

EDUCACIÓ FÍSICA
I
EDUCACIÓ AUDIOVISUAL

TALLER DE TRUCS

INTRODUCCIÓ.-

- 10 sessions d'una hora
- Introduir elements de caire audiovisual mitjançant activitats d'educació física

- Necessitat de tenir coneixements bàsics sobre algunes eines:
 - o Ús de la càmera fotogràfica digital
 - o Ús de la càmera de vídeo digital
 - o Eines bàsiques d'edició de vídeo

DESENVOLUPAMENT DEL TALLER.-

SESSIÓ 1.- Introducció.

Objectius:

Educació Física	Audiovisuals
<ul style="list-style-type: none">- Desinhibició- Control del cos- Expressió lliure- Autoconeixement	<ul style="list-style-type: none">- Circuit tancat de TV- Utilització del mitjà com a eina d'autobservació

Activitats:

- 1.-
 - Organitzem un circuit tancat de televisió de manera que els alumnes puguin desenvolupar accions lliurement davant del monitor a la vegada que observen aquestes actuacions. Davant de l'espai on es desenvoluparà la sessió col·loquem un monitor TV i sobre ell o al seu costat en un trípode, una càmera connectada.
 - Oferim inicialment la possibilitat de que el alumnes facin actuacions absolutament lliures i que s'observin a sí mateixos i als altres mitjançant el monitor.
- 2.-
 - En gran grup fem una petita reflexió sobre el que hem fet, el que hem observat i els resultats que hauríem obtingut si ho haguéssim enregistrat.
 - Proposem repetir l'activitat incloent aquesta vegada algun tipus de material que condicioni les actuacions: teles i materials per fer petites disfresses, música, desenvolupar un rol determinat...
 - Podem enregistrar tota o part de l'activitat i visionar-la posteriorment per a fer valoracions o proposar noves condicions i motivacions
- 3.-
 - Finalment podem proposar diferents improvisacions per part de grups o individualment de manera que la resta del grup interpreti allò que s'està representant

SESSIÓ 2.- Stop motion.

Objectius:

Educació Física	Audiovisuals
<ul style="list-style-type: none">- Control del cos- Adaptar-se a diferents medis- Mantenir actituds de control	<ul style="list-style-type: none">- El pla de conjunt- La tècnica Stop-motion- Audiovisuals com a transformació de la realitat- El temps fílmic

Activitats:

- Fem una explicació inicial introduint la tècnica (parar l'enregistrament de manera que no es vegi allò que es produeix amb la càmera en stop) i aclarim que és molt important que els elements que estan en quadre, així com la posició de la càmera, no han de sofrir cap modificació.
 - Oferim algun exemple del resultat que podem obtenir i intentem entre tots configurar la situació: posició de la càmera, fons, situació dels objectes, ordre de aparicions i desaparicions...
- En un pla buit, uns alumnes col·loquen les peces inferiors d'un plinton, una capsa gran o una taula que cobriran amb una tela. Enregistrem l'acció de manera que es vegi clarament que no hi ha res a l'interior dels objectes.
 - Fem que els alumnes es fiquin a dintre del plinton, capsa o taula i enregistrem les entrades. Detenim la filmació cada vegada que entren i els hi fem sortir amb la càmera en stop.
 - Finalment, les persones que han col·locat els objectes entren en quadre i ho retirem de manera que veiem clarament que no hi ha ningú dintre.
- Una vegada enregistrat ho visionem al monitor. És aconsellable acompanyar-lo amb una música divertida que acompanyi les imatges i els hi doni una mica de ritme
 - Valorem els resultats i fem propostes d'utilització de la tècnica
 - Busquem un títol per tal d'editar el clip posteriorment. També podem proposar la recerca de diferents músiques per recolzar les imatges.
- Com a activitat complementaria podem fer un pla de grup de la qual aniran desapareixent progressivament tots els alumnes. Aquest exercici suposa que en el moment que la càmera estigui en stop per tal de treure a qui correspongui, els que queden en quadre han de mantenir una posició absolutament estàtica per què no es vegin salts bruscos entre una presa i una altra.

SESSIÓ 3.- Angle aberrant..

Objectius:

Educació Física	Audiovisuals
<ul style="list-style-type: none">- Control del cos- Jocs d'imitació- Parts del cos que intervenen en un moviment	<ul style="list-style-type: none">- El pla sencer- Utilització expressiva de l'angle de càmera- Audiovisuals com a transformació de la realitat

Activitats:

1.-

- Necessitem un espai en el qual no tinguem cap referència de verticalitat: podem cobrir-lo amb teles o paper, moure els objectes que n'hi hagi (la pissarra p.e.). Es tracta de col·locar la càmera inclinada 90° sobre el seu costat de manera que un banc horitzontal sembli vertical. Connectem la càmera a un monitor per poder veure el efecte
- Demanem als alumnes que passin arrossegant-se per sobre del banc i comprovem el resultat.
- Una vegada visualitzat el truc demanem que ho tornin a fer però aquesta vegada fent els gestos que una persona faria si realment pugés o bixés per una superfície vertical.
- Fem una selecció dels gestos que més s'adeqüin a l'exercici i ho enregistrem.

