

# Guion técnico y planificación de la realización

---

Anto Benítez, Vicente Rodríguez Ortega y Francisco Utray (por orden alfabético)

## Contenido

|  |    |
|--|----|
| El guion de un proyecto audiovisual .....  | 2  |
| El guion .....   | 2  |
| La sinopsis .....  | 2  |
| La escaleta en la producción cinematográfica .....   | 2  |
| La escaleta en televisión .....  | 4  |
| El formato de guion a dos columnas utilizado en periodismo electrónico .....                 | 5  |
| Planificación de la realización .....  | 8  |
| El guion técnico .....   | 8  |
| Valor expresivo de los distintos tamaños de plano .....                                      | 13 |
| Valor expresivo de las distintas angulaciones de cámara .....                                | 15 |
| La planta escenográfica con las posiciones de cámara .....                                   | 16 |
| El storyboard .....  | 18 |
| Planificar. Conciliar los aspectos artísticos con los productivos .....                      | 23 |
| El plan de rodaje. Establecer un orden racional de grabación de cada uno de los planos ..... | 23 |
| Referencias bibliográficas .....   | 24 |

## **El guion de un proyecto audiovisual**



### **El guion**

Toda producción audiovisual comienza con la elaboración de un guion. De forma genérica podemos decir que se trata de la forma escrita de proyecto audiovisual y describe los contenidos y los elementos necesarios para la ejecución de la película o el programa de televisión.

En cine de ficción se denomina “guion literario” al documento que expresa el contenido dramático de la película, pero en otros géneros del audiovisual como el documental, el reportaje o las retransmisiones deportivas también es necesario trabajar el guion aunque no sea posible prever con precisión lo que se va a filmar o registrar. En estos casos se utilizarán otros documentos con textos y gráficos que persiguen el mismo objetivo: servir de herramienta básica para que cada uno de los miembros del equipo técnico y artístico de una producción audiovisual pueda planificar y realizar su respectiva tarea.

En esta unidad didáctica se describen algunos de estos documentos previos a la producción de un proyecto audiovisual y su función específica en los contextos profesionales en los que se utilizan.

### **La sinopsis**

La sinopsis es una síntesis que refleja los elementos fundamentales de la obra audiovisual y que permite al equipo de profesionales que han de producirla hacerse una idea global del proyecto. Habitualmente, no tiene una longitud superior a 400 palabras.

### **La escaleta en la producción cinematográfica**

En términos fílmicos, la escaleta divide un guion en secuencias y describe (sin incluir diálogos) la acción, evolución narrativa y conflictos entre los personajes. Muchos guionistas la utilizan como paso previo a la escritura de un guion de tal modo que trazan un mapa narrativo de la historia antes de desarrollarla mediante diálogos y detalles más específicos. Lo importante es articular los elementos esenciales de la trama así como los detalles (de caracterización, de puesta en escena o de acción) que tengan una importancia dramática en el guion.

*Ejemplo de escaleta de una producción cinematográfica (elaboración propia):*

INT. HABITACIÓN, DÍA

Suena el despertador y FELIPE (32) se levanta.

INT. COCINA, DÍA

Felipe se hace un café.

Suena el teléfono, es un mensaje: “Baja la cabeza.”

Felipe duda y baja la cabeza. UNA BALA atraviesa el cristal de la ventana y golpea un armario a la altura de donde estaba su cabeza.

INT. PASILLO, DÍA, CONTINUO

Felipe se arrastra hasta agarrar un chaquetón y un arma.

INT. PASILLO DEL EDIFICIO, DÍA, CONTINUO

Felipe corre hacia el ascensor y lo llama. Está ya subiendo. Se para en el piso donde está Felipe. Felipe apunta el arma al ascensor.

Se abre las puertas del ascensor: una ABUELITA (67) con aspecto inofensivo sonríe a Felipe. La abuelita dice a Felipe que mire a su derecha. Felipe duda pero le hace caso.

La abuelita le dispara a quemarropa, acabando con él. La abuelita introduce el cuerpo de Felipe en el ascensor, y se marcha.

INT. APARTAMENTO DE FELIPE, DÍA

La abuelita entra en el apartamento de Felipe, recoge una foto de él posando con una chica joven, da un beso a la chica y sale del apartamento.

