

Tema 3: La creación del guión

1. Escena y secuencia.
2. Tipos de guión
3. Fases de elaboración de un guión. De la idea al guión literario
4. Estructura interna del guión de ficción.
5. Estructura externa y formas de representación
6. La historia: elementos básicos.
7. Guión Técnico y story board.

1. Escena y secuencia. Unidades narrativas básicas

El guión es una **historia contada en imágenes** con diálogos y descripciones, escrita con la intención de ser trasladada a un soporte audiovisual. El guión es la base de toda producción y debe expresar siempre **acción y comportamiento**.

Un guión se escribe de forma fragmentada utilizando lo que se llaman unidades narrativas. Son unidades narrativas la **ESCENA** y la **SECUENCIA**.

ESCENA: es un fragmento de la narración que se desarrolla en continuidad en un mismo escenario. La escena se desarrolla en un **mismo escenario** y su desarrollo cronológico ha de ser **lineal y continuo**, es decir, sin elipsis (supresiones de ciertos momentos de la acción irrelevantes para la narración). La escena estará formada por uno o más **planos**, en cuyo caso habrá que cambiar la ubicación de la cámara determinadas veces pero siempre sin alterar la continuidad si seguimos el modelo académico.

SECUENCIA: es un conjunto de escenas unidas por la misma idea. Posee dentro del guión un sentido completo y puede desarrollarse en distintos escenarios y distintos tiempos. Puede que bien en su totalidad o en parte esa secuencia se realice en un solo plano y sin cortar. A esta parte la llamaremos **PLANO SECUENCIA**. En el plano secuencia la cámara recorre el escenario y sigue a los actores realizando diferentes tipos de planos y movimientos sin que haya corte alguno en la grabación. Todas las acciones captadas por la cámara quedan sin alteraciones y no se interrumpe la imagen con insertos.

Sec.	Pl.	Ind. Téc.	Story Board	Imagen	Sonido
1	1	PG		Jon discute con su mujer en la cocina. Gesticula violentamente.	Jon: Explícate, te lo ordeno
1	2	PM		Su mujer sale precipitadamente de la estancia para coger su bolso.	Ella: No hay nada que explicar.
1	3	PM Contrap.		Jon le alcanza y le grita ante la indiferencia de ella.	Jon: ¡Mírame a la cara!
1	4	PM Contrap.		Jon la agarra con fuerza y la empuja contra la pared violentamente.	Jon: ¡No dejaré que te vayas!

2. Tipos de guión

El método de confeccionar un guión no sigue pautas rígidas, sino que cada guión y cada guionista es un caso particular. Aún más, cada tipo de producción condiciona el guión. El realizador deberá enfrentarse a **tres tipos fundamentales de producción**: las que exigen un guión completo como **la ficción**, la que necesitan un guión parcial como los **documentales** y aquellas donde los **acontecimientos están sujetos al azar** y el guión es totalmente abierto.

Los programas que no tienen un guión estrictamente cerrado utilizan lo que denominamos **ESCALETA**, que es un desarrollo esquemático del guión numerado por secuencias y descrito con la temporalidad que vaya a tener en imagen. La escaleta es utilizada esencialmente en programas de **televisión**, magazines e informativos. Es una relación ordenada de los diversos escenarios con una descripción breve de la acción y de los personajes que intervienen en cada escena

Escaleta Pgm nº85(Grab 28 Nov)

PRIMER BLOQUE 18 minutos			
Sintonía Cabecera programa	0:00:30	0:00:30	Cabecera+Rótulos
Presentación+ Speech	0:03:00	0:03:30	Grafismo
Ráfaga entrada Boris Izaguirre	0:06:00	0:09:30	
Ráfaga entrada Bermúdez			Vtr Bermúdez
Ráfaga salida	0:07:00	0:16:30	
Publicidad Amena Banda toca "de mil colores"	0:01:00	0:17:30	Preparado Telf.+Cd
Ráfaga salida a publicidad			
PUBLICIDAD			
SEGUNDO BLOQUE 27 minutos			
Ráfaga entrada publicidad			
Monólogo Anuncios Golpe	0:02:00	0:02:00	Grafismos
Manel cont. Entrev.Boris Izaguirre	0:04:00	0:06:00	Preparados carteles
Ráfaga entrada Eva Hache			Vtr Eva Hache
Ráfaga salida	0:06:00	0:12:00	
Manel cont. Entrev.Boris Izaguirre	0:06:00	0:18:00	
1ª Conexión Quequé Golpe	0:03:00	0:21:00	Croma
Ráfaga entrada Cruce Rosario	0:06:00	0:27:00	
Ráfaga salida publicidad			
PUBLICIDAD			

3.Fases de elaboración de un guión

De la idea al guión literario

El guión se escribe tres veces; en la **mesa, en el rodaje y en el montaje**. En si mismo solo es la base de todo proyecto al que le seguirá un largo proceso pero sin él, el proyecto se viene abajo.

