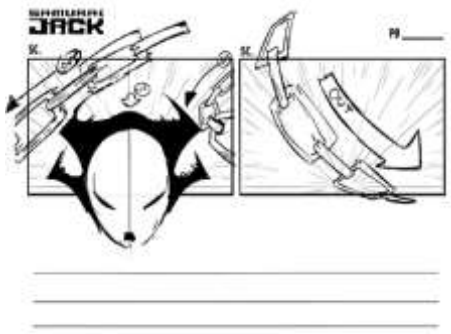
PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

GUÍA 7. ELABORACIÓN DE GUIONES ENFOCADOS A LA ANIMACIÓN

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en integración de contenidos digitales.
- **Código del Programa de Formación**: 524704
- **Nombre del Proyecto:** (2504883) Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para mipymes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Fase ejecución
- **Actividad de Proyecto:** Integrar los artes finales y conceptuales en el proyecto multimedial, según parámetros establecidos en la estrategia creativa para postproducción de la imagen corporativa.
- **Competencia:**
  - Técnico: Componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de animación.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**
  - RA-Técnico: Componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de animación. según los criterios establecidos por el marco común europeo de referencia para las lenguas.
- **Duración** de la Guía 40 Horas en total (32 horas presenciales 8 desescolarizadas)

2. PRESENTACIÓN



Bienvenido(a) a esta guía de elaboración de guiones enfocado a la animación en donde conoceremos los principales aspectos técnicos y su importancia dentro de la industria audiovisual.

La industria cinematográfica, las producciones animadas, las series de televisión, los cortometrajes y cualquier producto audiovisual sin importar Su naturaleza requiere de una preproducción bien desarrollada y clara que marque el objetivo principal, dejando claro escenarios, personajes principales, antagonistas, sus biografías, su estética visual y lo más importante el planteamiento de la historia y su construcción a nivel de narrativa visual.

Figura ,tomada de
https://www.google.com.co/search?q=storyboard&hl=es&tbm=isch&source=hp&biw=1536&bih=696&ei=AbG3YYfuELCFwbkPt6OXuAU&iflsig=ALs-AMAAAAAYbe_EQbVJuSNcrYRisXcQl_d8XdmqKxS&oq=storybo&gs_lcp=CgNpbWcQAxgAMggIABCABBCxAzIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDoICAAQsQMQgwFQpgRYhA9g8hdoAXAAeAGAAegCiAHRDJIBBzAuMi40LjGYAQCgAQGqAQtnd3Mtd2l6LWltZ7ABAA&sclient=img#imgrc=k-dkVvCzyX3PfM

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial.

3.1.1. Actividad de aprendizaje 07_01 Reconocer los principios del guion gráfico

Como primera actividad vamos a conocer un poco sobre las películas animadas, en los videos que verás a continuación, cómo se integra la fase de planeación para una película con la magia del resultado final:

1.1 Revise las siguientes referencias audiovisuales

https://www.youtube.com/watch?v=YwBPmWQ-pGg

https://www.youtube.com/watch?v=mBznmFDH9O0&t=26s

https://www.youtube.com/watch?v=bb3bV7A8qMU

Mediante un foro temático en la plataforma LMS territorium responda las siguientes preguntas y comente las respuestas de mínimo dos compañeros, los comentarios realizados a sus compañeros deben ser en Inglés:

- ¿Qué situación se presenta en cada secuencia?
- ¿Para qué es necesario dibujar la película antes de hacerla?
- ¿Cuántos dibujos hay en cada video?

Ahora con tus compañeros e instructor deben discutir cuales son los parámetros necesarios para realizar una película animada, cómo se debe organizar, cuáles son las características

Para esta actividad debes dibujar una acción o escena favorita dentro de una película animada que te guste, debes solicitar ayuda de tu instructor para dibujar dicha acción. Recuerda que es un boceto, esos dibujos carecen de detalle y tienen como intención dar una idea al equipo de realización de que se debe hacer. Puedes volver a ver los videos de referencia de este punto, posteriormente guarda estos dibujos en el portafolio del aprendiz con el nombre **07_01_EVIDENCIA_GUIÓN_GRAFICO.**

Duración 10 horas

Ambiente requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

Materiales: papel y lápiz

3.2 Actividad de Aprendizaje 07_2: Identificar los componentes básicos de la narrativa audiovisual.

En este apartado iniciaremos con la construcción de la idea para escribir storyline, spot publicitario de la empresa o cortar piezas audiovisuales. **¡MANOS A LA OBRA!**

Para ello debemos iniciar escribiendo la premisa, no es el único proceso que se puede seguir para generar una idea, pero es el punto de partida que tiene como finalidad mantener el espíritu de tu idea a lo largo del proceso de escritura:

Definición de premisa:
Para algunos autores la premisa es la idea, pero sin contar con los elementos de la sinopsis. Otros la definen como aquel concepto que lleva el argumento principal. Es decir que básicamente todo pasa por algo, dicho de otro modo, **es el propósito de la historia**. Aunque también puede definirse como el punto de vista del autor sobre cómo ha abordado la historia.

Por ejemplo, en la obra de Shakespeare **“Otelo” el tema son los celos.** Pero la premisa sería **“los celos destruyen tanto al celoso como a la persona amada”.**

Una vez ya puedes tener una idea del conflicto, o eje temático de tu historia debes escribir esta premisa o storyline, recuerda que va a ser un resumen de dos o tres renglones.
Después de tener una idea o eje central debes estructurar tu historia, para ello en esta actividad usaremos la más común y antigua en el drama, que es la estructura aristotélica.

Estructura aristotélica de 3 actos

Acto I (planteamiento):

Se presenta al protagonista, al antagonista (si lo hay) y a los personajes principales. Sucede algo que pone la historia en movimiento. Esto que sucede es lo que llamamos “detonante”.

El protagonista responde a ese detonante realizando determinadas acciones y todo parece ir bien hasta que sucede algo inesperado que hace que la historia cambie bruscamente de dirección. Es lo que se llama el “primer punto de giro” o “primer nudo de la trama”. Aquí acaba el primer acto.

Acto II (nudo):

El protagonista reacciona ante el primer punto de giro planteándose alcanzar determinado objetivo. Para conseguir lo que desea debe vencer los obstáculos que irán apareciendo a lo largo de su camino, y enfrentarse al antagonista.

Al final del segundo acto sucede algo que, de nuevo, cambia bruscamente la historia de dirección. Es lo que llamamos “segundo punto de giro” y habitualmente es algo que hace que parezca que el personaje no tiene ninguna posibilidad de alcanzar su objetivo, que lo sitúa en el momento más desesperado de su trayectoria.

Acto III (desenlace):

Cuando el tercer acto empieza, parece que todo esté en contra del protagonista, pero éste encuentra una manera de intentar cambiar su situación desesperada bien porque encuentre otra forma de conseguir lo que desea, bien porque decida jugarse el todo por el todo o porque aparezca una nueva meta.

