

# MODELO DE CARPETA PARA PROYECTOS DE 2° AÑO

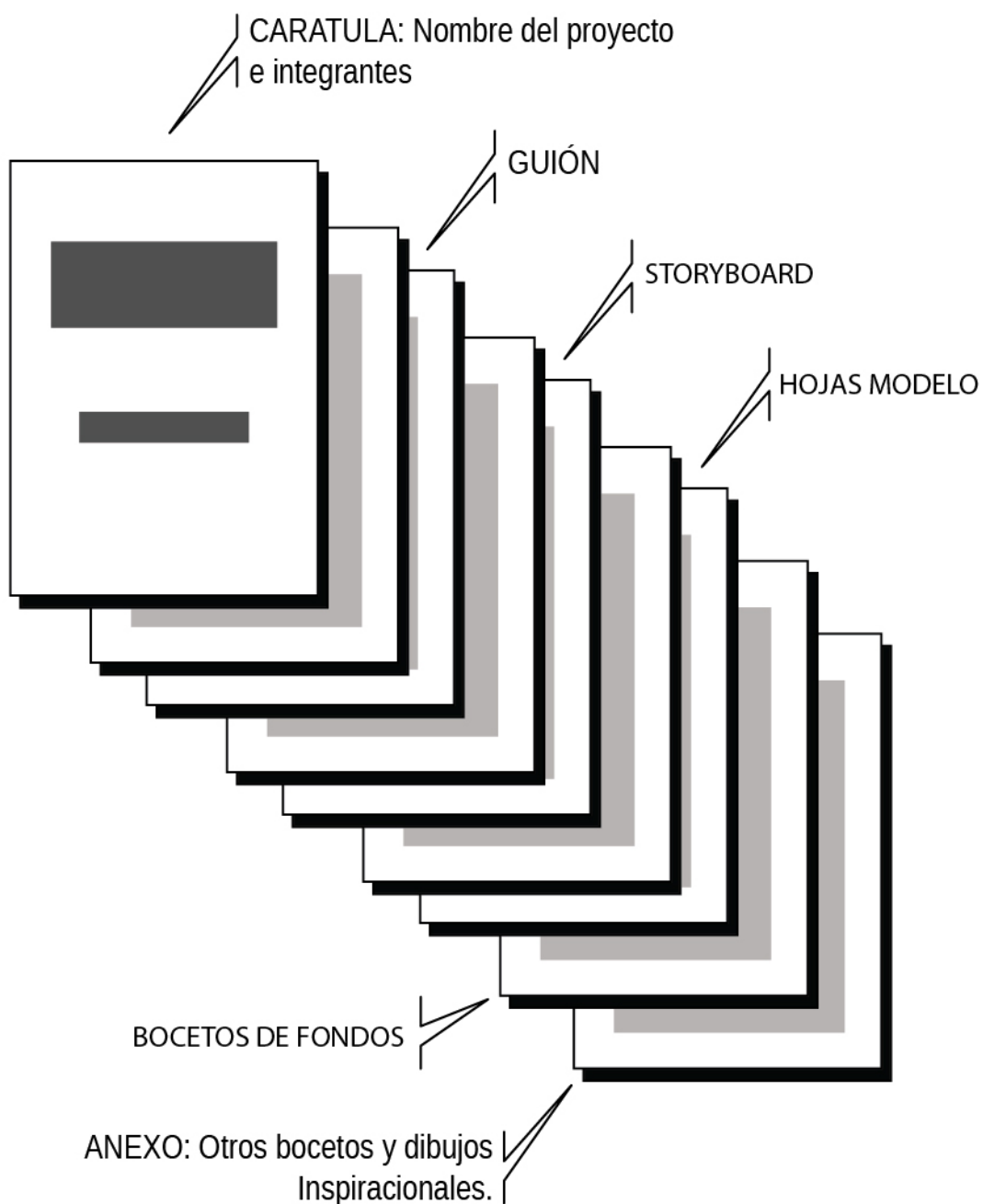


## FORMATO DE CARPETA

El siguiente es un modelo para el armado de la carpeta de proyecto. Encontrarán los elementos mínimos indispensables para poder presentar la carpeta, sin embargo pueden agregar más información, bocetos y dibujos. **El proyecto debe tener una extensión máxima de 90 segundos por integrante.** Los proyectos que excedan esa duración deberán ser ajustados. **Es indispensable que el proyecto tenga al menos una línea de diálogo.**