El método habitual de preparación de un guión de ficción atraviesa distintas etapas que nos llevarán de lo más abstracto a lo más concreto: **Idea, argumento, sinopsis, tratamiento, guión literario, guión técnico, story board**

1) **IDEA dramática y argumental**.- El germen del guión es la IDEA, una **breve descripción de lo que trata la historia**. Un guión puede partir de una idea original o una idea adaptada. En este último caso estará sujeta a la legislación de propiedad intelectual y derechos de autor. Si está muy trabajada se puede llegar a la idea argumental donde describimos ya en términos de acción y personajes.

2) **ARGUMENTO**.- consiste en desarrollar la idea hasta llegar a la **narración concisa de una historia completa**. Se suele narrar en tiempo presente, y aparecen, además de los acontecimientos esenciales de la historia, los personajes principales.

Los argumentos poseen un carácter de dominio público, es decir, que mientras dicho argumento o su adaptación no hayan sido registrados en la Sociedad de Autores y en el Registro de la Propiedad Intelectual puede ser apropiado por otro productor, o empresa.

3) **SINOPSIS**.- El **desarrollo esquemático y completo del argumento** y digo completo porque no se trata nunca de la sinopsis publicitaria con la que nos suelen ilustrar dvd y programaciones de televisión, nuestra sinopsis siempre tiene que tener el final de la historia y todos los acontecimientos importantes que le suceden a los personajes.

Ya se ofrece la estructura narrativa, un orden secuencial de los acontecimientos tal y como se quiere plasmar.

4) **TRATAMIENTO**.- Es el **desarrollo y posterior ubicación de la acción contenida en el argumento o la sinopsis**. La acción ya se refiere a determinados lugares y en a unos personajes que quedan definidos por su comportamiento y sus relaciones.

El orden secuencial, la estructura narrativa de los diversos acontecimientos presenta ya un carácter elaborado. El tratamiento tiene **casi la mitad de páginas de un guión**, está escrito en presente y emplea la tercera persona. Está **dividido en escenas** y puede incluir partes del diálogo.

5) **GUIÓN LITERARIO**.- es el guión tal y como lo conocemos como una **sucesión de escenas y secuencias dialogadas y acotaciones explicativas** en las que los personajes quedan perfectamente caracterizados por lo que hacen y dicen. Constituye el material que se pone en manos del director, cuando no ha participado directamente en su redacción y es la herramienta clave para preparar el rodaje o la grabación.

6) **GUIÓN TÉCNICO**.- Finalmente, el realizador/director escribe el **GUIÓN TÉCNICO**, que supone añadir al guión literario la **planificación exhaustiva del modo en el que se rodarán o**

grabarán las escenas, tipos de planos, angulación, movimiento etc.. Se trata de la interpretación del director de esa historia.

7) **STORY BOARD**.- En ocasiones se traslada el **guión técnico a papel de forma gráfica** con el dibujo del encuadre que queremos y la angulación precisa.

Etapas en la redacción de un guión dramático	
IDEA	objetivo del proyecto y tema sobre el que girará la futura historia
ARGUMENTO	da forma a la idea a través de la narración concisa pero completa de la historia. aparecen los acontecimientos y personajes principales que ya actúan según sus caracteres
SINOPSIS	desarrollo esquemático pero completo del argumento, resumen del guión que ya posee estructura . frontera del audiovisual
TRATAMIENTO	localización secuencial de la acción en su escenario correspondiente
GUIÓN LITERARIO	sucesión de escenas dialogadas y acotaciones explicativas
GUIÓN TÉCNICO	planificación de la realización con elección de planos, óptica angulaciones e iluminación
story board	anexo del guión técnico en el que se representan los planos de forma gráfica

4. Estructura interna del guión de ficción

La estructura del guión es la columna vertebral de la historia, **una sucesión de hechos principales por los que transcurre la narración** cuyas reglas se cumplen especialmente en las narraciones clásicas y de género.

La composición dramática ha tendido siempre a una **estructura en tres actos** que coinciden con los de **planteamiento, nudo y desenlace**.

La historia audiovisual, como todas, comienza con un **Planteamiento** cuyo propósito es proporcionar la información necesaria para que la historia comience. El planteamiento se inicia con una apertura con la que son visualizados en seguida el estilo y el tono de la narración. Normalmente también se distingue un suceso que ponga en marcha la acción al que llamamos **detonante**. Durante el primer acto nos planteamos la **cuestión central**, y se nos da información sobre la historia y los personajes, para que nos orientemos a la hora de seguirla correctamente.

Al planteamiento y primer acto se pone fin con el llamado **primer punto de giro**, un nudo argumental que cambia el curso de la historia y empuja a la historia al siguiente acto, introduciendo nuevas preguntas y en ocasiones nuevos escenarios.

El acto dos o de nudo, corresponde al de desarrollo del **conflicto** planteado en la historia, desarrollando la trama hasta que un **segundo punto de giro** nos acelera la acción y nos lanza al

tercer acto y a la conclusión, estableciendo una cuenta atrás en los acontecimientos.

Por tanto, el **tercer acto, o desenlace**, será más acelerado que los dos anteriores y en él se va construyendo el **clímax** final, el momento en que el problema se resuelve, la cuestión central se soluciona, la tensión se termina y se alcanza un nuevo equilibrio.