El protagonista se lanza en esa nueva dirección, se enfrenta al antagonista en el clímax de la historia y consigue su objetivo (a menos que estés escribiendo una tragedia, en cuyo caso el personaje fracasará). Finalmente, el protagonista muestra al espectador la transformación que su personalidad ha sufrido o qué aprendizaje ha realizado a lo largo de sus experiencias durante la narración.



Ahora bien, como el enfoque de la pieza audiovisual que vas a escribir es publicitario debes hacerte las siguientes preguntas para poder estructurar correctamente.

De acuerdo con lo anterior realice una línea de tiempo teniendo como base su historia determine los 3

actos, 2 puntos de giro y un clímax.

a. ¿Cuál es el propósito del vídeo promocional o institucional? ¿Cuál es su meta? ¿qué busca?
b. ¿La narrativa es interesante para los espectadores? ¿Cuál es el gancho del vídeo?
c. ¿Incluí lo necesario o siente que le falta o sobra información?

Para comprender y reconocer mucho mejor la estructura de narración aristotélica revisa la referencia en el material de apoyo rotulado como **07_01_NARRACIÓN ARISTOTELICA GUIÓN GRÁFICO.**

Luego de responder estas preguntas nos enfocaremos en el primer paso de la preproducción audiovisual Realizaremos el guion literario con ayuda del instructor líder debes estructurar tu historia dentro del formato de guion literario dispuesto en el material de apoyo nombrado como **07_01 PLANTILLA-GUIÓN LITERARIO,** Para realizar esta actividad debes conocer el concepto y la utilidad de este formato de preproducción, pero antes debemos entender el concepto de guion literario:

El guion literario es un documento escrito donde se narra la historia que se va a producir en video. Allí se consignan descripciones de los ambientes donde se desarrollan las acciones, los diálogos de los personajes, se describen las locaciones y se incluyen instrucciones para los actores. No se dan indicaciones de carácter técnico (descripción del tipo de micrófono, musicalización, o tipo de plano de grabación) pero debe ser lo suficientemente claro para que el lector tenga una idea clara de lo que está aconteciendo. Para construir un guion literario se requiere seguir un formato específico que está estandarizado en la industria de producción audiovisual. Esto permite que todo el equipo de producción pueda interpretar lo escrito sin confusiones. El guión literario está escrito en tiempo presente.

Para poder construir nuestro guión debemos ver ejemplo de estructura, en esta oportunidad veremos como el de la estrategia del caracol, una película colombiana, en cada ítem en las imágenes a continuación se señala cuales es la estructura que se debe describir, debes tener en cuenta que:

-En el guión literario la prioridad es describir **SIEMPRE** muy bien la estructura de la escena que se está narrando, siendo esta:

Número de escena, locación, interior o exterior (dependiendo el lugar) y día o noche.

Ejemplo:

ESCENA 1. CASA MADRE.INTERIOR.NOCHE

-Cada vez que hay un cambio de locación o lugar donde suceden las acciones debe si o si cambiar la escena.

-En el guion literario se deben colocar entre paréntesis las expresiones de los personajes y se debe escribir el diálogo tal cual el actor o personaje debe interpretarlo.

-El número de escenas en el guion literario debe ser el mismo número de escenas (no de planos) respecto al guion técnico.

- Recuerde que una página de guion equivale a un minuto en pantalla.

ESTRUCTURA DEL GUIÓN LITERARIO

Los guiones literarios se contituyen por escenas. Dentro de cada una se desglosan los diálogos y descripciones de escenarios y personajes, con el fin de que nuestros actores, actrices y equipo tecnico tenga un claro acercamiento al desarrollo de la historia.

Se inicia describiendo locación, si es interior o exterior y el momento del dia

1. PANORÁMICA DE BOGOTÁ. EXTERIOR. AMANECER.

"LA CÁMARA RECORRE DESDE LOS CERROS HASTA DETENERSE EN LAS MOLES QUE CONFORMAN EL CENTRO DE BOGOTÁ, ATRAPANDO EL INSTANTE EN EL CUAL LA NOCHE SE CONVIERTE EN DÍA. "CORTE A:

Se describe la escena

"2. CALLE DE LA CASA URIBE. EXTERIOR. AMANECER.

Cuando hay un cambio en alguno de estos elementos, es una nueva escena.

ARTIFICIALES DEL ALUMBRADO PÚBLICO DE LA CALLE 9ª CON CARRERA 9ª -UN BARRIO EN OTROS TIEMPOS SEÑORIAL, HOY UNA ESPECIE DE MORGUE DE CASAS REPUBLICANAS CONVERTIDAS EN INQUILINATOS- SE LE SUMAN LOS PRIMEROS ATISBOS DEL AMANECER, PERMITIENDO QUE LAS SILUETAS SE VAYAN TRANSFORMANDO EN LOS FANTASMAS DE LAS CASAS, DEJANDO VER SUS BALCONES, SUS PAREDES BLANCAS Y LAS LÍNEAS ELEGANTES DE SUS FACHADAS.

Extracto de la película: La estrategia del caracol

ESTRUCTURA DEL GUIÓN LITERARIO

BOMBA DE GASOLINA. CALLE ADYACENTE. EXTERIOR. DÍA.
GABRIEL, JACINTO, EL PERRO y LA DAMA DEL CONVERTIBLE.
JACINTO Y EL PRRO SE APROXIMAN, DISCUTIENDO, A LA BOMBA DONDE TRABAJA GABRIEL.

Los personajes van en mayúscula y centrados en la hoja

JACINTO
¡Pero hoy ya es miércoles, doctor!

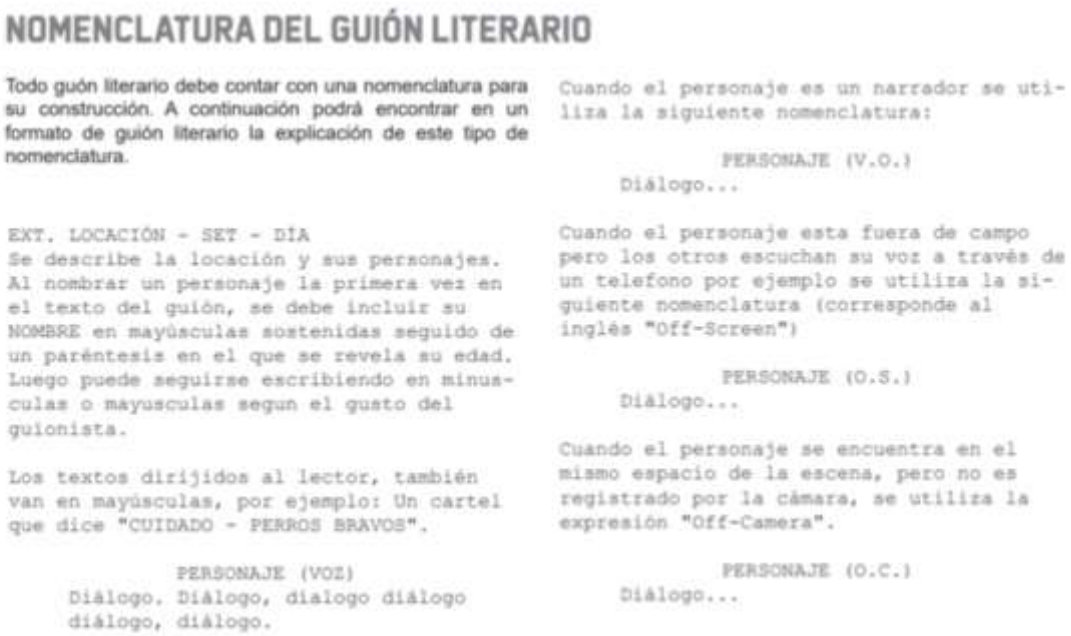
EL PERRO
Que si, yo sé.

