.

El nuevo orden

3. EXT. CIUDAD - DÍA

Una ciudad semejante a las actuales, pero con elementos que evidencian el futuro (no debe ser México, sino un lugar ficticio en Latinoamérica). Luego, la ciudad de cerca: zonas enredadas, edificios resguardados, torres de vigilancia, vehículos militares y personal de seguridad.

ISAC (V. O.)
La Nueva República, América, año 2050. Decenas de miles de habitantes. Situación política distorsionada democrática... ¿Cómo es eso posible? Así lo decidimos los habitantes, aunque no nos dimos cuenta.

4. INT. HABITACIÓN DE HOTEL - DÍA

El documentalista, ISAC (20, con sombras de barba y lentes), habla hacia una cámara-dron que flota en un cuarto de hotel estilo vintage con elementos futuristas.

ISAC
Y todo empezo con Ramón Aguirre.

5. INT. PLANTA DE ENERGÍA / VENTANILLAS - DÍA

Vemos lo que pasó en la planta de energía el día de la explosión desde la perspectiva de diversas cámaras de seguridad, como reconstrucción. Ramón Aguirre, frente a una de las ventanillas, observa a los agentes que vienen. Se acercan los guardias y lo intentan agarrar, pero él los empuja. La tensión crece conforme se acerca la gente y aparecen supervisores y más guardias de seguridad. Ramón retrocede con otro de los guardias y cae un gran pieza de metal que lo golpea en la espalda y lo tira a un rehen. Se pierde con él por una puerta de seguridad. Los guardias lo van siguiendo conforme avanza por pasillos y bajas escaleras, adentrándose en áreas de maquinaria. Varias trabadores se desatan, pero no intervienen. Al final, el armario lanza una bomba de máquinas. Suelta al rehen y entra corriendo a un cuarto. Los agentes disparan desde fuera. La imagen se corta con el inicio de una explosión.

García Aguirre, Natalia et al., “El nuevo orden”, UNO, 2019.

Completa las fichas para reconocer las necesidades de producción del guion anterior.

Interpretes

¿Cuántos se necesitan? ¿Qué personajes representan?
Una veintena, aproximadamente. Isaac, Ramón, rehenes, guardias, gente de la planta y supervisores.

¿Cómo deben vestirse para que el público se forme una idea de la identidad de estos personajes?
Isaac con ropa informal, Ramón y la gente de la planta, con uniforme; los guardias con ropa de personal de seguridad.

¿Qué acciones deben realizar?
Isaac: debe hablar a la cámara relatando los sucesos.
Ramón: debe luchar para lograr entrar al cuarto de la planta.
Los guardias: deben detenerlo y la gente debe observar.

Productores

¿Qué espacio debe encontrar para grabar?
Una habitación que simule un cuarto de hotel y un espacio cerrado grande en el que podemos representar una planta de energía.

¿Qué música acompañaría la escena de la planta?
Música electrónica y que genere tensión.

¿Qué objetos, que usan los personajes, deben conseguirse?
Su vestuario, el dron, varios objetos de trabajo relacionados con una planta eléctrica, y los guardias deben usar equipo y herramientas de seguridad.

Antes de la Esfera de Exploración

1. Leo guiones y reconozco su modelo textual
2. Reconozco las necesidades de producción para filmar una historia

Al terminar la Esfera de Exploración

Si No

INVESTIGO ● ● ● ● ●

Aprendizaje esperado

- Adapta un cuento a un guion cinematográfico.

Keys

- Analisis del texto narrativo y adaptación cinematográfica
- Características del guion cinematográfico
- Estructura del guion cinematográfico y su producción

105

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 2

Propósito

Los alumnos estudiarán las adaptaciones cinematográficas que se pueden hacer a un cuento. Además, comentarán las variables que entran en juego al hacer tal trabajo: significado, duración, personajes, cambios u omisiones en la historia.

Tip 1. Guíe a los alumnos para que infieran los contenidos que se abordarán en la Esfera, a partir de su experiencia en la sección **RECONOZCO**.

Tip 2. Conduzca el trabajo de la revisión de los recursos **Key**. Pida que elaboren fichas o notas (impresas o electrónicas) que sirvan de referencia para elaborar la adaptación del cuento. Recomienda incluir imágenes que se relacionen con los conceptos.

Tip 3. Después de leer la sección **COMPRENDO**, discuta con los alumnos las adaptaciones que conozcan. Guíelos para que reconozcan cómo las versiones de una historia brindan nuevos enfoques; por ejemplo, el empoderamiento femenino o la diversidad social y cultural.

- *Annie* (2014, dir. Will Gluck), inspirada en el cómic de Harold Gray y que luego se volvió musical.
- *La Sirenita* (2020, dir. Rob Marshall), adaptación de la película animada de Disney en 1989.
- *La Cenicienta* (1997, dir. Robert Iscove), basada en el musical de Rogers y Hammerstein.
- *La tempestad* (2010, dir. Julie Taymor), donde Helen Mirren interpreta al protagonista, un personaje originalmente masculino.
- *Cats* (2019, dir. Tom Hooper), donde el gato sabio, Old Deuteronomy, ahora es interpretado por Judi Dench.