Esta exposición es la de una estructura clásica o de género, pero no tiene porque ser seguida. De hecho hay estructuras de vanguardia o minimalistas que rompen la sucesión normal de los acontecimientos, mezclando estructuras de historias independientes o conectadas entre si de forma original y otras que son partícipes de una antiestructura porque no se pliega a ninguna norma o recomendación



5. Estructura externa del guión de ficción

El guionista debe escribir imágenes y superar la barrera de que el 90% de las expresiones verbales no tienen equivalente fílmico. Hay que contestar a la pregunta **¿Qué veo en la pantalla?**. Y describimos solo lo que es **fotografiable**.

Existe también una **estructura externa** que tiene que ver con las fórmulas normalizadas para la presentación de guiones.

En general se dice que hay dos formas básicas de escribir el guión; **guiones a una columna** (modelo americano) o **a dos columnas** (modelo europeo). Los guiones a una columna describen acciones y transcriben diálogos a lo largo de las páginas. Los guiones a dos columnas dividen las páginas en dos partes dejando la derecha para las acciones y la izquierda para el sonido (diálogos, sonido, músicas de referencia, ambientes sonoros...).

A nivel formal el guionista debe observar una serie de reglas a la hora de afrontar la escritura de un guión que se escribirá siempre en **presente de indicativo**. La industria del cine prefiere el formato de una columna. El formato ideal es el courier new tipo 12. El guión está **dividido en escenas** teniendo en cuenta las localizaciones. Cada escena está señalada por una **cabecera**, una línea de referencia en la que se pone, siempre en mayúscula y separado por puntos, el número de escena, la localización, si es interior o exterior y si es día o noche.

Por ejemplo: **1.INTERIOR. COCHE. DIA**

La acción se desarrolla después de un espacio, sin justificar, y a lo ancho de la página. Los **diálogos** ocupan únicamente el tercio central de la hoja y serán precedidos por el nombre en mayúscula del personaje que los pronuncie. Las acotaciones a cada personaje se ponen debajo del nombre, antes del diálogo y entre paréntesis. En un principio no hay indicaciones técnicas. Sin embargo son muchos los guiones que anticipándose a la visión de director ya dan directrices sobre los encuadres (...la CÁMARA los SIGUE y se aparta gradualmente en PANORÁMICA,...) o las transiciones (FUNDIDO A, CORTE A)

Una página guión, un minuto

La normalización de los guiones permite un buen trabajo de producción. Cada página de guión corresponde aproximadamente a minuto de película y para cada minuto necesitamos al menos **dos horas de rodaje**. Esos datos son fundamentales para el director de producción que deba organizar el plan de trabajo y dividir las sesiones.

Aunque para escribir un guión podemos utilizar cualquier procesador de textos, existen **programas especializados** que justifican y tabulan según las fórmulas normalizadas (entre ellos: MovieMagic Screewriter, ScriptThing, Sophocles... y sobre todo Final Draft)

1. LA CASA. FACHADA. EXT./DÍA. 1

Amanece.

Plano general de una casa enorme, de estilo Victoriano. Un bosque bastante tupido se extiende a su alrededor. La tierra está cubierta por una fina capa de niebla.

Tan sólo se oye el murmullo del aire y quizá, el graznido de una gaviota lejana.

En sobreimpresión leemos:

Isla de Jersey, Canal de la Mancha, 1945

2. LA CASA. DORMITORIO DE GRACE. INT./DÍA. 2

Primer plano frontal de GRACE lanzando un chillido desgarrador. Luego se queda en silencio, con los ojos enrojecidos muy abiertos, respirando profundamente, mientras la cámara se va alejando y descubrimos que está acostada.

Gotas de sudor sobre su frente.

GRACE es una mujer de unos treinta años, hermosa, de aspecto algo frágil a la vez que severo. Se incorpora y se frota la cabeza. Luego consulta el reloj de su velador y se levanta de la cama.

ENCADENA A

3. LA CASA. FACHADA. EXT./DÍA. 3

La luz que se proyecta sobre la casa es ahora más definida.

Tres figuras caminan lentamente hacia la puerta de entrada. Son la SEÑORA MILLS, una mujer de unos sesenta años de edad, gruesa y de expresión afable; el SEÑOR TUTTLE, un anciano de unos setenta años, enjuto y con un vistoso mostacho blanco; y LYDIA, una joven de rostro melancólico y mirada perdida. Los tres van vestidos de modo bastante anticuado, incluso para el año 1945.

La SEÑORA MILLS y TUTTLE se ríen.

SEÑORA MELLIS

Ah, el bueno del señor Simpson,
¡menudo personaje! ¿Qué sería de él?

TUTTLE

Oh, ya estará muerto, como todos.

SEÑORA MILLS

(suspirando)

¡Aquellos sí que era buenos tiempos!

El grupo se detiene frente a la puerta. La SEÑORA MILLS, que parece la mejor vestida de los tres, llama al timbre y luego echa un vistazo a sus dos acompañantes, como si los examinara.

SEÑORA MILLS

Señor Tuttle, su pelo.

6.Elementos de la historia

En la mayoría de los casos ir al cine es ir a ver una película que cuenta una historia.

Cuando nos referimos a historia hablamos del contenido del relato, de la **acción** que refleja, que puede ser mínima, trivial o hasta espectacular.