INT. LOBBY, DÍA

La abuelita sale del edificio mientras la policía rodea el cadáver del Felipe.

EXT. CALLE, DÍA

La abuelita se aleja a paso lento bajo un sol abrasador.

La abuelita sonríe.

## **La escaleta en televisión**

En televisión se utiliza el término escaleta para denominar el documento que define esquemáticamente la progresión del programa marcando los elementos que componen la continuidad -como la entrada de personajes, los videos, las conexiones en directo o las pausas de publicidad- con un minutado lo más preciso posible. La función principal de la escaleta es secuenciar los elementos que componen la continuidad. Cada uno de estos elementos debe estar identificado de forma inequívoca (y única) para evitar confusiones en los momentos de directo. Estos elementos dependen del género o tipo de contenido pero pueden ser las secciones que componen el programa, los personajes que intervienen, los vídeos que se lanzan, o los propios contenidos de cada segmento (por ejemplo noticias editadas previamente...).

En determinados programas multicámara en directo la escaleta tan solo se refiere al orden de los bloques (o divisiones primarias del programa) o las secciones (que suelen asignarse a un guionista o redactor concreto).

**¡Atención!** En muchas ocasiones suele confundirse la escaleta con el minutado, un documento que elaboran los guionistas o redactores (o editores) del programa, referido tan solo a los contenidos y sus duraciones estimadas. Es a partir de este documento que el equipo de realización elaborará la escaleta con información técnica más precisa, como el número de la cámara a la que se va, o las pistas de cada fuente de sonido que se mezcla, los rótulos, etc.

*Ejemplo de escaleta de un programa de entretenimiento televisivo (Castillo 2009, pág. 47):*

| 805 ESCALETA "CORAZÓN, CORAZÓN"<br>20-07-2002 |  |       |       | SÁBADO             |                      |
|---|--|-------|-------|--------------------|----------------------|
| NUM   | TEMA                                   | CINTA | LÍNEA | DURACIÓN           | HORA                 |
| 1   | CABECERA                               |       |       | 0:00:29            | 14:30:29             |
| 2   | CRISTINA                               | 2 43  | 3 1   | 0:00:22            | 14:30:58             |
| 3   | VICKI MARTIN BERROCAL (Julián)         |       |       | 0:02:32            | 14:31:20             |
| 4   | CRISTINA                               | 54 7  | 2 1   | 0:00:22            | 14:33:52             |
| 5   | HIJA FINITO Y ARANCHA (Mercedes)       |       |       | 0:02:22            | 14:34:14             |
| 6   | CRISTINA                               | 32 28 | 2 1   | 0:00:13            | 14:36:36             |
| 7   | NACIONAL+RÁFAGA (Julia)                |       |       | 0:01:51            | 14:36:49             |
| 8   | CRISTINA                               | 4     | 2 1   | 0:00:16            | 14:38:40             |
| 9   | MODA (Jesús)                           |       |       | 0:02:21            | 14:38:56             |
| 10  | CRISTINA                               | 65    | 3     | 0:00:15            | 14:41:17             |
| 11  | CAROLINA+RÁFAGA (Coro)                 |       |       | 0:01:08            | 14:41:32             |
| 12  | CRISTINA                               | CAB   |       | 0:00:14            | 14:42:40             |
| 13  | TOTAL MARTA SÁNCHEZ                    |       |       | 0:00:10            | 14:42:54             |
| 14  | CRISTINA                               |       |       | 0:00:14            | 14:43:04             |
| 15  | TOTAL ANTONIO ARDON                    |       |       | 0:00:09            | 14:43:18             |
| 16  | CRISTINA PASO A PUBLICIDAD             |       |       | 0:00:10            | 14:43:27             |
| 17  | CABECERA PASO A PUBLICIDAD             |       |       | 0:00:09            | 14:43:37             |
| TOTAL 1ª PARTE                                |  |       |       | 0:13:17            | 14:43:46             |
| 18  | PUBLICIDAD                             |       |       |                    |                      |
| 19  | CABECERA VUELTA DE PUBLICIDAD          | CAB   | 3     | 0:04:55            | 14:48:41             |
| 20  | CRISTINA                               |       |       | 0:00:09            | 14:48:50             |
| 21  | BODA MARTA SANCHEZ (Rosa)              | 55    | 1     | 0:00:08            | 14:48:58             |
| 22  | CRISTINA                               |       |       | 0:02:23            | 14:51:21             |
| 23  | BODA JACOBO MARTOS (Merche)+<br>RÁFAGA | 22    | 2     | 0:00:20<br>0:01:42 | 14:51:41<br>14:53:23 |
| 24  | CRISTINA                               |       |       | 0:00:18            | 14:53:41             |
| 25  | ANTONIO ARDÓN (Paz)                    | 1     | 1     | 0:02:22            | 14:56:03             |
| 26  | CRISTINA                               |       |       | 0:00:10            | 14:56:13             |
| 27  | ANDREA JANEIRO (Julián)                | 37    | 2     | 0:01:45            | 14:57:58             |
| 28  | CRISTINA                               |       |       | 0:00:12            | 14:58:10             |
| 29  | ÚLTIMA HORA (Rosa)                     | 6     | 1     | 0:01:03            | 14:59:13             |
| 30  | DESPEDIDA CRISTINA                     | 21 C  | 2 3   | 0:00:13            | 14:59:26             |
| 31  | ROTULOS<br>COPY (+3 ráfagas)           |       |       | 0:00:17<br>0:00:17 | 14:59:43<br>15:00:00 |
| TOTAL 2ª PARTE                                |  |       |       | 0:11:19            |                      |
| TOTAL PROGRAMA                                |  |       |       | 0:24:36            |                      |

