



SACKTOON
ESCUELA DE ANIMACIÓN

STORYBOARD

Lenguaje audiovisual y la narrativa

¿Qué es el storyboard?

Es un conjunto de **ilustraciones** presentadas de forma secuencial con **el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película**

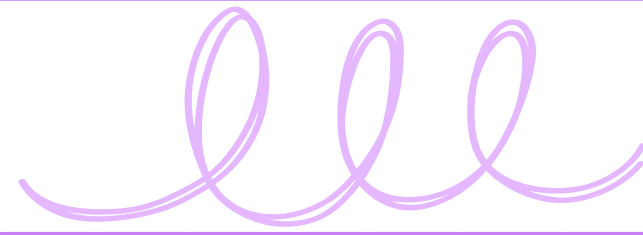
- Se hace durante la pre-producción de un proyecto.
- **Se compone de:** Número de secuencia, escena y plano, movimiento/efecto de cámara, ilustración, comentario descriptivo de la acción, narración o diálogo.



Lenguaje audiovisual

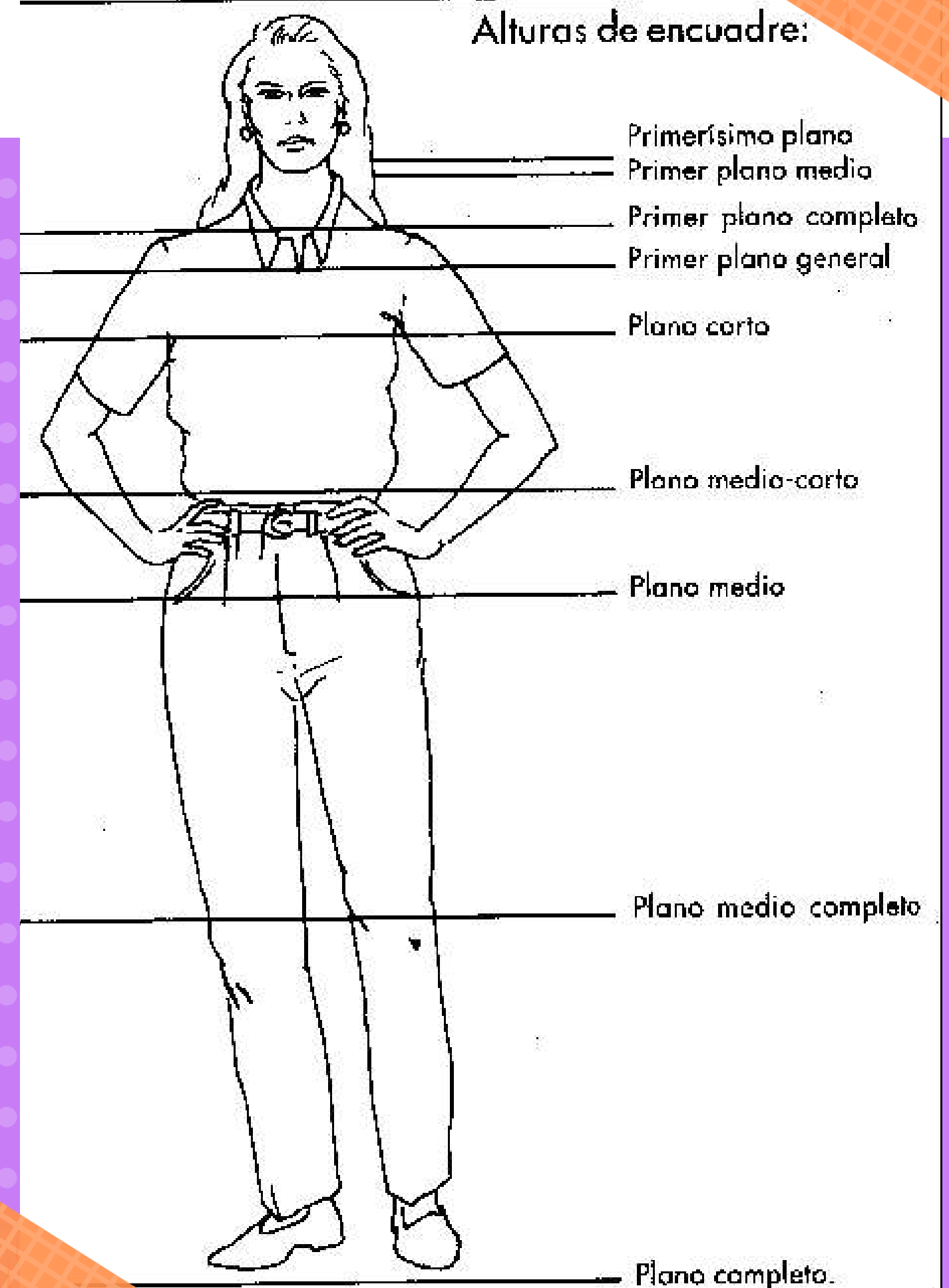


LOS PLANOS

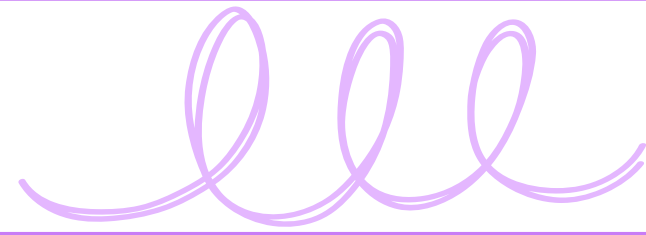


El espacio que recoge la filmación en relación con la figura humana, son **la unidad básica de la narrativa visual**. Existen diferentes tipos de planos y cada uno de ellos **puede expresar algo diferente y contar la historia o mensaje de formas impactantes al espectador**.

Se dividen según la **porción de escena que incluimos en el encuadre**, el **ángulo desde el que se graba la imagen** y el **punto de vista**.



LOS PLANOS



Gran Plano General (GPG)

También llamado **Plano Panorámico** - Al ser muy abierto se utiliza principalmente para **dar contexto de lugar al espectador**. Suele ser **descriptivo**, nos presenta el entorno.

En inglés se conoce como **extreme wide shot**.

Plano General (PG)

Aunque es más corto que el GPG, sigue teniendo **más presencia el entorno que el personaje**, pero su **presencia** ya es **notable**. Se suele utilizar para comenzar una escena o situar una acción

En inglés se conoce como **wide shot** o **long shot**.

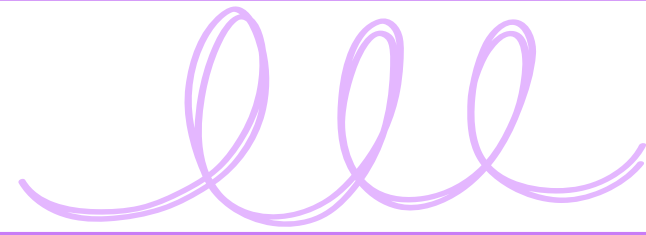
Plano Entero (PE)

Los límites superiores e inferiores coinciden con la cabeza y pies del personaje, dejando un poco de aire por arriba y por abajo. **La figura humana ya es reconocible, ofreciendo más información**.

En inglés se conoce como **full shot**.



LOS PLANOS



Plano Americano (PA)

También llamado **Plano 3/4s**, la parte inferior del encuadre coincide con **la rodilla o mitad de los muslos del personaje**. Usado en **escenas de acción o peleas**.

En inglés es **medium long** o **The Cowboy shot**.

Plano Medio Largo (PML)

Encuadra al personaje a **la altura de la cadera**. Aquí entran en más acción los brazos, por lo que hay que cuidar evitar que se "corten" por los bordes del encuadre.

A veces **no** se le considera un plano propio, y se le adjunta al **americano o medio**.

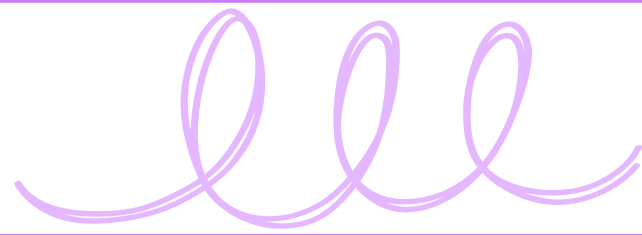
Plano Medio (PM)

Es un plano más **narrativo** donde vemos aún **más de cerca** y a **detalle** al personaje, sus **expresiones**, etc. Pero aún conservamos la presencia del entorno, **del pecho para arriba**.

En inglés se conoce como **medium shot**.



LOS PLANOS



Plano Medio Corto (PMC)

Capta el cuerpo desde **la cabeza hasta justo encima del pecho**. Nos permite **aislar** una sola figura dentro del encuadre y **centrarnos en el personaje, dejando el entorno de lado**.

En inglés se llama **medium close up shot**.

Primero Plano (PP)

Este plano recoge **el rostro y los hombros**, centrándose en el rostro del personaje. **Sirve para mostrar las emociones y expresiones a mayor detalle, olvidando por completo el entorno**.

En inglés se llama **close up shot**.

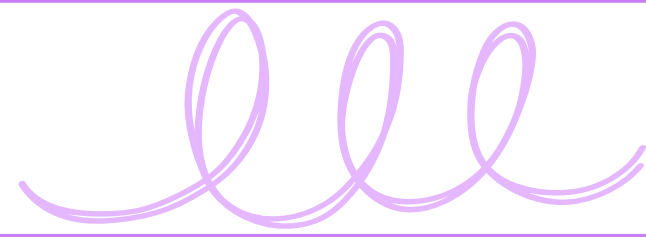
Primerísimo Primer Plano (PPP)

Corta **el rostro aproximadamente por la frente y por la barbilla**, haciendo que el rostro llene casi todo el encuadre. **Muy expresiva, creando dramatismo e intimidad con el espectador**.

En inglés se llama **extreme close up shot**.