JACINTO
¡Y la operación es el viernes!

Los diálogos van tabulados

EL PERRO
No ha sido olvido. Simplemente no sé como decírselo

JACINTO
(SE DETIENE) ¡Hostia! No habia pensado en eso, doctor.



NOMENCLATURA DEL GUIÓN LITERARIO

Todo guión literario debe contar con una nomenclatura para su construcción. A continuación podrá encontrar en un formato de guión literario la explicación de este tipo de nomenclatura.

EXT. LOCACIÓN - SET - DÍA
Se describe la locación y sus personajes. Al nombrar un personaje la primera vez en el texto del guión, se debe incluir su NOMBRE en mayúsculas sostenidas seguido de un paréntesis en el que se revela su edad. Luego puede seguirse escribiendo en minusculas o mayusculas segun el gusto del guionista.

Los textos dirijidos al lector, también van en mayúsculas, por ejemplo: Un cartel que dice "CUIDADO - PERROS BRAVOS".

PERSONAJE (VOZ)
Diálogo, Diálogo, dialogo diálogo diálogo, diálogo.

Cuando el personaje es un narrador se utiliza la siguiente nomenclatura:

PERSONAJE (V.O.)
Diálogo...

Cuando el personaje esta fuera de campo pero los otros escuchan su voz a través de un telefono por ejemplo se utiliza la siguiente nomenclatura (corresponde al inglés "Off-Screen")

PERSONAJE (O.S.)
Diálogo...

Cuando el personaje se encuentra en el mismo espacio de la escena, pero no es registrado por la cámara, se utiliza la expresión "Off-Camera".

PERSONAJE (O.C.)
Diálogo...

Posteriormente tu guion literario en el portafolio del aprendiz y en plataforma territorium con el nombre **07_02 _ GUIÓN_ LITERARIO.**

Duración 15 horas

Ambiente requerido: Espacio de trabajo para 33 aprendices, computadores, internet.

Materiales: papel y lápiz, formatos de guion y material de apoyo.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

3.3.1. Integrar la fotografía en la construcción de guiones por medio de la exploración de los diferentes planos y encuadres fotográficos para la elaboración de una historia basada en el concepto de los cómics, tomando como personaje a cada uno de los integrantes del equipo de trabajo.

Héroe del comic´s.

Alguna vez pensaste en cómo serías si fueras un héroe, un protagonista de una historia de cómic o hacer parte de una gran historia, esta es tu oportunidad de debutar como uno de los grandes y lograrlo de la manera más sencilla y divertida usando tu celular y tu imaginación, no solo realizaremos una actividad más sino que te sumergirás en uno de los universos más grandes donde aprenderás a vivir emocionantes aventuras.

1. Reúne un equipo de trabajo de máximo (X) aprendices
2. Revisa el siguiente material para tener las bases necesarias en elementos de la narración audiovisual https://www.emaze.com/@ACZIWRCW/elementos-de-la-narracin-audiovisual
3. Exploren una tira cómica (material de Apoyo_ Comic).

4. Cree una historia que pueda ser contada usando viñetas de cómics deberá tener en cuenta el contexto, los personajes y las partes de la historia
5. Toma las fotografías necesarias de las escenas aplicando los diferentes conceptos de planos y encuadres para cada viñeta recuerda seleccionar un buen escenario y vestuario para la actividad
6. Selecciona una herramienta de representación gráfica de su preferencia (puede utilizar https://www-es.pixton.com/) para organizar las fotografías y que pueda realizarlo en forma de estilo comic´s (ver el siguiente material sobre elementos del comic denominado ¿Qué es un cómic y qué elementos lo componen? usando el siguiente enlace https://www.domestika.org/es/blog/7964-que-es-un-comic-y-que-elementos-lo-componen.)
7. Deberás integrar los elementos gráficos que son distintivos de los cómics como globos, nubes Onomatopeyas para representar de manera escrita los sonidos, usar estilos de letras representativas, puede descargar elementos para comic en .png o en páginas de descarga libre de vectores.
8. Presenta los gráficos en el formato de preferencia de la historia y compartir con los otros compañeros de la formación cada una de las historias.

Subir evidencia en el portafolio del aprendiz con el siguiente nombre
07_01_Heroe_del_Comic

Duración 10 horas
Ambiente requerido: Espacio de trabajo para 33 aprendices, computadores, internet.
Materiales: computador, conexión a internet, lápiz, papel blanco o libreta de apuntes, celular con cámara que cuente con buena resolución, vestuario necesario y apropiado (considerado por el aprendiz).

3.3.2. Escriba y estructure el guion técnico de su spot publicitario.

Debes convertir la historia que escribiste con nomenclatura de escenas, números de plano y locación en una historia escrita para la cámara. Debes prestar especial atención a los valores de plano y nomenclatura que se explican en el taller en el material de apoyo nombrado como **07_03 GUIÓN TÉCNICO _01_ GUIÓN GRÁFICO**, en este taller también encontrarás la plantilla para la realización del guión técnico.

Posteriormente tu guión técnico en el portafolio del aprendiz y en plataforma territorium con el nombre
07_03_ _ GUIÓN TÉCNICO.

¡Anímate a escribir tu película en lenguaje audiovisual!

Duración 20 horas

Ambiente requerido: Espacio de trabajo para 33 aprendices, computadores, internet.

Materiales: papel y lápiz, formatos de guion y material de apoyo.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento:

Actividad de aprendizaje 10_04 Dibuja tu película

Escriba y estructure el storyboard de su spot publicitario.

Diseñe el storyboard de su vídeo institucional o promocional de la empresa, presente la propuesta visual escena por escena. El storyboard debe tener en cuenta ángulos y ejes de cámara, plano y contraplano, encuadres y movimientos que permitan crear un estilo y un buen ritmo visual para la historia.

