



PELÍCULAS

Explora los principios del cine para crear tus propios audiovisuales

GUIONAR

**¿QUÉ
COMPONENTES
TIENE
EL LENGUAJE
AUDIOVISUAL?**

**¿CÓMO
SE HACEN?**

**TAMAÑOS
DE
PLANO**

**MOVIMIENTOS
DE CÁMARA**



**ANGULACIONES
DE CÁMARA**



☆ **CONSEJOS**

 **¿SABÍAS QUE...?**

☆ **FORMATOS**

¿CÓMO SE HACEN?

La realización de una película o corto audiovisual implica varias etapas.

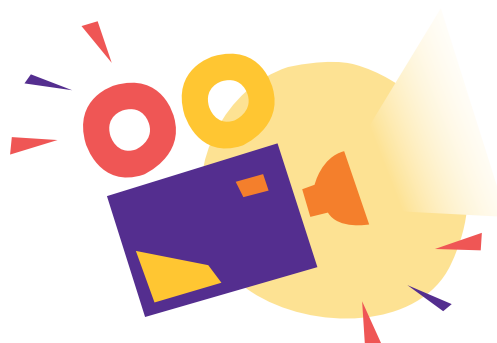
1. PREPRODUCCIÓN

Se define el equipo de trabajo, se consigue el equipamiento técnico, se realizan *castings* (selección de actores y actrices), se consiguen elementos y lugares donde filmar ("locaciones"), se define una propuesta estética de arte, vestuario y escenografía, etc.



2. RODAJE

Se graban el video y el audio completos.



Para conocer cómo se hacen las películas **animadas**, visita la infografía sobre animación disponible en www.historiasparaarmar.org

¿CÓMO SE HACEN?

La realización de una película o corto audiovisual implica varias etapas.

3. POSTPRODUCCIÓN

Se edita el material. Las imágenes se unen unas tras otras para ordenar los planos y secuencias y darles un sentido narrativo vinculado a la idea original. Se realiza el montaje final con sonido, música, efectos, etc.



4. DISTRIBUCIÓN O SOCIALIZACIÓN

Se estrena la película en cines o se publica en Internet (en plataformas, redes sociales, canales de video, *blogs*, aulas virtuales, etc.).



Para conocer cómo se hacen las películas **animadas**, visita la infografía sobre animación disponible en www.historiasparaarmar.org

¿QUÉ COMPONENTES TIENE EL LENGUAJE AUDIOVISUAL?

Las películas están hechas de imágenes y sonidos.

1. PLANO

Cada uno de los fragmentos que se capturan desde que se empieza la grabación (*REC*) hasta que se pausa (*PAUSA* o *STOP*). ¡Un largometraje puede incluir miles de planos!

Definir cómo será cada uno de ellos implica decidir:

- **Un encuadre:** La “porción de mundo” que tomará la cámara. ¿Mostrará la cara del personaje o solo sus ojos? ¡Siempre se ve tan solo una parte de lo que hay!
- **Un enfoque:** Qué tan definida se verá la imagen (si estará en foco o fuera de foco).
- **Una posición de cámara:** Cómo se ubicará con relación a los actores, las actrices o los elementos por filmar.

2. ESCENA

Conjunto de planos que, en el marco de la historia que se está contando, comparten un mismo tiempo y espacio. Por ejemplo: muchos planos de “espadas que chocan” y de “soldados que escapan a caballo” pueden construir una gran escena de batalla.

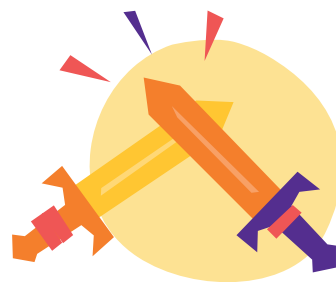


¿QUÉ COMPONENTES TIENE EL LENGUAJE AUDIOVISUAL?

Las películas están hechas de imágenes y sonidos.

3. SECUENCIA

Conjunto de escenas que, en el marco de la historia, mantienen una misma unidad narrativa. Por ejemplo: una escena de “batalla” y otra en la que “se firma un acuerdo de paz” pueden considerarse una secuencia que cuenta cómo se enfrentaron y unificaron dos países.