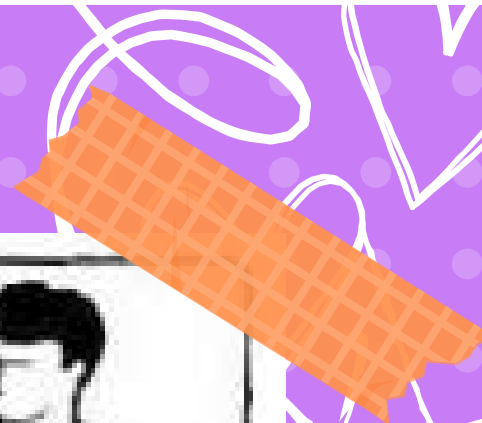
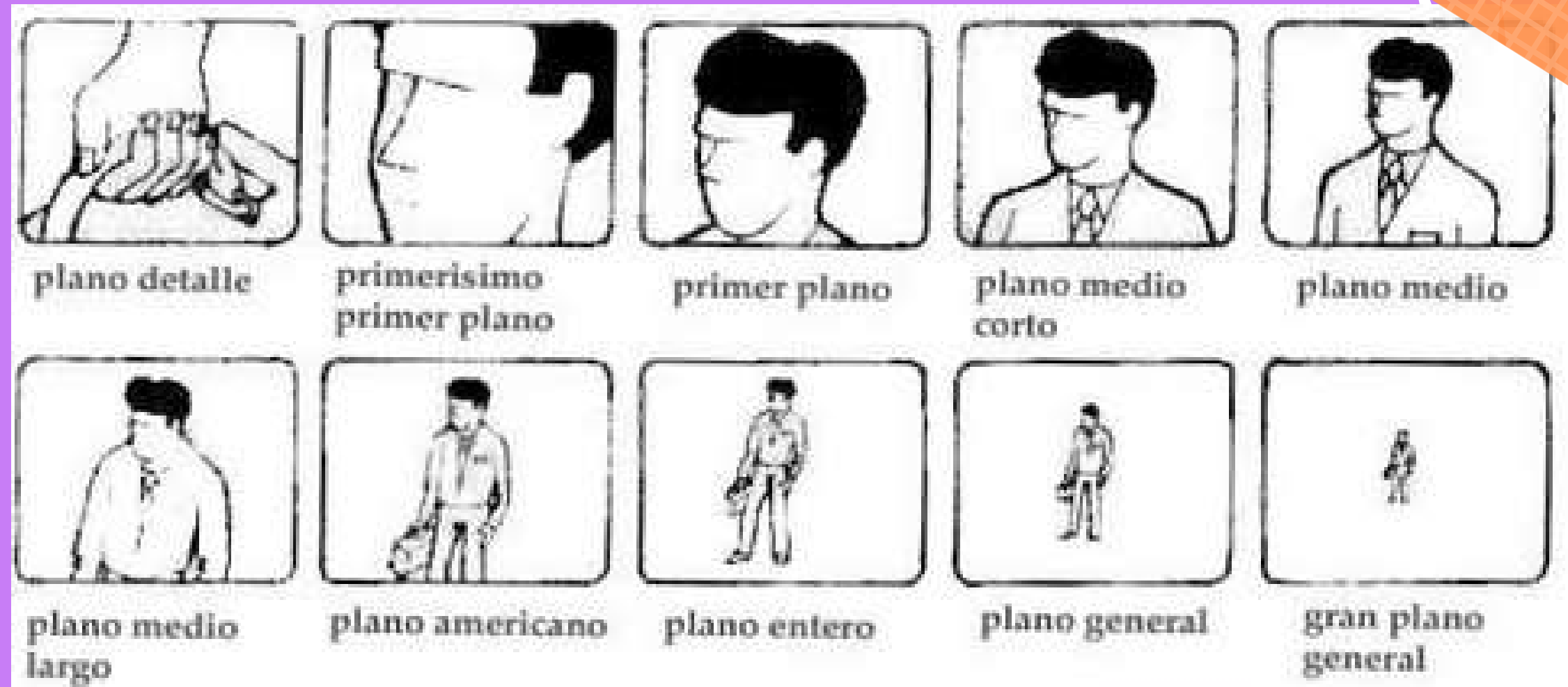
LOS PLANOS



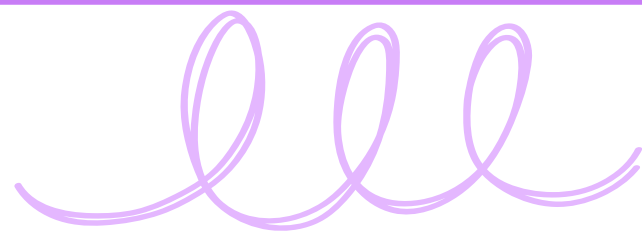
Plano Detalle (PD)

Muestra en su **máxima expresión un objeto o una parte concreta de una persona**. Sirve para **enfaticar** algún elemento - **destaca** algún detalle que pasaría **desapercibido**.

En inglés se llama también **extreme close up shot**.



LOS PLANOS



adicionales

Over The Shoulder

También llamado plano **semisubjetivo** - el **plano sobre el hombro** se trata cuando se situa **detrás de un personaje, por encima del hombro** pero aún se puede ver al personaje.

Two in shot

Al español es el **plano de 2 (dos)**, pone a **dos sujetos en la composición** y se pueden ubicar a partir desde un **Full Shot** hasta un **Close Up** dentro de la toma. Puede subir a 3 o más.

Point of view POV

También llamado **plano subjetivo**, o al inglés **Point of View** - se ve todo desde los ojos de alguien o de algo. **Va más allá del plano semisubjetivo**, pues ya no se ve al personaje de quien tomamos el punto de vista.

Flip Over

Genera **desestabilidad** e implica al **espectador**, pues se trata de **grabar al revés, de cabeza** - como si nos encontráramos parados en el techo.



LOS ÁNGULOS DE CÁMARA



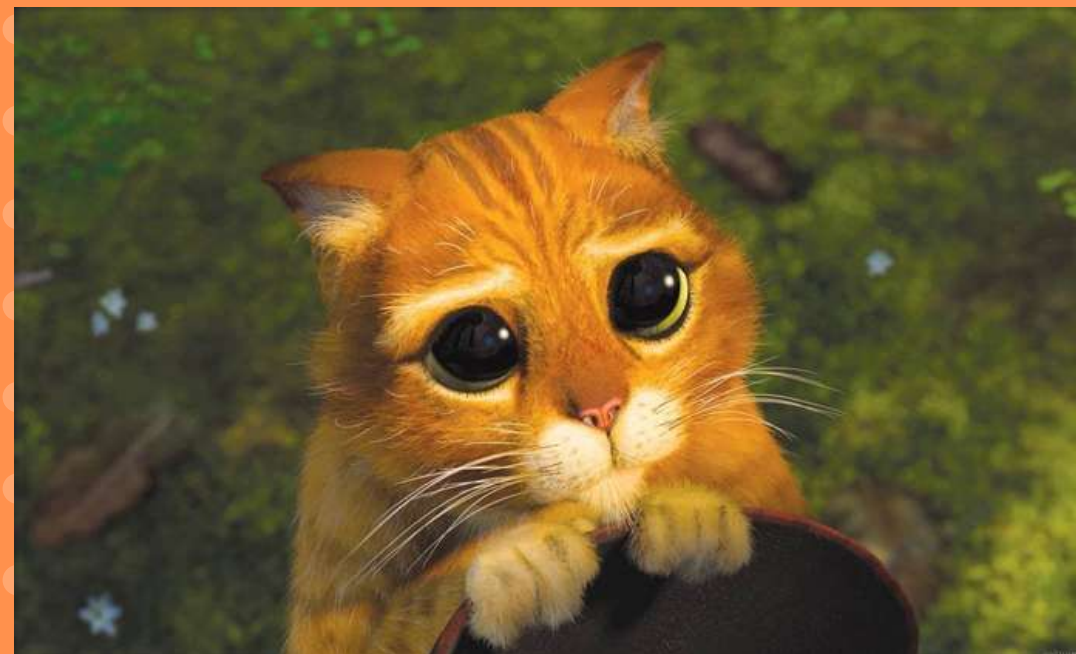
• ÁNGULO NORMAL:

- La cámara se sitúa a la **altura de los ojos de la persona**, o ligeramente por debajo, de forma sutil.
- Transmite **objetividad**.
- **No** otorgamos una **importancia mayor o menor** al elemento grabado en función de la altura de la cámara, sino que nos ponemos a su mismo nivel, de "tú a tú."



• ÁNGULO PICADO:

- Consiste en grabar a alguien **desde una posición superior**.
- Transmite **vulnerabilidad**, **empequeñeciendo** a la persona que estamos filmando y que es **inferior** o **inocente**.
- Al inglés se le llama **Down shot**.



LOS ÁNGULOS DE CÁMARA



- **ÁNGULO CONTRAPICADO:**

- Opuesto al ángulo picado.
- La cámara se sitúa por debajo de la línea de los ojos del personaje, **grabando desde abajo**.
- Crea la imagen de **fuerza y superioridad**, incluso puede parecer **amenazante**.
- Al inglés se le llama **Up shot**.



- **ÁNGULO CENITAL:**

- Cuando se graba un plano **completamente desde arriba**.
- Se usa como plano general (*creando un punto de vista omnipresente*) y como un plano detalle.
- Al inglés se le llama **Bird's eye view**.



LOS ÁNGULOS DE CÁMARA



• ÁNGULO NADIR:

- Opuesto al plano cenital.
- Cuando se graba un plano **completamente desde abajo**.
- Da sensación de mucha **grandeza**, de **caminar sobre el plano**.
- Al inglés se le llama **Worm's eye view**.