Los elementos básicos de una historia son:

- el acontecimiento que narra
- los personajes que participan de él
- el tiempo en que se desarrolla
- el espacio que lo acoge y que queda retratado

Para el relato se dota a los personajes de datos diferenciadores y distintivos, los acontecimientos se ordenan en una secuencia que puede diferir de la cronológica, a cada aspecto de la historia, a cada momento se le asigna un tiempo, los lugares en los que se suceden los acontecimientos reciben unas características distintivas y se transforman en lugares específicos. Además se establecen distintas relaciones entre los elementos de la historia y se elige un **punto de vista** desde el que presentar la narración.

1.el acontecimiento: acciones y sucesos de los que participan o afectan al protagonista. Como narradores realizamos una selección de cuáles son los acontecimientos que nos interesa presentar al espectador. Seleccionamos una parte de la totalidad pero siempre hay un **pasado y un futuro** del que debemos ser conscientes.

La felicidad no es cinematográfica por eso la película termina cuando se consigue en parte. El drama, los conflictos, los problemas si son atractivos. Cuando hablamos del acontecimiento, éste puede ser cotidiano y no grandioso o espectacular. Además, la morfología narrativa nos enseña que todas las historias tienen elementos y argumentos que se repiten. En definitiva la narrativa muestra la ruptura de un orden establecido y una serie de sucesos que se desarrollan con el objetivo de recuperar el equilibrio.

2.Los personajes.- El personaje pieza fundamental del guión y no es más que un sistema de equivalencia perfecta para regular la legibilidad del texto sin el que no tiene razón de ser. Para conocerlo el guionista tiene que desarrollarlo, analizarlo y después revelarlo sobre el papel a través de acciones.

El personaje tiene: **una parte exterior** (desde el principio al final de la historia). Recordemos que revelamos al personaje a través de sus acciones y **una parte interior** (todo lo que no relata la historia).- con ello se da forma al personaje y hace que se enfrente a la acción de una forma u otra.

Si no sabemos por qué un personaje hace algo, nos será más difícil entrar en la historia. La **motivación** actúa como el detonante, al principio de la historia, y fuerza al personaje a verse envuelto en ella. Los personajes deben moverse desde la motivación hasta la meta a través de la acción.

Esquema básico a la hora de construir un personaje

Realizamos el siguiente proceso con el personaje:

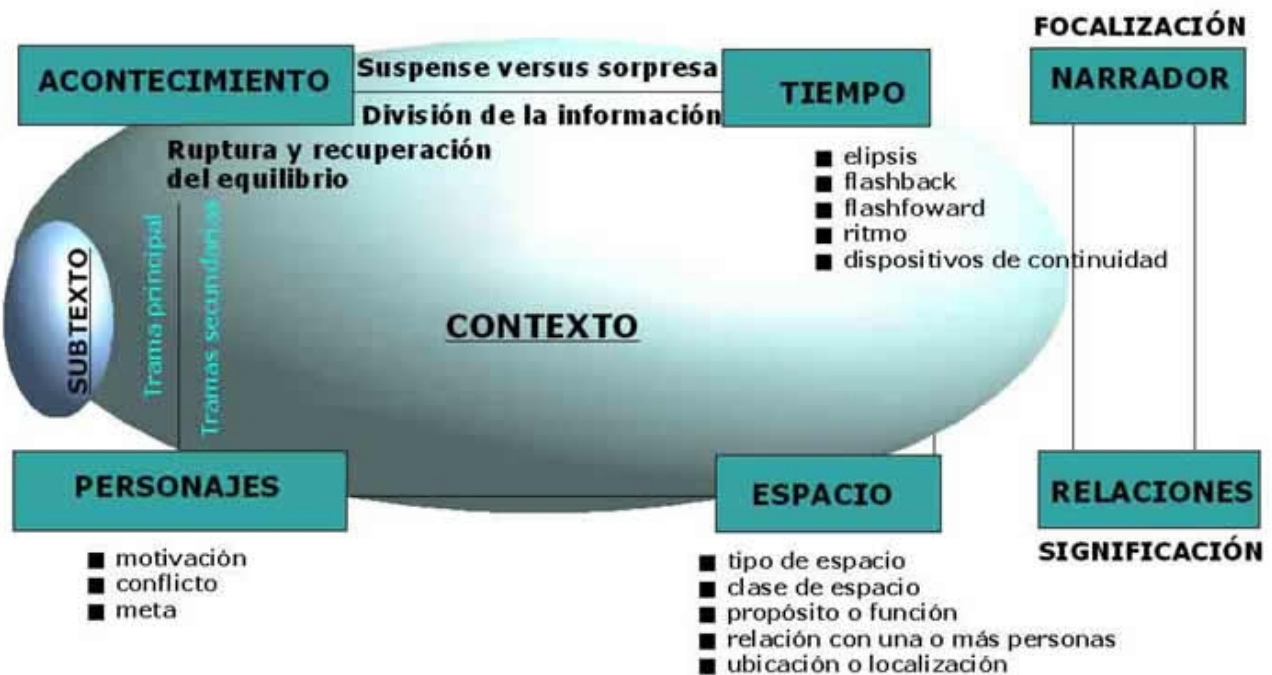
- **proporcionarle una biografía exhaustiva:** un antes, durante y después del relato
- **trabajar su tridimensionalidad:** fisiológico, (¿qué aspecto tiene?), psicológico, (¿cómo es su carácter?) y social (¿a qué se dedica?, ¿quienes son sus amigos?, ¿cómo es su familia?..)
- **describirlo mediante acciones:** el personaje es lo que hace
- **explorar los personajes temáticos:** sirven para transmitir el tema de la película.