TAMAÑOS DE PLANO

Definir qué encuadre tendrá cada plano es una forma de construir climas y emociones. Existen muchas opciones, **¡todo depende de cuál sea el objetivo!**

PG - PLANO GENERAL

Describir un lugar o mostrar las acciones de varias personas.

PA - PLANO AMERICANO (hasta las rodillas)

Mostrar acciones de uno o pocos personajes (se popularizó en las películas de vaqueros. ¡Había que mostrar cómo se desenfundaban las pistolas!).

PM - PLANO MEDIO (hasta la cintura)

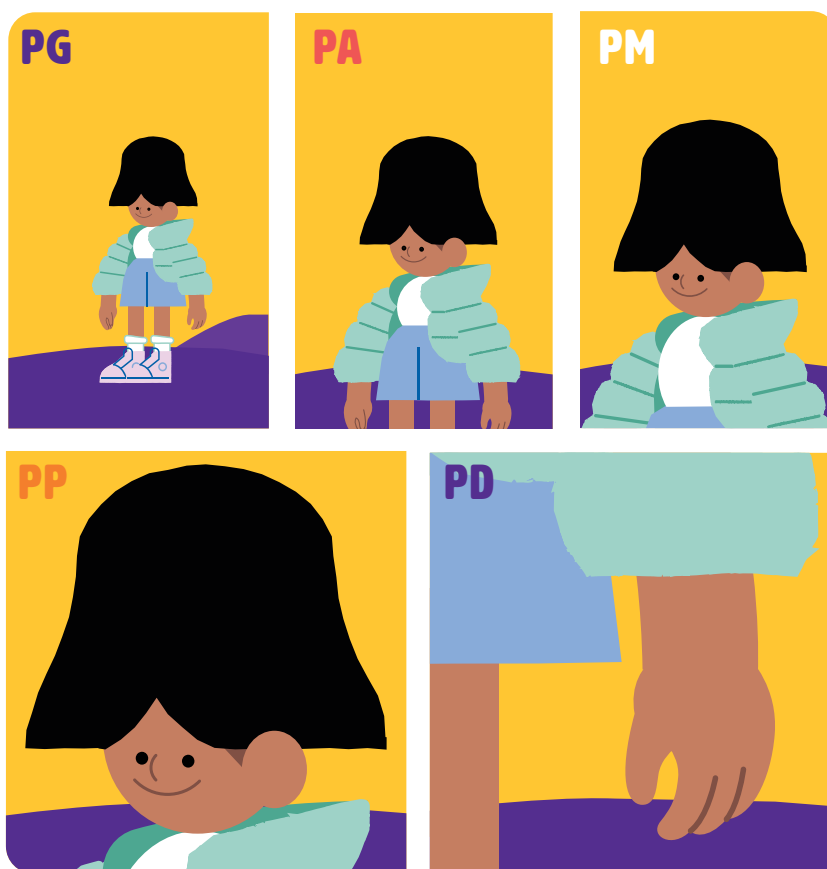
Mostrar diálogos o retratar personajes con sus gestos.

PP - PRIMER PLANO

Mostrar las emociones del personaje.

PD - PLANO DETALLE

Llamar la atención sobre algo específico.



MOVIMIENTOS DE CÁMARA

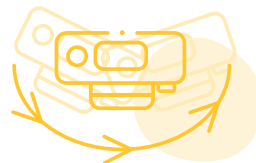
CÁMARA EN MANO

La cámara se mueve con libertad, sostenida directamente por quien filma. Una opción flexible y vertiginosa. Cuidado: usada en exceso puede distraer.



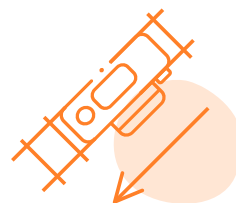
PANEO

La cámara gira sobre su eje, tanto en forma vertical como horizontal. ¡Como nuestras cabezas cuando vemos un partido de tenis!



TRAVELLING

La cámara se aleja, se acerca o acompaña el recorrido de la persona u objeto que está filmando. Como cuando caminamos por el largo pasillo de un museo y nos acercamos a una obra para verla de cerca.