### El formato de guion a dos columnas utilizado en periodismo electrónico

El guion audiovisual a dos columnas es un documento de preparación que suele utilizarse para establecer un primer acercamiento a lo que va a ponerse en la pantalla en formatos tales como la noticia o el reportaje. Suele evolucionar desde lo que se ha imaginado y anotado previamente al rodaje, adaptándose a las declaraciones que se consiguen en las entrevistas, por ejemplo. Se separa en dos columnas que describen lo que se ve y lo que se oye. Las filas de la tabla resultante representan cada uno de los bloques, si es la primera aproximación, o cada uno de los planos, si se ha trabajado más y se precisa mayor nivel de detalle. El orden expresa la organización que el producto tendrá finalmente de forma que si, por ejemplo, van a alternarse las declaraciones de dos personajes en pantalla, en el guion audiovisual aparece cada intervención también alterna.

Al confrontar el texto que se va escribiendo con las imágenes que se consideran ideales para ilustrarlo, se tiene una idea muy cercana de cómo quedará finalmente el producto, y permite preparar el material necesario para completarlo con mayor precisión.

En las ocasiones en las que se elabora más el documento, se pueden añadir columnas para incluir el número de cada corte (que correspondería al de cada fila), el número de cinta, el código de tiempos de inicio del material original y la duración, constituyendo ya lo que podría denominarse un *guion de montaje*.

Es útil también, por ejemplo, cuando trabajan un redactor y un realizador juntos, repartirse el trabajo: el redactor o guionista expresa así la visión de lo que le gustaría que fuese la obra audiovisual que se está gestando, y el realizador se encarga de obtener imágenes y sonidos y de llevarlo a cabo.

*Ejercicio: visionar el vídeo del reportaje siguiendo el guion. (Duración 1' 30'')*



