

Un video, cortometraje o simplemente “CORTO”, se divide básicamente en tres partes o guías, llamadas guiones, cada una importante para el desarrollo de la historia, así tenemos:



**Guión Literario.**- Es el **resumen escrito** de la historia, contiene la información central; en él se encuentran todos los detalles de los personajes y lugares, Su función básica es servir de guía a los actores. De este se desprenden los demás guiones; pueden representar cualquier idea es decir puede ser:

- Un noticiario
- Una obra literaria
- La propia vida del autor
- La historia
- Una novela (adaptación)
- Y otras formas.

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 garrido de una gaviota lejana.

En superimposición leemos:

Isle 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 escarajados 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 HILLS, una mujer de unos sesenta años de edad, gruesa y de expresión rígida; 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 HILLS y TUTTLE se ríen.

SEÑORA HILLS

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

TUTTLE

Oh, ya estará muerto, como todos.

SEÑORA HILLS  
(suspirando)

¡Aquello sí que era buenos tiempos!

El grupo se detiene frente a la puerta. La SEÑORA HILLS, 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 HILLS

Señor Tuttle, su pelo.

# EL GUION LITERARIO

Para crear un buen relato hay que dividirlo en tres partes: **Planteamiento, nudo y desenlace.**

Nuestra historia no tiene porque ser lineal obligatoriamente. Podemos comenzar por cualquiera de las tres partes siempre y cuando al final del relato no haya lugar a dudas de lo que queremos contar. **El espectador debe comprender** y encajar nuestra historia sea cual sea la formula que usemos.

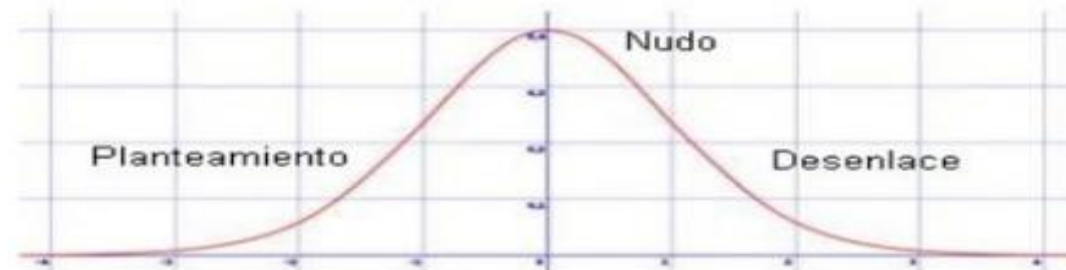


# EL GUION LITERARIO

**Planteamiento:** Presenta a los personajes de nuestra historia en **situaciones** concretas que serán usadas para poner en funcionamiento el relato. Han de tener una misión, un problema, o una necesidad que obligue a actuar a nuestros personajes.

**Nudo:** Es el **conflicto** continuo al que se enfrentara nuestro personaje para lograr su objetivo.

**Desenlace:** Es el momento más álgido de la trama y nos ha de llevar a la solución del conflicto que ha transcurrido en nuestra historia, y al **final** del relato.



**LA IDEA.-** Antes de escribir un guión, debe quedar absolutamente **clara** la idea que se quiere contar.

**EL SCRIPT.-** Es el **documento completo** escrito de la historia alumbrada en la idea anterior, en él se plantan las bases sobre las que luego trabajará el equipo (sonido, producción, actores...).



```
EXTERIOR BUNGALOW-SANTA MÓNICA

El automóvil de Gittes a toda velocidad en la auto-
piستا.

Gittes cierra la puerta DE UN PORTASO y sube
apreuradamente los escalones.

Gira el pomo, encuentra la puerta cerrada con llave y la GOLPEA.

INTERIOR BUNGALOW

KHAN, el criado chino de Evelyn, oye los GOLPES
y se dirige hacia la puerta.

Ella abre la puerta y se encuentra a Gittes en la
entrada.

KHAN
Espere.

GITTES
Espere usted. ¡Chow hay kye dje!
(traducción: ¡que te jodan, imbécil!)

Gittes aparta a Khan a un lado y entra en la casa.
```

# COMPONENTES DEL GUION LITERARIO

**LA ESCENA.-** Es una **unidad de acción** – situación, que sucede en un mismo espacio y tiempo, sirve para explicar o modificar algún aspecto de la evolución de los personajes y tramas. Se le conoce como el cierre del director es decir desde que el director dice “acción” hasta que dice “corte”.