Consulte la carpeta de material de apoyo aprendiz en la cual encontrará un taller especialmente diseñado para esta actividad nombrado como **07_04_STORYBOARD_01_ GUIÓN GRÁFICO el cual también contiene la plantilla de storyboard, preste especial atención a las explicaciones de su instructor líder.**

Duración 15 horas

Ambiente requerido: Espacio de trabajo para 33 aprendices, computadores, internet.

Materiales: papel y lápiz, formatos de guion y material de apoyo.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de conocimiento: Evaluación de conceptos **Evidencias de Desempeño**: Elaboración de la propuesta escrita del tráiler. a) Comentario del foro “Introducción al guion”. b) Story Line c) Línea de tiempo d) Tres actos	Realiza la macroescritura de un Guion o libreto para el tráiler conforme a la metodología establecida. Desglosa la microestructura de libretos conforme a la duración del programa y a la secuencia dramática. Desarrolla escenas en secuencia de acuerdo con la	Foro/Rúbrica Evaluación Documento escrito GFPI-F-135 V01 Tráiler.

e) Escenas de cada acto f) Guion y Libreto en el formato. g) Guion técnico h) Story boards escaneado o vectorizados. i) Debe entregarse un documento en formato PDF Calibri 11. **Evidencia Procedimental:** realización actividad heroe del comic Evidencias de Producto. Guion y libreto del tráiler.	Acción dramática y la resolución de la historia. Identifica y describe etapas de la unidad dramática considerando los criterios de la organización. Escribe los guiones utilizando procedimientos creativos acordes con la idea concebida	Sustentación de la propuesta del tráiler.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Angulación: Inclinación del eje de la cámara respecto al sujeto que ha de ser captado.

Angulo contrapicado: Cuando la cámara se sitúa por debajo del sujeto.

Ángulo normal o neutro: Cuando el eje del objetivo está a la altura del sujeto, paralelo al suelo.

Ángulo oblicuo o aberrante: Cuando el eje de la cámara se inclina a derecha o izquierda. Vertical.

Ángulo picado. Cuando la cámara se sitúa por encima del sujeto.

Argumento o trama. Desarrollo de un tema por medio de la acción que se narra.

Atmósfera. Se denomina atmósfera al espacio de influencia de una película, al ambiente favorable o adverso que se pretende crear en determinadas escenas. En el cine la atmósfera se planifica con cuidado con el fin de lograr la comunicación interactiva entre lo que hay en la pantalla y el espectador. Para ello, toda la trastienda del cine se vuelve operativa, los decorados, la música, los movimientos de cámara, el ritmo, la puesta en escena, los sonidos ambientales.

Autor, Cine de… Es el realizado por directores que se caracterizan por algún estilo o cualidad, y que controlan todo el proceso cinematográfico, incluida postproducción.

Banda sonora. Puede ser óptica, que se registra haciendo incidir un rayo luminoso que varía de intensidad con la variación de timbre y velocidad de sonido sobre una película virgen, magnética, cuando está adherida a la película en una banda estrechísima, o es una cinta de 35 mm., que se proyecta en doble banda.

Físicamente es la tira óptica o magnética impresa a la izquierda de los fotogramas que almacena todos los sonidos. Figuradamente es el conjunto de sonidos del film: voz, música, efectos sonoros...y silencio. De forma incorrecta se llama así a la música de la película para su venta en disco.

Clímax: 1) momento crucial situado en el tercer acto, cuya existencia culmina el curso dramático de la acción y provoca la resolución de la trama. Suele producirse en el momento de mayor conflicto para el protagonista y, en la mayoría de los casos, a través de una decisión seguida de una acción, le conduce a la consecución o no consecución definitiva de su meta dramática, por medio de una confrontación final con las fuerzas antagonistas. Habitualmente es el vehículo estructural que provee respuesta a la cuestión dramática que el público se ha ido planteando a lo largo de la historia. El clímax debería también resolver todas los subtramas contenidas en La historia, pendientes de resolución. Normalmente suele dar al público lo que espera pero no en la forma que lo espera, subrayando el mensaje de la película. 2) Cenit de un desarrollo dramático determinado. Según esta definición se puede hablar del “clímax” de una escena, de una secuencia o de la historia en general.

Comedia. Género destinado a provocar risa y diversión.

Complicaciones: barreras dramáticas que obstaculizan el progreso del protagonista hacia su meta.

Concepto (logline): argumento básico de un guión descrito en unas pocas palabras que recogen su esencia, en tiempo presente. Los seguidores estrictos de la ortodoxia no permiten más de cinco líneas.

Conflicto: encuentro enfrentado de acciones, metas, emociones y deseos que tienen lugar en la historia.

Conflicto externo: conflicto dramático de un personaje con alguien o algo de su entorno.

Conflicto interno: conflicto dramático de un personaje consigo mismo por coexistencia de dos líneas de pensamiento, emoción o acción opuestas entre sí.

Consecuente: contenido dramático que adquiere sentido y relevancia especial gracias a que alguno de sus elementos se ha sembrado como antecedente de poca significación dramática en un periodo anterior. Se le conoce también como pay-off.

Continuidad/raccord/racor. En el guión es la construcción absolutamente detallada de la historia redactada de manera literaria, escena por escena y con sus diálogos. En el rodaje es coherencia entre los elementos de un plano y los de los siguientes. Al rodarse las películas frecuentemente en desorden cronológico (ya que se filma atendiendo a campos de luz, decorados, intensidad de las secuencias, climatología o compromisos de disponibilidad de actores, medios o personal técnico), el cuidado de la continuidad es esencial para evitar rupturas en la fluidez de la acción o el diálogo, así como discrepancias en los detalles, grandes o pequeños.

Copyright: derecho de propiedad intelectual, y símbolo usado para denotarla, especialmente en los países anglosajones. Se simboliza con ©, el año de creación de la obra y el nombre de quien ostenta el derecho (que no tiene necesariamente por qué ser su creador). En Estados Unidos e Inglaterra existen diversos servicios online para registrar el copyright de obras audiovisuales y guiones.

Corte. Es la forma directa de efectuar la transición entre dos planos. Se llama también cambio de plano por corte simple.

Cortometraje. Película de una duración menor a 30 minutos.

Courier 12: La fuente más común – junto a la Courier New 12- que se usa internacionalmente para la escritura de guiones.

Crisis: punto en la acción dramática donde todo se detiene al alcanzar el punto más bajo; es una pausa dramática que inicia el último tramo hasta el clímax de la historia. Ante la “crisis” el protagonista se muestra tal y como realmente es y su reacción a ella es la que suele conducir al clímax.

Crédito. (Por rótulos, títulos). Anglicismo innecesario que se refiere a los títulos que anteceden o siguen a una película, en la que se citan todos los datos de realización de la misma. A veces se les denomina, en redundancia, títulos de crédito. Tienen una gran importancia para conocer lo que hay tras una película. Algunos directores se han esmerado en presentarlos de forma cinematográfica convirtiéndolos en verdaderas obras clásicas.