*Ejemplo de guion audiovisual a dos columnas (RTVE, La 2, 2011):*

| SONIDO   | IMAGEN   |
|--|--|
| Música   | <p>Cabecera con tres rótulos sobre imágenes de las tres películas de Coronado con Urbizu.</p> <p>Rótulo:<br/> <b>Urbizu, trilogía Coronado</b><br/> <b>Por</b><br/> <b>Juan Carlos Rivas</b></p>   |
| Total Enrique Urbizu hablando de los personajes de Coronado en la trilogía de películas que ha hecho con él.   | <p>Imágenes (PCs) Coronado en las tres películas</p> <p>Rótulo:<br/> <b>Enrique Urbizu, Director</b></p>   |
| (off): “El rostro maduro cincelado en bronce del mejor José Coronado que habíamos visto hasta entonces, frío, hierático, implacable, chocaba con la firmeza y la bonhomía de otro actor alejado de sus registros más habituales, un Antonio Resines que también brillaba con fuerza en esta historia de ex policías corruptos, mafias y especuladores inmobiliarios. Urbizu en su plenitud de cineasta se anticipaba a escribir un fenómeno que dos años más tarde dio en llamarse <i>Operación Malaya</i> ” | <p>Imágenes de <i>La caja 507</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planos de José Coronado</li> <li>- Planos de Antonio Resines</li> <li>- Se plantea la ejecución en <i>La caja 507</i></li> </ul> <p>Rotulo:<br/> <b>La caja 507 (Enrique Urbizu, 2002)</b></p> |
| Sonido original de la película   | Disparo y ejecución en <i>La caja 507</i>  |
| Total Enrique Urbizu hablando de <i>La caja 507</i> , y relacionando el destino de los personajes de las tres películas  | Total (comienza encabalgado sobre la ejecución)  |
| (off): “En <i>La vida mancha</i> , Coronado encarna a Pedro...”  | <p>Imágenes de <i>La vida mancha</i></p> <p>Rótulo:<br/> <b>La vida mancha (Enrique Urbizu, 2003)</b></p>  |
| (...)  |  |

## **Planificación de la realización**

### **El guion técnico**

La elaboración del guion técnico es el momento de la producción de un producto audiovisual que se sitúa entre el guion y el rodaje. En España el guion técnico suele hacerlo el realizador/director. Cuando elabora el guion técnico, incorpora la segmentación de las secuencias y las escenas en planos con su numeración correlativa y toda la información técnica necesaria para planificar la grabación: identificación del plano, sujeto u objeto encuadrado, tamaño de plano, ángulo de la toma, movimientos de cámara, ópticas, iluminación, sonidos, decorado, accesorios, etc. La unidad del guion técnico es el plano, y el orden en que se muestran es el del montaje final.

Es un documento que se dirige a todo el equipo técnico y servirá de base para la planificación:

- El realizador plasma nociones básicas o generales del estilo narrativo-expresivo.
- El productor lo utilizará para desglosar, presupuestar, planificar y coordinar el plan de rodaje.
- El ayudante de realización, junto con el equipo de producción, lo utiliza para establecer el plan de rodaje.
- Todo el resto de técnicos implicados en la puesta en escena o la captación de imagen y sonido lo utilizarán para la planificación de sus respectivas tareas en la grabación.

El realizador expresa en el guion técnico todos los elementos que componen la película y a partir de estos elementos, reflexionados y escogidos, se conforma su estilo de realización. Define lo que se mostrará al espectador y lo que quedará oculto. Muestra una determinada porción del espacio y, en consecuencia, oculta el resto. Muestra un tiempo, dilatado o comprimido, y elimina elementos de menor importancia.

Cuando se elabora un guion técnico se gestiona lo que se quiere decir y lo que se quiere transmitir emocionalmente al espectador. Cada plano tiene que estar concebido en sí mismo pero considerando el plano que le precede y el que le sigue e incluso su posición en el conjunto de la película. Al planificar un rodaje, también es importante tener en mente el montaje del material de tal modo que un director artístico debe coordinarse no sólo con el realizador y el director de fotografía sino también con el montador.



