

Fichas pedagógicas

Activaciones para el aula

4

RHEO

Mateo Granillo



**Corporación Chilena
de Video y Artes
Electrónicas**



Proyecto financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual y por el Programa de Apoyo a Organizaciones Culturales Colaboradoras.

Fichas pedagógicas

Activaciones para el aula

Invitación

La Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas pone a disposición de docentes, talleristas y educadores el material “Fichas pedagógicas, activaciones para el aula”, con el fin de movilizar ideas, visualidades y preguntas provenientes de obras del Concurso Internacional Juan Downey, instancia de difusión de las artes audiovisuales experimentales. Esperamos que este material sea un recurso que aliente la creación tanto en la escuela como fuera de ella.

Esta activación nos invita a explorar métodos de creación colectiva y el descubrimiento de nuevos significados en la relación de las imágenes, a través del azar.

Concurso Internacional Juan Downey

El Concurso Internacional Juan Downey se originó en el marco de la primera Bienal de Video de Santiago en el año 1993, en homenaje a uno de los artistas más importantes de las artes mediales de Chile. Juan Downey (1940-1993) fue un realizador inquieto y versátil, pionero en el videoarte, video ensayo, cine expandido e instalaciones interactivas.

El videoarte en Chile se instala como un lenguaje autónomo a la televisión y el cine gracias a los nuevos formatos de registro portátiles disponibles como u-matic, vhs y video 8, en contraste con otros formatos más inaccesibles y aparatosos como el de 16 milímetros, provocando la expansión de su uso hacia espacios no especializados y configurando un nuevo escenario de exploración sobre la imagen.

El certamen Juan Downey propicia la reflexión, creación y circulación de obras audiovisuales que experimentan con formatos y lenguajes al margen de la producción audiovisual tradicional. Hasta la actualidad se mantiene vigente, ofreciendo una instancia única de exhibición y diálogo.

Objetivos de Aprendizaje

Este material propone obras audiovisuales adecuadas para los niveles de 3° y 4° medio en el contexto escolar, se sugiere, implementarlo desde la asignatura electiva de Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales, abordando los siguientes Objetivos de Aprendizaje (OA) Basales:

- OA 3** Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales, a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales
- OA 5** Argumentar juicios estéticos acerca de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, considerando propósitos expresivos, criterios estéticos, elementos simbólicos y aspectos contextuales.
- OA 7** Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TICS.



RHEO

Obra seleccionada en Concurso Internacional Juan Downey 2021

Autor: Mateo Granillo

Duración: 09”

Año: 2021

País: México

Mateo Granillo (Ciudad de México, 1993) es un cineasta mexicano egresado con mención honorífica del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) en 2019 y desde entonces trabaja como director, editor y guionista en múltiples proyectos cinematográficos. Dirigió entre otros, los cortometrajes “Capitán Barbanegra” (2020) semifinalista en los premios BAFTA estudiantiles y Rheo (2021) seleccionado en múltiples festivales alrededor del mundo. Recibió la beca FONCA Jóvenes Creadores en su emisión 2019-2020.

<https://mateoGranillo.weebly.com/>

Sinopsis

Rheo, que en griego quiere decir fluir, brotar o correr, es un trabajo experimental que a través de la manipulación de materiales de archivo nos plantea un flujo de imágenes superpuestas, una reflexión sobre los ciclos de la naturaleza, sobre la vida y la muerte, sobre la simultaneidad y la complejidad de los espacios que habitamos.

Activación

Montaje de imágenes, nacimiento de relatos.

El objetivo de esta activación es reflexionar sobre las ideas y narrativas que surgen durante el proceso de montaje en una pieza audiovisual, explorándolas mediante un enfoque de creación colectiva.

Duración: 3 sesiones de 90 min

Este material propone una obra audiovisual para los niveles de 3° y 4° medio en el contexto del currículum escolar chileno, se sugiere implementarlo desde la asignatura electiva de Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales, con la posibilidad de abordar los siguientes Objetivos de Aprendizaje Basales presentes en la priorización curricular para la reactivación integral de aprendizajes:

OA 3 Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales, a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales

OA 7 Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TICS.

En el siguiente listado se proponen conceptos útiles para la discusión en torno a algunas ideas que surgen de la obra *Rheo*. Pueden ser utilizados y adaptados por los y las docentes para apoyar el ejercicio de creación.

Imagen

Una imagen es una representación visual de un objeto real o imaginario. Puede crearse de distintas maneras, como a través del dibujo, la pintura, la fotografía o el video.

Aunque normalmente pensamos en imágenes como algo visual, también pueden referirse a otro tipo de percepciones, como sonidos, olores o sensaciones que evocamos o creamos.

Plano

Un plano es la unidad básica del lenguaje audiovisual, definida por lo que muestra la cámara desde que inicia hasta que detiene su grabación. Los planos pueden clasificarse según el encuadre, la intención narrativa y la ubicación de la cámara:

Por encuadre

- › Gran plano general: Contextualiza espacios amplios.
- › Plano general: Muestra personajes o acciones completas en su entorno.
- › Plano entero: Enmarca al personaje de pies a cabeza.
- › Plano medio: Captura al personaje desde la cintura.
- › Primer plano: Resalta el rostro o un detalle específico.
- › Plano detalle: Enfoca un objeto o parte del cuerpo.
- › Plano americano: Muestra al personaje desde las rodillas hacia arriba.
- » Plano aéreo: Toma desde gran altura para establecer un espacio o enfatizar la pequeñez de los sujetos.
- » Plano nadir: Vista desde abajo, magnificando al sujeto.
- » Plano sobre el hombro: Toma desde detrás del hombro de un personaje.
- » Plano subjetivo: Muestra lo que ve un personaje, como si fuéramos él.
- » Plano contraplano: Alterna entre dos puntos de vista opuestos en una misma escena.
- » Plano dúo: Enmarca a dos personajes que interactúan en una misma toma.