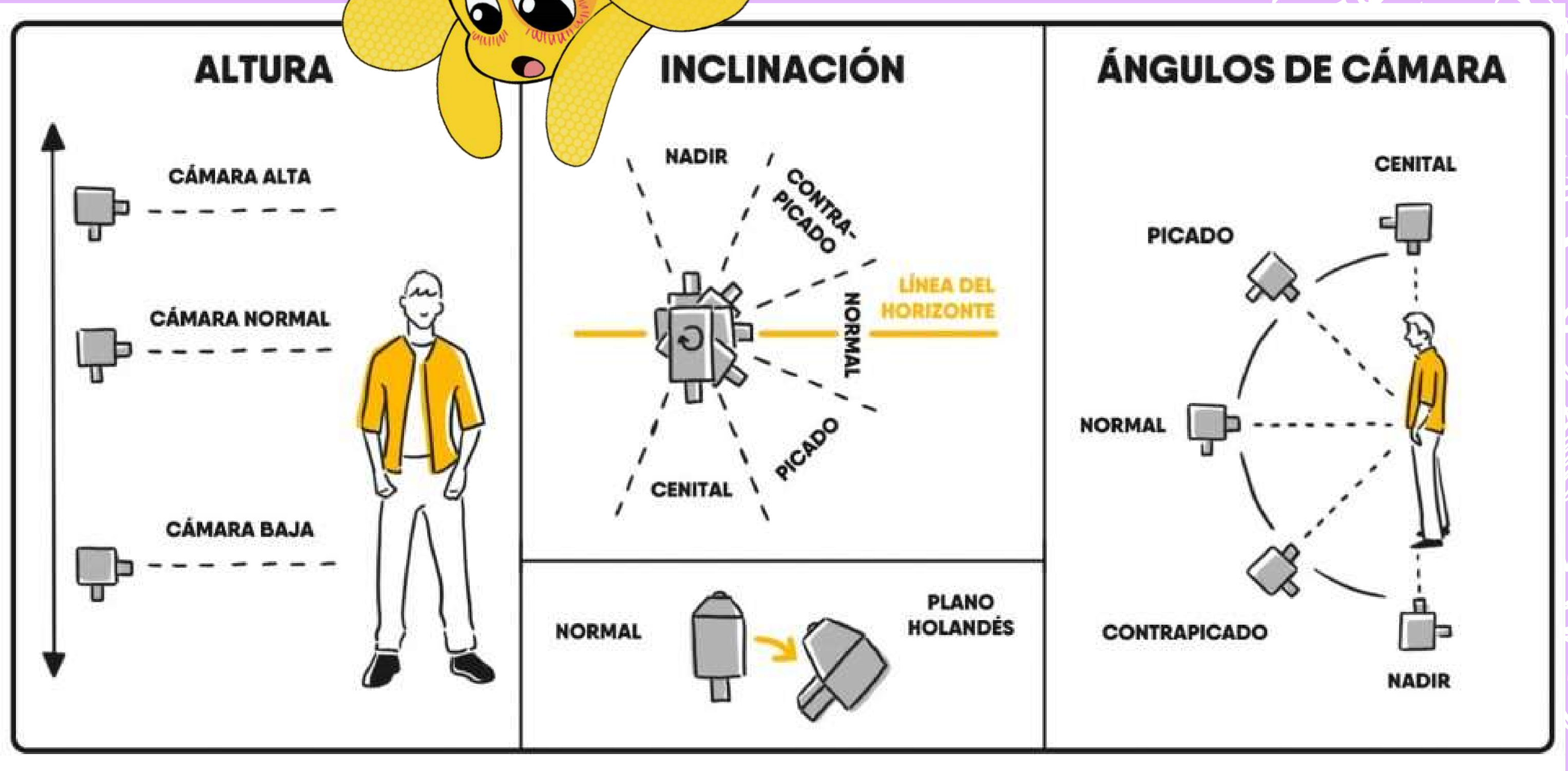
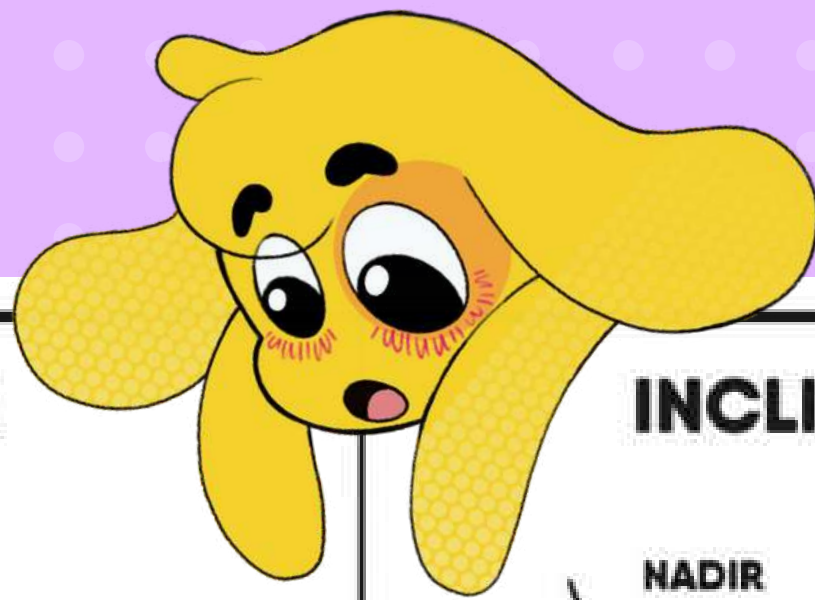


• ÁNGULO HOLANDÉS:

- El **menos común** de todos.
- Se coloca la cámara **con una inclinación respecto al horizonte de entre 5° y 90°** (grados).
- Se quiere transmitir **inestabilidad o desequilibrio**.



¡Ejemplo, ejemplo!



¡Ejemplo, ejemplo!

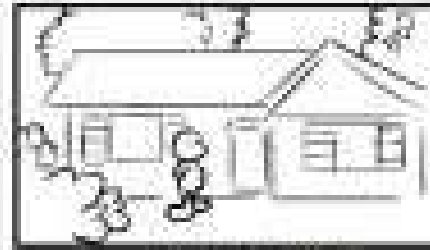
Ron Doucet's

STORYBOARD CHEAT SHEET

TYPES OF SHOTS



EXTREME WIDE or ESTABLISHING SHOT



LONG / FAR WS



FULL FS



MEDIUM MS

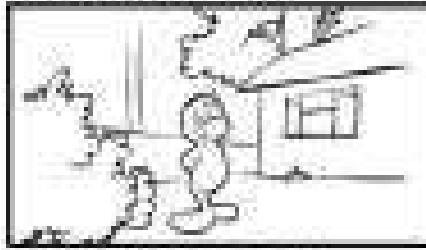


CLOSE CU



EXTREME CLOSE ECU

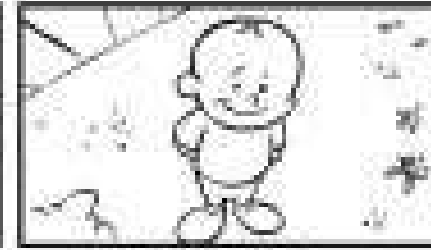
ANGLES - BASIC



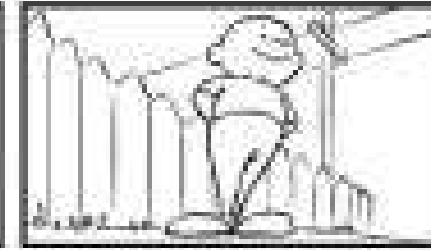
STRAIGHT ON



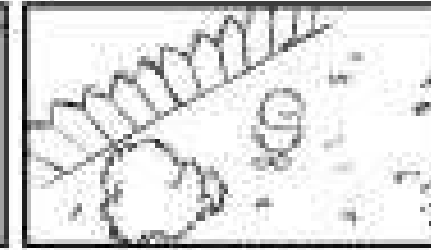
UP SHOT



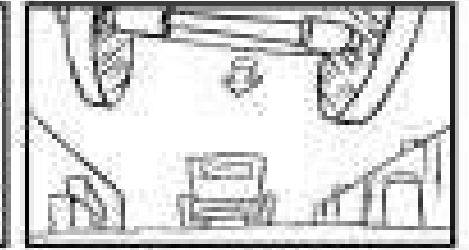
DOWN SHOT



WORM'S EYE VIEW



BIRD'S EYE VIEW

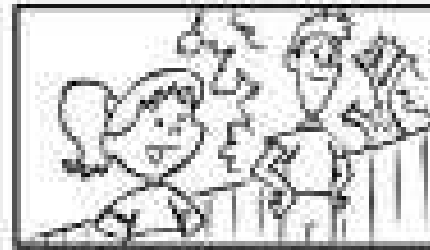


OVER CAMERA

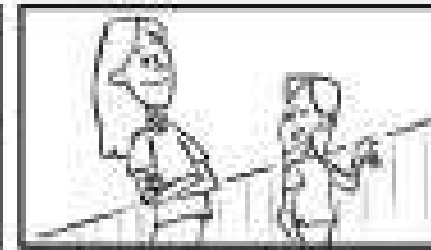
ANGLES - VARIOUS



OTS (over the shoulder)



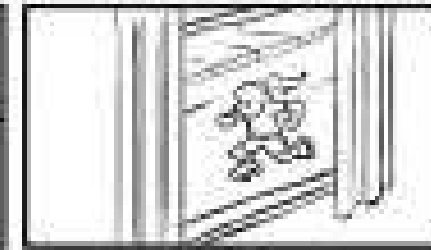
UP SHOT / 2 SHOT short character in FG



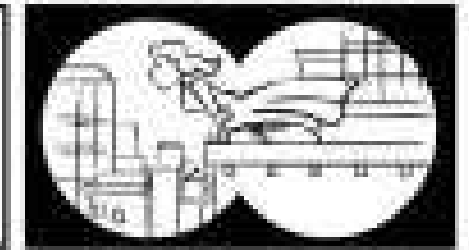
UP SHOT / 2 SHOT same character size



DOWN SHOT / 2 SHOT large person in FG



VIEW THROUGH OL



VIEW THROUGH (BINOCULAR MASK)



OTS - 2 SHOT



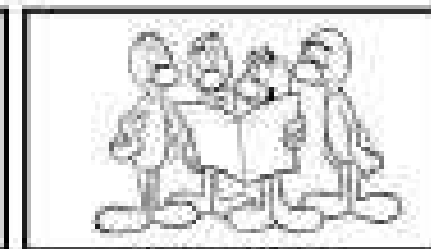
OTS - 3 SHOT



LOW ANGLE / 2 SHOT



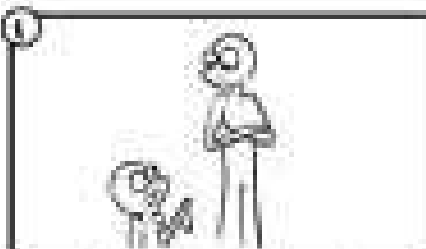
POV SHOT (POINT OF VIEW)



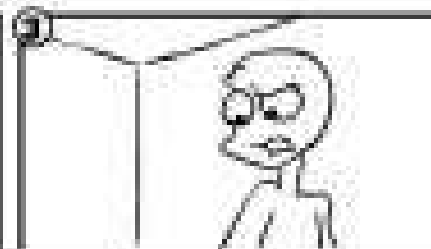
GROUP SHOT



FRAMING WITH OLs (OVERLAYS)



Upshots place the viewer beneath the focus and downshots place the viewer above, physically and psychologically. These shots add variety and drama to the sequence. Shot 1 - medium long shot, cut to Shot 2 - downshot (POV), which sets up the upshot (POV).

