



UNO
mas

BOOK DE ACTIVIDADES

Vidas cruzadas

con

TACHAAN!



**MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE**

FICHA 4: HABLAR SIN PALABRAS.

ACTIVIDAD OCTAVA: ¡Qué animales tan raros!



Objetivos: Descubrir cómo los animales son capaces de adaptarse a los diferentes medios en los que viven.

Analizar los diferentes modos de mimetización que emplean.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Material: Ordenadores (mínimo uno por grupo) y proyector o pizarra digital.

Presentación: Aunque hemos visto que el personaje de nuestro corto no ha sido capaz de adaptarse a no ser el protagonista principal del circo, todos sabemos que las personas poseemos la capacidad para adaptarnos a las diferentes situaciones de nuestra vida.

Al igual que nosotros, el resto de animales también poseen esa capacidad, ¿Conoces algún ejemplo?

Desarrollo y metodología: Individualmente o en pequeño grupo (en función de los ordenadores disponibles) buscaremos información e imágenes sobre un animal que se haya adaptado a su medio de vida de manera sorprendente.

Si no surgen ideas se pueden dar pistas como: los insectos palo, los insectos hoja, los peces de las llanuras abisales (con "luces" y sin ojos), los animales que se mimetizan: zorros polares, mariposas, etc.

Se realizará una presentación, tipo *Powerpoint* o similar, con la información recogida y fotografías para exponerlo a nuestros compañeros.

ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.

Buscar y descargar de Internet diferentes vídeos y/o imágenes sobre los animales investigados y realizar con ellos un vídeo usando un editor, tipo *Moviemaker* o similar, aportando títulos ocurrentes a cada uno de los animales para después verlo en clase.



crédito, etc. Esta fase puede durar tan sólo unas semanas o alargarse algunos meses, dependiendo de la cantidad de efectos que se tengan que añadir y del metraje de la película.

Finalizada la postproducción, la película estará por fin lista para ser estrenada.

Del proceso de desglose salen las hojas de desglose, que suponen una exhaustiva deconstrucción de todos los elementos que intervienen en la producción, perfectamente catalogados en diversas categorías. Los modelos de hojas de desglose, se adaptan, por lo general, a cada producción desde patrones comunes y cada profesional se suele personalizar las suyas también de un modo acorde con el estándar.

Desarrollo y metodología: Vamos a proponer una hoja de desglose muy sencilla y adaptada al propósito iniciático de la actividad.

La clase se dividirá en grupos de siete alumnos o alumnas. Cada uno organizará el trabajo a su manera. Se realizará un visionado de *Tachaaan!*. El alumnado procederá a rellenar la hoja de desglose. Al término del visionado cada grupo puede decidir “plantarse”, en cuyo caso, deberán entregar la hoja de desglose rellenada al profesor; o podrán mantenerla para realizar un segundo visionado y asegurar más los resultados.

Los campos de la hoja de desglose son:

1. *Protagonistas*: Personajes sobre los que recae todo el peso de la acción.
2. *Secundarios*: Personajes que ayudan a sostener la trama.
3. *Figuración*: Personajes que dan verosimilitud al entorno en el que se desarrolla la acción.
4. *Efectos especiales*: Efectos visuales creados a través de diversas técnicas para provocar una ilusión que no puede ser tomada de modo natural.
5. *Atrezzo*: Elementos que conforman el decorado de una escena.
6. *Utilería*: Elementos del decorado con los que en algún momento interactúa alguno de los personajes.
7. *Efectos sonido*: Efectos sonoros creados expresamente para crear una ilusión que no puede ser tomada de modo natural.

Se contabilizarán como aciertos los datos consignados en su casilla correspondiente. Serán considerados fallos todos los datos apuntados en categoría errónea. Las omisiones serán los datos que no hayan sido considerados.

Primer visionado: Aciertos: 15 puntos.
 Fallos: -3 puntos.
 Omisiones: -5 puntos.

Segundo visionado: Aciertos: 10 puntos.
 Fallos: -3 puntos.
 Omisiones: -10 puntos.

Para terminar, se procederá al recuento de puntos y a establecer que grupo es el ganador.

Protagonistas	Secundarios	Figuración	Efectos especiales	Atrezzo	Utilería	Efectos sonido

Ejemplo hoja de desglose propuesta.



ACTIVIDAD CUARTA: Anima a tu personaje.



Objetivos: Conocer las técnicas básicas de animación.

Iniciar al alumnado en el uso de dichas técnicas.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenadores, personaje diseñado en plastilina en la sesión anterior, cámaras de fotos digital y cartulina blanca.

Presentación: Con estas dos sesiones finalizaríamos el aprendizaje de los conceptos esenciales y de las técnicas básicas cinematográficas.

Desarrollo y metodología:

1ª sesión:

Cada alumno o alumna se encargará de animar su personaje de plastilina. Se va a efectuar una micropelícula de 10 segundos. Para ello se seguirá el siguiente proceso:

Pensar en una acción concreta y sencilla que queremos que realice el personaje y que dure diez segundos.

Hacer un pequeño **estudio** con la cartulina blanca. Las fotografías que efectuemos en el estudio deberían no tener otro fondo que el blanco de la cartulina.

Dividir cada segundo de acción en 12 partes, cada una de las cuales se representará con una fotografía. En cada una de las partes se irá cambiando la posición, el gesto, etc. de nuestro personaje de plastilina. Se tomará la fotografía antes de pasar a cambiar la posición para la siguiente.

2ª sesión:

Reunir las fotografías e importarlas a un programa de edición de video como por ejemplo *Windows Movie Maker*. Ante cualquier dificultad consultar el [tutorial](#) del programa.

Deberíamos obtener un video en el que nuestro personaje se mueva, cobre vida, realizando la acción que nos propusimos.

Presentar el trabajo individual a toda la clase.

ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.

1. Crear un pequeño guion con voz o sonido que se ajuste a la micropelícula que hemos grabado. Grabar la voz con la ayuda de un micrófono conectado al ordenador. Importar el archivo al proyecto de la actividad cuarta, ajustarlo en la línea de tiempo y exportar. También podemos seleccionar una música que nos guste o investigar en la red la existencia de bancos de efectos sonoros libres de derechos y utilizarlos para dar más realismo a nuestra película.

2. Realizar la actividad anterior con un guion escrito en lengua extranjera.

3. Se pueden editar las fotografías (fotogramas) antes de importarlas al editor de vídeo y realizar múltiples retoques con programas de [edición de imágenes](#). Por ejemplo sustituir los fondos blancos y hacer que nuestro personaje se mueva en el mar, en el espacio, etc.