Tip 4. Pida a los estudiantes que consulten el recurso **Key: Escritura del guion cinematográfico y la producción**, y resuelvan las cuatro actividades en la sección **Investigo**.

COMPRENDO

¿Cuántas películas has visto que están basadas o inspiradas en algún libro? El cine ha buscado historias grandiosas en la literatura. Por ejemplo, las sagas de Harry Potter, Divergente, Los Juegos del Hambre, y la serie televisiva Game of Thrones, entre otras. Las ventajas de las películas y Paper Towns, entre otras. En casi todas las adaptaciones, los autores son parte del equipo de adaptación o dan su visto bueno al resultado. Sin embargo, esto no ha evitado que, en muchas ocasiones, la película no sea igual que el libro. ¿Por qué será?

Una adaptación tiene que ser igual a la versión literaria? Para responder eso, debemos tener en cuenta que todo creador sigue un propósito cuando quiere contar una historia. Siempre hay diferencia entre el cuento y una novela porque lo que no es lo más importante, esto mismo ocurre en el cuento: la atención está en la trama, es decir, en como pasa lo que pasa; en la novela solamente centramos en los personajes y en lo que les ocurre.

La misma ocurre en los cortometrajes a lo largo, que son, por decirlo, sus equivalentes. Ojo aquí: no quita que un cuento pueda ser adaptado a un largometraje colocando más personajes, subtramas y conflictos, o que de una novela pueda salir un cortometraje que nos muestre el momento más significativo de la historia. Te pongo un ejemplo: el escritor Agustín Araya tomó elementos de la novela "El rey Lear" y las historias orales de sus viajes por Grecia y Venecia, y en 1926 publicó Sol, Luna y Talía (una de las primeras versiones de la Bela Dumonte). Ahí Basile dice que la princesa dormida fue abandonada por su padre en una casa de campo.

Tiempo después, los hermanos alemanes Grimm hacen su propia versión en la que hay un malvado, y la princesa junto con todo su reino caen en un sueño por cien años. ¿Esto es válido? Si, una historia puede ser adaptada las veces que sean necesarias para dirigirse a cierto público, por esa la versión de Disney en la que sale Aurora junto con hadas puede parecer diferente, porque tomó diversos elementos de las versiones previas para crear su propia narración.

De quien es la historia entonces: de quien la pienso originalmente o de quien la recibe? Para contestar esta pregunta debes saber que existen diferentes tipos de adaptación: "basado en", "inspirado en" o la "adaptación rigurosa", y dependiendo de cuánto se modifica una historia, se cambian los personajes, se cambia el argumento, se cambia el tiempo en el que ocurren los hechos, o algún elemento del inicio, el desarrollo o el desenlace, entonces está "basado en"; si por el contrario, solo se toma el argumento, pero luego resulta en otra cosa, entonces está "inspirado en". Imaginate que Aurora es una princesa que cayó en un sueño, pero que en la adaptación que te conté en la casa, la adaptación rigurosa es aquella que busca ser más fiel al texto original.

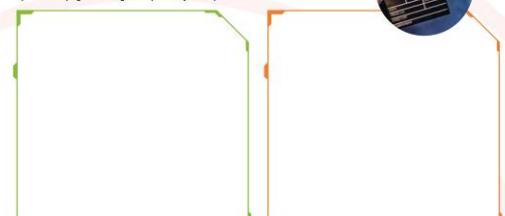
En todos y cada una de estas opciones, es importante que los nuevos autores, en este caso, el guionista, y el director, sepan de quién es la historia que tomaron por dos razones: una, para que el público decidida si quiere acercarse o no al texto primigenio, y la segunda para que la gente conozca que lo que está viendo en pantalla se le ocurrió a alguien más. ¿Y tú cómo adaptarías tu historia favorita? ¿Tratarías de ser muy fiel al original o partir de ella para contar lo que más te impresiona? ¿Harías tu propio discurso para reflexionar quién eres tú como creador?

Itzel Lara

106

Contrasta la información que investigaste con la que acabas de leer; luego recuerda un libro que leiste y que haya sido adaptado al cine.

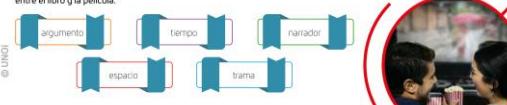
Dibuja cómo imaginas al personaje principal cuando leías el libro y a un lado representa o pega una imagen del personaje de la película.



Revisa la información que da el libro sobre el personaje y compárala con sus representaciones de arriba. Anota ✓, según corresponda. R:



En tu cuaderno, haz un ejercicio similar al anterior a partir de comparar estos aspectos entre el libro y la película:



¿Tuviste dudas al momento de resolver estos ejercicios? No te preocupes, cuando termines la Esfera, regresa y resuélvelos.