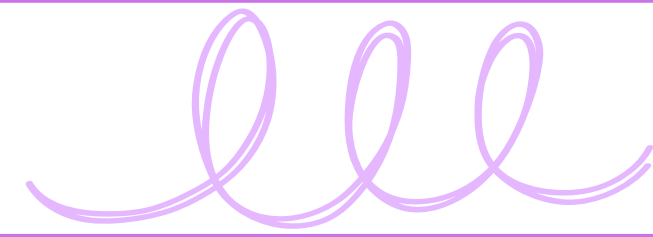


TILT / DUTCH ANGLE
Used when weird, unstable, impressionistic, spooky, or other novel views are needed.



DUTCH ROLL
Twist in to a tilt to over-dramatize a reaction.

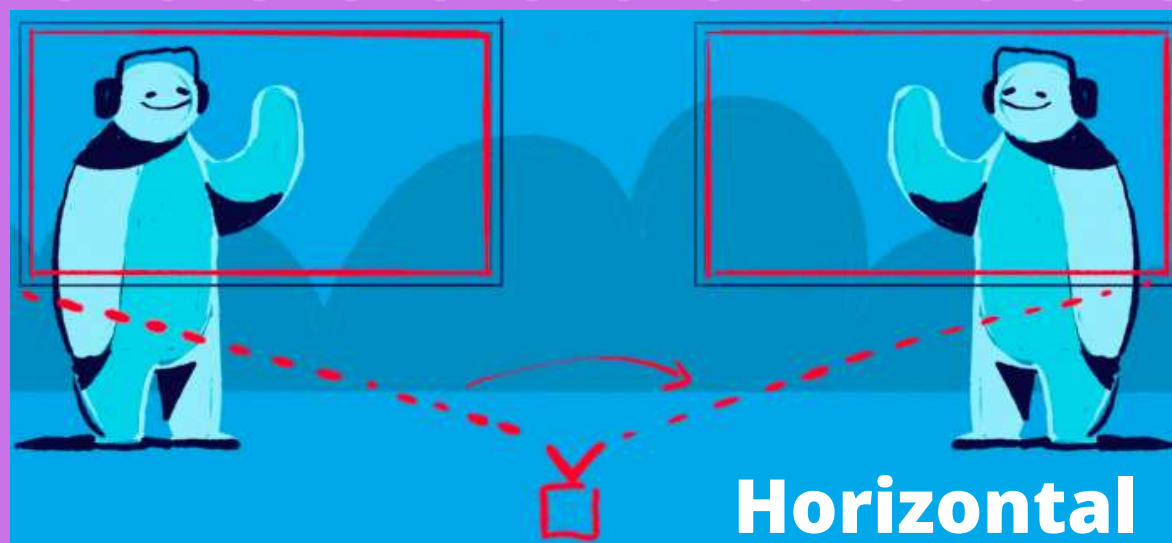
Movimientos de cámara



Paneos (pan)

Tanto en **horizontal** como en **vertical**, la cámara permanece **fija sobre un punto y gira en su eje.**

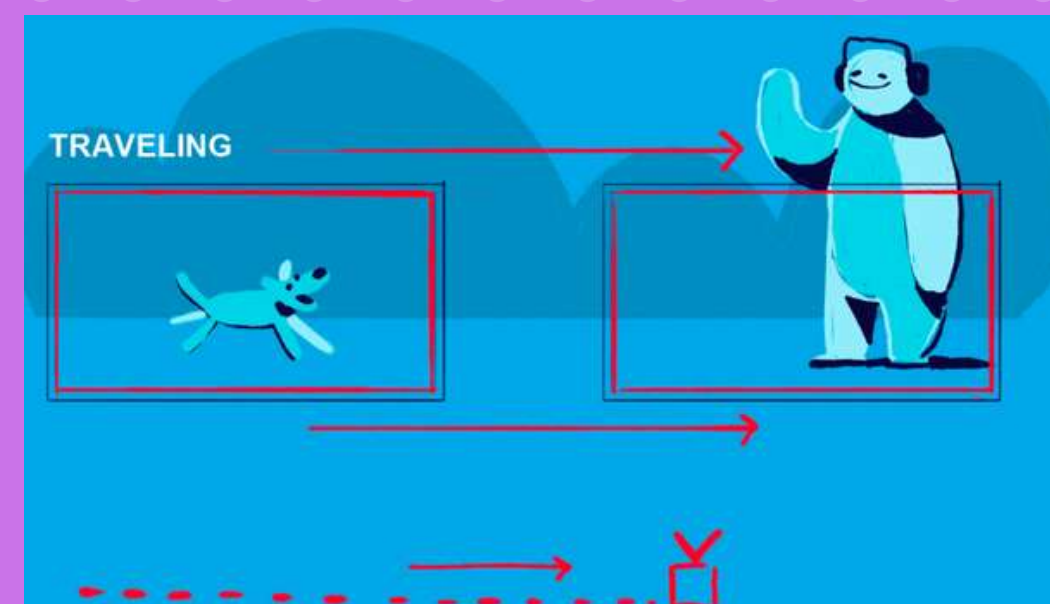
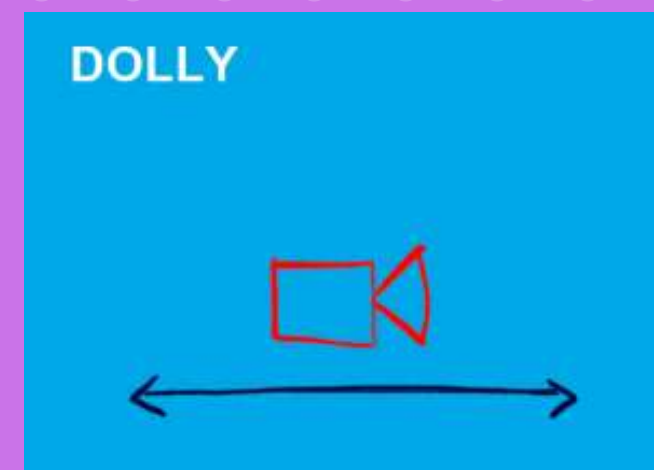
- Para **presentar** y dar una visión general de un lugar.
- Para **seguir el recorrido** de sujetos u objetos en movimiento.



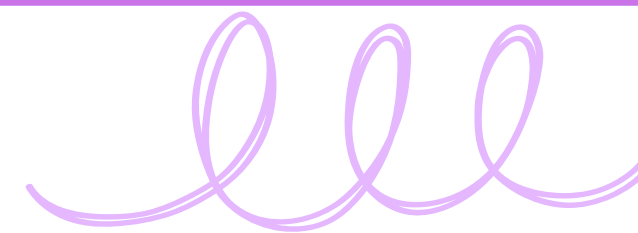
Travelling o Dolly

Son movimientos en los que se **desplaza** la cámara en **distintas posiciones o direcciones**, con ayuda de rieles u otros dispositivos.

- Permite el **acercamiento, seguimiento o alejamiento** respecto a los objetos o sujetos.
- **Tipos:** In (avance), out (retroceso), truck (lateral), circular, con zoom, etc.



