PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES
- Código del Programa de Formación: 524704
- Nombre del Proyecto: Aplicar las competencias técnicas, básicas y transversales en un contexto laboral a partir de una unidad productiva que tenga como fin la integración de contenidos digitales.
- Fase del Proyecto PLANEACIÓN
- Actividad de Proyecto:
    1. Apreciación audiovisual, Guion literario, guion técnico, lenguaje audiovisual, story board, concept art.
    2. Planimetría, angulos, movimientos de cámara, formatos.
    3. Sonido: Salida, edición, formatos, foolies, entradas, compresión, ecualización
    4. Legalidad.

- Competencia: 220501102 Integrar Los Componentes Gráficos Y Audiovisuales Establecidos En La Estrategia Digital.
  Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

    1. Lenguaje audiovisual: planos, ángulos, movimientos de cámara.
    2. Storyboard: estructura, formatos.
    3. Conocimientos básicos de edición.
    4. Creación, identificación e interpretación de guión, guión técnico y storyboard.

- Duración de la Guía:

2. PRESENTACIÓN

En este guía se abordarán los conceptos fundamentales del lenguaje audiovisual, así como también algunos principios narrativos desde el punto de vista visual, argumentativo y sonoro. Para ello nos enfocaremos en la etapa de pre-producción, apropiandonos de los instrumentos previos para llevar a cabalidad el desarrollo de productos audiovisuales en una etapa posterior. Para lograr la comprensión del tema, la guía tendrá dos momentos: una primera instancia en la cual se realizará un acercamiento conceptual y otro donde realizaremos unos ejercicios prácticos enfocados al aspecto creativo. Finalmente los resultados de aprendizajes serán evaluados mediante una prueba y las evidencias entregadas.

3. ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN INICIAL:

Al ser la multimedia un sistema y un campo en el que interaccionan múltiples medios y tipos de comunicación, el lenguaje audiovisual se integra como un recurso y un campo del conocimiento que emplea imágenes en movimiento, imágenes fijas, expresiones sonoras, textos, entre otros. La complejidad y la versatilidad se da al utilizar códigos, símbolos, signos que pueden causar diferentes sensaciones e interpretaciones siempre dentro de un contexto cultural desde el cual los espectadores relacionan su realidad con la narración cinematográfica. La multimedia se diversifica significativamente al integrarse con el lenguaje audiovisual en distintas tipologías y con distintos fines comunicativos: sean comerciales, publicitarios, informativos, educativos, dramáticos, etc.

INSTRUMENTOS DE PREPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La realización audiovisual se divide en tres momentos donde participan distintos grupos interdisciplinarios de realizadores que desarrollan unos roles específicos para llevar a cabalidad un producto final; estas etapas las conocemos como la pre-producción, producción y post-producción. Como mencionamos previamente, la etapa de pre-producción audiovisual es el momento en que nos enfocaremos, es aquel proceso que se desarrolla desde el planteamiento de una idea narrativa, su maduración, desarrollo y planeación; entendiendo la narración como un relato real, ficcionado soportado con distintos recursos cinematográficos. En este campo del conocimiento se implementan algunos instrumentos que son útiles, fundamentales y claves para dar forma y cohesión al discurso, dentro de ellos los más generales son el storyline, la sinopsis, el guión literario, guión técnico, storyboard, plan de producción: recursos que profundizaremos en cada etapa de aprendizaje. El guionista estadounidense Syd Field expone en su libro “El manual del guionista” que el punto de partida para la formulación de una narración debe ser **un tema o una idea estructurada donde ocurra una acción y esté presente un personaje.** Cuando nos referimos a una acción hablamos de un proceso donde el personaje avanza, cambia, cumple un cometido u ocurre una transformación en él. A nivel dramático, cada elemento de la historia debe llevar a dicha transformación, cuando ocurre este acontecimiento es posible llegar a la resolución de un conflicto.

LA HISTORIA

Tomando como referencia a otro guionista estadounidense llamado Robert Mckee, una historia o narración cinematográfica puede ser arquetípica o puede ser un estereotipo de un contexto. El arquetipo lo podemos comprender como un momento donde queda expuesta la “experiencia universal de la humanidad”(Mckee, 10), es decir aquella donde quedan reflejados nuestros conflictos, pasiones, condiciones y limitaciones como seres humanos. Mi reflexión inicial es que una historia al ser universal, termina siendo un reflejo de nosotros mismos, de nuestras propias

experiencias, de tal modo que nos sentimos identificados y compenetrados.
Pueden existir historias ficcionadas (de ficción), pero no por ello una historia en su trasfondo puede ser o no un reflejo auténtico de nuestra condición humana. Un estereotipo, por el contrario, es locativo, puede ser comprendido en un contexto o cultura determinada, pero es posible que en otra cultura o contexto no ocurra lo mismo, por lo cual es probable que la narración cinematográfica no se relacione con nuestra realidad y con nuestra condición humana. La invitación con esta reflexión, es invitarlos a proponer historias arquetípicas: aquellas donde ustedes puedan representar escenarios particulares y creativos, pero donde mostremos la realidad y condiciones de nuestra humanidad.