Cuadro. Zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla.

Decorados. Espacios artificiales de diversos materiales y en especial de cartón-piedra y madera que simulan lugares reales. Durante mucho tiempo los directores los preferían, debido a la facilidad para el control de la luz y para el movimiento de la cámara. A partir de los movimientos cinematográficos europeos tras la II guerra Mundial, los escenarios naturales, -rodar en las calles, por ejemplo- se hicieron cada vez más comunes.

Desarrollo: nombre que recibe el segundo acto de la estructura clásica, que tiene una duración aproximada del 50% del tiempo de la historia y se caracteriza por presentar una serie de complicaciones progresivas en el camino del protagonista hacia su meta dramática. En las historias de final feliz, el desarrollo suele culminar en un punto de crisis que da paso al tercer acto.

Descripción: detalle de lo que vemos en la película, especialmente acciones y aspectos visuales de las localizaciones, personajes o vestuario. Se describe siempre en tiempo presente y sólo se debe plasmar lo que se puede ver en la película. Es inadecuado describir sensaciones, pensamientos, acciones por venir, acciones pasadas, justificaciones, explicaciones y conceptos etéreos más allá de lo visible en ese mismo instante.

Desenlace: Es el momento final de un film, en el que se resuelve el relato, feliz, trágicamente o con final abierto a varias posibilidades.

Detonante: incidente situado en el primer acto y que determina una nueva dirección de la historia usualmente al provocar o imponer un rumbo distinto a su protagonista, ligado éste al conflicto dramático central que se plantea.

Deus ex machina: resolución de un conflicto por medio de la aparición de un elemento sin antecedentes que lo justifiquen. La resolución, conveniente a las intenciones del autor, cobra unos tintes providenciales o azarosos que el público no suele admitir, por inverosímiles.

DÍA: luz diurna que el guión indica que hay en el exterior mientras transcurre la escena, en contraposición a otros tipos de alternativa, como AMANECER, ATARDECER o NOCHE .En el guión, viene indicado en el encabezamiento de la escena, en mayúsculas, tras la localización y antecedido por uno o dos guiones. Se refleja en el encabezamiento de escena tanto si estamos en el exterior como en el interior. Ejemplo: INT. OFICINA –DÍA.

Diálogo: frases habladas por los personajes. A diferencia de otros formatos, en guión viene escrito con unos márgenes mayores al resto de las descripciones de la película, en el centro y debajo del nombre, en mayúscula, del personaje que lo emite.

Diálogos en off: aquellos que se expresan como pensamiento de los personajes, son pronunciados fuera de cuadro o forman parte de una narración. Se indican con la palabra OFF entre paréntesis y al lado del personaje que los pronuncia.

Diégesis: término de la semiótica utilizado para denominar a todos los elementos de la narrativa, ya estén presentes o no en imagen. Incluye tanto las acciones y diálogos presentes como los ausentes, mientras pertenezcan a la historia narrada.

Diegético: perteneciente a la historia que se narra.

Director/directora: Responsable creativo del film. Es su función dirigir la puesta en escena a partir de un guion técnico en el que debe tener gran responsabilidad y libertad. Debe también supervisar el montaje, aunque no siempre los responsables de producción les permiten total libertad. Muchos directores aspiran también a producir con el fin de tener la libertad plena.

Disuelve a: término empleado, en ocasiones, para indicar una transición por encadenado de escenas.

Doblaje. Aplicar la voz en los diálogos tras el rodaje, y montaje, del film. Se utiliza para poner en el idioma de los espectadores lo que se había rodado o producido en otro idioma.

Documental. Según Grierson, es un tratamiento creativo con imágenes reales. Es muy relativa la definición pues en el género documental, para presentar algo como real, se utilizan en la mayoría de ocasiones unas grandes dosis de truco y manipulación.

Duración: tiempo estimado que dura la obra. En el formato estándar se suele calcular a página por minuto, realizando pequeños ajustes en función del supuesto ritmo de rodaje y de la pericia del guionista para extenderse de forma adecuada en la descripción de la acción – guardando la equivalencia con su tiempo en escena-, y no extenderse innecesariamente en otros detalles de poca presencia escénica. En formato no estándar, se debe recurrir a la pericia de quien lo estima.

Edición: Se llama así al montaje cuando se hace en vídeo o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar.

Edición Digital: Montaje elaborado mediante equipos informáticos, ya sea basado en hardware o software.

Efectos especiales (FX). Todo el cine está repleto de efectos especiales, ya sean difíciles o complicados, aunque generalmente se les asigna más a los que son peligrosos o complicados. Lo que sí es característico de ellos es que siempre responden a técnicas de trabajo, algunas muy sofisticadas. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos... La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales GtrFuPcI-aF-d1o35s,V0la1 nieve la sangre falsa, etc.

Eje de cámara: Recta imaginaria definida por la orientación de la cámara, que se extiende desde ésta al objeto filmado.

Elipsis. Es un salto en el tiempo y/o en el espacio. El espectador no pierde la continuidad de la secuencia aunque se han eliminado los pasos intermedios.

Encabezado de escena: indicaciones de inicio de escena que señalan si una escena es interior o exterior, la localización o lugar donde sucede, y la luz o momento del día (amanecer, día, atardecer o noche). Usualmente, incluye el número de escena y todas estas variables se escriben en mayúsculas. Ejemplo: 21 INT. GARAJE ROBERTO – DÍA Cuando la localización es parte de un conjunto mayor, se establece primero el conjunto mayor y después el menor. Ejemplo: INT. CASA DE SARA. COCINA – DÍA.

Encadenado. Una transición de planos por sobreimpresión pasajera, más o menos larga, de las últimas imágenes de un plano y las primeras del plano siguiente.

Encuadre. Es la selección del campo abarcado por el objetivo en el que se tiene en cuenta el tipo de plano, el ángulo, la altura, y la línea de corte de los sujetos y/u objetos dentro del cuadro, y su precisa colocación en cada sector, para lograr la armonía de la composición y la fluidez narrativa con que se habrá de montar posteriormente. Es decir, la forma de organizar la toma. Es uno de los momentos más delicados e importantes de la filmación ya que en él se tiene en cuenta el tipo de plano, la colocación de objetos y actores, la ubicación de la cámara y todos los puntos de vista que se requerirán para iniciar la toma.

Época: tiempo en el que transcurre la historia.

Escaleta: lista de escenas del guion con breve descripción de estas, que marca la progresión dramática de la obra. Una escaleta completa lleva todas las escenas del guion, si bien en ocasiones se utilizan escaletas intermedias, que llevan únicamente los grandes bloques de secuencias. Una escaleta muy detallada en su descripción puede ser origen de un tratamiento secuenciado.