ANGULACIÓN DE CÁMARA

ANGULACIÓN NORMAL

La cámara se ubica a la altura de la mirada de los actores o las actrices.



ANGULACIÓN PICADA

Mirando de arriba hacia abajo.
¡Da sensación de temor y empequeñecimiento!



ANGULACIÓN CONTRAPICADA

Apuntando de abajo hacia arriba.
¡Da sensación de grandeza, poder o solemnidad!



DE LA IDEA AL *STORYBOARD*

¡Entre una idea y un *storyboard* terminado hay varias etapas que superar!

1. SINOPSIS

Resumen muy breve del argumento. ¡Pocas líneas!

El enigma del llamado y la sogá

Romper la hoja en blanco.

Zuri y Mora reciben un llamado urgente: el papá de Zuri necesita una sogá de tres metros, ¡pero no les explica para qué! Les dice que tienen que conseguirla antes de la una, o será demasiado tarde. Mientras caminan hacia la casa de Zuri, imaginan miles de ideas para historias: ¿será que adoptó un perro? ¿O que tiene que domar a un caballo salvaje?!

2. ESCALETA

Lista de las escenas que compondrán la película o corto; relato escrito de lo que va a suceder. Importante: tienen que ser escenas posibles de filmar.

Historias para armar Ep. 1 – El enigma del llamado y la sogá

PÁG. 2

Escaleta V1

ESCENA 2. EXTERIOR. CALLE. DÍA.

ZURI anda en *skate* por una vereda. MORA trota a su lado. ZURI parece preocupada. Hablan sobre el misterioso llamado del padre de Zuri, imaginando situaciones que expliquen por qué necesita una sogá. Mencionan la posibilidad de que el papá de Zuri haya llevado un perro a su casa y quiera la sogá para atarlo.

ESCENA 3. EXTERIOR. PATIO ZURI. DÍA.

ANIMACIÓN: en el medio de un patio hay un PERRO CACHORRO que salta, corre y ladra. PAPÁ DE ZURI se acerca al PERRO CACHORRO y le coloca una sogá alrededor del pecho.

DE LA IDEA AL *STORYBOARD*

¡Entre una idea y un *storyboard* terminado hay varias etapas que superar!

3. GUIÓN LITERARIO

Redacción ordenada en secuencias y escenas, que incluye los diálogos y define acciones, lugar y tiempo.

Historias para armar Ep. 1 – El enigma del llamado y la sogá
Guión V2

PÁG.2

ESCENA 3. EXTERIOR. PATIO DE ZURI - DÍA

ANIMACIÓN: EN UN PATIO DE PASTO VERDE Y ARBUSTOS FRONDOSOS HAY UN ÁRBOL Y UN PEQUEÑO DEPÓSITO. UN **PERRO CACHORRO** COLOR MARRÓN LADRA, SALTA, CORRE Y MUEVE LA COLA. **PAPÁ DE ZURI** LO OBSERVA. SE ACERCA AL **PERRO CACHORRO** Y LE COLOCA UNA SOGA ALREDEDOR DEL PECHO. **PERRO CACHORRO** MUEVE LA COLA EXPRESANDO FELICIDAD. **PAPÁ DE ZURI** SONRÍE Y LO ACARICIA.

MORA

Quizás la sogá no es para él.

ZURI

Sí, ya sé. ¿Pero para qué, para quién?

MORA

Puede ser.... ¡Para un perro! Para un perro nuevo, porque él sabe que a vos te gustan.

MORA (OFF)

El perro se mueve más de lo previsto, tu papá no sabe qué hacer, y te pide una sogá para atarlo. Y de paso, cuando llegás y se la das.... ¡Sorpresa! (*imitando la voz del padre de Zuri*) "Hija, te presento a tu nuevo hermano".

DE LA IDEA AL *STORYBOARD*

¡Entre una idea y un *storyboard* terminado hay varias etapas que superar!

4. GUIÓN TÉCNICO

Transcripción en planos del guión literario. Incluye indicaciones de encuadres y movimientos de cámara: dónde estará en cada momento, cómo se moverá.