3.El tiempo.- Cuando nos referimos al tiempo, en audiovisual tocamos dos aspectos. Tiempo real y tiempo cinematográfico.

De un lado y como toda composición narrativa, al anclaje en un año, una época, un momento del día, una estación... Recordemos que toda cabecera de escena queda identificada por un efecto de día o noche. Pero además hay que ser consciente de que el tiempo cinematográfico es flexible, que como narradores podemos contraer o expandir el tiempo, la vida de una persona puede ser contada en pocos minutos y unos segundos pueden resultar minutos. Conceptos importantes en este sentido son el **montaje paralelo** (varias acciones suceden al mismo tiempo), **el suspense y la sorpresa** (cuando el espectador sabe más o igual que los protagonistas), **la continuidad** (el respeto a la sucesión de los acontecimientos), **las elipsis** (la supresión de momentos que no se consideran importantes para acelerar la narración o representar el paso del tiempo) **el flash back** (el salto atrás) y **el flash forward** (el salto hacia adelante), entre otras cuestiones.

4.El espacio.- En la definición de nuestra historia está también el lugar en el que se desarrolla. No solamente se trata de localizar la acción en un sitio determinado, un país, una ciudad, un barrio. También hay que definir el tipo de espacio, no todas las casas son iguales ni las habitaciones de una misma casa tampoco, debemos definir la clase de espacio en la que se desarrolla nuestra acción, cuál es su propósito o función, la relación entre una o más personas y por supuesto su ubicación y localización.

ELEMENTOS DE LA HISTORIA



7. Guión Técnico

El guión se escribe tres veces; en la mesa, en el rodaje y en el montaje. En si mismo solo es la base de todo proyecto al que le seguirá un largo proceso pero sin ella el proyecto se viene abajo. Independientemente del tamaño y alcance del proyecto, todos los guiones literarios han de ser transformados y adaptados a términos que permitan su comprensión por los equipos técnicos y artísticos que intervienen en su realización. Por tanto, merece la pena volver a una herramienta clave; el guión técnico, sin la cual es imposible la grabación.

El lenguaje descriptivo del guión literario requiere una **traducción a soluciones audiovisuales** muy concretas que se recogerán en el guión técnico. La transformación del guión literario a guión técnico es una tarea propia del director/realizador.

A partir de las indicaciones generales del guión, el realizador expone su visión de la historia.

Hay distintos sistemas de construcción del guión técnico y cada profesional adopta diferentes variantes. Lo que importa no es el formato sino que refleje todas las indicaciones a considerar en el momento de su planificación, de su ejecución y de su montaje.

El guión técnico expone todas las **especificaciones de carácter técnico para el rodaje o grabación** de las distintas escenas. En él se ajusta la puesta en escena incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas. Algunas de las informaciones que encontramos en un guión técnico son:

- nº de escena
- nº de plano
- encuadre y tamaño de plano
- movimiento y dirección de cámara y personajes
- angulación, altura y posición de la cámara
- cobertura en grados
- óptica a utilizar
- decoración
- sonido
- iluminación
- efectos especiales, iluminación...

A estos datos se añade la descripción de **la toma de sonido** e incluso se puede completar con un plano y planta en el que se especifican las posiciones de la cámara y el orden de las tomas.

Se hará asimismo una descripción sintética de la acción que tendrá lugar en el plano, especificando el **movimiento interno del personaje** en el cuadro y el **movimiento de la cámara**, marcando claramente los desplazamientos.

Respecto a la banda sonora se describirán -normalmente en otra columna-, sus componentes, **palabra, ruidos, efectos y música**.

GUIÓN TÉCNICO

Toma	Descripción	Sonido
T.1	Panorama de la ciudad, de noche	
T.2. P.G.	Luces y rótulos luminosos.	
T.3 Pan. Lenta a.	Rótulo luminoso, que corre horizontal	
T.4. P.Gl.	Rótulo luminoso, que gira.	
T.5.	Rótulo luminoso que se enciende y apaga.	
T.6-10. Flashes	Cinco rótulos luminosos fijos, cortos.	
T.11. P.G.	Calle con gran tránsito de automóviles con sus focos	Ruido de calle
T.12. P.G.	Trozo de calle, acera por la que pasa mucha gente, bajo el resplandor de un escaparate	
T.13. P.G.	Rótulo Luminoso: CIRO'S, que corre de arriba abajo, tres veces, Debajo se verá fijo: Cabaret	Música de baile

8. Story board

En ocasiones y cada vez más a menudo, se traslada el guión técnico a papel no con plantas de la escena, tiros de cámara o nomenclatura de planos sino de forma gráfica con el dibujo del encuadre que queremos y la angulación precisa. Es lo que llamamos **story-board**, que consiste en añadir a las especificaciones del guión técnico una **viñeta dibujada** en la que se representa el contenido visual de cada plano, formando luego una secuencia de dibujos que representan distintos momentos de la película