Escena: unidad básica del guion formada por una serie de planos que forman una acción dramática dentro de la trama y que normalmente mantienen constantes la unidad espacial y temporal.

Estructura: orden y forma en que se presenta lo que pasa en una historia. Se considera el esqueleto del guion, que en la historia cinematográfica tradicional se ajusta a un primer acto de planteamiento con un incidente clave o detonante, un segundo acto de desarrollo usualmente acabado en crisis, y un acto de desenlace con un clímax y resolución, siendo el protagonista el epicentro de la historia. Existen, asimismo, estructuras alternativas.

EXT.: Abreviatura de Exterior, significando la escena tiene lugar en el exterior o al aire libre, en contraposición a aquella que sucede en el interior de una estancia.

EXT./INT.: Abreviatura de exterior/interior, significando que la escena tiene lugar tanto en el exterior como en el interior de una estancia sin romper la unidad dramática. Es el caso de las escenas que empiezan en cualquier exterior de un edificio o construcción y, sin producirse un corte, se nos lleva hasta el interior, usualmente siguiendo a un personaje. A veces, se escribe para indicar que los planos de un vehículo se rodarán desde fuera y desde dentro del mismo. Establecimiento: sinónimo de planteamiento.

Exposición: sinónimo de planteamiento.

Extradiegético: no perteneciente a la historia que se narra, pero integrado a ésta para complementarla o potenciarla. Ejemplo: música o efectos sonoros no pertenecientes al relato.

Falta de raccord/racor. Es la ausencia de coherencia entre dos planos. Algo que sobra o que falta, una copa vacía y luego llena. En realidad, se llama a cualquier incoherencia entre secuencias, a un anacronismo muy significativo, no previsto, de época (un reloj en un personaje medieval).

Film editor: (Ang.) Nomenclatura que recibe el montador en lengua inglesa.

Flashback (vuelta atrás). Es un recurso narrativo por el que se cuentan hechos ya sucedidos. Por medio del recuerdo, del sueño, de la narración de una historia, de la diferente óptica de un suceso por parte de varios personajes, a partir de la lectura de un libro de historia. Como ejemplo se puede poner Ciudadano Kane, de Orson Welles.

Flashforward (ir hacia delante). Es una escena soñada, o proyectada hacia el futuro, o pensar lo que hubiera sido. La secuencia de los panecillos de Charles Chaplin en La quimera del oro.

Fondo: algo que tiene lugar en un segundo plano de importancia y sirve para complementar el elemento de importancia principal. Se puede hablar de “acción de fondo”, “luz de fondo”, música de fondo”, “sonido de fondo”. En audio, “fondo” significa acompañamiento sonoro.

Formato de guión: Normas convenidas para escribir un guión.

Formato estándar: formato de guión diseñado para facilitar los cálculos de preproducción. Sus características fundamentales son las siguientes: las descripciones de acción y personajes se realizan a lo ancho de la página en márgenes cortos, y los diálogos se ubican en el centro de la página en márgenes amplios y antecedidos por el nombre del personaje que habla (en la línea anterior) escrito en mayúsculas y con margen casi en el centro de la página; la mecanografía es a un espacio, excepto en el paso de diálogos a descripción, que tiene doble espacio, y en el paso a una nueva escena o secuencia, que tiene tres espacios; los títulos de las escenas o encabezados van en mayúsculas. El formato de guión estándar se escribe en Courier 12 o Courier New 12 y se calcula, grosso modo, que cada página de guión corresponde a un minuto de película. Por otra parte, las descripciones se escriben en presente, exponiendo sólo aquello que puede ver el público, sin explicaciones adicionales, y omitiendo instrucciones de cámara. Los programas informáticos exclusivos de formato de guión controlan con detalle las variables del formato estándar, facilitando, así, la tarea al guionista.

Fotograma. Cada uno de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica rodada en celuloide. Es el elemento más pequeño de la película.

Frame: (Ang.) Equivalente del fotograma en soporte magnético (cinta de vídeo, donde la imagen está codificada electrónicamente). Un segundo de vídeo está compuesto de diversos números de frames, según la norma de grabación. En la norma PAL, utilizada en la mayoría de países europeos, un segundo contiene 25 frames. En la norma NTSC, estándar norteamericano, un segundo contiene aproximadamente 30 frames.

Free cinema. En Gran Bretaña, es el equivalente al «cinema verité» en Francia. El «free cinema» Se encuadra dentro de una estética contestataria, insatisfecha con la sociedad en que vive, crítica para con su sociedad puritana y clasista; plantea las inadaptaciones sociales que ocasiona la vida en las grandes ciudades

Industriales y la soledad del hombre contemporáneo en ellas. Los cineastas más representativos han sido Lindsay Anderson, Tony Richardson o Karel Reisz. En la Alemania federal, el «nuevo cine alemán» generó cineastas como Fassbinder, Herzog o Wenders. Hay que tener en cuenta en todos ellos la influencia del «Mayo del 68».

Fuente: Tipo de letra usada. Para los guiones, la fuente usual es Courier 12 o Courier New 12.

Fuera de campo. Acción o diálogo que oímos pero no vemos ya que tiene lugar fuera del campo visual o capo de la cámara.

Fuera de pantalla (O.S.): parte de la acción dramática (acción o diálogo) que no está en pantalla, ya esté presente o no en la escena, usualmente percibida en forma de sonido o diálogo que llega sin estar a la vista su fuente emisora. La diferencia fundamental con el término O.C. es que, en éste, el personaje está fuera de campo, pero dentro de la escena, mientras que en O.S. el sujeto puede estar o no estar en escena (como cuando habla desde otra estancia). Cuando un diálogo está fuera de pantalla, para indicarlo se suele poner entre paréntesis las siglas del término en inglés “off-screen” (fuera de pantalla) (O.S.) o el término OFF, también entre paréntesis, siempre al lado del nombre del sujeto que lo pronuncia.

FUNDE A: expresión de fundido.

FUNDE A BLANCO: expresión para indicar un cierre en blanco.

FUNDE A NEGRO: expresión para indicar un cierre en negro.

Fundido. Es una transición entre planos, en la que desaparece progresivamente la imagen que se fundía en negro y se disuelve por completo antes de que otra imagen surja de la misma oscuridad. Oscurecimiento gradual de la pantalla hasta quedar totalmente negra (fundido en negro) o, excepcionalmente de otro color, abriéndose el siguiente. Fade-in se llama al que cierra y fade-out al que abre. Se usa para indicar el paso del tiempo o un cambio radical de escenario.

Fundido encadenado. Es un fundido más suave, en el que el plano es sustituido por otro que se le superpone progresivamente, sin corte.

Gag. Es un «golpe cómico» que no se espera. Puede ser visual, verbal o sonoro. Es tan importante en la historia del cine que durante muchos años ha existido en Hollywood la profesión de «gagman», que era quien inventaba las ocurrencias. En las películas cómicas estaba al lado del director para improvisar situaciones durante la misma acción del rodaje.

