**PAUTAS PARA LOS RESPONSABLES DE LOS GUIONES**

1. Dinámica de presentación en el grupo de trabajo (20 min)
2. Lluvia de ideas y selección de una idea (10 min) Cada alumno vendrá con 3 ideas preparadas para presentar al grupo.
3. Discutir y escribir el argumento de la historia, máximo 10 líneas (20 min)
4. Personajes necesarios para la historia: con sus nombres y si se quiere forma de ser (10 min)
5. Escritura de los diálogos por escenas (pueden añadir como acotaciones las indicaciones para los actores). (1-2 horas)
6. Tipos de planos y ángulos 1 hora. Se facilitará una ficha de teoría al alumnado, se comentará y se procederá a la práctica con sus teléfonos móviles.
7. Storyboard: hacer el esquema de grabación con los posibles planos y ángulos a grabar. 2 horas

DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN (elegir una)

**1. Primera dinámica.**

Cada alumno elegirá un sonido que le represente. Por ejemplo, pueden ser de animales: guau, pío, miau.

Primero, un alumno tiene que decir esta frase con su nombre y lo que le gusta:

Me llamo \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ y me gusta \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Si a alguien también le gusta tiene que hacer su sonido.

Se puede repetir la dinámica con “no me gusta”.

**2. Segunda dinámica**

Cada alumno recibe una palabra difícil de pronunciar en español. Después, cada alumno se presenta y dice dos verdades y una mentira sobre sí mismo. Después de cada presentación se hace una votación con cuál es la mentira, se ponen de acuerdo. Si fallan, tienen que leer su palabra; si aciertan, leerá la palabra el alumno que ha dicho la mentira.

Palabras: constantinopolitanas, esternocleidomastoideo, desoxirribonucleico, anticonstitucional, desenladrillador y otorrinolaringólogo

**3. Tercera dinámica**

Los alumnos se colocan en una fila (de pie o sentados). El último de la fila tiene que decir al oído muy rápido su nombre, edad y/o lo que le gusta (a modo de teléfono loco). Uno a uno se van pasando la información, cuando llega al primero de la fila tiene que presentar al del final con la información que le han pasado. (dirá lo que le ha llegado y se comprobará si la información es correcta, si no lo es el alumno se presentará) Después, este alumno que estaba al final de la fila pasa a ser el primero y se repite la operación.

(también se puede realizar la dinámica mediante preguntas y respuestas: el del final de la fila hace una pregunta, se la pasan al oído y el primero de la fila tiene que responder).

PLANOS, SECUENCIAS Y ESCENAS

**PLANO:** Unidad mínima de tiempo. Desde que el director dice “acción” hasta que dice “corten” Existen multitud de tipos que veremos posteriormente

**ESCENA:** Es la unidad narrativa que consta de uno o varios planos con una continuidad espacial y/o temporal. Cada parte de la película que transcurre en un mismo espacio y en un mismo tiempo. En el momento en que haya una ruptura temporal o espacial, estamos ante otra escena.

**SECUENCIA:** una secuencia es un conjunto de escenas, que conforman una unidad narrativa con planteamiento, nudo y desenlace.

TIPOS DE PLANOS

* **Plano detalle** (P.D): Aquel que recoge una parte muy pequeña de una realidad mayor, por ejemplo, los labios de un rostro, la sortija de una mano, el pomo de una puerta..., potenciando al máximo el valor del detalle seleccionado que de no ser así pasaría desapercibido para el espectador.
* **Primer plano** (P.P): Aquel que reproduce al personaje aproximadamente desde la altura de los hombros hasta la cabeza. Este primer plano admite graduaciones según se centre más o menos en el rostro, y así si abarca fundamente el rostro del personaje desde la frente a la barbilla, ocupando toda la pantalla, se habla entonces de gran primer plano (GPP). Como en el plano detalle este tipo de plano es aconsejable cuando se da una situación psicológica importante.
* **Plano medio** (P.M): Es el tamaño del plano capaz de recoger un personaje desde el pecho hasta la cabeza. Si este tipo de plano respecto al P.P. pierde en comunicación emotiva, gana, sin embargo, en expresividad al aportar información sobre gestos de manos,vestuario, contexto donde se desarrolla la acción, etc. Es un plano ideal para reproducir conversaciones entre dos personas permitiendo ver mejor la relación que se da entre ellas.
* **Plano americano** (P.A.): También llamado 3/4, es aquel que comprende al personaje desde la cabeza hasta algo más abajo de las rodillas ( es decir, en las películas del Oeste, hasta más abajo de las pistolas). Es el plano más apropiado para captar conversaciones entre varios personajes, a la vez que informa mucho más que el anterior sobre decorados, vestuario..., permitiendo con ello situar mucho mejor la acción, aunque pierdan expresividad sentimental los personajes.
* **Plano general** (P.G.): Es un plano descriptivo del contexto que rodea a los personajes, de sus posiciones en el espacio y entre sí. En él no sólo los personajes salen de cuerpo entero, sino que la información sobre el ambiente ocupa la mayor parte de la pantalla.

**TIPOS DE ÁNGULOS**

* **Normal**: la cámara está a la altura de los personajes.
* **Picado**: la cámara se coloca por encima del personaje haciéndolo más pequeño. (impotencia, indefensión)
* **Contrapicado**: la cámara se coloca por debajo de los personajes, que resultan ensalzados (poder, autoridad)
* **Subjetiva**: la cámara nos muestra lo que está viendo el personaje.
* **Cenital**: la cámara se sitúa muy por encima de los personajes (panorámica).
* **Nadir**: la cámara se coloca muy por debajo de los personajes.

**MOVIMIENTOS DE CÁMARA**

**Con desplazamiento:**

**El travelling:** la cámara se desplaza físicamente, avanzando, retrocediendo o marchando lateralmente, generalmente sobre unos raíles, aunque también puede realizarse con la cámara al hombro. Modernamente el steadicam, sofisticado sistema de sujeción de cámaras, permite moverse sin que la cámara sufra la menor alteración.

**Grúa o dolly**: dada su peculiar característica al estar instalada una cámara en una plataforma situada al final de una pluma que se fija sobre un carro y éste sobre unos raíles, la cámara puede desplazarse en cualquier sentido, resultando posible cualquier movimiento de cámara, con o sin desplazamiento.

**Sin desplazamiento:**

**Panorámica:** la cámara sin moverse puede desplazarse sobre su propio eje a derecha e izquierda, arriba y abajo permitiendo descubrir poco a poco todo aquello que por sus dimensiones no cabe en un sólo encuadre.

Si desplaza su eje horizontal a lo largo de 360º, de izquierda a derecha o derecha izquierda, tenemos una **panorámica horizontal.**

Si se desplaza el eje vertical de arriba abajo, siempre sin moverse, tenemos la **panorámica vertical.**

Panorámicas horizontales y verticales pueden combinarse entre sí, dando lugar a panorámicas compuestas, la más corriente de las cuales es la panorámica en diagonal

<https://www.youtube.com/watch?v=ITwWClZdfBo> Explicación (1’45” – 5’09”)

<https://www.youtube.com/watch?v=tVxKu0CI98w> (ejemplos de películas)

<https://www.youtube.com/watch?v=LdeWVNSp43I> Explicación (1’30”)