STORYLINE

Generalmente el tema de una historia tiene una "línea directriz", una estructura que puede ser desarrollada en tres momentos: planteamiento, confrontación y resolución.
El Storyline es un escrito conciso de máximo 3 líneas o una frase donde están expuestos los actos mencionados anteriormente.
Planteamiento: es el momento inicial donde se menciona al personaje y el contexto o lugar donde ocurre la acción.
Confrontación: este acto inicia con un acontecimiento que lleva al personaje a cambiar o cumplir un cometido.
Resolución: es el acto donde el desarrollo de la historia culmina y el personaje ha atravesado una transformación.

En el sitio web https://sites.google.com/site/sinopsisbrevesdecine/guia-didactica pueden ver el storyline de distintos largometrajes.

Titanic:

Un joven de clase baja se gana un pasaje para viajar en el barco más grande jamás construido a principios del Siglo XX **(PLANTEAMIENTO)***. A bordo conocer a una chica de clase alta de quien se enamora. Durante el viaje, los jóvenes se aman en secreto hasta que el trasatlántico choca contra un iceberg y comienza a hundirse **(Confrontación)***. El joven muere ahogado, la chica se salva y vive para contarlo **(Resolución)**. (Tomado de https://sites.google.com/site/sinopsisbrevesdecine/guia-didactica)

La importancia del Storyline radica en el hecho de que nos permite estructurar la idea de una

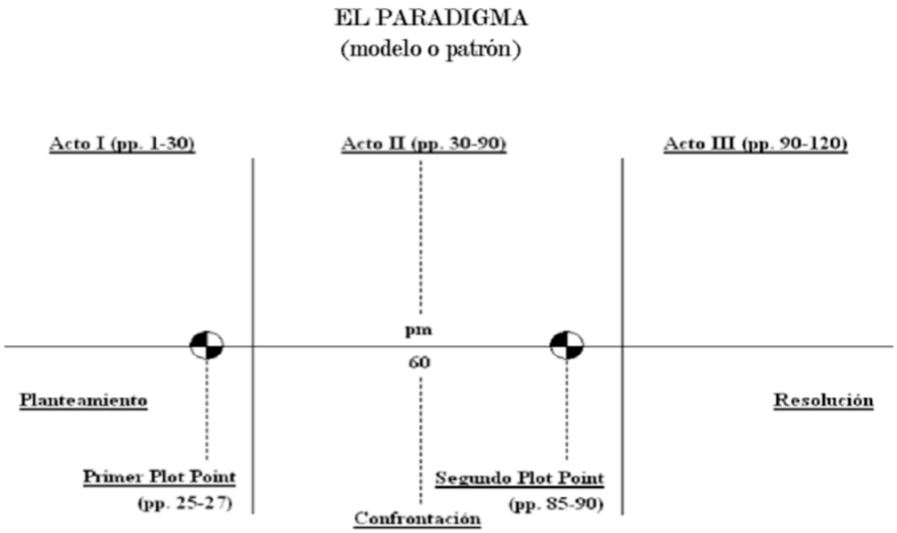
manera concreta y clara, de tal modo que sea posible consolidar la historia en tres momentos y tener un panorama de la narración útil para escribir el guión literario.

SINOPSIS

La sinopsis al igual que el Storyline pueden interpretarse como formas de resúmen. La diferencia es que esta última es un resúmen planteado para que los espectadores comprendan cual es el tema de la película. El fin de la sinopsis puede ser persuadir al espectador.

EL PARADIGMA

Como ya hemos mencionado previamente una historia tiene tres momentos fundamentales: planteamiento, confrontación, resolución o también llamados primer acto, segundo acto y tercer acto. Esta es una estructura utilizada a nivel narrativo en distintas formas literarias, la cual permite proponer un discurso de una manera coherente y a la vez orgánica. El planteamiento es un momento del discurso donde presentamos a los personajes, sus roles u oficios, proponemos un contexto, periodo histórico o lugar, y damos a conocer de que trata la historia; pero a la vez es el momento en que el espectador decide si la historia es de su interés o no. Una historia puede ser creíble o convincente cuando es cuestionada racionalmente y el espectador no duda de su lógica.