Tener en cuenta que durante el año trabajaremos sobre esta carpeta que será completada y corregida a lo largo de las clases.

La estructura de la carpeta es la siguiente:



Redacción descriptiva dividida en planos describiendo brevemente la acción de los personajes y los escenarios. Los personajes se resaltan mencionandolos en MAYÚSCULAS. Los diálogos deben estar centrados.

Ejemplo:

### "PLANETA SANTA FE"

#### Escena1:

##### Plano 1:

Una extraña nave espacial se acerca girando acercándose al globo terráqueo.

##### Plano 2:

Sobrevuela la silueta de la Argentina acercándose a la "bota" de la provincia de Santa Fe.

##### Plano 3:

Sobrevuela campos con vacas y el plato volador proyecta un "rayo tractor" y se lleva una vaca, dejando a su ternero con la boca abierta.

##### Plano 4:

Luego sobrevuela un campo de trigo donde un tractor está cosechando y el plato volador se lleva con su rayo al tractor dejando al conductor sentado en el aire.

##### Plano 5:

Finalmente el plato volador se acerca a la ciudad de santa fe y sobrevuela el puente colgante.

##### Plano 6:

La gente que está por la costanera mira para arriba y señala.

##### Plano 7:

El plato volador envuelve con su rayo al puente y se lo lleva.

##### Plano 8:

EL plato volador sobrevuela la plaza 25 de mayo.

##### Plano 9:

Un pibito está jugando solo a la pelota junto a la pirámide de mayo. El rayo del plato volador atrapa a la pelota y se la lleva. El pibito se queda congelado mirando para arriba con la boca abierta.

NENE

---"Por que me robaste mi pelota?..."



## EJEMPLO DE STORYBOARD

Guión visual. Traslada los escenarios y situaciones redactadas en el guión a dibujos donde se establecen los encuadres. Usualmente se dedica un cuadro a cada plano (cambio de posición de cámara, cambio de escenario, salto en el tiempo). Los planos que tengan acciones más complejas pueden abarcar más cuadros. En el espacio debajo de cada cuadro se redacta un texto explicativo. Imprimí la plantilla de storyboard vacía que encontrarás en la página siguiente.

### PLANETA SANTA FE

①



UN PLATO VOLADOR SE  
ACERCA A LA TIERRA

②



SOBREVUELA LA PROVINCIA

③



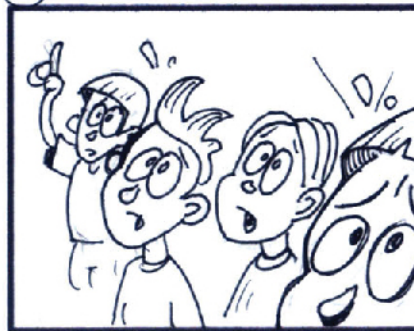
SOBREVUELA UN CAMPO  
Y CON UN RAYO,  
SE LLEVA UNA VACA  
DEJANDO AL TERMINO

④



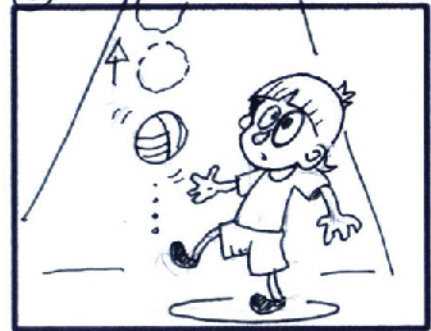
SOBREVUELA UN CAMPO  
SEMBRADO Y SE LLEVA  
UN TRACTOR.