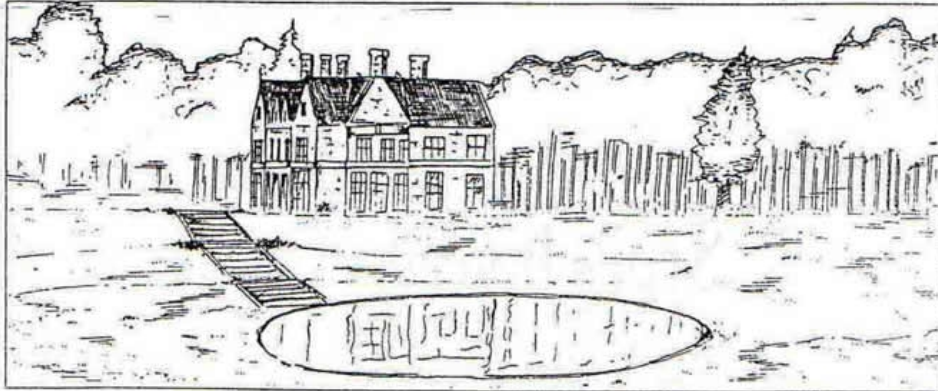
El story board es frecuente en las producciones publicitarias, dibujos animados y algunos filmes de ficción. Es particularmente útil en las acciones complicadas. En él, además de una viñeta indicativa del **encuadre**, se señalan los encuadres, ángulos, posiciones de miradas, posiciones de personas, disposición de proyectores de iluminación, grúas, travellings...

THE OTHERS

DIRECTED BY ALEJANDRO AMENABAR

SC: 1

SHOT: 1



①

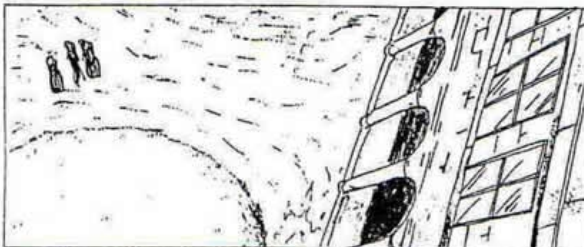
FACHADA DE LA CASA - VISTA LATERAL - NIEBLA ROSA Y BRISA.

THE OTHERS

DIRECTED BY ALEJANDRO AMENABAR

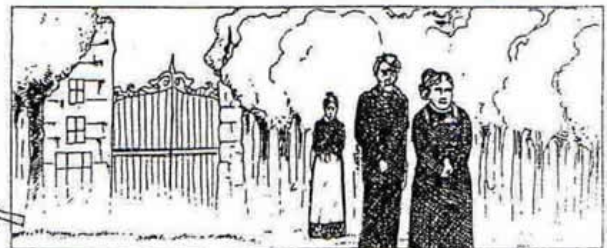
SC: 3

SHOT: 1-2A/2B-3



①

CELEBRACIÓN DE LA FACHADA - LOS SERVIDORES ENTREGAN EL CUADRO POR LA IZQUIERDA Y AVANZAN HACIA LA PUERTA - NIEBLA ROSA.



②A

TRAVELLING HACIA ARRIBA SEGÚN LOS ESTANTES VIENEN DE ENFRENTA A LA CÁMARA HASTA...



②B

... LLEGAR A LA PUERTA.



③

FRONTAL DE GRACE QUE BESA LA PUERTA.

Que es un Storyboard y algunos ejemplos

El **Storyboard** es un conjunto imágenes mostradas en secuencia, con el fin de previsualizar una animación o cualquier otro medio gráfico o interactivo.

Básicamente el storyboard es un guión gráfico, que nos permite la previsualización de nuestra **multimedia** antes de que se terminada. En este se plantean las **ideas principales** de nuestro guión técnico y literario, en este se dejan en claro los detalles de cada escena.

La forma de elaborar un storyboard varían, dependiendo de su uso o lo que vayamos a ejecutar, ya sea un vídeo, un póster, una animación o hasta una pagina web. También podemos encontrar storyboards llenos de color o en blanco y negro, lleno de detalles o simplemente trazos que esbozan una idea de figuras. Es común la utilización del storyboard en animaciones ya sea tradicionales o por computadoras.

¿Como se debe hacer un Storyboard?

La realización de un Storyboard te permitirá planificar mejor y sacaras mayor provecho al tiempo de producción.

Narración: antes de filmar tu película has escrito el texto del narrador. Aquí tienes que dividir el texto en tantos fragmentos como desees. Recuerda que es importante su brevedad: el vídeo debe incluir silencios que ayuden a resaltar las imágenes. La narración no debe contar lo que se ve en la película, sino aportar información y explicar lo que se va a ver.

Tomas, tipo de plano, movimiento de la cámara: una vez escrito el texto, piensa en las imágenes que deseas tomar para mostrar y explicar lo que la voz está narrando. Combina planos generales con detalles a medida que son mencionados en la voz. Un texto debe contener múltiples planos. A ser posible, las imágenes deben durar más tiempo que el texto, de modo que se produzcan frecuentes silencios de voz.