Sesión 3

Propósito

Los alumnos analizarán la adaptación cinematográfica de un libro para formarse una idea de las semejanzas y diferencias entre el lenguaje literario y el cinematográfico. Además, seleccionarán y leerán un cuento, para planificar su adaptación.

Tip 1. Después de la **actividad 01**, retome la discusión de la sesión anterior para invitar a los alumnos a apreciar las adaptaciones por el significado y el mensaje que pueden transmitir, más allá de la pregunta: “¿qué es mejor: el libro o la película?”, pues esta no permite valorar los puntos débiles y fuertes de cada versión y reconocer su potencial emotivo e ideológico. Para la discusión, plantee cuestiones como las siguientes: *¿Qué emociones e ideas transmite el libro?, ¿y cuáles la película? ¿Por qué creen que se hicieron los cambios en la película? ¿Cómo modifican la historia?*

Tip 2. Para explicar cómo las adaptaciones de una historia en distintos formatos pueden modificar el sentido ideológico, puede consultar el siguiente libro:

- Philip Kitcher, *Muertes en Venecia*, Madrid, Cátedra, 2015.

Tip 3. Después de la **actividad 02**, organice una lluvia de ideas de lo que debería verse en la versión cinematográfica del cuento. Comente cómo sus propuestas pueden conservar o modificar el sentido de este. Explique que los adaptadores eligen lo que conservan y lo que modifican conforme los recursos y el tiempo; pero también con base en sus intereses, su ideología y su creatividad.

Sesión 4

Propósito

Los alumnos analizarán los elementos narrativos del cuento y planificarán la adaptación cinematográfica por medio de una escaleta.

Tip 1. Trabaje la sección **Agenda UNOi hacia el futuro**, con el fin de que los alumnos tengan en mente, durante la planificación, que los realizadores de una historia (cine, teatro, videojuego, novela, cuento...) pueden generar determinados efectos en el público. Plantee preguntas como las siguientes: *¿Consideran que las películas influyen en la forma de pensar y sentir del público? ¿Por qué conviene tener una postura crítica ante las películas? ¿Qué responsabilidades éticas tiene un guionista?, ¿y un espectador?*

Tip 2. Explique a los alumnos que el primer paso para realizar la adaptación consiste en analizar los elementos narrativos del cuento: trama, narrador, personajes, lenguaje y ambientes. Anímelos a elaborar fichas, electrónicas o impresas, para que registren sus análisis y los consideren al momento de escribir la escaleta. Recuérdoles que analizar la trama del cuento es la base para decidir cuáles son los momentos clave para el desarrollo de la historia y cómo podría ajustarse a la estructura cinematográfica; es decir, qué hechos deben mantenerse y cuáles pueden omitirse.

Tip 3. Organice una revisión grupal de las escaletas con el fin de verificar la consistencia de la historia, que las acciones contribuyan al desarrollo del tema y que la grabación sea viable. Resalte las semejanzas y las diferencias de los guiones con el fin de valorar la diversidad de propuestas, pues cada una aporta diferentes ideas y emociones. Contraste sus propuestas con las reflexiones de la sección **Agenda UNOi hacia el futuro**.

Tip 4. Para que los alumnos tengan oportunidad de estudiar el uso correcto del gerundio, (forma no personal del verbo), pídale que resuelvan el recurso imprimible “El gerundio”, pues este conocimiento les permitirá expresar con mayor claridad sus ideas al escribir un guion.

05 Elaboren un esquema, mapa mental o cuadro sinóptico de la estructura del cuento en una cartulina. Consideren lo siguiente:



Para analizar la trama del relato, respondan en su cuaderno:

- › ¿Cuáles son los momentos clave en el desarrollo de la historia?
- › ¿Qué hechos narrados podrían omitirse en la película?
- › ¿Cómo podría ajustarse la trama del cuento a la estructura cinematográfica?

Aparte elaboren las siguientes fichas:

- › **Narrador**: tipo de narrador y cómo se puede adaptar al lenguaje cinematográfico.
- › **Personajes**: principales, secundarios y características de acuerdo con su tipo (personas, computadoras, entidades humanas sin forma corpórea).
- › **Lenguaje** de la narración y de cada personaje, cómo trasladar eso a los diálogos de los personajes para crear un efecto específico.
- › **Ambientes**: lugares y tiempos en los que se desarrolla la historia (el universo, las galaxias, el futuro).

AGENDA UNOI HACIA EL FUTURO

PAZ

¿Cómo crees que serán las **películas en el futuro**? Cada vez hay más **proyectos que buscan agregar tecnología**, como la IA y la realidad virtual, en la experiencia cinematográfica. Y no solo han incidido en el entretenimiento, ya son una **herramienta para enfrentar los retos del mundo**.

El proyecto **RIOT IA** es una película que **combina IA y videojuegos en una experiencia interactiva**. Se sitúa en una protesta pública, la cual se puede tornar violenta según tus emociones, esto con el fin de que explores **diferentes formas de actuar ante situaciones agresivas**, para **construir historias de paz**, tanto en la película como en la vida fuera de la sala.