2.-

- Repetim el procés amb una corda enganxada fora de l'enquadrament i que està horitzontal. L'angle de la càmera donarà la sensació de que està inclinada o vertical
- Els alumnes fan el recorregut de la corda com si pugessin o baixessin per una ladera o paret
- Escollim els gestos més adients i enregistrem el resultat

3.-

- Una vegada enregistrats els exercicis podem buscar una música apropiada a les imatges, pensar un títol per l'activitat i les diferents accions i fer una petita edició

SESSIÓ 4.- Pixilació.

Objectius:

Educació Física	Audiovisuals
<ul style="list-style-type: none">- Control del cos- Composicions del moviment- Parts del cos que intervenen en un moviment	<ul style="list-style-type: none">- El pla general- Utilització expressiva de l'animació- Audiovisuals com a transformació de la realitat

Activitats:

1.-

- Fem una primera explicació introduint la tècnica: aprofitem el que hem fet a la sessió 2 ja que es tracta de fer un Stop-motion però animant persones. Fem veure als alumnes que farem una fotografia de cada posició de manera que projectades totes seguides donin la sensació de moviment; si les diferències entre una posició i la següent són massa grans el moviment serà molt brusc i poc creïble; si, pel contrari, la diferència és petita el moviment serà més lent i continu. També és important mantenir el cos quiet entre imatge i imatge de manera que no s'apreciïn canvis sobtats.
- Podem oferir inicialment algun exemple d'exercici ja realitzats de manera que els alumnes es facin una idea del que es pretén

2.-

- Fem un primer exercici col·lectiu i dirigit: es tracta de formar una rotllana asseguts al terra al voltant d'algun objecte (el paracaigudes de colors p.e.) i després de cada fotografia fer un petit moviment al voltant de l'objecte i sobre el propi eix, d'aquesta manera el conjunt de fotografies una vegada editades ens donarà un grup que es desplaça sobre el terra sense moure's i a la vegada que cadascú gira sobre sí mateix

3.-

- Col·loquem la càmera en un nou espai i, mitjançant el monitor, determinem la zona que es veu dintre del quadre i la que queda fora, marquem amb algunes referències visuals
- Demanem als alumnes que entrin, facin algun tipus de desplaçament a l'interior de la zona acotada i que tornin a sortir. Els hi recordem que els moviments han de ser entre foto i foto i que poden optar per diferents possibilitats: arrossegar-se, d'en peus, fent diferents postures, saltant...

4.-

- Finalment editem els diferents exercicis, proposem músiques, efectes sonors i títols que afegirem al resultat final
- En posteriors sessions podem visionar-lo i fer valoracions.

SESSIÓ 5.- Animació d'objectes.

Objectius:

Educació Física	Audiovisuals
<ul style="list-style-type: none">- Aplicació del moviment a objectes externs-	<ul style="list-style-type: none">- El pla de detall- Utilització expressiva de l'animació- Audiovisuals com a transformació de la realitat

Activitats:

1.-

- Cada alumne escull un objecte que ha de controlar i moure
- Delimitem un espai i col·loquem les referències que ens indiquen els límits de l'enquadrament de càmera
- Pactem amb els alumnes el tipus de moviment que farà el seu objecte, la trajectòria aproximada que seguirà i com interactuarà amb els altres objectes.

2.-

- Fotografiem les diferents posicions dels objectes de manera que el resultat final sigui una animació col·lectiva de tots ells
- És important la distribució a l'espai dels alumnes, la previsió dels moviments i el control de les entrades i sortides de la zona visible per la càmera.
- La grandària d'aquesta zona ens determinarà el volum dels objectes a animar. Si optem per un espai gran, podem utilitzar elements controlats per més d'un alumne. Si ho fem en un espai petit pot ser no hi cabran tots i s'hauran de fer més d'un grup

3.-

- Com en anteriors activitats editem les imatges i els hi col·loquem una música, efectes sonors i els títols necessaris
- Fem la valoració de l'activitat

SESSIÓ 6.- Càmera lenta.

Objectius:

Educació Física	Audiovisuals
<ul style="list-style-type: none">- Control del cos- Composicions del moviment- Parts del cos que intervenen en un moviment	<ul style="list-style-type: none">- El pla sencer- L'audiovisual com a observació del moviment- Audiovisuals com a transformació de la realitat

Activitats:

1.-

- Iniciem la sessió oferim alguns exemples d'imatges amb càmera lenta
- Proposem als alumnes que facin moviments lliures a dins de l'espai delimitat com a camp de visió de la càmera
- A partir d'aquests moviments seleccionem aquells que pensem que seran més adequats per transformar-los en moviments lents. Els hi hem de fer veure que els moviments amplis i que habitualment es fan amb certa velocitat són els que més ens mostraran la diferència entre el moviment natural i el ralentitzat.