⑤



SE ACERCA A LA CIUDAD  
Y SE LLEVA EL PUENTE  
COLGANTE - GENTE  
ACOMODADA -

⑥



UN NENE JUGANDO SOLO  
A LA PELOTA. EL RAYO  
LE QUITA LA PELOTA

Ver Planeta Santa Fe: <https://youtu.be/WyTnR4LYnIM>



Nombre del proyecto:

Alumnos:

Hoja \_\_\_\_ de \_\_\_\_

Sec N° \_\_\_\_ Esc N° \_\_\_\_ Plano N° \_\_\_\_

--

Sec N° \_\_\_\_ Esc N° \_\_\_\_ Plano N° \_\_\_\_

--

Sec N° \_\_\_\_ Esc N° \_\_\_\_ Plano N° \_\_\_\_

--

Sec N° \_\_\_\_ Esc N° \_\_\_\_ Plano N° \_\_\_\_

--

Sec N° \_\_\_\_ Esc N° \_\_\_\_ Plano N° \_\_\_\_

--

Sec N° \_\_\_\_ Esc N° \_\_\_\_ Plano N° \_\_\_\_

--

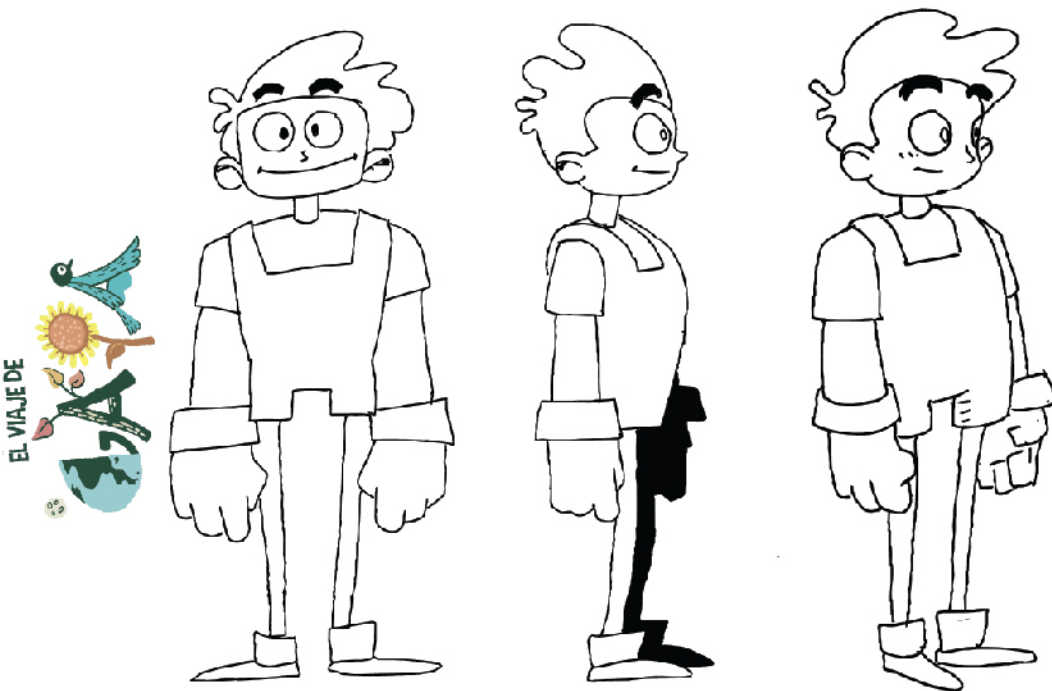
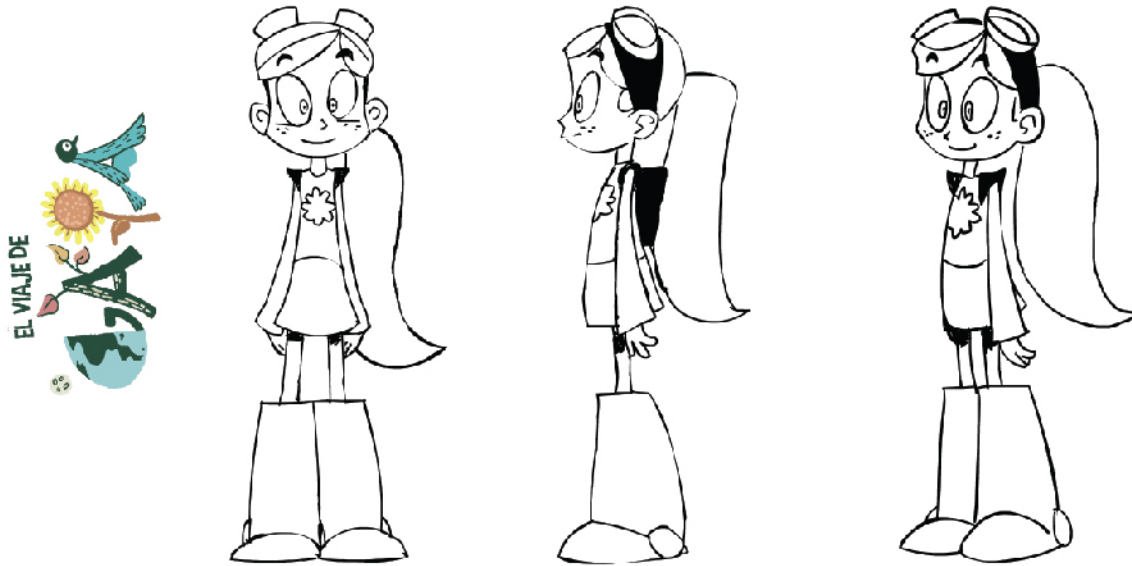
--