Estos tipos de planos permiten experimentar con narrativas y significados visuales únicos en la creación audiovisual.

Por ubicación de cámara

Montaje

El montaje es el proceso de selección, ordenamiento y unión de imágenes y sonidos en una obra audiovisual para construir narrativas, emociones y significados. Este proceso, clave en la creación audiovisual, combina tomas, elige su duración y define la transición entre escenas para lograr una producción final que pueda transmitir la intención de quien dirige.

Narración

La narración en el contexto audiovisual es la manera en que una idea o relato emerge mediante una secuencia de imágenes y sonidos. Su flexibilidad permite explorar múltiples formas de expresión, donde cada elección creativa —como el ritmo, el encuadre o la combinación de sonidos— construye significados únicos.

Serendipia

Es un descubrimiento valioso que ocurre de forma accidental mientras se busca algo diferente. Este concepto también incluye la habilidad de reconocer la importancia de un hallazgo inesperado. En la historia, la serendipia ha sido clave en descubrimientos científicos, literarios y culturales. A diferencia de la simple suerte, requiere que quien lo experimente sea capaz de identificar su relevancia.

Inicio

Invite al grupo de estudiantes a ver la obra *Rheo* de Mateo Granillo.

Al finalizar puede iniciar una conversación motivando a la reflexión sobre las ideas que emergen del tipo de montaje que realiza el artista y los distintos planos que se funden en la pieza, desde lo macro a lo micro. Puede proponer establecer relaciones y diferencias entre el tipo de imágenes que se encuentran en plataformas como TikTok, u otras que utilicen cotidianamente, y lo que podemos observar en el video.

Podemos provocar un diálogo apoyados con preguntas como:

- › ¿Qué ideas vienen a ustedes al pensar en la sucesión de imágenes que propone el video?
- › ¿Cómo son los distintos planos que encontramos en la obra?
- › ¿Cómo es el ritmo visual del video?
- › ¿Qué ideas nos propone el sonido del video?
- › ¿Qué diferencias o similitudes vemos entre este video y las imágenes que vemos cotidianamente en plataformas como TikTok?
- › Si tuvieran que resumir la temática del video en una sola palabra o concepto ¿cuál sería?
- › Solicite al grupo de estudiantes que escriban en un papel tres conceptos que hayan quedado en sus mentes luego de ver el video, por ejemplo: “vida” “crecimiento” “aceleración”. Recoja todos los papeles y colóquelos dentro de una bolsa. Cada participante tomará un papel al azar y elegirá un concepto para representarlo creando una cápsula audiovisual propia.





Desarrollo

Banco de imágenes y sonidos:

Explique al grupo de estudiantes que crearemos un banco de imágenes y sonidos anónimos, que serán un depósito colectivo de materiales para crear nuestra cápsula.

Cree una carpeta compartida y pida a los estudiantes que suban cinco registros breves de entre 10 segundos y un minuto cada uno. Los registros deben incluir distintos tipos de planos de objetos o situaciones cotidianas que encuentren en su entorno. Indique que las tomas no necesariamente deben seguir una narrativa tradicional, pueden centrarse en elementos como texturas, movimientos o colores. Si lo desean, pueden integrar material encontrado en Internet, pero asegúrese de que al menos 3 de los registros sean grabaciones originales realizadas para esta ocasión. También deben incluir algunos sonidos que puedan capturar.

Pueden utilizar celulares o tabletas para grabar y para editar se sugiere descargar las siguientes aplicaciones gratuitas:

-  CapCut
-  Filmora
-  Stop Motion Studio
-  Free Sound, Banco de sonidos

Una vez compuesto el repositorio de imágenes y sonidos pueden iniciar el proceso de montaje y creación de la cápsula abordando el concepto que obtuvieron aleatoriamente en base a la visualización de Rheo. Se recomienda establecer una duración máxima de tres minutos para la pieza audiovisual final.

Cierre

Los y las estudiantes pueden entregar sus proyectos y ser presentados en forma anónima, solicitando al grupo que participen intentando adivinar el concepto que emerge de la pieza audiovisual, luego reflexionan y comentan el proceso creativo y las estrategias visuales y narrativas que utilizaron en cada trabajo.

Esta activación puede ser una oportunidad para reflexionar sobre nuevas formas de entender la imagen que surgen de nuestra experiencia en Internet, observando los códigos visuales que construimos colectivamente para expresar ideas.

Bibliografía recomendada

Olhagaray Llanos, N. (2002). *Del video-arte al net-art. Chile: LOM Ediciones.*

Murch, W. (2001). *En el momento del parpadeo: Una perspectiva sobre el montaje cinematográfico.*

Fichas pedagógicas

Activaciones para el aula

Textos: Paulina Godoy

Diseño gráfico: Olga Vio y Paula Luque

Coordinación: Camila Baracat

Este material es elaborado por la **Escuela de la Intuición**, el programa de educación y comunidades de la **Corporación Chilena del Video y las Artes Electrónicas**.



**Corporación Chilena
de Video y Artes
Electrónicas**



Proyecto financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual y por el Programa de Apoyo a Organizaciones Culturales Colaboradoras.