GUIÓN LITERARIO

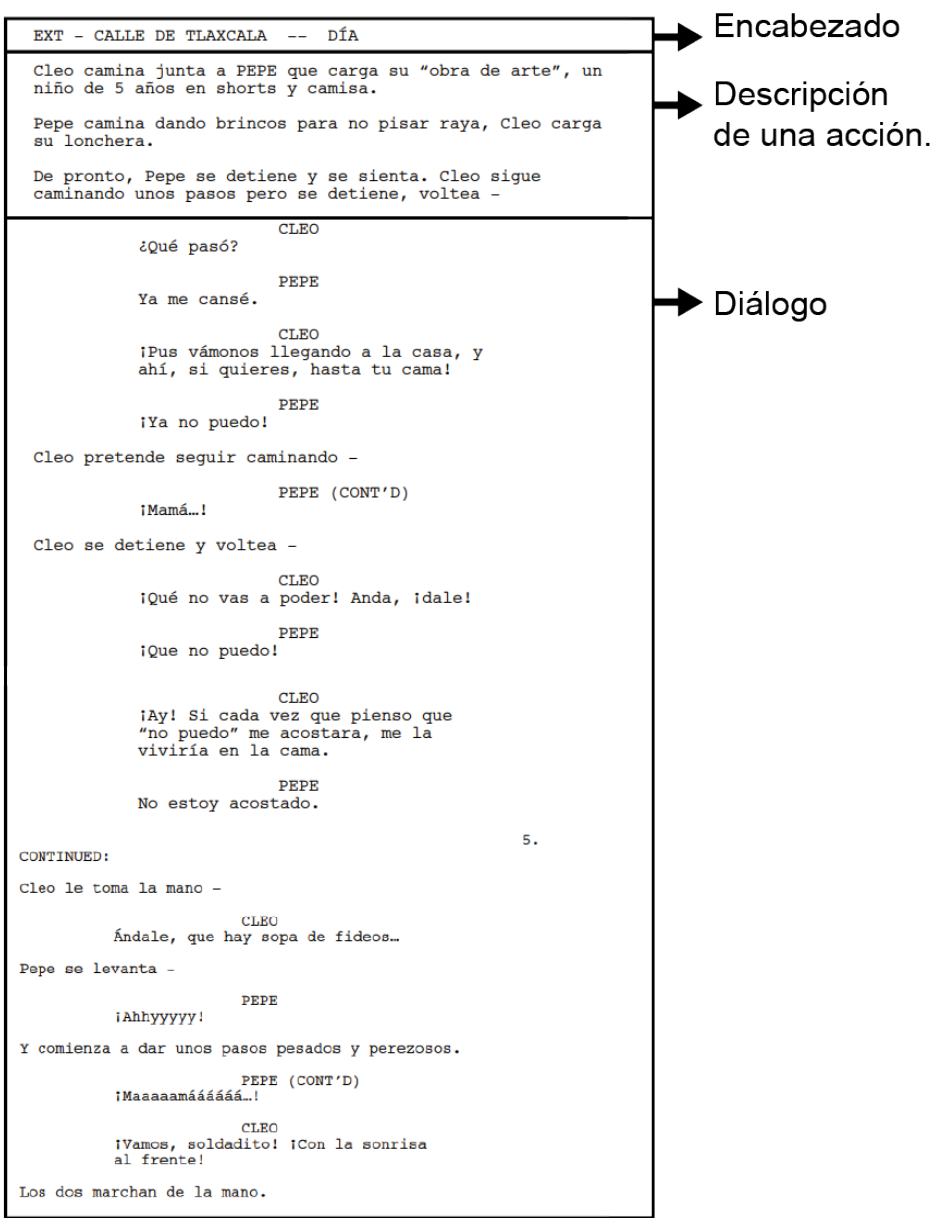
En el lenguaje cinematográfico el guión literario es un documento; un texto o narración de una historia con una forma y fondo. Es decir que es un instrumento de escritura cinematográfica, un formato estándar que incluye tamaños de fuente, tipos y un cuerpo determinado, pero a la vez

contiene diálogos, acciones y estructuras literarias con fines dramáticos. El guión literario tiene estructuras a distintos niveles, relacionadas a través de acciones. Generalmente una hoja de un guión literario escrito con sus respectivas márgenes y tamaños de fuente equivale a un minuto de tiempo en la pantalla.

ESCENA

La escena se entiende como una acción en un tiempo y un lugar determinado. Una escena puede interpretarse como una unidad dramática, es decir que es un suceso donde se plantea un conflicto que conlleva una acción y que es fundamental para que exista un desarrollo en la historia. Cada vez que hay un cambio de espacio, lugar o tiempo iniciamos la escritura de una nueva escena.
En el guión literario la escena se comprende de un encabezado, la descripción de una acción, diálogos y acotaciones que propician información útil para comprender la narración.

Para dar claridad mostraremos un ejemplo tomado como referencia del guión titulado “Roma” de Alfonso Cuarón”



Encabezado: la escritura de una nueva escena comienza por el encabezado, en esta sección se especifica el espacio, lugar y tiempo en el que ocurre una acción. El espacio puede ser exterior o interior, es decir que puede ser en un lugar cerrado o abierto al aire libre. Cuando mencionamos un lugar nos referimos a un sitio puntual, por ejemplo una habitación o un parque, luego de esta indicación mencionamos si la acción ocurre en el día o la noche.

Ejemplo:

Si la escena se va a desarrollar a las 9:00 am en una sala de concierto las indicaciones que colocaremos en el encabezado son:

INT-SALA DE CONCIERTO-DÍA

Descripción de una acción: en está sección indicamos la acción de los personajes en presente simple y se especifica quién o quiénes son los personajes y sus acciones. No es usual indicar estados emocionales ni tampoco las expresiones de los personajes; estos aspectos los mencionamos como acotaciones.

Ejemplo de una descripción de una acción:

Andrés coge su guitarra, Juan lo observa y le entrega el amplificador.

Si luego de un diálogo comienza otra acción podemos colocar otra descripción de una acción.

Diálogo: con el fin de diferenciar entre la descripción de una acción y un diálogo, escribimos los diálogos alineados al centro. Cuando inicia un diálogo de un personaje se coloca su nombre en mayúscula y en la siguiente línea colocamos el diálogo.

Recomendación: el conflicto es un recurso muy útil para hacer una escena interesante y lograr un desarrollo en la historia. Aunque en apariencia dos personajes se encuentren de acuerdo con respecto a algún tema, pueden existir diferencias entre ellos, miedos o cuestionamientos.