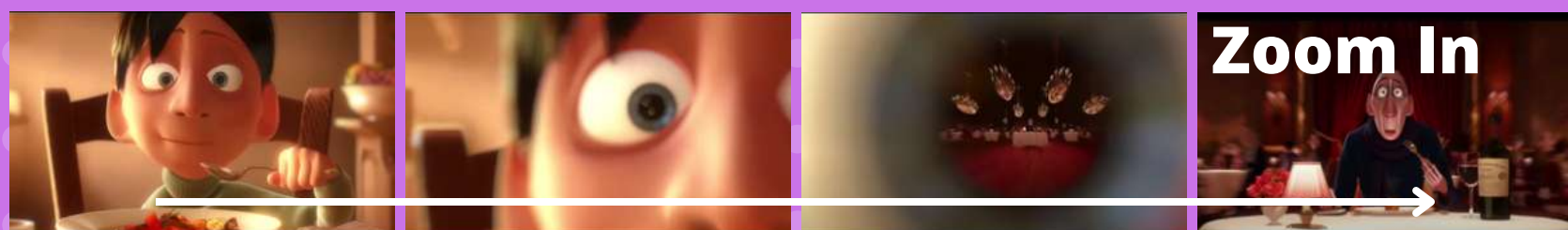
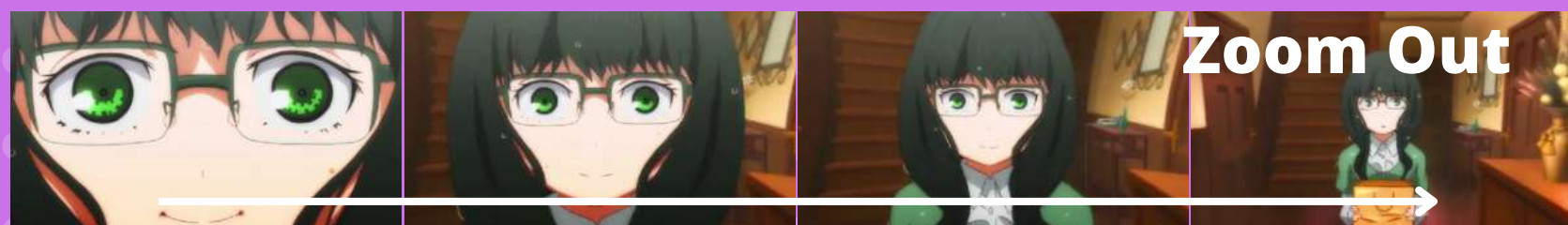
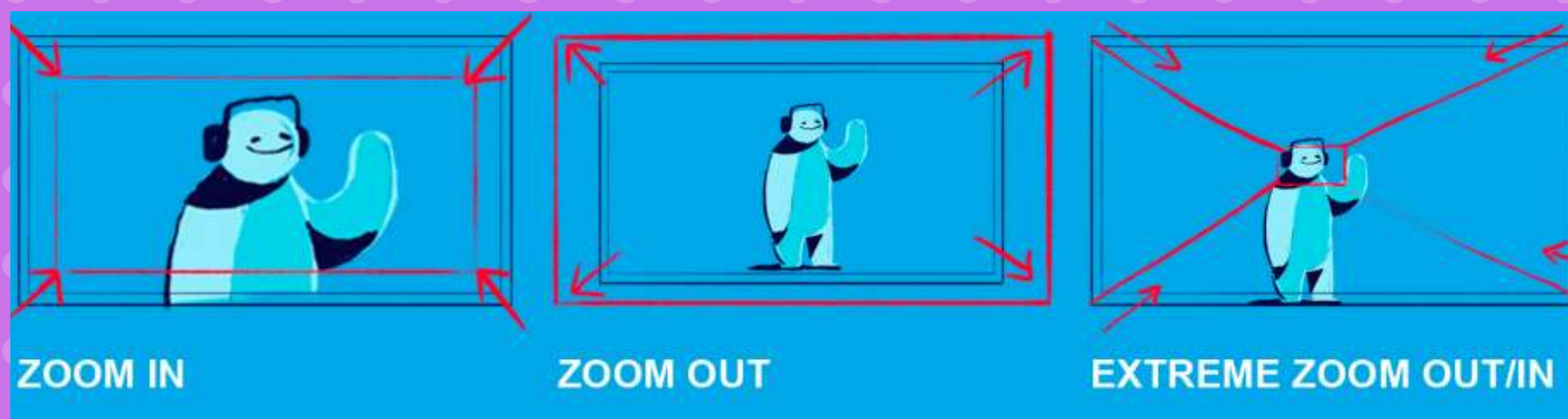
Movimientos de cámara



Zooms

Un **movimiento óptico**, Permite hacer que los objetos se **acerquen** o se **alejen sin desplazar la cámara**.

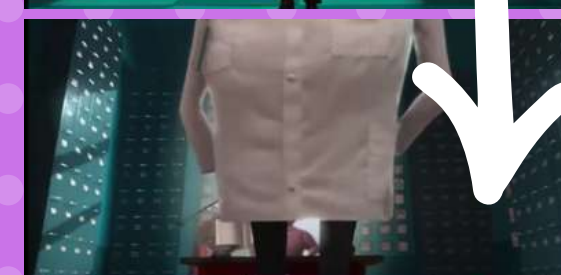
- **Tipos:** **Zoom In** (la imagen aumenta de tamaño), **Zoom Out** (la imagen disminuye de tamaño).
- **Crash Zoom:** un movimiento muy rápido.



Tilt

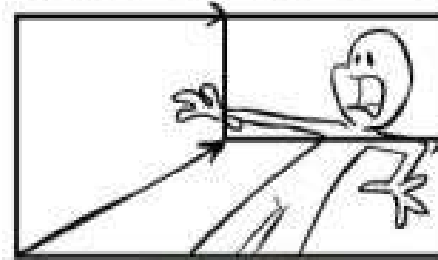
Simula cuando la cabeza se mueve en **vertical** sobre su **propio eje**. A diferencia de los paneos, **este solo lo hace en vertical**.

- **Tipos:** **Up** (hacia arriba), **down** (hacia abajo).
- El **Roll** simula cuando la cabeza **ladea** o **inclina** a un lado sobre su mismo eje.

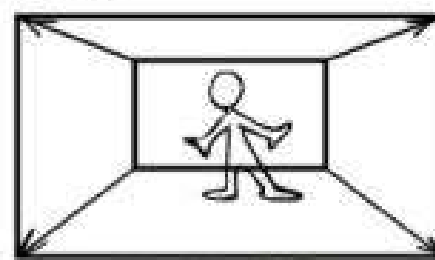


Movimientos de cámara & transiciones

CAMERA MOVES & TRANSITIONS



TRUCK IN



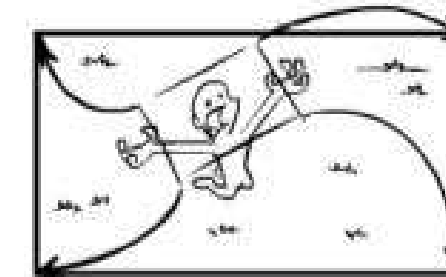
TRUCK OUT



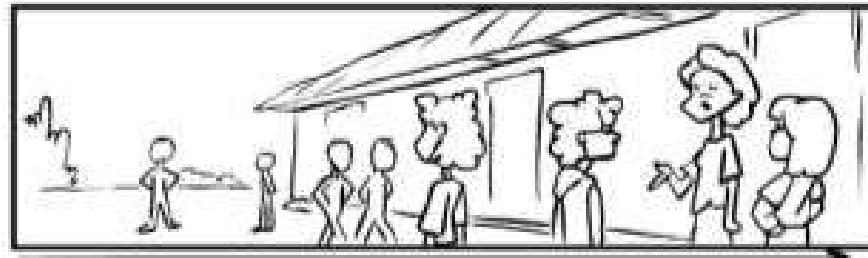
CAMERA SHAKE



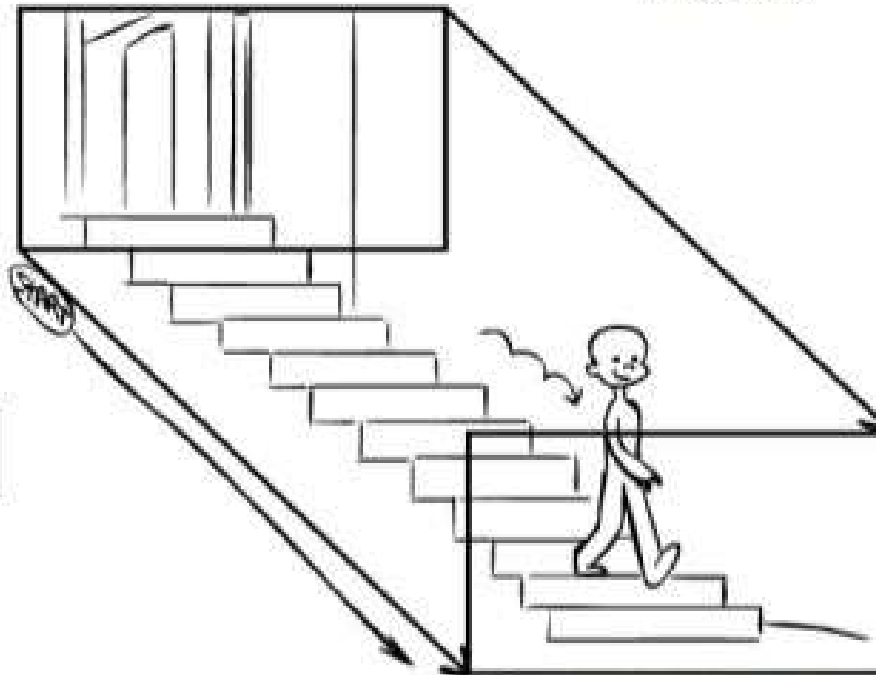
CCW ROTATION
TRUCK IN



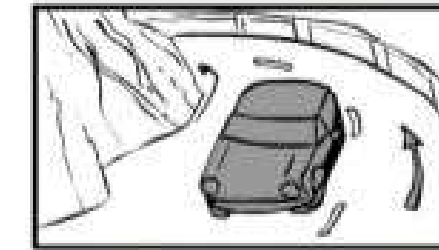
CW ROTATION
TRUCK OUT



HORIZONTAL PAN - BG TO FG OR FG TO BG



DIAGONAL PAN



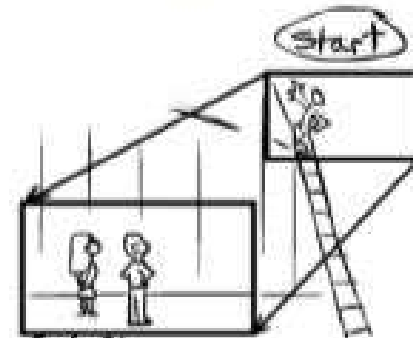
ANIMATED ROAD BG



ANIMATED GROUND BG



VERTICAL PAN
W/ CAMERA AT 0



DIAGONAL PAN WITH TRUCK OUT



HORIZONTAL PAN WITH ACTION



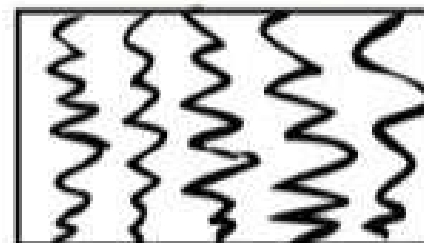
ZIP PAN (SWISH PAN / WHIP PAN)



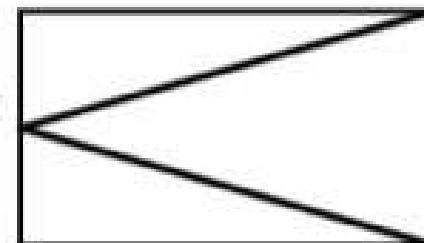
PAN WITH OVERLAYS
UNDERLAYS PAN FASTER IN FG
UNDERLAYS PAN SLOWER IN BG



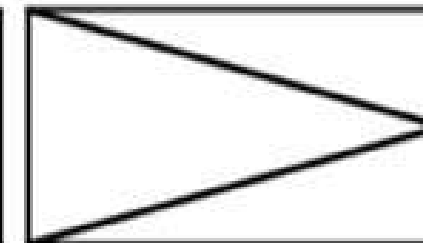
RACK FOCUS FROM (A) TO (B)