Género: 1) cada una de las partes de una clasificación que englobe al conjunto de obras audiovisuales. 2) término que engloba un conjunto de películas con un denominador común estilístico o temático. Se pueden dividir las películas en películas de ficción y documentales, y también en películas narrativas y abstractas. El cruce de posibilidades determina cuatro grandes géneros: ficción-narrativa, ficción-abstracta, documental-narrativo y documental-abstracto. También se llama género a los subgéneros de ficción narrativa que se engloban según tema o estructura. Éstos incluyen: “acción”,“comedia”, “drama”, “suspense”, “western”, “terror”, “ciencia-ficción”, “fantasía”, y “biografía” entre otros, y combinaciones o mezclas de los mismos.

Los géneros suelen tener una serie de elementos estructurales propios que les caracterizan, y que muchas veces
Se utilizan como referencia en la crítica.

Giro: inesperado cambio de rumbo en la trama marcado por un suceso inesperado cuyo objetivo esencial es intensificar el interés del público en la historia.
Grúa. El vehículo que soporta la cámara, que va sobre una plataforma giratoria y permite realizar multitud de movimientos. Es esencial para los planos secuencia complicados.

Guión: obra escrita sobre la que se construye la película. Consta de diálogos, descripciones de personajes y acción. El guión describe lo que se puede ver en imágenes y no divaga sobre cualidades o matices que no puedan ser materializados físicamente en el rodaje. Su forma es precisa y conviene que esté escrito en un formato adecuado (ver formato de guión). Normalmente, los guiones de películas de ficción siguen una estructura clásica, dividida en tres actos, y su función es proveer de una historia que pueda ser contada en imágenes.

Guión literario: guión escrito por el guionista. El guión literario no debe incluir tipos de plano y otras indicaciones de cámara, ya que éstas serán añadidas posteriormente en la confección del guión técnico.
Guión técnico: Guión al que se le ha incorporado una numeración de escenas y descripción del tipo de planos a utilizar en cada una de ellas. También suele incluir estimación de tiempo de rodaje e indicación de efectos especiales. El director rueda la película a partir de este guión y lo suele configurar él mismo.

Historia: conjunto de hechos narrados recogidos en un argumento. Incidente clave: Detonante de la historia.
Inserto: plano corto de un objeto para subrayar su presencia dentro de una escena determinada.

INT.: Abreviatura de interior, significando una escena que tiene lugar en el interior de una estancia, en contraposición a aquella que sucede en el exterior, es decir, al aire libre.

INT. /EXT.: Abreviatura de interior/exterior, significando que la escena tiene lugar tanto en el interior de una estancia como al aire libre, sin romper la unidad dramática. Es el caso de las escenas que empiezan en cualquier interior y, sin producirse un corte, se nos lleva hasta el exterior, usualmente siguiendo a un personaje.

Intercalado: indicación de que la acción va y viene entre dos o más escenas, sin marcar puntos de corte. Es muy usual en escenas de llamadas telefónicas; en ellas se hace constar ambas localizaciones (con encabezados correlativos) con la indicación de “INTERCALADO”, debajo de los encabezados.
Interrupción: indicación de que un personaje interrumpe el diálogo de otro. Se indica con tres puntos suspensivos (…) o un doble guión (--).

Jirafa/Boom. Es el soporte telescópico que se utiliza para sujetar el micrófono sobre los actores y moverlo al lugar necesario para captar todos los diálogos. Se coloca a suficiente altura sobre los intérpretes con el fin de que la cámara no lo filme.

Jump-cut: (Ang.) Montaje que supone un salto visible en la continuidad de la acción, provocando un salto apreciable, ya sea de personajes o situaciones.
Largometraje. Película de duración superior a 60 minutos.

Locación: 1) lugar físico donde se desarrolla la escena. 2) Escenario. Para el encabezado de escena la

localización se debe describir uniformemente en todo el guión; es decir, CASA DE JUAN, no puede convertirse

En CASA JUAN o PISO DE JUAN en ocasiones posteriores, sino mantener la homogeneidad de la denominación a lo largo de todo el guión. A efectos de una mayor claridad en el desglose y en la creación del plan de rodaje, el guionista expondrá las localizaciones de mayor a menor; es decir: CASA DEJUAN. COMEDOR, en vez de COMEDOR. CASA DE JUAN. Asimismo las localizaciones menores que forman parte de una mayor serán separadas de ésta y escritas a continuación, para favorecer el desglose. Así pues, predominará CASA DE JUAN.COMEDOR o CASA DE JUAN. COCINA sobre formas COMEDOR CASA DE JUAN o COCINA CASA DE JUAN, de manera que favorezcan la categorización por la variable "CASA DE JUAN". (En Scriptum la separación entre el conjunto mayor y menor se establece con cualquier signo, p.e. punto y coma ";", pero no con punto "." ni con guión "-").

Luz: tipo de iluminación que el guión indica que hay en el exterior mientras transcurre la escena, en contraposición a otros tipos de alternativa. Usualmente se dividen en: DÍA, NOCHE, AMANECER o ATARDECER, siendo los dos primeros los más comunes. En el guión, viene indicada en el encabezado de escena, en mayúsculas, tras la localización y antecedido por uno o dos guiones. Se refleja en el encabezamiento tanto si estamos en el exterior como en el interior. El objetivo último de la indicación no es que se sepa si es por la mañana o por la tarde, sino el tipo de iluminación que habrá en la escena, a efectos de plan de rodaje. Por esa razón no cabe diferenciar DÍA/TARDE pero si DÍA/ATARDECER, por cuanto cambian significativamente las características de la iluminación.

Mediometraje. Película con duración entre 30 y 60 minutos.

Melodrama. Género en el que se entremezcla lo sensible y emocional a la vida cotidiana. Mensaje: idea o concepto básico que se quiere comunicar a través de la película.
Montaje. La organización de la película tras el rodaje. Elegir, cortar y pegar los diferentes trozos de película, con una idea determinada por el guión. Durante el proceso de montaje se seleccionan y descartan secuencias y se imprime el ritmo a la película.
Motivación: razones que residen tras las acciones de un personaje y que le impulsan a reaccionar o actuar de la manera que lo hace. La motivación es un elemento dramático esencial, muchas veces descuidado en la construcción del personaje. Dos personajes con objetivos idénticos pueden tener muy distintas motivaciones, de ahí la necesidad de establecerlas para dotar de dimensión humana a los personajes. Por otra parte, las acciones sin motivaciones claras o comprensibles, suponen grietas estructurales que pueden desembocar en la incredulidad por parte del espectador.

Panorámica. Movimiento de rotación de la cámara sobre su soporte. Puede ser horizontal, vertical, circular, de barrido.