Analicemos el diálogo del fragmento del guión que utilizamos de referencia:

Personajes:
Cleo es la Mamá
Pepe es el hijo

La acción es relativamente simple: que Pepe llegue a la casa, aún así la escena es conflictiva. Pepe no quiere ir a la casa porque se siente cansado, sin embargo Cleo le insiste y la escena entra en una contrariedad entre Pepe y Cleo. Al final Cleo le ofrece una sopa de Fideos a Pepe y él responde positivamente. Podemos discernir que Pepe tenía una razón para no llegar a la casa pero hubo un desarrollo en la escena y él encontró otro motivo para cambiar de parecer: tomar sopa de Fideos.

Reflexión: en una escena conflictiva el personaje tiene un motivo para actuar de un modo específico, pero al entrar en un conflicto cambia de parecer y encuentra otro motivo distinto para actuar de otra manera. Esta lógica puede servir para desarrollar de una manera más interesante una escena, aunque incluso el objetivo de la misma sea muy simple. De igual modo, si en esta escena ambos personajes quisieran ir a la casa, la escena tal vez perdería interés.

FORMATO DEL GUIÓN LITERARIO

Un guión se escribe con interlineado sencillo y tipografía Courier (o New Courier) de 12 puntos.

• Las páginas van numeradas.

•La descripción de la acción va alineada a la izquierda.

• Los diálogos van alineados al centro.

• En cada página se deja un margen de 2.5 cm arriba y abajo.

• A izquierda y derecha de los encabezados de escena y de los párrafos de descripción de la acción se deja un margen de 2.5 cm.

• A izquierda y derecha de los bloques de diálogo se deja un margen de 5 cm; de esta manera, el texto del diálogo queda con una anchura máxima aproximada de 40 caracteres (son todas medidas orientativas, puesto que no hay un estándar universal).

• A izquierda y derecha de los encabezados de los diálogos se deja un margen de 10 cm.

• A izquierda y derecha de las acotaciones de los diálogos se deja un margen de 7.5 cm.

• Entre elementos (encabezados de escena, párrafos de descripción de la acción y párrafos de diálogo) se deja una línea en blanco; entre escenas se dejan dos.

Actividad: Contar una idea en una sola frase una actividad cotidiana, a partir de esta frase describir en pasos de dicha actividad. Posteriormente, dar detalles más específicos de cada paso.

LENGUAJE AUDIOVISUAL: PLANOS, ÁNGULOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA

El lenguaje audiovisual cobra gran riqueza ya que a nivel visual se compone de imágenes fijas e imágenes en movimiento. Es decir que se compone de imágenes no secuenciales como la fotografía e imágenes construidas secuencialmente a través del tiempo; un ejemplo de ello la animación. La composición de una imágen comprendida como la integración e interrelación de distintos elementos, puede capturarse con una cámara de video o cámara fotográfica de distintas maneras y su intención comunicativa es distinta de acuerdo a la intención del camarógrafo. Para ello contamos con distintos recursos como los planos, ángulos, movimientos de cámara y las técnicas de composición visual. Los planos y ángulos se aplican tanto en imagen fija (ejm:fotografía) como

imagen en movimiento (ejm:animación) no obstante los movimientos de cámara son propios de la imágen en movimiento.

PLANOS

La mínima unidad de un audiovisual la conocemos como el plano, se compone de una única toma. Existen planos abiertos con los cuales puedo encuadrar una panorámica amplia y planos cerrados que pueden ser mucho más útiles para capturar elementos puntuales de un escenario.

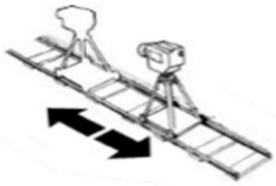
Como se indica en la guía anterior, los planos los podemos clasificar en abiertos y cerrados. A continuación un breve recuento de los planos mencionados:

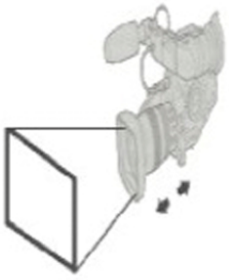
Planos abiertos

Gran plano general (G.P.G): Se encuadra el paisaje y no se observa el sujeto.
Plano general (P.G): Se destaca el escenario sobre el sujeto por lo cual hay gran preponderancia del ambiente.
Plano conjunto (P.C): Se encuadran varios sujetos y el ambiente.
Plano entero (P.E): Se encuadra únicamente un sujeto desde los pies hasta la cabeza.
Plano americano (P.A): Fue en el cine norteamericano el primer momento en que se incluyó este plano a nivel cinematográfico. Va desde la parte inferior de la rodilla hasta la cabeza.
Plano medio (P.M): Es un plano cerrado que va generalmente desde la cadera hasta la cabeza.
Primer plano (P.P): Se encuadra el rostro, generalmente los planos cerrados se pueden utilizar para destacar alguna expresión.
Primerísimo primer plano (P.P.P): Se encuadra una parte del rostro. Al ser un plano cerrado tiene un carácter más dramático sobre el personaje y se destaca una expresión particular.
Plano detalle (P.D): Es un plano de un sujeto en otra parte del cuerpo, puede ser una mano, una oreja, etc.