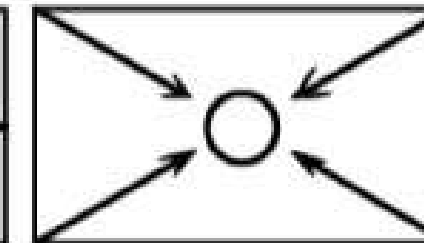
RIPPLE DISSOLVE



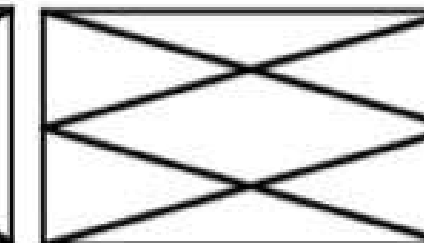
FADE IN



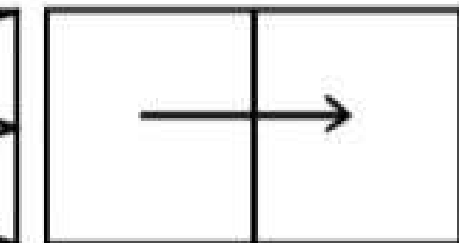
FADE OUT



IRIS OUT



CROSS DISSOLVE



WIPE

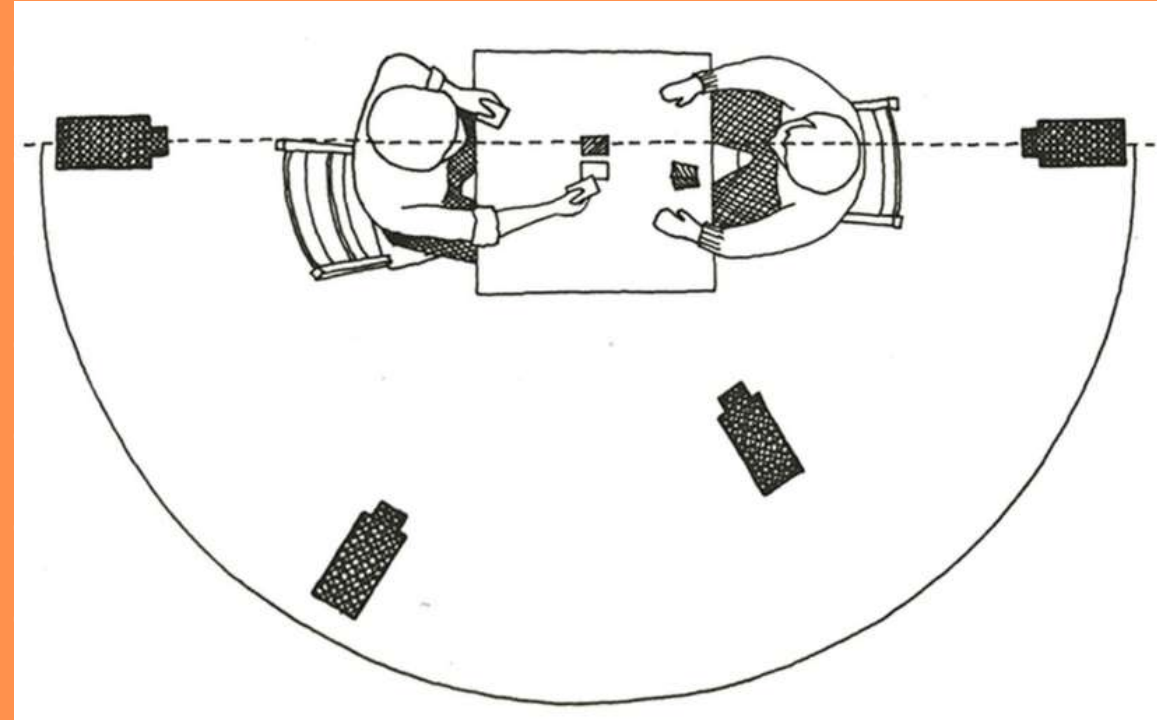
THINGS TO AVOID: • DEAD CENTER COMPOSITIONS • TILTED/OBLIQUE ANGLES • SPLITTING THE SCREEN IN HALF WITH HORIZONTAL LINES

REGLA DE LOS 180°

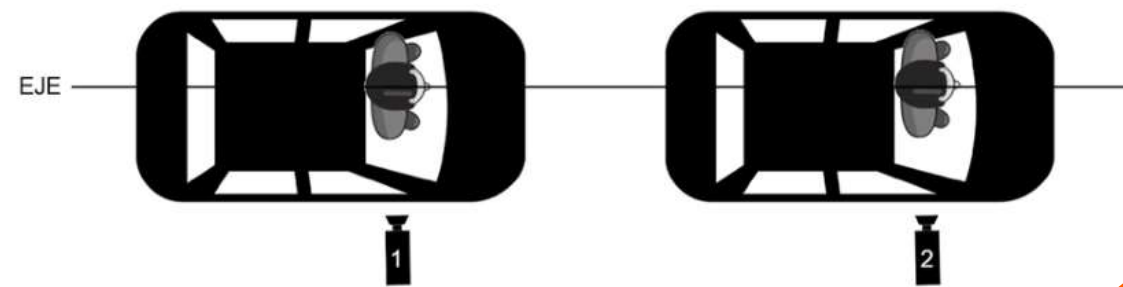
Esta regla es muy importante a la hora de el rodaje o animación de una película.

La regla de los 180° (grados) es una línea recta invisible que crea una conciencia espacial de los personajes en la pantalla. Indica a los espectadores **dónde están situados los personajes**, de modo que cuando el ángulo de la cámara cambia, nuestro cerebro sabe quién está en cada lugar.

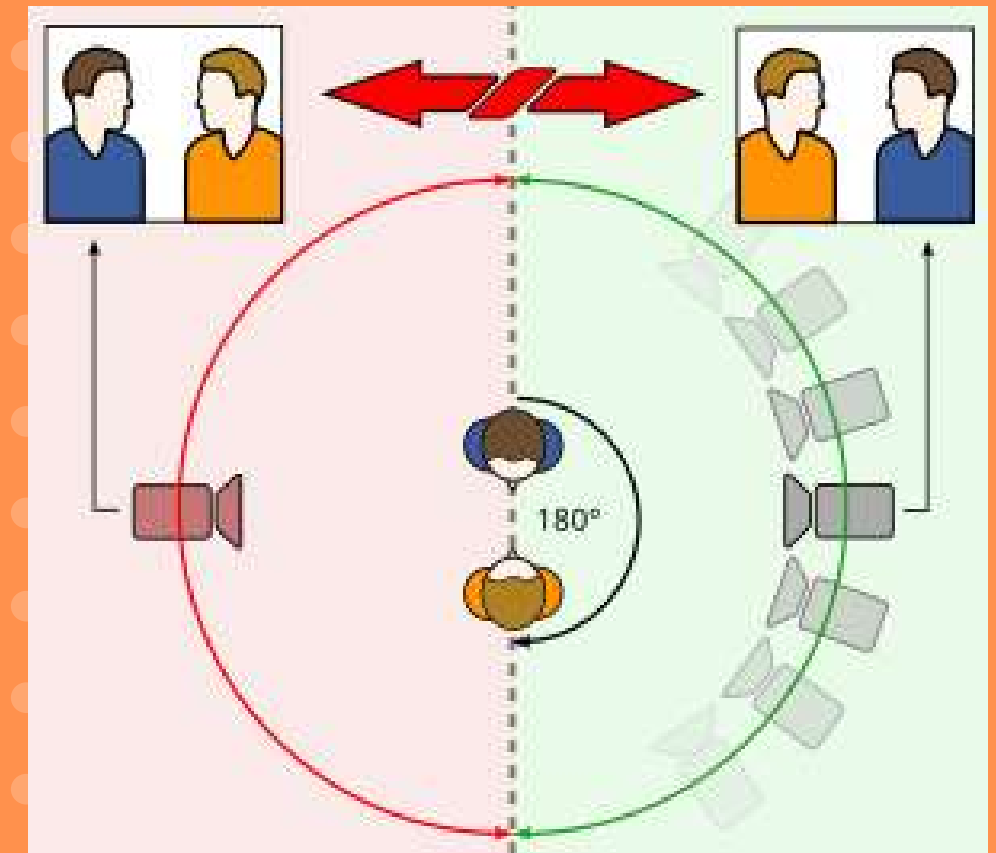
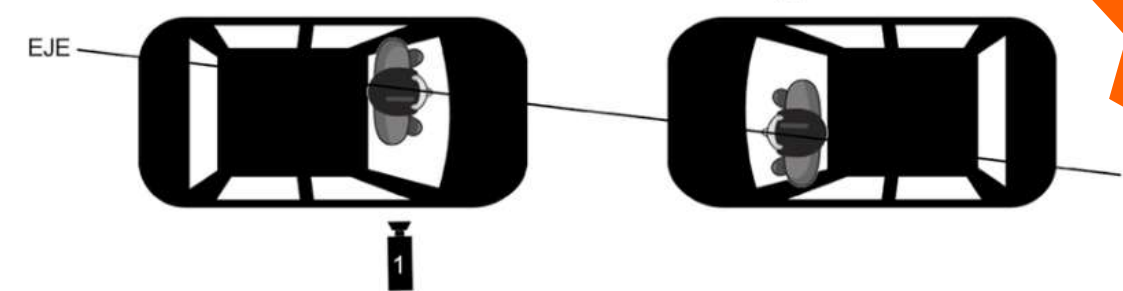
La regla señala también que **no podemos saltarnos dicha línea imaginaria**, pues causara **deshorientación y confusión** - pero no está al 100% prohibido si es esa la sensación que quieres provocar.