Historias para armar Ep. 1 – El enigma del llamado y la soga
Guión Técnico VI

PÁG. 10

Nº DE ESCENA	Nº DE PLANO	TAMAÑO DE PLANO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	SONIDO	DESCRIPCIÓN
3	1	PLANO ENTERO + PLANO GENERAL + PLANO ENTERO CONJUNTO	TRAVELLING DE DERECHA A IZQUIERDA + ZOOM HACIA ATRÁS + ZOOM HACIA ADELANTE	Música divertida. Movimientos de PERRO CACHORRO.	PERRO CACHORRO se mueve por el patio. PAPÁ DE ZURI le coloca una soga en el pecho y lo acaricia.

5. *STORYBOARD*

Secuencia de ilustraciones que muestran lo que se verá en pantalla y sirven de guía al momento del rodaje.



¿SABÍAS QUE...?

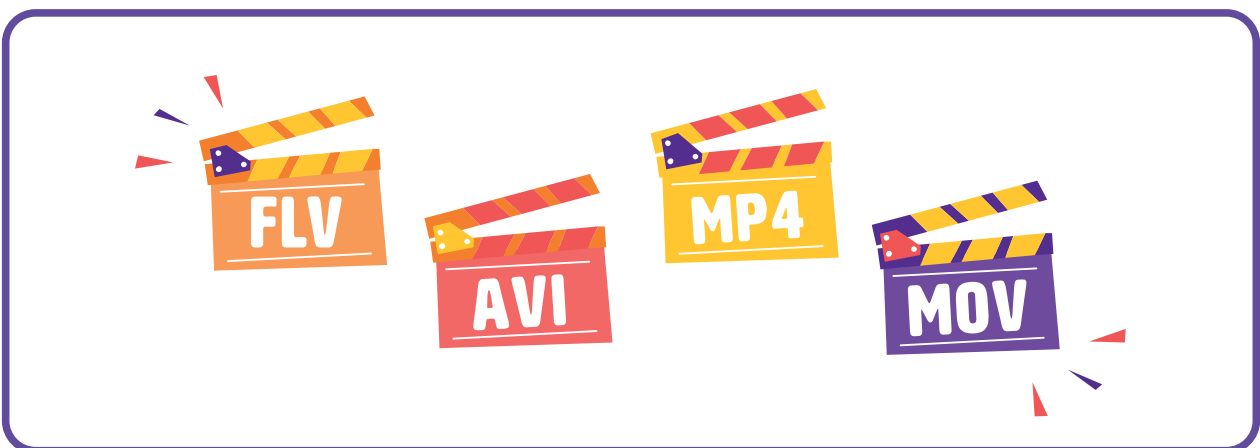
Existe un género llamado *live action* (“acción en vivo” o “imagen real”) que consiste en recrear historias de animación o cómics con actores y actrices de carne y hueso.



Para conocer cómo se hacen las películas **animadas**, visita la infografía sobre animación disponible en www.historiasparaarmar.org

FORMATOS DIGITALES

Habitualmente, los archivos de video digital se presentan en formatos MP4, AVI, MOV o FLV, entre otros.



CONSEJOS PARA EMPEZAR

ASEGÚRENSE DE ELEGIR UNA HISTORIA QUE SEA POSIBLE FILMAR

Por ejemplo: es más sencillo y factible comenzar por una historia que transcurra en una habitación que por una que suceda dentro de un automóvil en movimiento.

PREPAREN UN BUEN GUIÓN Y APROVECHEN EL RODAJE

Tener el trabajo planificado por escrito ayudará a organizar la tarea. Es importante que no queden planos sin filmar: imaginen que ya han desarmado la escenografía y tienen que volver a montarla... ¡qué dolor de cabeza!

PRESTEN ATENCIÓN AL SONIDO

A veces, la preocupación por lograr las imágenes deseadas hace que el sonido quede a un lado. Es importante buscar locaciones sin ruidos, y chequear que los diálogos se graben con claridad.

DEJEN TIEMPO PARA LA EDICIÓN

Cuando se llega al final del rodaje, ¡la película recién empieza! El orden y el sentido que le den a los planos en postproducción es lo que terminará de construir la historia.