Movimientos de cámara

PANNING (PANEO) PANÓRAMICA HORIZONTAL	Se dice cuando la cámara gira sobre su propio eje, en un movimiento horizontal. Rotación o mirada en derredor. Es como mover la cabeza de derecha a izquierda o al revés. A veces el giro de la cámara es total. Parte de un punto y vuelve a él después de haber descrito una circunferencia. Se llama panorámica de 360°.	
PANNIG LEFT	Movimiento hacia la izquierda.	
PANNIG RIGHT	Movimiento hacia la derecha	

TRAVELING	Movimiento de la cámara sobre una plataforma rodante o rieles. Este movimiento no tiene una dirección determinada. También se utiliza para nombrar el movimiento en círculos que se realiza alrededor de un sujeto.	 
TRAVEL LEFT	Movimiento hacia la izquierda.	
TRAVEL RIGHT	Movimiento hacia la derecha.	
TRAVEL IN	Movimiento hacia delante.	
TRAVEL OUT	Movimiento hacia atrás.	

ZOOM IN **OUT**	Lente que permite, en forma manual o automática, acércanos o alejarnos ópticamente del sujeto u objeto.	

El GUIÓN TÉCNICO

Un proceso posterior al guión literario es el guión técnico. Este es un formato en el cual se indican aspectos técnicos a tener en cuenta en la etapa de producción, es decir que en este momento de la preproducción planeamos los planos, movimientos de cámara y ángulos de cada una de las acciones descritas en las escenas. Aunque existen distintos formatos utilizados en el medio, vamos a abordar un ejemplo en el cual también se mencionan indicaciones para la producción sonora.

Nombre de producción:		Medio de difusion:	Pais:
Fecha de realización:		Tiempo de producción:	
Equipo de trabajo:		Nombre del cliente:	

Al inicio del formato se colocan los datos generales de la producción:

Nombre de la producción: se indica el nombre de la pieza cinematográfica.

Fecha de realización: se indica la fecha en que inicia la producción, es decir el momento en que se realizará el rodaje.

Equipo de trabajo: se indica el nombre de la productora.

Medios de difusión: se indican los medios de comunicación en los que se va a difundir la producción cinematográfica.

Tiempo de producción: se indica el tiempo propuesto para realizar el rodaje. Generalmente se hace un plan de producción donde se indica más específicamente esta información.

País: se indica el lugar donde se realizará la producción.

En la parte inferior del documento se indican los planos, movimientos de cámara, ángulos y demás aspectos necesarios a tener en cuenta al momento de hacer la producción:

No.	LOCACIÓN	POSICIÓN	ÁNGULO	DESCRIPCIÓN			PERSONAJES	MÚSICA	
				PLANOS	MOV.CÁMARA	ACCIONES		IN	OFF

No.: Se organizan secuencialmente los números de la escena. En cada escena pueden haber varias indicaciones de cámara, acciones o efectos sonoros.

Locación: tomando como referencia el encabezado del guión literario, se indica la locación donde se grabará la escena.

Posición: se indica la posición en que la cámara se situará respecto al sujeto. Las indicaciones que se pueden colocar son: Posición frontal, espalda, frontar ¾ o espalda ¾.

Ángulo: se indica el ángulo de la cámara respecto al sujeto. Las principales indicaciones que se pueden colocar son: Normal, picado, contrapicado, cenital y nadir.

Plano: recuerden que los planos pueden ser abiertos o cerrados y la indicación en el guión técnico se coloca de manera abreviada. Los planos principales son:

Gran plano general. (G.P.G), Plano general. (P.G), Plano conjunto (P.C), Plano entero (P.E), Plano americano (P.A), Plano medio (P.M), Primer plano (P.P), Primerísimo primer plano (P.P.P) Plano detale (P.D)

Mov. de cámara: recuerden que existen movimientos de cámara análogos o digitales los cuales fueron descritos en la sección anterior a la guía.

Acciones: se indica la acción en relación con cada uno de los planos, ángulos, movimientos de cámara.

Música IN: se indica los efectos sonoros o sonidos ambientes de una escena o acción. Ejemplo: si la locación es una ciudad, en esta sección puedo indicar sonido ambiente ciudad.

Música OFF: se indica de manera general el carácter de la música incidental que puede acompañar una escena o acción. Ejemplo: música dramática, música emotiva, música alegre, etc.

Actividad

Ver un video corto, identificar las imágenes que aparecen en el audiovisual. Posteriormente, numerarlas y describirlas. Cuando los estudiantes terminen, vemos plano por plano el video para revisar si reconocimos las imágenes correspondientes.

¿Qué es un storyboard?

Una **secuencia de ilustraciones o imágenes** que se llevan a cabo en el período conocido como fase de pre-producción, en el que se podrá plasmar y así ver con claridad cómo van a ser los distintos planos que va a tener la producción y así, adelantar posibles fallos que puedan surgir para poder suplirlos, de manera más rápida y eficaz. Así se puede decir que un storyboard es un plano de rodaje, de la producción audiovisual que vamos a llevar a cabo.

Ahora bien, una vez que sabemos qué es un storyboard, podemos explicar el proceso del mismo, para poder llegar a una **buena producción audiovisual.**

¿Cómo se lleva a cabo un storyboard?