Misma dirección sin saltar el eje



Misma dirección saltando el eje



La película "The Shining" (1980) rompe la regla, pero ayuda a crear confusión y hasta ansiedad.

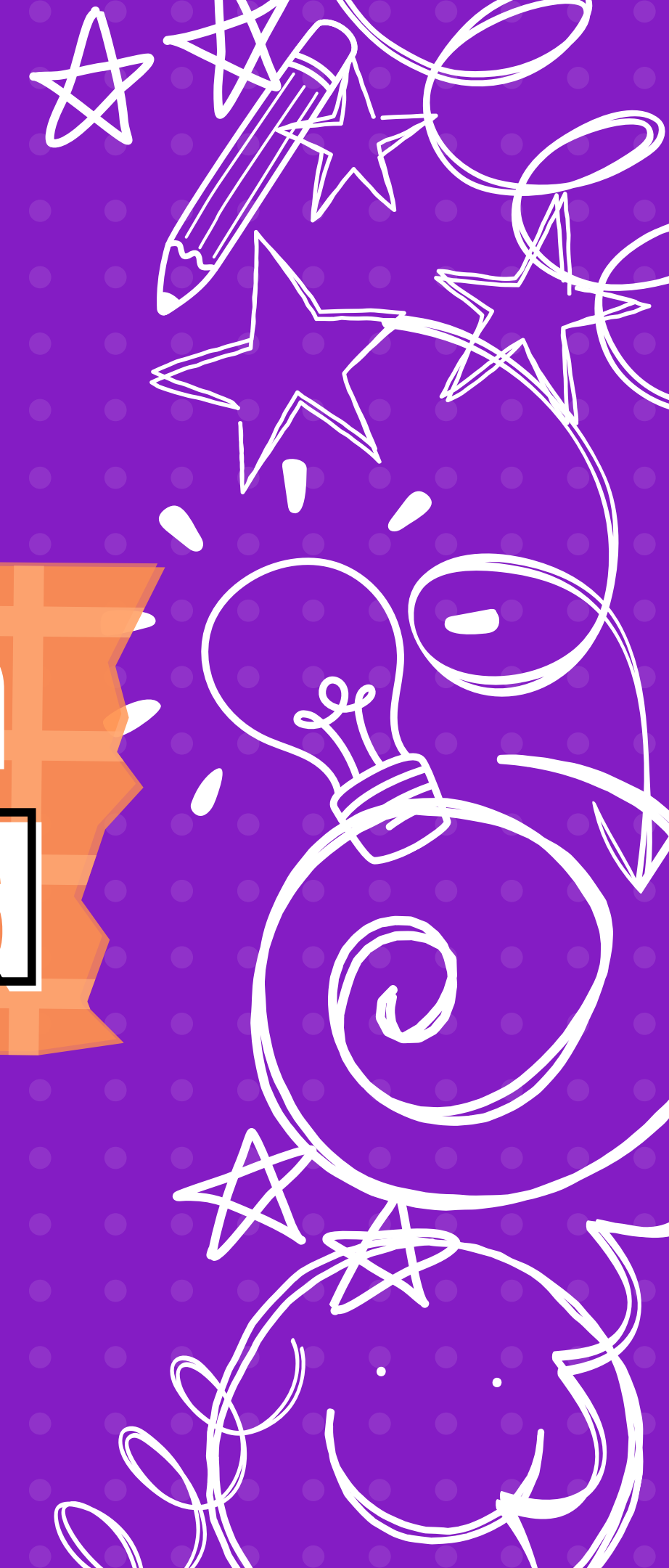


DIFERENCIA ENTRE...

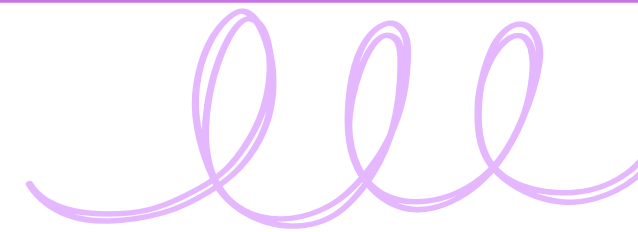
| TOMA | ESCENA | SECUENCIA |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• La cantidad de veces que se repite el mismo plano.• Las tomas seleccionadas son lo que le dan forma al montaje final. | <ul style="list-style-type: none">• La combinación de planos para contar una historia.• Define una unidad de tiempo y /o espacio.• Se desarrolla en un mismo lugar y tiempo. | <ul style="list-style-type: none">• La unidad narrativa del cine.• Varias escenas forman una secuencia.• Puede desarrollarse en diferentes localizaciones e incluso que transcurra el tiempo. |



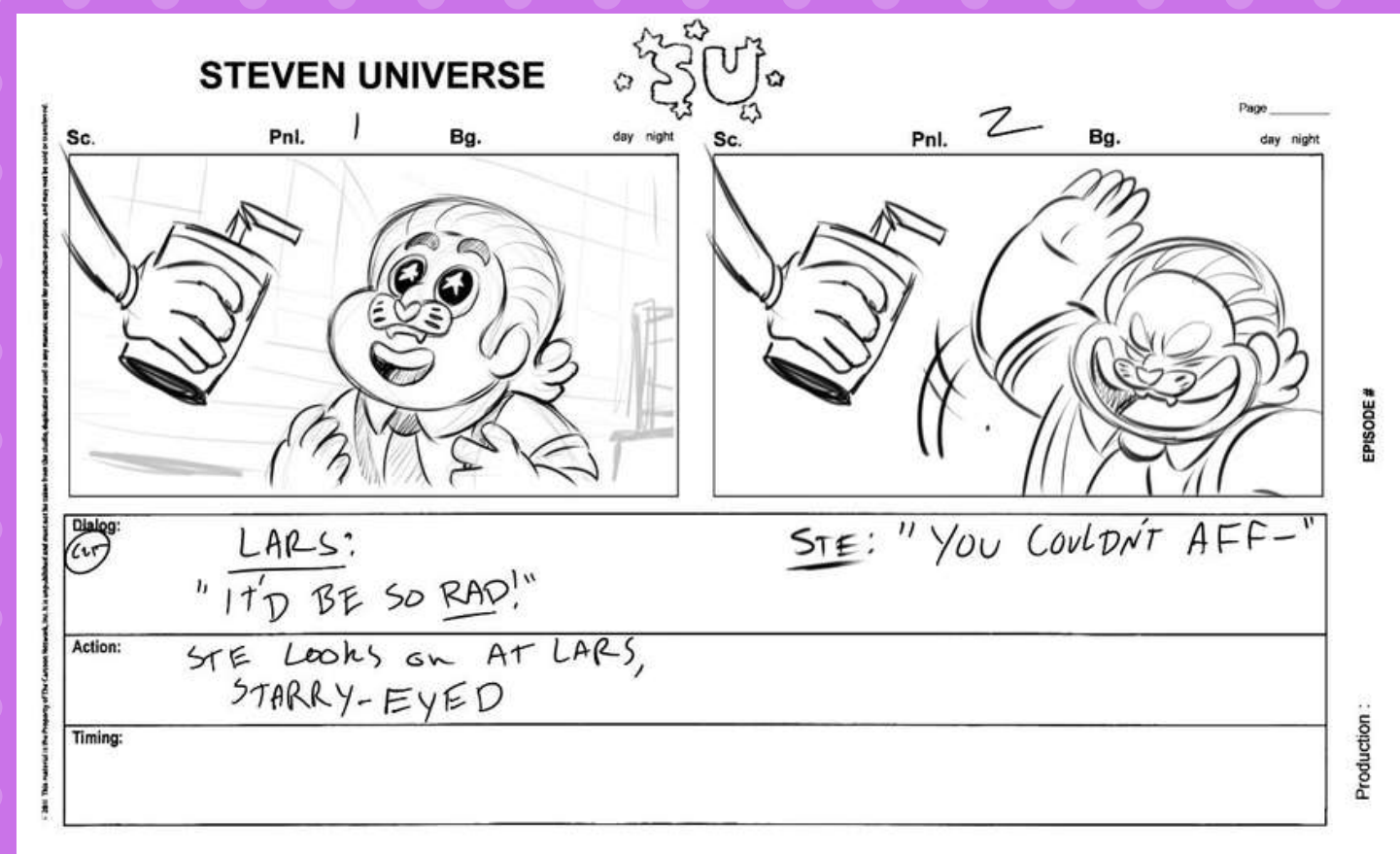
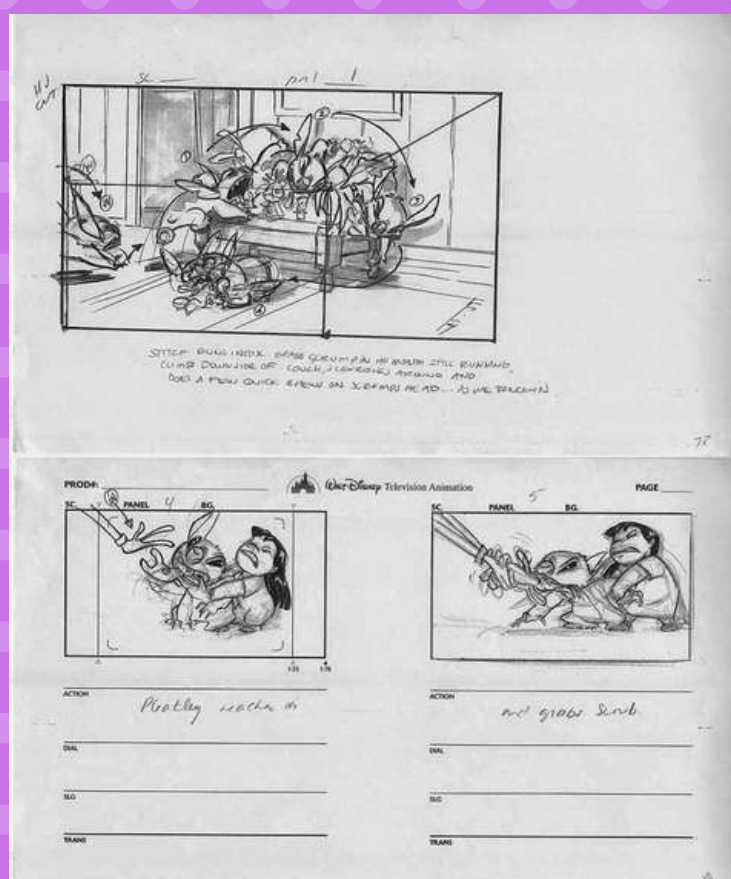
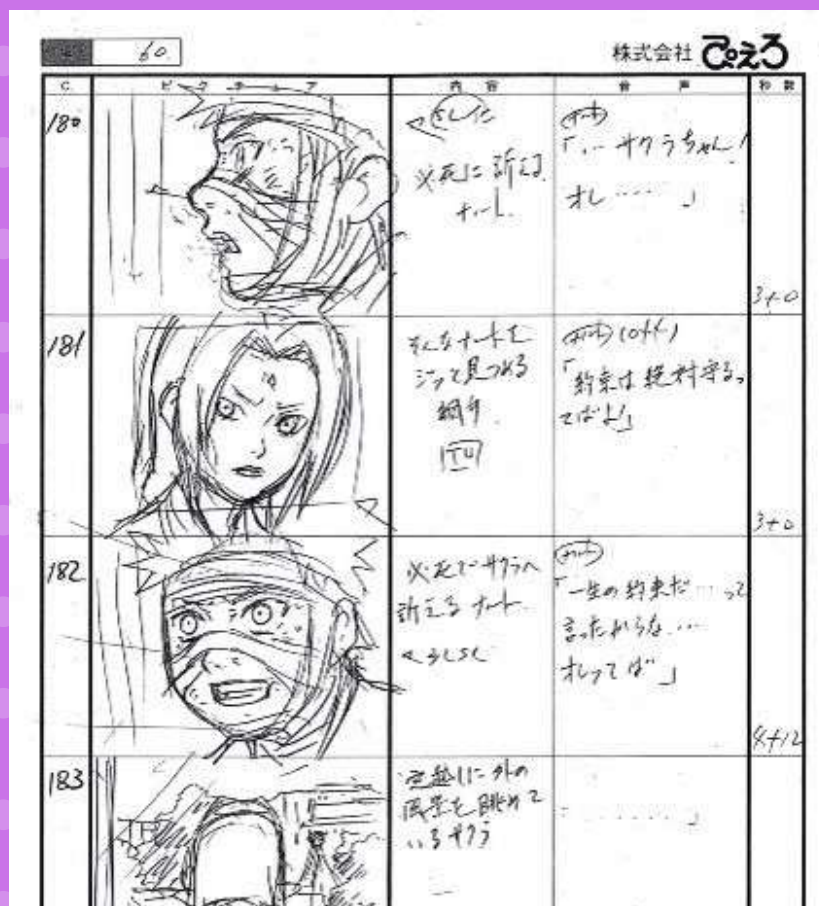
Narrativa en el storyboard