El cine interactivo podría ser **muy común en el futuro**. Sin embargo, también **implica riesgos**: sin un trabajo ético, las situaciones que se presenten en esas películas podrían enfocarse en **manipular el comportamiento de las personas**.

Imagina cómo sería el mundo si todas las películas fueran interactivas y **cómo ayudaría esto a lograr la paz**.

06 Elijan las acciones que ocurrirán en el cortometraje y escriban una escaleta, como en el ejemplo.

- › Tengan en cuenta que deben ser acciones que puedan realizar y filmar.



Acciones	Imagen	Sonido
Dos técnicos (Adell y Lupov) discuten frente a la primera supercomputadora la finitud de la energía del Sol.	Interior de la cámara subterránea donde está la Multivac, es un lugar oscuro y frío.	Sonido de circuitos de computadora de fondo.

- › Cuando terminen la escaleta, dibujen una en los aspectos que se cumplan. R. L.

Todas las acciones ayudan a que avance la historia.

Somos capaces de grabar todas las acciones de la historia.
--

Es posible filmar todas las acciones sin alargar la duración.

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Aprendizaje aumentado



Le proponemos añadir a la **actividad 06, página 110**, la aplicación **Garage Band**. Pregunte a los estudiantes sobre las producciones audiovisuales que han visto y orientelos a identificar el sonido como un elemento fundamental para crear un efecto en el espectador. Pídale que piensen en la música y los sonidos necesarios que puedan acompañar su producción cinematográfica. Motívelos a usar la aplicación para crear los sonidos que requieran.

Solicite que guarden sus creaciones en una carpeta digital y la compartan con el resto del grupo, con el objetivo de crear un banco de sonidos a los que todos tengan acceso.

Sesión 4

Tip 5. Encargue como tarea que los alumnos exploren los diversos programas para escribir guiones cinematográficos. Para ello, hágales ver que aunque es posible redactar guiones en los procesadores de textos, Word y Pages, resulta complicado respetar el formato. Por tanto, es más fácil acudir a programas que ayudan a que el escritor se centre en la parte creativa. Aquí proporcionamos algunos comentarios sobre los programas mencionados en la [página 111](#).

- Celtx. Gratuito, se puede trabajar en línea o con la aplicación. Tiene utilidades extra que facilitan la organización de una producción.
- Scrivener. De pago, para Windows, Linyx y macOS. Permite acumular en un solo espacio las notas y los bocetos, así como escribir por partes que pueden ordenarse al gusto del escritor.
- Storyist. Aplicación de pago en macOS. Tiene una interfaz más intuitiva que Scrivener. Los documentos se guardan en la nube. Se puede crear la escaleta y desde esta ir generando los diálogos de cada parte.
- Writerduet. Los primeros tres guiones son gratuitos. Luego, se hace un pago mensual. Se puede utilizar en computadoras y dispositivos móviles. La ventaja que tiene es que varios usuarios pueden escribir y editar un documento al mismo tiempo. Tiene espacio para guardar notas y borradores.
- Final Draft. De pago mensual. Ofrece un mes de prueba gratuito. Tiene versión para computadora y dispositivos móviles. Es un programa muy difundido en las productoras de cine y televisión. Varias personas pueden escribir y editar un guion en tiempo real. Además, permite ver simultáneamente las notas y la página en que se está escribiendo.

07 Escriban el guion literario. Básense en la escaleta y definan lo que se indica.

- Si cada acción sucede en INT. (interior) o EXT. (exterior).
- Los lugares específicos donde sucede esa acción (la Tierra, una nave espacial, una galaxia lejana, por ejemplo).
- En qué tiempo se desarrolla el relato (año 2061, miles de años después, millones de años después, el fin de los tiempos).
- Luego de esas especificaciones, narren la acción.
- Tengan en cuenta cómo hablan los personajes que aparecen.

Repartan estas funciones para escribir y revisar el guion .



08 Cuando todos los equipos tengan sus guiones literarios terminados, compártalos con el grupo y elijan uno para filmar.

- Les proponemos esta rúbrica para valorar los guiones R. L.
- Si es necesario, propongan cambios para hacer una versión final.
- Entreguen un ejemplar del guion para todo el grupo, cuando hayan incorporado las correcciones necesarias.

09 Revisen en el Big Challenge Digital Book. Carpeta de productor el tema “¿Por qué ahora hay guiones?” y planifiquen el proceso de grabación del cortometraje.

10 Inician la preproducción: hagan el storyboard para saber cómo grabarán la historia.

- Investiguen los tipos de plano que existen.
- Cuiden que la duración no sea mayor que diez minutos.

➢ Utilicen un programa que les ayude a escribir su guion con el formato requerido. Recomendamos .

- Celtx
- Scrivener
- Storyist
- Writerduet
- Final Draft

➢ Algunos son gratuitos y otros tienen periodo de prueba Los últimos dos facilitan el trabajo colaborativo. Revisenlos y elijan el más adecuado para ustedes.

Para cuidar la historia podemos preguntarnos ¿Y aquí qué hace el personaje? ¿Y qué le diría el otro? ¿Pienzan que eso es creíble o lógico para la historia?



