



IE INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS
9.3° - 9.4°
PROF. JOHNATAN ESCOBAR AGUIRRE
ACTIVIDAD TALLER
ABR 23 - 24 / 2024

AULA VIRTUAL

Realizar pruebas con el usuario y la contraseña para ingresar al Aula Virtual IUC.

Los estudiantes que no tengan el usuario y la contraseña, deben registrarse en el formulario de datos para que el docente cree estos.

SECUENCIA, STORYBOARD Y GUIÓN

SECUENCIA

La **secuencia** es la narración del planteamiento (inicio), desarrollo y desenlace (conclusión) del video (film) a realizar.

1. Las secuencias de los guiones de las películas americanas, tienen un formato tradicional que permite organizar la estructura en tres partes:
 - **Planteamiento (introducción):** se presenta al personaje principal en un contexto, con una situación (detonante) o conjunto de situaciones que lo afectan y lo obligan a actuar; así se pone en marcha el relato. Esos sucesos pueden tener un giro inesperado, llamado punto de inflexión o punto de giro, que lleva al protagonista a la trama o línea de acción principal.
 - **Desarrollo:** el personaje enfrenta conflictos en su camino hasta llegar a un punto de máxima tensión (clímax) que nos haga dudar de su resolución.
 - **Desenlace (conclusión):** resolución de la historia.

Filme: "Toy Story" (Walt Disney Company, 1995)

Dirección: John Lasseter

EXTERIOR DÍA - JARDÍN DE CASA DE SYD -

1. **Planteamiento:** Buzz Lightyear está a punto de explotar, porta un inmenso cohete atado a su espalda por el perverso Syd. Mientras el niño busca fósforos para cumplir su propósito, aparece Woody, el vaquero, que se queda a un costado tirado cerca de Buzz. Syd se sorprende por la presencia de Woody (*punto de inflexión*) y lo tira en la parrilla con la promesa de asarlo más tarde.
2. **Desarrollo:** Syd está a punto de prender la mecha del cohete de Buzz (*crisis*). Esto parece inevitable (*clímax*), pero antes de cumplir su cometido la voz de Woody con sus frases de vaquero pre-grabadas empieza a sonar. Syd cree que el juguete está roto, pero éste lo llama por su nombre y le recuerda las atrocidades que cometió con todos sus juguetes.
3. **Desenlace:** Aparecen en escena los juguetes de Syd (de apariencia monstruosa, engendros armados con partes de diferentes juguetes). Se acercan a él desde distintos lugares y –al estilo de la película "El regreso de los muertos vivos"– lo rodean. Woody le ordena dejar de maltratar sus juguetes. Syd huye a su casa y Woody festeja con los juguetes su triunfo.

STORYBOARD

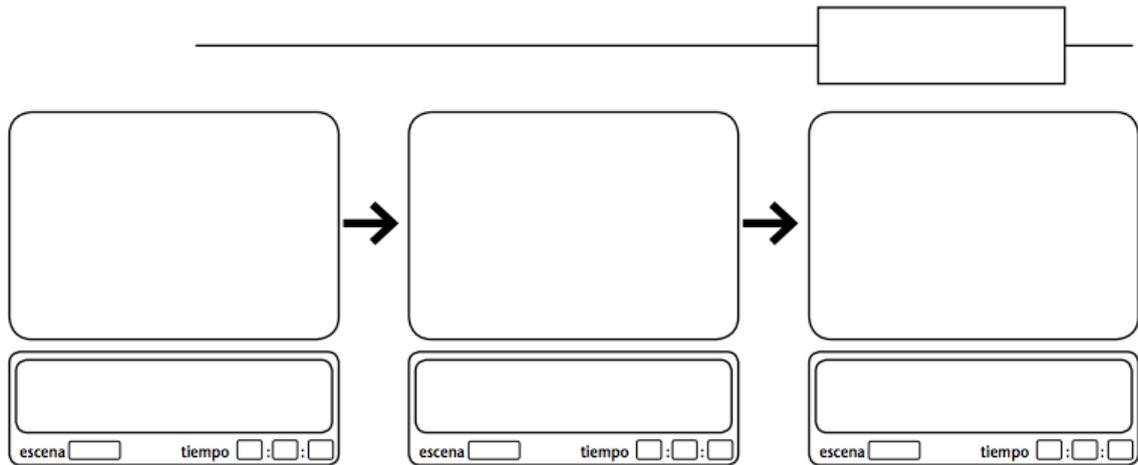
El **storyboard**, en castellano guión gráfico, es una secuencia de imágenes o ilustraciones que hacen de guía al argumento de una historia y que permiten previsualizar un resultado.