Formatos de Storyboard



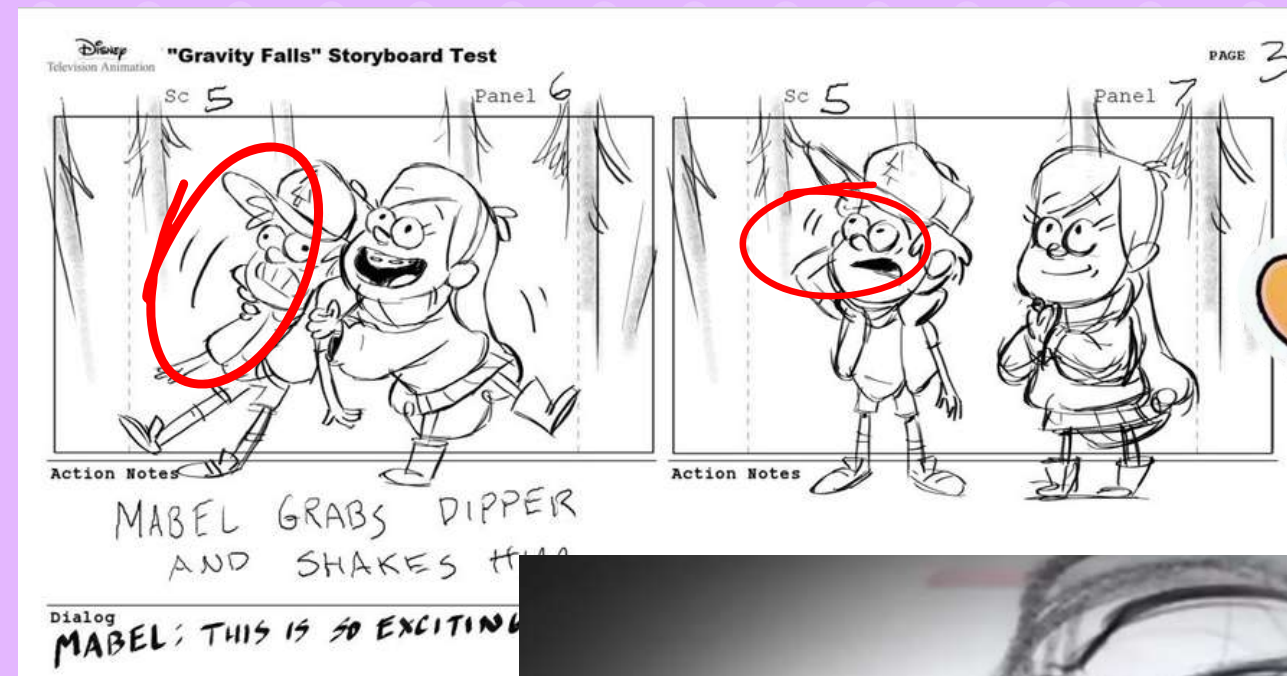
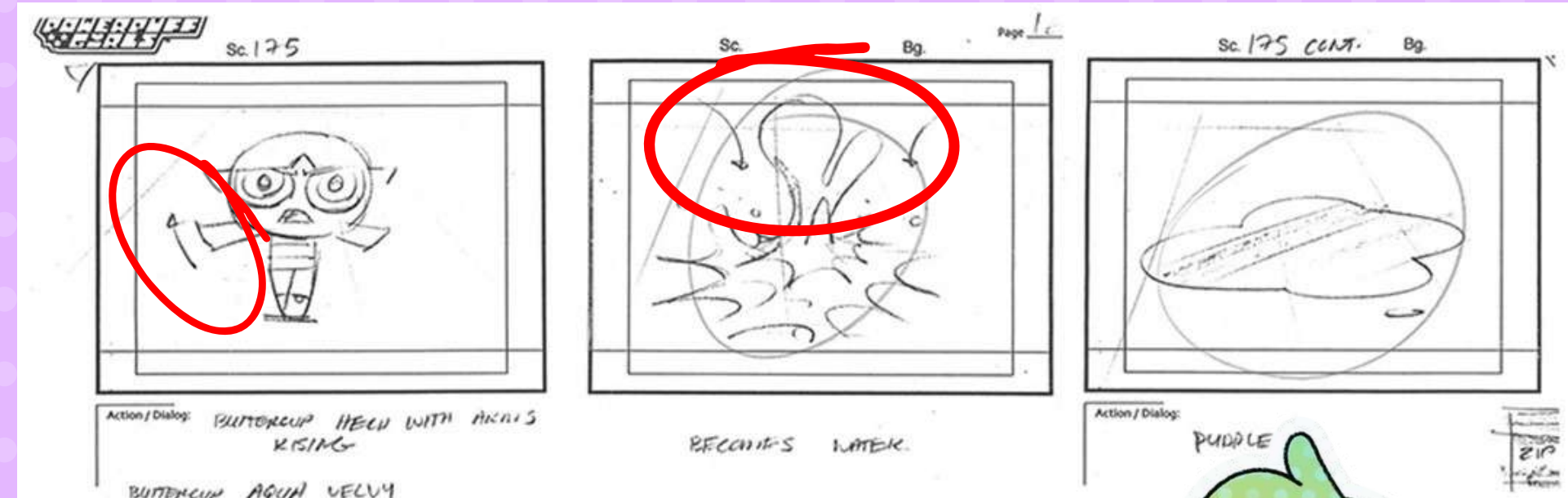
- Es común encontrar storyboards en todo tipo de tamaños o formas - los más comunes son los **verticales** (ej. los storyboards japoneses) y los **horizontales** (también llamados occidentales, americanos).
- Componentes dentro de los formatos:
 - Título del proyecto.
 - Número de página.
 - Ilustración.
 - Descripción de la viñeta (anotaciones descriptivas, diálogos, observaciones, sonidos).
 - Plano, movimiento de cámara, número de toma.



USO DE GRÁFICOS

En las **viñetas** de un storyboard será también común encontrar **gráficos** que nos ayudarán a **visualizar en nuestra mente la viñeta en movimiento**. Estos gráficos siempre tendrán el propósito de ayudarnos a **explicar** un movimiento, acción, etc.

- **Flechas** (un color para representar acciones del personaje/objetos, otro color para movimientos de cámara - Ya es elección del artista o por indicaciones del director decir que color significa que).
- **Curvas** (pueden representar **temblores**, **escalofríos**, un movimiento pequeño pero que se repite, etc).
- **Encuadres** (apoyan en ilustrar **los movimientos de cámara**; zooms, tilts, etc.)



EL STORYBOARD COMO BORRADOR DE UN PROYECTO AUDIOVISUAL

Los storyboards son guiones, pero también son borradores para un proyecto audiovisual; nos ayuda a verificar si la historia está siendo contada de forma **coherente**, si hay **continuidad** y si es **factible** ilustrar, animar y/o grabar lo que se tiene en mente o si es necesario **realizar cambios**, a su vez para **previsualizarlos** y ver si funcionan los cambios o no.

Quienes se dedican a ser artistas de storyboard se convierten en **guías** para los directores, artistas y efectos especiales, y saber como abordar de forma eficaz la realización de un rodaje, secuencia, animación, etc.