El storyboard también se conoce con el nombre de **guión gráfico.** Cuando queremos llevar a cabo un producto audiovisual, hay que llevar a cabo previamente un guion para poner en orden nuestras ideas y así obtener un resultado lo más fiel posible al que se quiere conseguir. Se trata pues de

Aunque de una serie de ilustraciones se trate, un storyboard no requiere un material especial, ni una técnica depurada. Sin embargo hay que saber que si se necesita de un primer **período de pre-producción**, que conocemos como guión literario, que precede inmediatamente a nuestro guión técnico.

De este modo, primero tenemos que saber qué y cómo llevar a cabo nuestro guión literario. Este tipo de guión no es nada más ni nada menos que la **narración de nuestra producción**.

En un primer lugar, se puede llevar a cabo una narración a modo de resumen de lo que va a tratar el producto, en el que se relata la acción principal que nos lleva al resultado final del mismo.

Ahora, una vez que sabemos de lo que va tratar, comenzamos con la realización de la narración secuenciada del guión literario.

En ella contamos el **orden de las acciones** que se van a desarrollar, de manera que se describen las acciones de personajes u objetos, así como los diálogos entre ellos o monólogos en el caso de que solamente haya un protagonista, así como la narración si la hay. Este tipo de guión, puede ir seguido, sin fraccionar por secuencias, o secuenciado por escenas en las que se disponen las acciones y los diálogos que se van a producir.

Si llevamos a cabo un guión literario secuenciado, la producción del guión técnico, posteriormente será más fácil llevar a cabo el guión técnico o storyboard, consiguiendo así una aproximación lo más fiel posible a la producción final.

Una vez que el guión literario está finalizado nos adentramos en la realización del guión técnico.

¿Es necesario ser un experto dibujante?

Obviamente saber dibujar es una ventaja a nuestro favor y nunca viene mal, sin embargo, no es algo imprescindible para llevar a cabo nuestro storyboard. Simplemente con la realización de dibujos lineales o incluso esquemáticos en los que la acción que queremos representar quede bien explicada y plasmada es suficiente.

Por ejemplo, podemos ver dos story de dos grandes producciones cinematográficas en las que los story, comparándolos con los de otras producciones, no tienen un gran nivel pictórico, sin embargo, en ellos se entiende perfectamente lo que se pretende realizar.

Uno de ellos es el storyboard de Lo que el Viento se llevó



Como podemos ver este story no se caracteriza por una gran cantidad de detalles, ni dibujos realistas ni especialmente elaborados, sin embargo, en este caso, el autor se vale del color anaranjado como recurso para dejar claro lo **que está sucediendo en ese momento**, así como la estética de esa parte de la acción.

¿CÓMO SE DISPONEN LAS ILUSTRACIONES?

Como hemos visto en los ejemplos anteriores de los story, los dibujos aparecen enmarcados dentro de una serie de marcos, en los que algunas veces aparecen **anotaciones descriptivas** de la escena, numeraciones e incluso observaciones. Sin embargo, no todas eran iguales, por lo que realmente no hay un modelo o una plantilla concreta para llevar a cabo un storyboard. Aunque si es cierto que la mayoría de las plantillas siguen una estructura general, que se puede dividir en cuatro partes o secciones, en las que se implementa toda la información necesaria para la posterior producción.

- La **información del guión.** Que normalmente se encuentra en la parte superior de la página, en la que aparece la información de la secuencia, la escena que se está desarrollando, el lugar en el que se desarrolla y el número de página del guión al que pertenece.
- Después tenemos el **cuadro de dibujo** en el que se sitúa la ilustración de la imagen o acción que se quiere mostrar en nuestra producción audiovisual.
- La **descripción de la viñeta.** Situada justo debajo del cuadro de dibujo, en la que se describe la imagen que aparece arriba, resolviendo así las posibles dudas que surjan de la misma imagen y que no queden cubiertas con esta.
- **Observaciones.** Situadas en la parte inferior de la página. Se trata de una sección que realmente no es obligatoria pues se utiliza en el caso de que el autor del story quiera dejar algún comentario, observación o indicación de algo que quiera concretar o explicar.

SONIDO E IMÁGEN

La narrativa audiovisual comunica ideas, conceptos y transmite emociones a través de una serie de

símbolos relacionados entre sí. Por un lado, una obra cinematográfica puede tener la intención de persuadir o convencer a un público y para ello toma como referente la realidad humana. En este sentido, el sonido en el cine es fundamental para **recrear espacios y aludir a emociones** en relación con lo que puede significar escuchar un sonido estridente, suave, dramático, etc y vincularlo con una imágen. Los recursos sonoros con los que podemos contar podríamos agruparlos en dos campos:

1. los efectos sonoros los cuales podemos definirlos como formas de sonidos inarticuladas que poseen un carácter, ejemplo: el sonido de viento, un trueno o un sonido artificial.
2. Música: composición de sonidos relacionados entre sí a través de un concepto o una finalidad estética.

Los sonidos poseen cuatro características principales: altura, timbre, intensidad y duración.

Altura: es una frecuencia de sonido que se puede definir aguda o grave (alto o baja).
Timbre: es una propiedad del sonido con la cual podemos identificar la fuente sonora. Puedo identificar cual es el intrumento musical a través del timbre.
Intensidad: es una frecuencia con un grado de potencia acústica. Al definir la intensidad puedo discriminar cuando un sonido es fuerte o suave.
Ritmo: es un fenómeno temporal del sonido que puede estructurarse en sucesiones regulares. Metafóricamente puede ser el sistema óseo de la música, es decir que el ritmo me permite estructurar ideas o gestos musicales.