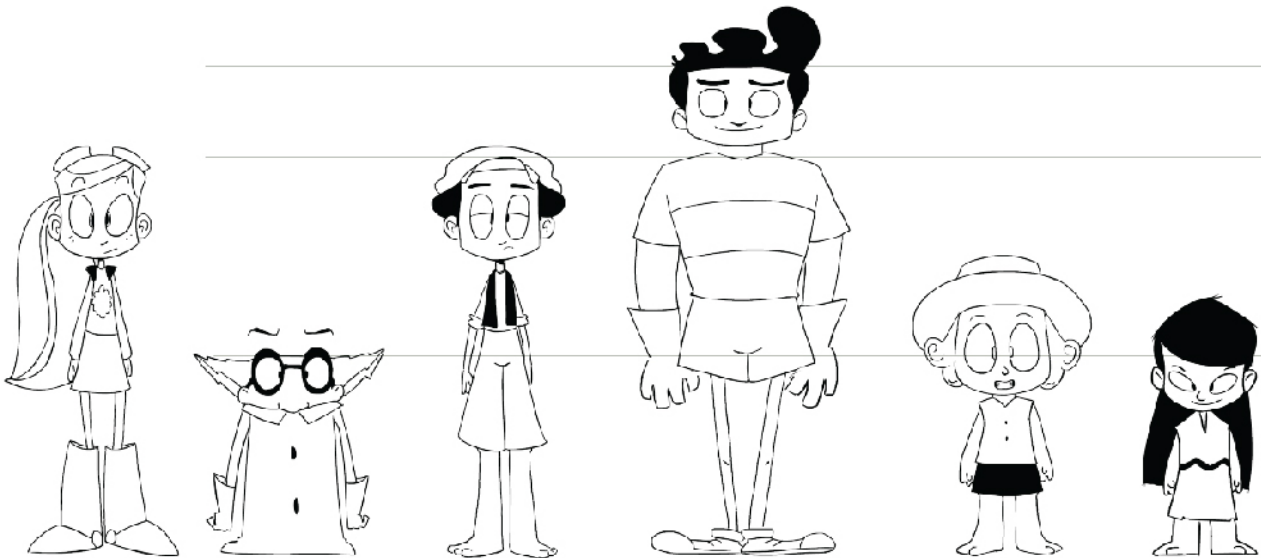
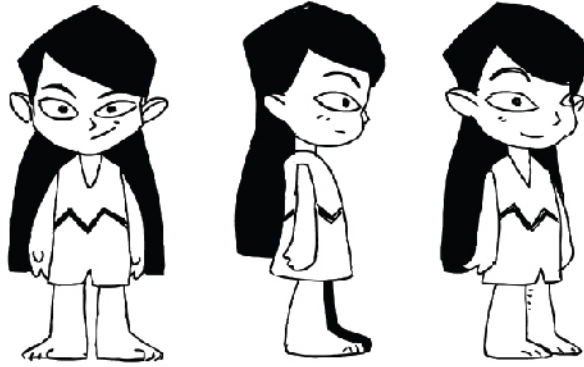
--