El guion deja claro el mensaje que quiere contar.

El guion tiene una duración adecuada.

La anécdota y los personajes son claros.

Las acciones de los personajes coinciden con su forma de ser y pensar.

Cada acción ayuda a avanzar la historia o aporta información.

Los diálogos y las acciones son interesantes para el público.

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 5

Propósito

Los alumnos escribirán el guion del cortometraje.

Tip 1. Proponga ejercicios de relajación y de atención para que los alumnos tengan una mayor disposición para el proceso de escritura. Sugerimos estos ejercicios breves:

- De relajación, 3 minutos. Mover las articulaciones en círculos, tres para un lado y tres para el otro, en este orden: cabeza, hombros, codos, muñecas, cintura, rodillas y tobillos.
- De atención, 5 minutos: Proponer una categoría (objetos para filmar, roles en la producción, estrategias para emocionar) para que cada individuo mencione uno. El jugador que repita un elemento pierde.

Tip 2. Recuerde a los estudiantes que en esta parte del proceso lo importante es registrar las ideas; después, se encargarán de verificar su coherencia, buena redacción y viabilidad. Invítelos a tomar una actitud propositiva y no crítica, y a preguntarse constantemente: *¿Y ahora qué ocurre? ¿Qué sigue? ¿Qué puedo proponer?*, en lugar de pensar en “Esto no me gusta”, “No me lo creo”, “No lo haría así...”. Esa actitud es más apropiada para otros momentos del proceso.

Tip 3. Solicite que los jóvenes hagan pruebas en el programa que eligieron para redactar su guion, con el fin de que el proceso creativo no se interrumpa con asuntos prácticos o problemas tecnológicos.

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Aprendizaje aumentado



Le sugerimos adaptar la **actividad 07**, de la **página 111**, para trabajar con la aplicación **Celtx script**. Pida a los estudiantes que tomen en cuenta las sugerencias señaladas para escribir su guion con ayuda de la aplicación. Después, indique que cada integrante del equipo lea de manera individual el guion transcrita y enseguida discutan las posibles modificaciones para mejorarlo.

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 5

Tip 4. Proponga hacer pequeñas improvisaciones para imaginar cómo actúan los personajes en cada situación. De este modo, generarán algunas ideas de diálogos y acciones que pueden ser interesantes para el cortometraje.

Tip 5. Recomendamos que los jóvenes consulten estos libros:

- Robert McKee, *El guion*, Barcelona, Alba, 2018.
- Alicia Luna, *Nunca mientes a un idiota: póker para guionistas y demás escribientes*, Barcelona, Alba, 2012.
- Yves Lavandier, *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, comic*, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias, 2003.
- Daniel Tubau, *El espectador es el protagonista*, Barcelona, Alba, 2015.

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 6

Propósito

Los alumnos elegirán el guion que filmarán, lo corregirán y planificarán la grabación.

Tip 1. Para elegir el guion que se filmará en la **actividad 08**, invite a los alumnos a hacer lecturas en voz alta de los guiones. Si no dispone de tiempo suficiente, sugiéreles hacer una presentación breve de la escena que consideren más representativa.

Tip 2. Guíelos para que reconozcan los puntos fuertes y débiles de cada guion. Contrástelos con el propósito grupal, su pertinencia y su postura de acuerdo con la sección **Agenda UNO*i* hacia el futuro, página 110**. Si es el caso, motívelos a elegir el guion que requiera menos cambios.

Tip 3. Si es necesario hacer modificaciones, coordine el trabajo por escenas y equipos. En esta parte del proceso, se puede sacar provecho de la edición en tiempo real que ofrecen algunos de los programas recomendados.

Tip 4. Establezca un calendario de actividades y una lista de responsabilidades. Puede hacerse en programas como Wunderlist o Recordatorios, con el fin de que todo el grupo conozca la responsabilidad de cada integrante.

Tip 5. Encargue que busquen imágenes que les ayuden a formarse una idea de cómo se verá la película para adelantar parte de la **actividad 11**: *¿Cómo se verían los personajes, los espacios y los objetos?*

1 Espacio 2 procedimental 3

¿Cómo preparo un storyboard? 📸

1. Reviso el guion y numero las tomas que se necesitan 📸
2. Dibujo viñetas en varias páginas 🖌 Cuido que cada una tenga la proporción en que voy a filmar 3:4 o 16:9. Dejo espacio en la parte inferior para hacer anotaciones 📝
3. Anoto datos de cada toma. En la parte superior escribo el número de toma, la escena a la que corresponde y su duración aproximada 🕒
4. Dibujo la toma. Hago un boceto de lo que se debe ver en ella. Trato de centrar la atención en lo que importa de la historia 📺
5. En la parte inferior escribo los diálogos, sonidos y otras notas que correspondan a esa toma 🎵
6. Cuando termino el storyboard, lo leo como si fuera un cómic o una novela gráfica para saber si se entiende la historia 📖

¿QUÉ ME GUSTA DE MIS PELÍCULAS FAVORITAS?