La combinación de estas propiedades nos permite componer o crear obras sonoras. Tal vez lo importante es que exista una intención, o por decirlo de otro modo, que el sonido tenga una finalidad, este puede ser estridente o reflejar un estado de calma, pero en el cine es importante tener una relación con una acción o acontecimiento narrativo.

Actividad: Con la actividad anterior y las descripciones de las imágenes del video, dibujar cada una de éstas para crear el storyboard del video.

FOLEY

El foley es una técnica con la cual podemos recrear sonidos para realizaciones audiovisuales. En una sala podemos grabar Sonidos que varían desde cosas cotidianas hasta efectos sonoros inventados para dar más sentido a algo en concreto.
Es posible que muchas personas ignoren que los sonidos que se escuchan en el cine o en videos, son efectos recreados. Es decir, los sonidos de pasos, puertas, lluvia o viento son hechas y montadas en un estudio de grabación.
Existe un equipo encargado de crear los efectos de sonido y se les denomina «equipo de foley». Ellos siguen una hoja de ruta en la que se especifican todos los sonidos a grabar y su características. ¿Quieres saber cómo hacen los efectos de ciertos sonidos? Te los contamos a continuación.

¿Cómo hacer un efecto de huesos al romperse?

Reproducir sonidos que se generan en la vida cotidiana no es nada fácil. Y más si hay que hacerlo de forma artificial. Por ejemplo, si hay una escena en la que alguna persona se rompe un hueso, se utiliza una mata de apio. Esta se congela para hacer un ruido más intenso. Después, para lograr el efecto, hay que partirla

con las manos, y así sonará como si se rompieran los huesos del cuerpo.

¿Cómo se crea un sonido de lluvia?

Al hacer un efecto de lluvia, los foley artists normalmente utilizan arroz. Así que compra tu bolsa y rocía un puño sobre un molde de aluminio para pastel. La cantidad dependerá de la intensidad de lluvia que quieras representar.

https://www.youtube.com/watch?v=WXrmlq1UktA



Efectos de sonido de fuego

Para hacer un efecto de fuego en sonido puedes usar papel de celofán y papel de burbuja. Lo primero que debes hacer es grabar el sonido de cada papel por separado y después enlazarlo en la edición. Si usas papel de burbuja, solo con enrollarlo y tronar las bombas, lograrás el efecto. Dependiendo de la intensidad que quieras darle a la fogata, tendrás que moverlo más o menos.

https://www.youtube.com/watch?v=fvts35PP6OE



¿Cómo hacer un sonido de pisadas sobre nieve?

Para lograr este efecto se utiliza un puñado de patatas, una bolsa de maicena y una toalla. Después, debes envolver las patatas y la maicena con la toalla. En seguida, deberás presionar con fuerza y moverlo un poco para lograr el efecto.

https://www.youtube.com/watch?v=9dx9PcV4pHM



Sonido de un pájaro volando

Este efecto de sonido se hace con un par de guantes de piel. Los sujetas con una mano de la manga y los sacudes al mismo tiempo. Un consejo: empieza a agitarlos cerca del micrófono y aléjalos conforme los mueves.
Los profesionales encargados del sonido, aunque suelen ser los olvidados por la industria del cine, tienen un papel fundamental. Esto es así porque estudian y conocen a la perfección los sonidos y materiales a usar para recrear efectos. En verdad, son los que contribuyen a generar más emoción a la trama de los filmes. Ahora que ya sabes cómo se hace, es momento de que lo intentes y empieces a innovar técnicas y materiales.

https://www.youtube.com/watch?v=JQ86AamzdMk



RECOMENDACIONES PARA CAPTURAR UN SONIDO

1. Sitúa el objeto o instrumento musical que quieras grabar de frente al diafragma del micrófono. Cuando el objeto se encuentra muy cerca del micrófono el sonido se pierde la naturalidad, ya que el micrófono no captura el sonido ambiente y las reflexiones acústicas. Se recomienda situar el micrófono a una distancia prudente entre 15 o 20 cm de distancia para buscar un sonido mucho más natural.

2. La acústica del lugar influye en el carácter emocional y psicológico que puede producir una grabación. No es lo mismo hacer un foley con un micrófono a una distancia determinada, en una pequeña habitación o en otra mucho más amplia. Posiblemente un espacio abierto puede producir una sensación más sublime, un ejemplo de ello son las iglesias católicas, donde un coro de música renacentista alude a la divinidad. La invitación es a que se atrevan a grabar en distintos lugares y escuchar el carácter y la emoción que se pueda imprimir en cada grabación que realizan.

3. Es muy importante cerciorarse constantemente de que al momento de grabar el sonido no se sature. Técnicamente esta distorsión se produce por una saturación en la potencia.

4. Tener muy cercano un micrófono puede ayudar a capturar aspectos particulares . Si un locutor está Trabajando demasiado cerca de un micrófono, se enfatiza el movimiento lingual, el ruido labial y el castañeo de los dientes. No es que esto no sea correcto, si no que el carácter de la grabación cambia. Jugar con este recurso puede ser muy útil para causar distintas impresiones.