Dibujo o imagen: intenta dibujar algún fotograma del plano que has descrito en la columna anterior.

Ejemplos de Storyboard

1) SECUENCIA 1 - INTERIOR DÍA



P. GENERAL / PADRE - NIÑA COM-PRANDO ENTRADAS



P. MEDIO / PADRE - NIÑA COM-PRANDO ENTRADAS.

3) SECUENCIA 2 - INTERIOR CINES



P. MEDIO / PADRE - NIÑA EN TRAM-BO AL CINE



P. MEDIO / PADRE - NIÑA SE SORPRENDEN POR LA LUZ DE LA TIENDA.



P. MEDIO / PALOMITAS EN-LIENDE LA LUZ Y COLO-LA CARAMELLOS



P. MEDIO / DESDE TOMI HASTA ANDREA



P. MEDIO / PADRE - NIÑA CONO-CEN AL PROYECCIONISTA.



PRIMERO PLANO / PROYECCIONISTA Y PADRE HABLAN



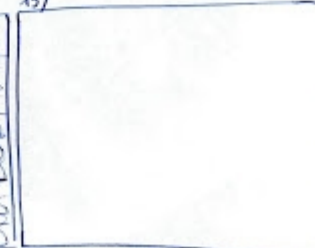
P. MEDIO ACERLANDOSE HASTA LA NIÑA MIRANDO EL CINE.



P. MEDIO / PADRE Y PROYECCIONISTA HABLAN



P. PLANO PADRE.



REPETIR PLANO 7)

Storyboard de Los Simpsons

THE SIMPSONS SHOW#: _____ ACT: 2 PAGE#: —

Scene: 3 Panel: 1 / _____ BG: _____ Scene: 3 Panel: 2 / _____ BG: _____ Scene: 3 Panel: 3 / _____ BG: _____

ACTION

Margè keeps HUGGING ...

DIALOGUE

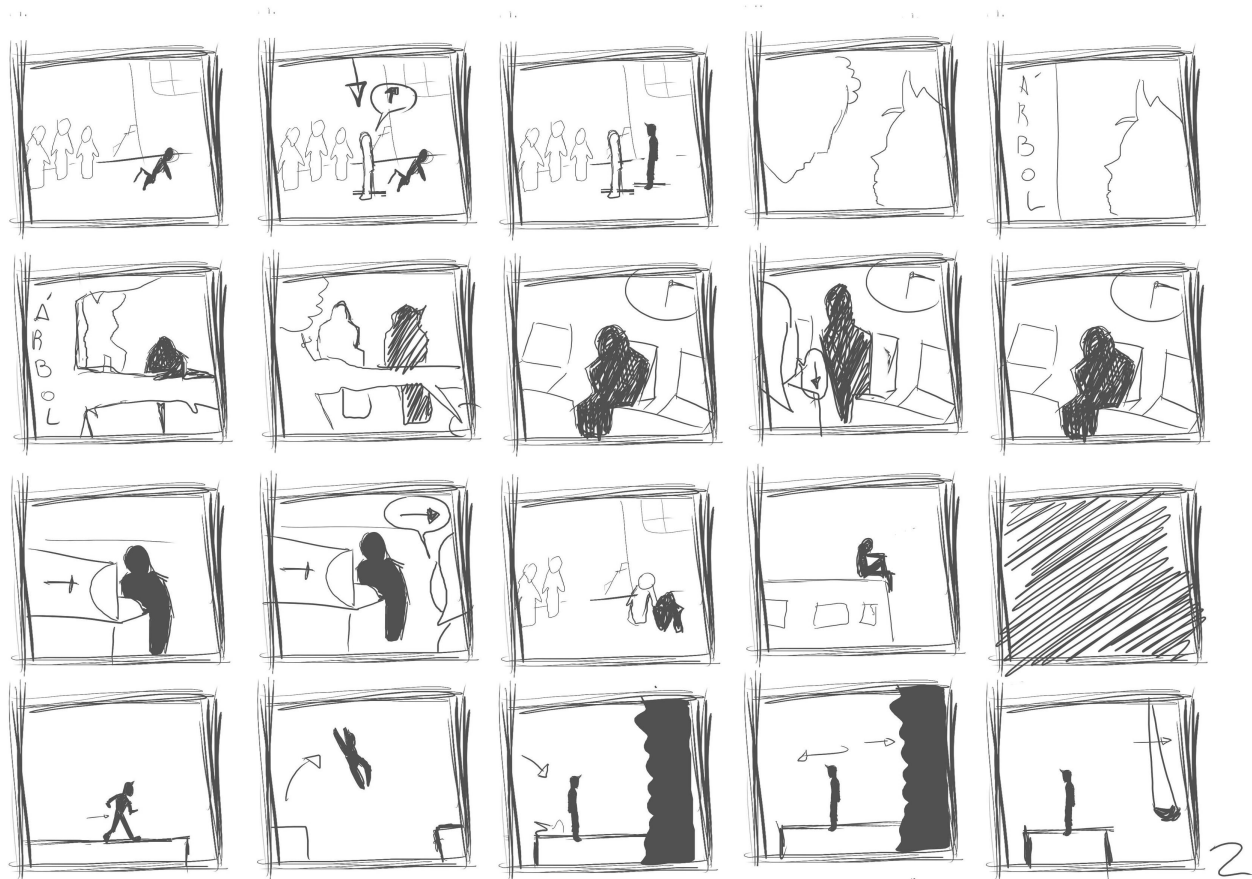
BART	MARGE
(SQUIRMING, ANNOYED) Mom, quit it!	I just wanna hug my special little guy!