**LA SECUENCIA.-** Es un **conjunto de escenas** que mantienen entre sí un vínculo narrativo, que forman parte del desarrollo de una misma idea. Expresa una sucesión de situaciones.





# SUBTÍTULOS POR ESCENA

Numero de Escena	Descripción del lugar	Ext / Int	Día / ...	Encadena
Preámbulo				

**Numero de Escena** - representa la secuencia que se va filmar.

**Descripción del lugar** – en donde se desarrolla la escena

**Ext / Int** – esta se desarrolla en exteriores (Ext) o dentro de una habitación (Int)

**Día / Noche / Tarde / Amanecer** – a qué hora del día se está filmando.

**Encadena X** – Se usa cuando hay un corte de la escena (post producción) pero esta debe ser filmada en el mismo tiempo para no perder la secuencia. Se representa por letras.

**Preámbulo** – Descripción técnica de la situación en la escena, subtítulos, movimientos de cámara, tipos y ángulo de plano. Siempre va antes de los diálogos.



# SUBTÍTULOS POR ESCENA

Nombre del Personaje	(Emoción)
Dialogo	

**Nombre del Personaje** – Representado por el actor(iz) que leerá las frases.

**(Emoción)** – Que tipo de gestos o sonidos está haciendo el actor; siempre va entre paréntesis.

**Dialogo** – Palabras que dice el actor que representa el personaje

# Ejemplo

## 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 rien.

SEÑORA MELLE

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.

**Guión Técnico.**- Contiene todos los **detalles técnicos** es decir:, tipo, ángulo, movimiento de plano y anotaciones para los camarógrafos y sonidistas es usado mayormente por el Director.

1 SEC.	2 PLANO	3 IMAGEN	4 AUDIO SONIDO	5 AUDIO TEXTO	6 TIEMPO
Escena 1: Aula de plástica Int. Dia	P1	Plano entero, grabando a dos alumnos sentados en sillas en actitud desenfadada y parte del fondo de la clase. Ligero zoom que se aproxima a los personajes.	Música de fondo que desciende suavemente		3"
	P2	Plano medio en el que se ve a los dos personajes dirigiéndose ligeramente hacia la cámara	Música de fondo suave	<b>Presentador 1:</b> Hola, estamos aquí... <b>Presentador 2:</b> Llevamos unas semanas analizando anuncios y ha llegado la hora de hacer nuestras propias creaciones publicitarias, los alumnos de 4º de la ESO hemos querido realizar nuestra propia contrapublicidad	18"
	P3	Plano medio del Presentador 1 que interrumpe al Presentador 2, habla mientras se dirige hacia	Música de fondo suave	<b>Presentador 1:</b> Espera, creo que se te olvida explicar qué es eso de la contrapublicidad	5"

# GUIÓN TÉCNICO

Sirve para la comprensión y uso práctico por parte del equipo técnico del guión literario previo, es preciso convertir éste en un guión técnico con profusión de detalles y precisiones útiles tanto para el propio director como para los encargados del sonido y la imagen.

SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
ESCENA 1	P 1	PLANO ENTERO. SE MUESTRA UN SEMBRADO DE VIDES.	SONIDO DEL VIENTO		5"
ESCENA 2	P 2	PLANO MEDIO. SE MUESTRA UN ACERCAMIENTO DE LOS FRUTOS DE LA VID	MUSICA DE FONDO		4"
ESCENA 3	P 3	PLANO MEDIO. SE MUESTRA A LA GENTE COMO ESTA COSECHANDO LAS UVAS.	MUSICA DE FONDO		6"
ESCENA 4	P 4	PLANO MEDIO. SE MUESTRA EL LUGAR DONDE SE DEPOSITAN LAS UVAS	MUSICA DE FONDO		3"
ESCENA 5	P 5	PLANO MEDIO. SE VE COMO SE SEPARAN DEL RACIMO Y SON SELECCIONADAS	MUSICA DE FONDO		5"
ESCENA 6	P 6	PLANO MEDIO. UNA VEZ SELECCIONADAS SON ENVIADAS A LA MAQUINA TRITURADORA PARA OBTENER EL JUGO	SONIDO DE LA MAQUINA Y EL CAER DEL JUGO.		4"
ESCENA 7	P 7	PLANO MEDIO. SE MUESTRA COMO SE DEPOSITA EL JUGO O MOSTO EN ALAMBIGUES PARA EL PROCESO DE FERMENTACION	SONIDO DEL CAER DEL JUGO.		3"
ESCENA 8	P 8	PLANO MEDIO. PASADOS LOS DIAS DE FERMENTACION SE MUESTRA COMO ES MEDIDA LA GRADUACION ALCOHOLICA.	MUSICA DE FONDO		2"
ESCENA 9	P 9	PLANO MEDIO. UNA VEZ QUE ES CHECADA LA GRADUACION ALCOHOLICA DEL MOSTO SE PROCEDE AL SIGUIENTE PASO, QUE ES LA DESTILACION	MUSICA DE FONDO		4"
ESCENA 10	P 10	PLANO MEDIO. YA DESTILADO SE COLOCA EN LAS BARRICAS DE ROBLE PARA SU AÑEJAMIENTO.	MUSICA DE FONDO		4"
ESCENA 11	P 11	PLANO ENTERO. PASADO EL TIEMPO DE AÑEJAMIENTO EN LAS BARRICAS, SE LLEVAN A UNOS DEPOSITOS ESPECIALES PARA QUE EL PRODUCTO DESTINADO SEA EMBOTELLADO Y ETIQUETADO. COLOCANDOLOS EN CAJAS PARA SU DISTRIBUCION.	MUSICA DE FONDO		5"

# COMPONENTES DEL GUIÓN TÉCNICO

- 1.- Número de **secuencia**
- 2.- Los **planos** numerados según la cronología de la narración que no del rodaje. Las especificaciones técnicas propias de cada plano (duración, escala, angulación y movimientos de cámara).
- 3.- Representación dibujada de la **imagen** de cada plano (Story board).
- 4.- Descripción de la banda de **sonido**
- 5.- Descripción de lo que ocurre dentro del plano (Música, **diálogos**, ruidos ambientales, sonidos generados a posteriori)
- 6.- **Tiempo** de la escena en segundos (“)

I GUIÓN TÉCNICO						
Nº PLANO	TIEMPO	IMAGEN				AUDIO
		¿Qué se ve? Indica lugar de referencia que aparece en el plano y la dirección de cámara	DESCRIPCIÓN VISUAL (Personajes, Objetos)	MOVIMIENTO DE CÁMARA (Plano, Contraplano, Montage, etc.)	TIPO DE CÁMARA (Plano, Contraplano, etc.)	¿Qué se oye? (Música, Sonidos)
1		Personaje 1 entra en el vehículo para la demostración de conducción del coche.	Narrativo	Normal	CU (SOMER)	Música seleccionada para el estudio.
2		Personaje 2 entra en el vehículo para la demostración de conducción del coche.	Narrativo	Normal	CU (SOMER)	Música seleccionada para el estudio.
3		Personaje 3 entra en el vehículo para la demostración de conducción del coche.	Narrativo	Normal	CU (SOMER)	Música seleccionada para el estudio.
4		Diferentes momentos, en los que se ve la reacción del conductor cuando el coche entra en curvas, aceleración, frenos.	Narrativo	Normal	CU (SOMER)	Música seleccionada para el estudio.
5		Momento que sale el primer personaje del vehículo.	Narrativo	Normal	CU (SOMER)	Música seleccionada para el estudio.
6		Momento que sale el segundo personaje del vehículo.	Narrativo	Normal	CU (SOMER)	Música seleccionada para el estudio.
7		Momento que sale el tercer personaje del vehículo.	Narrativo	Normal	CU (SOMER)	Música seleccionada para el estudio.
8		Primeras imágenes en primera del motor de coche (lateral y frontal).	Descriptivo	Normal e inclinado	Zoom	Música seleccionada para el estudio.
9		Imagen del logotipo de la marca de coche animado.	Descriptivo	Normal	Foto	Música seleccionada para el estudio.