2.-

- Els alumnes executen els moviments escollits davant la càmera amb una velocitat normal
- Enregistrem l'exercici

3.-

- Els alumnes tornen a realitzar els moviments anteriors intentant repetir-los amb la major fidelitat possible. Els hi demanem de fer-los com si es tractés d'una càmera lenta, intentant ralentitzar els gestos i produint un moviment similar a l'original però molt més lent
- Enregistrem l'exercici

4.-

- Carreguem els exercicis realitzats a l'editor de vídeo i fem una variació a la seva velocitat de manera que aconseguim una càmera lenta
- Editem clips que contindran: els exercicis inicials, els realitzats lentament pels alumnes i els ralentitzats amb l'ordinador.
- Visionem els clip i comentem resultats, diferències, dificultats, gestos i moviments que han estat ben simulats, els que no ho han estat, moviments que no es poden simular lentament....
- Fem una valoració de l'activitat

SESSIÓ 7.- Càmera ràpida.

Objectius:

Educació Física	Audiovisuals
<ul style="list-style-type: none">- Control del cos- Composicions del moviment- Parts del cos que intervenen en un moviment	<ul style="list-style-type: none">- El pla general- Utilització expressiva de l'animació- Audiovisuals com a transformació de la realitat

Activitats:

Es tracta de fer una sessió igual a la 6 però aquesta vegada utilitzant la càmera ràpida, és a dir, els alumnes portaran a terme accions que executades a una velocitat superior a la normal tinguin un efecte visual impactant

1.-

Fem moviments lliures i seleccionem aquells que pensem seran més efectius si es veuen amb una velocitat superior

2.-

Execució i enregistrament dels moviments seleccionats

3.-

Repetició dels moviments fent-los amb la màxima velocitat possible.
Enregistrament i valoració de les dificultats

4.-

Edició dels clips, comparació amb els moviments simulats i valoració de resultats.

SESSIÓ 8.- Càmera inversa.

Objectius:

Educació Física	Audiovisuals
<ul style="list-style-type: none">- Control del cos- Composicions del moviment- Parts del cos que intervenen en un moviment	<ul style="list-style-type: none">- El pla general- Utilització expressiva de l'animació- Audiovisuals com a transformació de la realitat

Activitats:

Es tracta d'aprofitar les possibilitats que una edició digital ens ofereix si fem l'efecte d'invertir una acció, de manera que el principi sigui el final i a l'inrevés.

Els editors de vídeo més senzills no acostumen a tenir aquesta possibilitats per la qual cosa hem d'aconseguir un programa que ho pugui fer

1.-

Si disposem d'algun exemple ho oferim als alumnes per tal de presentar l'efecte i les seves possibilitats.

En cas contrari establím un petit debat sobre les sensacions que pot provocar una acció feta a l'inrevés i buscar alguna que sigui més o menys efectiva

2.-

Per petits grups o individualment fem una recerca de possibles accions que, una vegada invertides, provoquin algun efecte interessant. Recollim les propostes i els resultats que pensem que obtindrem.

Realitzem les accions i les enregistrem. Podem orientar als alumnes sobre algunes que ja sabem que donaran bon resultat:

- Trencar un paper de diari
- Encistellar una pilota o una bola de paper en un cub
- Fer un salt des de la espatllera a un matalàs
- Una tombarella
- Acompanyar a un company que es deixa caure des d'una alçada
- Veure un got d'aigua
- Menjar alguna cosa
- Arrugar un full de paper o una figura de plastilina
- Deixar caure una pilota dura al terra
- Llançar un cèrcol
- Deixar-se caure des d'una taula
-

3.-

Fem una petita edició amb les accions i les invertim amb un editor de vídeo. Proponem títol i música pel clip.

SESSIÓ 9.- Edició.

Objectius:

Educació Física	Audiovisuals
-	<ul style="list-style-type: none">- El temps fílmic- Utilització expressiva de l'edició- Audiovisuals com a transformació de la realitat

Activitats:

Es tracta d'aconseguir accions impossibles o de molt difícil execució fraccionant l'acció en diferents presses i fent ús de l'edició per formar una única unitat narrativa que li doni sentit.

1.-

Fem una primera experiència dirigida per tal de mostrar la capacitat de crear una situació versemblant a partir de petites accions fraccionades i editades adequadament:

Pla1.- Un/a nen/a i al fons, molt lluny una cistella de bàsquet

Pla2.- El/la nen/a llaça la pilota que surt de quadre

Pla3.- En un fort contrapicat la pilota passa per sobre de la càmera i creua el quadre

Pla4.- Pla detall d'una cistella i la pilota que entra.

Enregistrem els plans amb cura per tal de no necessitar una edició per fer un primer visionat

Visionem els plans un darrera l'altre i comprovem els resultats

2.-

proposem als alumnes que plantegin situacions similars o oferim algunes possibilitats:

- Colpejar una pilota amb un stick i fer que entri en un forat després de donar voltes i fer algun gir
- Llançar un freesbee i que torni a les mans de qui ho ha llançat
- Donar una empenta a un company i que sorti disparat o relliscant pel terra
- Fer un salt que les bambes es quedin enganxades al terra
- Inflar una pilota amb la boca
-

SESSIÓ 10.- Visionat i valoracions

Dediquem l'última sessió a finalitzar feines, polir edicions, col·locar músiques i rètols, visionar el que hem fet i valorar les activitats i els resultats