Es una herramienta visual que permite planificar y organizar los eventos, escenas, encuadres, movimientos de cámara, etc. antes de la producción real. En el caso del stopmotion, el storyboard permite:

1. Visualizar cómo se desarrollará la narrativa cuadro por cuadro.
2. Diseñar los personajes, escenarios y objetos que se utilizarán.
3. Planear los movimientos y transiciones entre las tomas.
4. Asegurar que el mensaje o historia tenga una coherencia visual.

En el storyboard se construye la edición básica de la película: se definen los planos de las escenas, en qué punto de la acción cambia la perspectiva (por ejemplo, de un plano general pasamos a un plano medio) y/o indicar movimientos de cámaras (travelling, acercamientos o alejamientos).

En las realizaciones profesionales, el storyboard contiene detalles de cada escena de la película incluyendo su duración.



Se presenta aquí una hoja de storyboard. En los rectángulos grandes se dibujan los bocetos según el encuadre y los planos elegidos. En los inferiores, se escriben indicaciones específicas. En los casilleros se enumeran las escenas y su duración.

Como el acento está puesto en el encuadre y la estructura del proyecto, no necesitamos ilustraciones detalladas de los fondos y los personajes. Al tener características de boceto, es una actividad que no requiere de personas con competencias plásticas desarrolladas.

GUIÓN

Debe diseñarse el **guión**, el cual William Goldman, “es la columna vertebral que sostiene toda la historia”.

| | ACCIONES | TEXTO NARRACION DIALOGOS | INDICACIONES PLANOS SUGERENCIAS |
|---|----------|--------------------------------|---------------------------------------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |

ACCIONES**TEXTO****INDICACIONES**
PLANOS
SUGERENCIAS

1

2

3

4

5

6

El guión definitivo será desarrollado en seis acciones:

En la columna de la izquierda (“Acciones”) se harán los bocetos con lápiz negro. Aquí trabajaremos aspectos relativos al storyboard de nuestro cortometraje.

Este recurso es válido para:

- Comunicar por imágenes, prescindiendo de las palabras.
- Desarrollar el poder de síntesis. (Tienen que contar la historia en seis ilustraciones.)

En la columna del medio (“Texto. Narrador / Diálogos”) incluiremos los textos que correspondan a cada acción. Se incorporarán los diálogos de los personajes y la voz en off del narrador.

En la columna de la derecha escribiremos indicaciones específicas. Ejemplos:

- Tiempo y espacio de la acción.
- Tipo de plano.
- Movimientos de cámara.
- Efecto sonoro.
- Tipo de música, etcétera.

ACTIVIDAD EN CLASE

Actividad por parejas.

1. Escribir cada uno en el cuaderno secuencia de su video en stopmotion con los siguientes pasos.
 - **Tema:** Cultura Digital
 - Nombre del Film
 - Nombre de los directores
 - Descripción corta del ambiente de la escena
 - Describir el planteamiento, desarrollo y desenlace. (Es importante que comprenda que esta parte es el mensaje principal de se idea de film, y debe estar acorde a la temática de cultura digital)

- Ver el cuadro a continuación:

Filme: "Toy Story" (Walt Disney Company, 1995)

Dirección: John Lasseter

EXTERIOR DÍA - JARDÍN DE CASA DE SYD -

1. **Planteamiento:** Buzz Lightyear está a punto de explotar, porta un inmenso cohete atado a su espalda por el perverso Syd. Mientras el niño busca fósforos para cumplir su propósito, aparece Woody, el vaquero, que se queda a un costado tirado cerca de Buzz. Syd se sorprende por la presencia de Woody (*punto de inflexión*) y lo tira en la parrilla con la promesa de asarlo más tarde.
2. **Desarrollo:** Syd está a punto de prender la mecha del cohete de Buzz (*crisis*). Esto parece inevitable (*clímax*), pero antes de cumplir su cometido la voz de Woody con sus frases de vaquero pre-grabadas empieza a sonar. Syd cree que el juguete está roto, pero éste lo llama por su nombre y le recuerda las atrocidades que cometió con todos sus juguetes.
3. **Desenlace:** Aparecen en escena los juguetes de Syd (de apariencia monstruosa, engendros armados con partes de diferentes juguetes). Se acercan a él desde distintos lugares y –al estilo de la película "El regreso de los muertos vivos"– lo rodean. Woody le ordena dejar de maltratar sus juguetes. Syd huye a su casa y Woody festeja con los juguetes su triunfo.

Nota: El guión debe ser aprobado por el profesor, cuando esto suceda el docente le indicará los pasos a seguir.

TAREA

1. Por las parejas de trabajo, debe imprimir o fotocopiar en papelería las guías de secuencia, storyboard y guión. Traerlas la próxima clase.
2. Traer lápiz y colores.