Película. Es la cinta que se proyecta. Ha sido con el tiempo de diversos materiales. La más conocida en sus primeros cincuenta años fue la de celuloide. Actualmente se hacen de triacetato de celulosa, que no se inflama. Es sus bordes tiene unas perforaciones que sirven para el arrastre en el proyector. Los formatos de la película son muy variados, pero los más comunes han sido los de 16 mm., y 35 mm. El de 70 mm se hizo muy común en la década de 1960, hasta el presente. En cine familiar y amateur se ha trabajado mucho con 8 mm.

Persistencia retiniana. El ojo retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de su desaparición, lo que permite ver 24 imágenes fijas por segundo como una imagen en movimiento

continuado. Roget, físico, descubrió el fenómeno en 1824.

Plan de rodaje. Se llama a un documento gráfico, normalmente en forma de tablero, que indica a los participantes en el rodaje, en un calendario, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la participación de actores y figurantes y los requerimientos de todo orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo.

Plano. Es lo filmado de una sola vez. No obstante, plano también se llama el espacio que recoge la filmación en relación con la figura humana: plano general, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano, plano detalle.

Plano-secuencia. Secuencia filmada en continuidad, sin corte entre planos, en la que la cámara se desplaza de acuerdo a una meticulosa planificación.

Planteamiento. Siguiendo la terminología de la literatura, es la parte inicial de la trama en la que se presentan los personajes y el conflicto que se va a desarrollar.

Productor. Es quien aporta (o gestiona la búsqueda) el dinero para la película. A veces se convierte en productor ejecutivo, cuando debe controlar el presupuesto, hacer los contratos, conseguir los permisos de rodaje, procurar la comida y alojamiento del equipo.
Raccord (Racor). Es la coherencia entre unas secuencias y otras. En gramática equivale al papel que hace la concordancia. Si una actriz lleva un vestido roto en una secuencia debe mantenerse así mientras dure esa situación. Lo contrario se llama «falta de raccord».

Realizador. A veces sinónimo de director. Se le llama sobre todo cuando se ocupa sólo de la puesta en escena y del rodaje.

Ritmo. Es el movimiento que se imprime a la acción en una película y se consigue adecuando la duración de cada plano y los recursos sonoros, icónicos y expresivos que se utilizan. El ritmo puede lograrse con planos de corta duración y numerosos, en un ritmo rápido, con planos de larga duración y muy poco numerosos, en un ritmo lento, planos cada vez más breves, o cada vez más largos (in crescendo), o sin norma fija, con cambios bruscos. Los sonidos y la música pueden apoyar el ritmo de las imágenes.

Rush. Se llama a los fragmentos de cada toma.

Script. Se llama así al secretario de rodaje. Realiza una función muy importante y de gran responsabilidad en el desarrollo de la película. Una de sus más relevantes tareas es la de lograr que haya continuidad entre las escenas, dejando claramente constancia de cualquier detalle que vaya a ser continuado en la secuencia posterior, aunque medien entre ellas días o espacios de tiempo muy amplios, con el fin de evitar incoherencias de rodaje y faltas de racor.
Secuencia. Es una acción un tanto complicada en la que se mezclan escenas, planos, lugares. No tienen por qué coincidir en ella en tiempo fílmico y el real. Poseen una unidad de acción, un ritmo determinado y contenido en sí misma. Se puede comparar al capítulo de una novela.

Serie B. Películas de menor presupuesto en función de expectativas comerciales.

Sonido directo. Grabar los diálogos y sonidos al mismo tiempo que se realiza el rodaje. Se gana en naturalidad pero se pierde en claridad de voz.

Suspense. Estrategia creada por el director de una película para mantener en vilo al espectador, ya sea mediante recursos que prolongan la tensión, o dando informaciones al espectador sobre cosas que los protagonistas no conocen.

Sound track. Es una banda en la que se registran los sonidos de todas las bandas menos la de diálogos.

Story Board. Es como un cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar y van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes. Es muy útil en el momento del rodaje, pues facilita el trabajo de los técnicos sobre todo en secuencias de acción. Es imprescindible donde hay efectos especiales que posteriormente han de superponerse.

Tema. La idea o ideas de fondo que se quieren transmitir a través de una trama argumental.

Títulos de crédito (ver créditos). Son los rótulos que aparecen al principio y al final de la película: título, nombres de los actores y otros profesionales que han trabajado, y otras informaciones interesantes sobre el film.

Toma. En la gramática del lenguaje, se puede decir que la toma es el momento que transcurre desde que el obturador se abre hasta que se cierra. Equivale a la palabra plano, que es la unidad operativa elemental de la película. Si el fotograma es la palabra, el plano es la frase. Es la filmación o fotografiado. También se llama a la acción de filmar: vamos a hacer una toma.
Tráiler. Es el avance de una película. Se realiza con fines publicitarios, para que los espectadores de una película queden atraídos por otra que se proyectará en el cine días después. Actualmente los podemos ver en Internet, mucho más cortos. Directores de fama, como Orson Welles han hecho tráileres de sus películas, que hoy son considerados como verdaderas obras de arte.

Trama. Línea de estructura de una historia en donde se planifican los conflictos y las tensiones para tener atrapada a la audiencia con el desarrollo de los acontecimientos.

Travelling. Movimiento de cámara obtenido mediante el desplazamiento de la misma sobre raíles o cualquier otro sistema.

Thriller. Género cinematográfico o literario que persigue despertar la emoción, la intriga, la tensión y el suspenso a partir de la narración de algún hecho criminal o judicial, también puede referirse a las películas cuyo fin es un tanto abierto, inconcluso y que se prestan a distintas interpretaciones.

Voz en off. Es la voz de alguien que no está en escena. Puede ser narrador, un pensamiento de alguien que está en escena, una canción desde fuera de campo, etc.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Zettl, Herbert. Television production handbook. Wadsworth Publishing Company, Boston,

1999. Hunt, Robert Edgar. Dirección. Bases del cine. Parramón Ediciones. Barcelona, 2010.

Chion, Michel. Cómo se escribe un guion. Signo e imagen. Ediciones Cátedra.

Madrid, 2006.

http://www.bbc.co.uk/worldservice/arts/features/howtowrite/screenplay.shtml

http://www.screenwriting.info/

http://www.creative-writing-now.com/write-a-movie-script.html

http://www.crackingyarns.com.au/2011/05/01/30-questions-to-ask-a-

screenplay/

https://storytellingdigital.com/2014/12/18/storytelling-estructura-

relato/

CONTROL DEL DOCUMENTO

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	JEICKSON GIL	INSTRUCTOR	Artiuclación	30/11/2021
Autor (es)	LAURA MILENA GÓMEZ MOLINA	INSTRUCTOR	Articulación	6/12/2021

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**Julian Camilo Maturana Martínez**	**INSTRUCTOR**	**Articulación**	**6/07/2022**	**Ajuste actividad 3.1.** **Ajuste actividad 3.3.1**