--

## EJEMPLO DE HOJAS DE MODELO

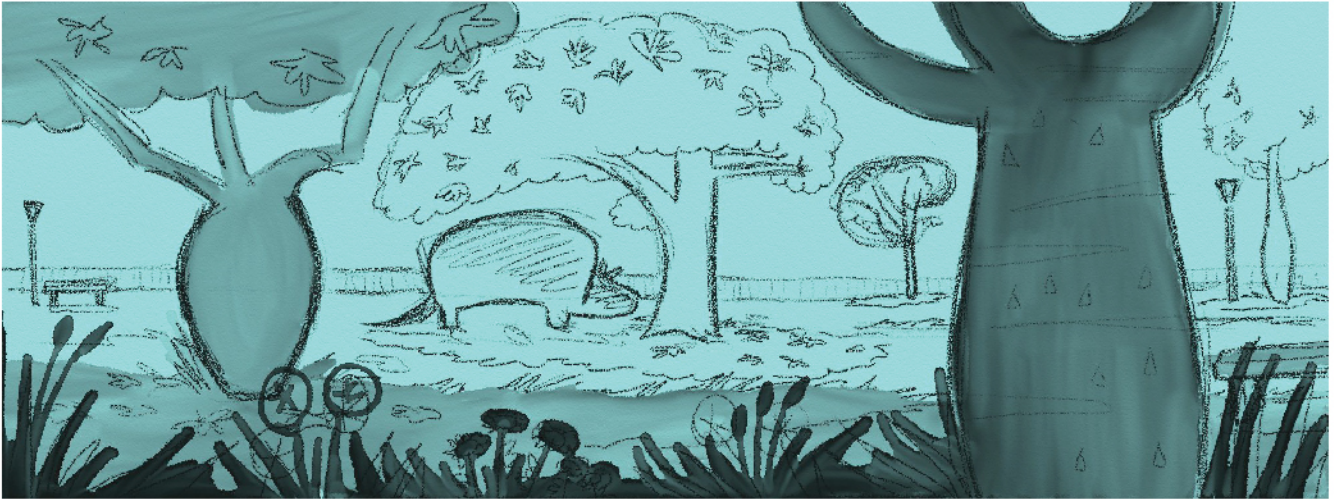
Personajes en tres vistas como mínimo, mostrando sus volúmenes y proporciones. Hoja comparativa de personajes.





## EJEMPLO DE FONDOS

Bocetos de escenarios del proyecto. Sugieren espacios para la acción, iluminación y clima por paleta de colores.



Ver El Viaje de Gaia: <https://youtu.be/L-z9b5liBXc>