# EJEMPLO DE GUION TÉCNICO

1 SEC.	2 PLANO	3 IMAGEN	4 AUDIO SONIDO	5 AUDIO TEXTO	6 TIEMPO
Escena 1: Aula de plástica <u>Int.</u> <u>Día</u>	P1	Plano entero, grabando a dos alumnos sentados en sillas en actitud desenfadada y parte del fondo de la clase. Ligero zoom que se aproxima a los personajes.	Música de fondo que desciende suavemente		3"
	P2	Plano medio en el que se ve a los dos personajes dirigiéndose ligeramente hacia la cámara	Música de fondo suave	<b>Presentador 1:</b> Hola, estamos aquí... <b>Presentador 2:</b> Llevamos unas semanas analizando anuncios y ha llegado la hora de hacer nuestras propias creaciones publicitarias, los alumnos de 4º de la ESO hemos querido realizar nuestra propia contrapublicidad	18"
	P3	Plano medio del Presentador 1 que interrumpe al Presentador 2, habla mientras se dirige hacia	Música de fondo suave	<b>Presentador 1:</b> Espera, creo que se te olvida explicar qué es eso de la contrapublicidad	5"

**Storyboard** o **Guión Gráfico**.- Es la representación en **dibujos de la historia**, resaltando las escenas de mayor complejidad a manera de historietas. Su función básica es servir de guía al director y productor para preparar los elementos y escenarios para la realización de las tomas.

Los elementos y técnicas son los mismos que el guion técnico.



# EL GUIÓN GRÁFICO - STORYBOARD



El storyboard representa gráficamente una historia que vamos a presentar, tiene carácter “**no lineal**”; es decir **es interactivo**, de esta manera el productor puede escoger desarrollar los elementos de la historia en el orden que crea conveniente.





# STORYBOARD

El Storyboard no tiene la función de dar detalles sobre la producción, **se enfoca en las escenas que necesitan un refuerzo visual** para ser entendidas por todos (productores y espectadores). Debe combinar de manera interactiva texto, fotografías (fijas y móviles), audio y video plasmándolos en dibujos hechos en pliegos.



# STORYBOARD

Pulsa **Esc** para salir del modo de pantalla completa

No es un trabajo artístico **es un bosquejo**; una guía en blanco y negro, siempre hay que hacer cambios, se comienza con pliegos borrador y a lápiz, después se repintan a plumón.

Lo que hace es ayudar a precisar los puntos principales de la historia; **identifica los recursos** (el tiempo, el equipo, la ayuda), completa la historia, o la modifica para adaptarse a los recursos.



# STORYBOARD

Antes de comenzar preguntémonos :

¿Nuestra historia necesita gráficos? Es decir **tengo escenas que las cámaras no pueden mostrar**, como las células humanas o el interior de un átomo.

¿Necesita un mapa? si la historia requiere darle al espectador el camino para ubicar lugares.

¿Una referencia? Puede ser tiempo o sitio, en este caso **debo describir mediante subtítulos o "voz en Off" los detalles.**



# DISPOSICION DEL STORYBOARD

No hay un estándar de cuadros por pliego, pero existe una tendencia a dibujar **16 escenas** por pliego y que representa aproximadamente un minuto de producción.

Un pliego (de papel o cartulina) es de **40cms. x 60cms** está dividido en 4 filas y 4 columnas, su interpretación es idéntica como las historietas de arriba a abajo y de izquierda a derecha.