11 Discutan cómo les gustaría que se viera su película 🎬. Guiense con estas preguntas para hacer el diseño de producción.

1 **Vestuario**
¿Cómo se vestirán los personajes?
¿De qué forma su ropa puede reflejar las distintas épocas en las que sucede la historia?
¿Qué dirán sus prendas sobre su forma de ser y su función en el cuento?

2 **Espacios**
¿Dónde ocurre la acción?
¿Cómo deben ser esos lugares?
¿Qué objetos y muebles hay en esos espacios?
¿Cómo representarán cada espacio?

3 **Colores en pantalla**
¿La película será en blanco y negro o a color?
¿Qué tipo de colores les ayudarán a ambientar las escenas en un entorno futurista?
¿Qué emociones desean transmitir con ellos?

4 **Sonido**
¿Qué efectos sonoros emplearán? ¿Qué tipo de música acompañará la historia?
¿Qué emociones se pueden generar con la música?
¿Cómo se usará para generar una atmósfera?



Existen vestuaristas famosas, como Colleen Atwood, quien confeccionó el vestuario de Alicia en el País de las Maravillas (2010), de Tim Burton.

- Elaboren una carpeta en Pinterest o Padlet con representaciones de lo que imaginan. Nómbrala "Referencias visuales" 📝
- Con base en el storyboard, enlisten los recursos necesarios para filmar: vestuario, utilería, escenografía y equipo para grabar 🎭🎥

12 ¡Comiencen la producción! 🎬 Asignen quiénes serán el director, los actores, los camarógrafos y encargados de producción 🎬.

Para los recursos, consigan materiales prestados, de reuso y de elaboración sencilla. Para grabar, consideren los dispositivos con los que cuentan 😊

Sesión 7

Propósito

Los alumnos elaborarán el *Storyboard* y el diseño visual del cortometraje.

Tip 1. Haga una lluvia de ideas para que los alumnos registren los conocimientos que pueden aplicar en la elaboración del *Storyboard*. Luego, lea con ellos el **Espacio procedimental** y reflexionen sobre la relevancia de las imágenes y el sonido al contar una historia en medios como el cine y la televisión.

Tip 2. Invite a los alumnos a revisar el *Storyboard* con la información en los libros de Robert McKee o Yves Lavandier, para que valoren si las imágenes contribuyen al desarrollo de la acción y del tema. Formule preguntas como las siguientes: *¿La audiencia sabe dónde y cuándo ocurre la acción? ¿Se reconocen las motivaciones de los personajes? ¿Qué hace que avance la historia?*

¿Provocaremos las emociones deseadas?

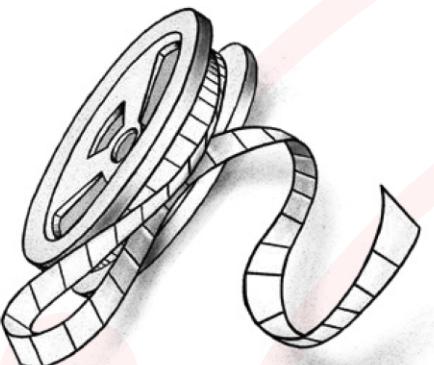
Tip 3. Discuta con los alumnos si el diseño visual de su cortometraje se parecerá o será distinto a los del componente cinematográfico de este trimestre. Comente las ventajas y las desventajas de cada opción. Recuérdoles que no hay una respuesta correcta; sin embargo, se debe tomar una decisión con la conciencia de los efectos que puede tener en el público.

1 Espacio 2 procedimental 3

¿Cómo preparo un *Storyboard* ?

1. Reviso el guion y numero las tomas que se necesitan.
2. Dibujo viñetas en varias páginas. Cuido que cada una tenga la proporción en que voy a filmar 3:4 o 16:9. Dejo espacio en la parte inferior para hacer anotaciones.
3. Anoto datos de cada toma. En la parte superior escribo el número de toma, la escena a la que corresponde y su duración aproximada.
4. Dibujo la toma. Hago un boceto de lo que se debe ver en ella. Trato de centrar la atención en lo que importa de la historia.
5. En la parte inferior escribo los diálogos, sonidos y otras notas que correspondan a esa toma.
6. Cuando termino el *Storyboard*, lo leo como si fuera un cómic o una novela gráfica para saber si se entiende la historia.

¿QUÉ ME GUSTA DE MIS PELÍCULAS FAVORITAS?



11 Discutan cómo les gustaría que se viera su película . Guiense con estas preguntas para hacer el diseño de producción.

1 **Vestuario**
¿Cómo se vestirán los personajes?
¿De qué forma su ropa puede reflejar las distintas épocas en las que sucede la historia?
¿Qué dirán sus prendas sobre su forma de ser y su función en el cuento?

2 **Espacios**
¿Dónde ocurre la acción?
¿Cómo deben ser esos lugares?
¿Qué objetos y muebles hay en esos espacios?
¿Cómo representarán cada espacio?

3 **Colores en pantalla**
¿La película será en blanco y negro o a color?
¿Qué tipo de colores les ayudarán a ambientar las escenas en un entorno futurista?
¿Qué emociones desean transmitir con ellos?