5. Es importante cerciorarse constantemente de que no se capture algún ruido indeseado, para ello establezca un momento del día para grabar. Utilizar cajas de huevo para acondicionar un lugar no ayuda del todo a eliminar ruidos, ya que este material no absorbe las frecuencias indeseadas. Por el contrario, es posible que el sonido suene acartonado al momento de la captura. (grabación)

ACTIVIDAD DE CONTEXTUALIZACIÓN:

Es importante aclarar que las actividades que desarrollaremos a continuación se van a producir en el próximo módulo, por cual la planeación y desarrollo del guión literario, técnico y el storyboard se va a producir abordando una técnica de animación con una duración de 2 minutos. Aunque la animación se realizará por grupos, los instrumentos de pre-producción mencionados deben entregarse al instructor de manera individual. Las técnicas de animación que abordaremos en la siguiente guía son:

Rotoscopia: https://www.youtube.com/watch?v=ct_06Aw22lc
https://www.youtube.com/watch?v=AA3wmb7wowU
Pixilación: https://www.youtube.com/watch?v=mjVnb8wx7ss
Stopmotion: https://www.youtube.com/watch?v=Prp6Zq2_Lfk
Folioscopio: https://www.youtube.com/watch?v=mikjjXURyL8

4.1 De manera individual realice una adaptación del cuento titulado “La tristeza “ de Rosario Peña, para una animación de dos minutos. Luego tener clara la idea, escriba el storyline y la sinopsis.

LA TRISTEZA
ROSARIO BARROS PEÑA

El profe me ha dado una nota para mi madre. La he leído. Dice que necesita hablar con ella porque yo estoy mal. Se la he puesto en la mesilla, debajo del tazón lleno de leche que le dejé por la mañana. He metido en el microondas la tortilla congelada que compré en el supermercado y me he comido la mitad. La otra mitad la puse en un plato en la mesilla, al lado del tazón de leche. Mi madre sigue igual, con los ojos rojos que miran sin ver y el pelo, que ya no brilla, desparramado sobre la almohada. Huele a sudor la habitación, pero cuando abrí la persiana ella me gritó. Dice que si no se ve el sol es como si no corriesen los días, pero eso no es cierto. Yo sé que los días corren porque la lavadora está llena de ropa sucia y en el lavavajillas no cabe nada más, pero sobre todo lo sé por la tristeza que está encima de los muebles. La tristeza es un polvo blanco que lo llena todo. Al principio es divertida. Se puede escribir sobre ella, "tonto el que lo lea", pero, al día siguiente, las palabras no se ven porque hay más tristeza sobre ellas. El profesor dice que estoy mal porque en clase me distraigo y es que no puedo dejar de pensar que un día ese polvo blanco cubrirá del todo a mi madre y lo hará conmigo. Y cuando mi padre vuelva, la tristeza habrá borrado el "te quiero" que le escribo cada noche sobre la mesa del comedor

4.2 Realice la adaptación del cuento en un guión literario para una animación de 2 minutos que incluya diálogos muy breves.

4.3 Escriba el guión técnico teniendo en cuenta la relación de planos, ángulos, movimientos de cámara y efectos sonoros en relación con las escenas planteadas en el guión literario. De igual modo, indique en la casilla para música en In y Off la música incidental, los efectos sonoros y foleys que se van a producir posteriormente.

4.4 Diseñe el Story board de su historia en máximo 6 recuadros teniendo en cuenta el planteamiento, confrontación y resolución. Coloque indicaciones de planos, ángulos y movimientos de cámara.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación

Sinópsis Storyline Guión literario Guión técnico Storyboard	Ejercicios completos, según lineamientos de la rúbrica	Evaluación de conocimientos en plataforma Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Artes gráficas:** Proceso artístico de la creación de un diseño usando un medio y la transferencia de la imagen hacia **Guión literario:** es un documento que contiene una historia pensada para ser narrada en imágenes y sonido. Es el primer paso para realizar una película.
  - **Guion técnico:** es un documento de productos que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere.
  - **Storyboard:** es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, para previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. El storyboard es el modo de previsualización que constituye el modo habitual de preproducción en la industria fílmica.
  - **Rotoscopia:** Técnica de animación que consiste en hacer un redibujo manual de personajes cuadro a cuadro. Tomando como base una secuencia de imágenes de acción real previamente filmada en cine o grabada en videos.
  - **Pixilación:** una variante en la técnica de stop motion en la que no se usan muñecos o marionetas sino seres humanos. Los actores son usados como sujetos fotograma a fotograma en una película animada a través de mantener una pose mientras uno o más frames son tomados y cambiando sutilmente la pose antes del siguiente frame o frames.
-

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

https://difiere.com/diferencia-entre-mono-y-estereo/
https://cajasacusticas.net/clipeo-o-distorsion/
https://es.wikipedia.org/wiki/Pixilaci%C3%B3n
https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_gr%C3%A1fico
https://docs.google.com/document/d/1a89bJoxtrlWDp8NAaka-Bu1JT-SzKLL6/edit#
https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_t%C3%A9cnico
https://okvideo.es/blog/que-es-la-rotoscopia-descripcion-e-historia

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Pablo Yesid León	Instructor	CENIGRAF	03/07/2020

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					