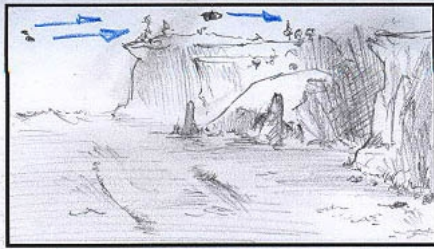
TRANSLATION

MARK WATTS

ARTIST: _____ FILM ROMAN _____

No hay que ser el mejor dibujante para hacer un storyboard, lo importante es que se pueda interpretar la secuencia.

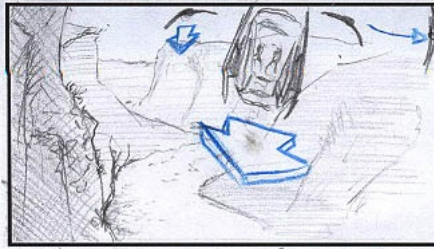




ESCENA: 8 PLANO: 1 PÁG:

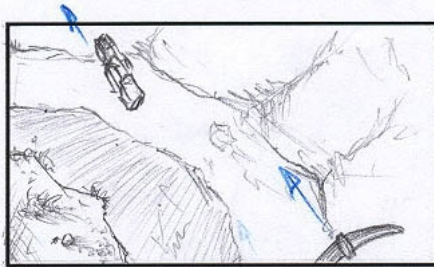
Ruido lejano

CAM: Fija



ESCENA: 8 PLANO: 2 PÁG:

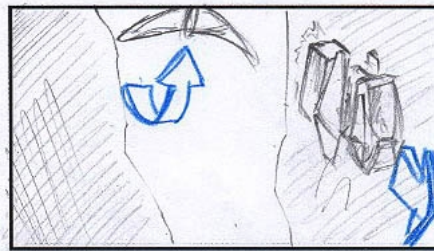
Una de las dos ~~coches~~ se desvía a la derecha.



ESCENA: 8 PLANO: 3 PÁG:

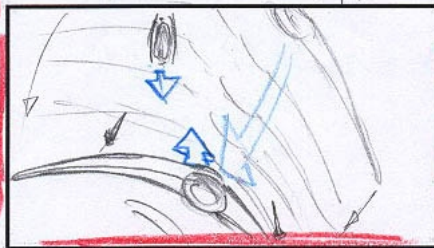
Desde un lado del cañón, enfocando abajo y un poco del otro lado.

CAM: fija tó-



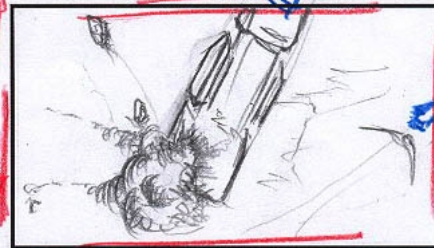
ESCENA: 8 PLANO: 4 PÁG:

Despista al que lo sigue en un estrechamiento



ESCENA: 8 ~~PLANO: 5~~ PÁG:

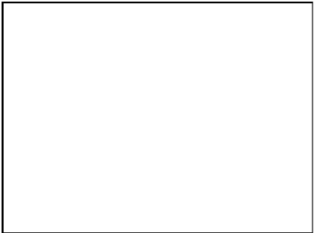
Baja el otro ~~coche~~. He de frente. El ~~coche~~ dispara y el ~~coche~~ levanta el vuelo para esquivar. ~~La~~




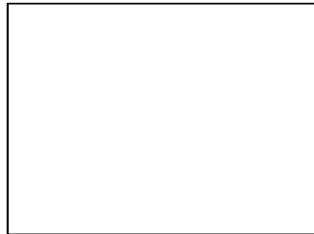
ESCENA: 8 PLANO: 5 PÁG:


camara le sigue y coge el impacto en el motor (atrás). El ~~coche~~ se mueve por detrás

Project Title _____ Page ____ of ____

Describe or Sketch Video Scene # _____ 	Outline your Script or Voiceover <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Production Notes <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
--	--	--

Describe or Sketch Video Scene # _____ 	Outline your Script or Voiceover <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Production Notes <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
--	--	--

Describe or Sketch Video Scene # _____ 	Outline your Script or Voiceover <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Production Notes <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	--	--

Describe or Sketch Video Scene # _____ 	Outline your Script or Voiceover <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Production Notes <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
--	--	--

Dato curioso: El proceso de storyboard, en la forma que se conoce hoy, fue desarrollado en los estudios de **Walt Disney** durante principios de los años 1930, después de varios años de procesos similares que fueron empleados en Disney y otros estudios de animación. El Storyboard se hizo popular en la producción de películas de acción viva durante principios de los años 1940.