4 **Sonido**
¿Qué efectos sonoros emplearán? ¿Qué tipo de música acompañará la historia?
¿Qué emociones se pueden generar con la música?
¿Cómo se usará para generar una atmósfera?



Existen vestuaristas famosas, como Colleen Atwood, quien confeccionó el vestuario de Alicia en el País de las Maravillas (2010), de Tim Burton.

Para los recursos, consigan materiales prestados, de reuso y de elaboración sencilla. Para grabar, consideren los dispositivos con los que cuentan.

12 ¡Comiencen la producción! Asignen quiénes serán el director, los actores, los camarógrafos y encargados de producción .

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 7

Tip 4. Encargue a los alumnos las siguientes actividades:

- Actores: estudiar los diálogos y decidir una manera de moverse y hablar para su personaje, de acuerdo con su edad, profesión, etcétera.
- Productores y director: explorar diferentes lugares para filmar el cortometraje.
- Productores y diseñadores: hacer o conseguir los objetos, el vestuario y los muebles, entre otros elementos, que se emplearán en la grabación.

Tip 5. Además, encomienda a los alumnos que diseñen los dispositivos necesarios para filmar de la mejor manera posible por medio de las actividades de la **Zona Maker**. Recomiéndales que revisen videos detrás de cámaras para conocer algunas estrategias para grabar una película. Aquí algunos consejos e información relevante:

- *10 consejos para que grabes los mejores videos con tu celular.*
En: https://esant.mx/ac_unoi/sulm2-194
- *Los mejores trucos para grabar videos profesionales con el móvil.*
En: https://esant.mx/ac_unoi/sulm2-195



¡Qué no se muevan las imágenes!

Los camarógrafos necesitan trabajar con cuidado para que lo que se vea en pantalla sea una imagen estable, es decir, que no esté temblando. ¿Se te ocurre algún dispositivo que ayude a mantener fija la cámara mientras grabas? ¿O alguno que te facilite moverte con la cámara sin que las imágenes salten? En esta **Zona Maker** te proponemos construir un estabilizador o un *dolly* que te permita controlar los movimientos de cámara cuando ésta se maneja manualmente.

- 01 Investiga qué neutraliza los movimientos físicos del camarógrafo y diseña un prototipo para estabilizar tu cámara. Describe los materiales que usarás y el procedimiento que seguirás. R. L.

Materiales

Procedimiento

- 02 Registra tu experiencia al construir y usar el estabilizador, respondiendo las siguientes preguntas. R. L.

¿El aparato que construiste funcionó?

¿Cómo lo mejorarías?

¿Qué beneficios observaste en la grabación al emplear un estabilizador?



© UNOI
El fotógrafo de cine decide qué se va a filmar y cómo.

Identifica con tu grupo los diseños más eficientes que construyeron y consérvenlos en el Media Club para futuros proyectos.



Rodrigo Prieto es un reconocido director de fotografía mexicano.

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 8

Propósito

Los alumnos filmarán el cortometraje siguiendo el guion y el *Storyboard*.

Tip 1. Comente que la realización de una película, a pesar de ser un proceso creativo, se ciñe a plazos limitados debido a los recursos y a los compromisos de estreno. Por tanto, proponga a los alumnos un cronograma de grabación para evitar que se dispersen. Este puede seguir el proceso que se sugiere en la **actividad 14** y vincularse con el registro de tomas que elaboren durante ese periodo.

Tip 2. Supervise el cumplimiento del cronograma y discuta con los alumnos los aspectos que deben corregir o mejorar para cumplir con los plazos establecidos. Dele responsabilidades con los productores para que hablen con su equipo: actores, diseñadores, camarógrafos, director.

Tip 3. Asuma el papel de empresa productora y solicite muestras de las grabaciones para verificar que se está siguiendo el guion y el *Storyboard* acordados. Apoye a los alumnos para gestionar el tiempo y los recursos.

13 Determinen un grupo de productores que se encargue de coordinar la grabación ante las posibles dificultades.

¡Con los actores!

Alguien puede supervisar con el guion a la mano. Recordar los diálogos si los olvidan (o poner letreros). Además, puede dar recomendaciones sobre cómo mejorar su interpretación.

¡Con la producción!

Algunos más pueden verificar que esté todo el material disponible. Si no, ja usar el ingenio! Ellos pueden encontrar materiales a la mano o reparar lo que haga falta.

¡Con las cámaras!

Conviene que siempre respalden lo que graban, para evitar pérdida de material audiovisual. Además, hay que tener a la mano cargadores o baterías y limpiar sus lentes.

14 Graben el guion siguiendo este proceso. A la par, completen una bitácora como la que se muestra para después facilitar la edición.



Corto	Energía		
Día:	02 feb	Horario:	14:00 - 15:30
Cámara	# Toma	¿A qué parte del guion corresponde?	Duración
Alfredo	1	Escena 1.1	0:15
Diana	2	Escena 1.1	0:12
Alfredo	3	Escena 1.2	0:06
Diana	4	Escena 1.3	0:26
Diana	5	Escena 1.3	0:24
		¿Es buena?	

► Durante la edición, incluyan los créditos del cortometraje.

Al inicio

Al final

Título	Reparto
Guionistas	Director
Institución	Equipo de producción



15 ¡Es momento de la postproducción! Asigan un equipo que edite el cortometraje.

- Guiense con la bitácora de producción para elegir las tomas. Recomendamos que armen una carpeta con las tomas buenas, así las podrán subir al programa de edición sin confusiones.
- Por medio de un programa de edición, como iMovie, integren el material en un solo video. En este, basta con elegir la duración, la transición y los títulos.
- Agreguen efectos visuales y de sonido. Los pueden trabajar previamente con GarageBand y luego integrarlos a iMovie.

16 Inviten a un grupo de profesores o familiares a revisar el cortometraje y a que comenten los puntos que se pueden mejorar.

17 Organicen la proyección de su cortometraje y las siguientes actividades.

Antes de la proyección

Den la bienvenida al público y presenten en un minuto la importancia de su cortometraje: ¿por qué se hizo? ¿Quiénes participaron?

Después de la proyección

Elaboren una encuesta para que el público pueda comentar si entendió la idea principal del cortometraje; si estaba bien narrada la historia, si visualmente era atractiva y si les dejó alguna reflexión sobre la energía.

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 9

Propósito

Los alumnos editarán los videos para formar el cortometraje.

Tip 1. Discuta con los jóvenes la relevancia de la edición de video. Este proceso puede contribuir a relatar la historia de manera eficiente, comprensible y con un buen ritmo; o bien, dañar todo el trabajo. Por tanto, conviene hacer varias pruebas antes de decidir qué toma y qué duración son los más adecuados.

Tip 2. Anime a los estudiantes a explorar programas para editar videos. Pueden consultar estas páginas:

- *20 mejores editores de video gratis para usar el 2025.*
En: https://esant.mx/ac_unoi/sulm2-196
- *¡Conoce los 19 mejores programas para editar videos del mercado!*
En: https://esant.mx/ac_unoi/sulm2-197

Tip 3. Explique a los alumnos que, en ocasiones, se llevan a cabo funciones privadas antes de estrenar una película para evaluar la reacción del público y hacer los últimos ajustes. Por tanto, anímelos a organizar una proyección privada con los profesores de la escuela. Guíelos para que entablen una conversación con los espectadores para recibir retroalimentación.

Lengua Materna. Español

Esfera de Exploración 5. Semanas 25 y 26

Sesión 10

Propósito

Los alumnos valorarán sus aprendizajes y determinarán estrategias para integrar los conocimientos en su vida cotidiana y escolar.

Tip 1. Solicite que los alumnos determinen los conceptos y las habilidades que desarrollaron durante esta Esfera. Guíelos con estas preguntas: *¿Qué conceptos aprendieron? ¿Cuáles aplicaron para relatar una historia por medio del video? ¿Qué semejanzas tiene con los cómics y las novelas gráficas? ¿Cuáles son las diferencias?*

Tip 2. Invite a los alumnos a ver de nuevo los fragmentos de la película de Zizek y a revisar esta página:

- *Conceptos que puedes aprender del cine según Slavoj Zizek.*
En: https://esant.mx/ac_unoi/sulm2-198

Discuta con los alumnos la nueva perspectiva que tienen sobre el cine ahora que han hecho un cortometraje: *¿Por qué una película influye en la forma de pensar y sentir del público? ¿Qué responsabilidad tienen los creadores? ¿El público también tiene responsabilidades? ¿Qué hábitos de consumo de cine y televisión conservarían?, ¿cuáles modificarían?*

Tip 3. Determine con ellos algunas estrategias que les permitan desarrollar sus habilidades y adquirir los conocimientos que consideren necesarios.

Tip 4. Después de trabajar la sección **RECONOZCO**, valore con los alumnos las maneras en que pueden incorporar lo aprendido a su vida cotidiana y escolar.

Tip 5. Invite a los alumnos a volver a los recursos **Key: Estructura del cuento y adaptación cinematográfica, Características del guion cinematográfico y Escritura del guion cinematográfico y la producción**, para resolver las cuatro actividades de cada recurso en la sección **Práctico más**.

APLICO ● ● ● ● ●

Reflexiona sobre las preguntas de la sección **ANALIZO**, ¿ya puedes contestarlas? Escribe tus respuestas, considera lo que aprendiste en esta Esfera de Exploración.
R.L.

¿Qué nuevas inquietudes te surgen acerca del tema trabajado en la Esfera? ¡Registra tus ideas aquí y discútelas con tus compañeros! R.L.



Es momento de **valorar** tu progreso de aprendizaje. Resuelve de nuevo en tu cuaderno la sección **RECONOZCO**.

¡YA LO HICE!

Notas sobre mi aprendizaje

R.L.

© UNOI

¡Regresa a la página 107 y soluciona las dudas que tenías en ese momento!