*Ejemplo de guion técnico (elaboración propia)*

| <div> <b>SEC 01</b> <b>Fachada casa Felipe</b> <b>EXT-INT/DÍA</b> </div> |                                   |   |   |
|--|-----------------------------------|---|---|
| Nº   | TIPO                              | VÍDEO   | AUDIO   |
| 1.01   | VUELO grúa acercamiento en PG     | El sol está alto. Una paloma picotea tranquilamente por el alféizar de una ventana; a través de ella, con un estor desvencijado que no se cierra, puede verse a FELIPE durmiendo boca arriba, con antifaz y tapado hasta el cuello. En la mesilla, un radio-despertador electrónico grande se ilumina: las 12:38. | Gorjeo de palomas; ruido de ciudad a mediodía.<br><br>Suenan suavemente el despertador: es un programa infantil.                |
| 1.02   | TRAV cámara en mano, subjetivo    | Acercamiento desde la escalera de incendios, por encima del alféizar; la paloma sale volando; la presencia se asoma a la ventana sigilosamente, justo para ver cómo FELIPE se despierta de un salto.  | Un crujido de la escalera de incendios asusta a la paloma, que sale volando con alboroto. El despertador va sonando más fuerte. |
| <div> <b>SEC 02</b> <b>Habitación Felipe</b> <b>INT/DÍA</b> </div>       |                                   |   |   |
| 2.01   | PML lateral                       | Felipe tantea como un ciego, buscando el radio-despertador.   | Suena una canción infantil: "El Reino del Revés"  |
| 2.02   | PD                                | Entra una mano tanteando; toca el despertador y sube el volumen   | Sube el volumen   |
| 2.01b  | Igual que 2.01                    | Felipe se sienta en la cama (lleva bóxer de cerditos), se quita el antifaz y lo deja sobre el radio-despertador; tararea y lleva el ritmo con la cabeza; se agacha buscando algo  | Suena la canción y Felipe tararea   |
| 2.03   | PPP vista de gusano; gran angular | Felipe acerca la cabeza al suelo; con dificultad, abre los ojos, está desgreñado y bosteza; mira alrededor y sonríe   | La canción continúa; para de tararear   |

|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
| 2.01c   | Igual que 2.01                                       | Encuentra dos botas de militar entre la ropa tirada por el suelo y bajo la cama; se las calza sentado, sin atarlas; tira de una bata mugrienta y se la pone con dificultad mientras se levanta, rodea la cama y sale por la puerta  |   |
| <b>SEC 03</b><br><i>cocina Felipe</i><br><b>INT/DÍA</b>             |  |   |   |
| 3.01  | PD   | De la cafetera eléctrica: la mano de Felipe pone la jarra abierta y no queda encajada en su sitio   | Comienza a hervir el agua en una cafetera; la nevera es de las antiguas y suena mucho<br><br>... Suena el teléfono con la música de “Los pajaritos” |
| 3.02  | PD   | Del tostador: la mano de Felipe mete las tostadas por la ranura con la mermelada puesta   |   |
| 3.03  | PD, de perfil, corrige a PML en contrapicado         | De la nevera abierta: Felipe acerca mucho la cara a la nevera en busca de la leche; escucha el teléfono, sonríe y se levanta moviendo los brazos como en el baile...  |   |
| <b>SEC 04</b><br><i>Ventana cocina Felipe</i><br><b>EXT-INT/DÍA</b> |  |   |   |
| 4.01  | P Entero<br><br>Corrige para ocultarse tras el marco | Desde el exterior de la ventana; Felipe busca el teléfono en los bolsillos de su bata; antes saca un revólver, un cepillo de dientes y una bocina de coche; cuando encuentra el teléfono, duda y mira repentinamente hacia la ventana y parece comprender que está en peligro | Se oye la música in crescendo, mezclado con el ruido de la calle; se oyen los objetos caer  |
| <b>SEC 03b</b><br><i>cocina Felipe</i><br><b>INT/DÍA</b>            |  |   |   |
| 3.04  | PP   | Del cogote de Felipe, que vuelve a girarse hacia la nevera con gesto de quien comprende un gran misterio; levanta el móvil y lo pulsa. Lo sube  | Se detiene de golpe la música; sube música de misterio que suena a ‘Matrix’   |

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
|   | TRAV circular y términos (alta velocidad)                                    | hasta la altura de los ojos y lee; levanta las cejas, mira hacia atrás, donde una sombra aparece en la ventana; rápidamente, la cámara muestra el mensaje: “Baja la cabeza”; Felipe se agacha y se gira a cámara lenta         |   |
| <b>SEC 05</b> <b>ventana y cocina Felipe</b> <b>EXT-INT/DÍA</b> |  |  |   |
| 5.01  | Términos: <i>Bullet shot</i><br>[plano subjetivo de la bala, que va volando] | Una bala, de referencia en primer término, atraviesa el cristal de la ventana y avanza hacia la cabeza de Felipe, quien ha tomado la postura de Neo en Matrix, echándose hacia atrás y colgándole la bata                      | Suena un disparo con silenciador, cristales y casquillos cayendo al suelo; también algo asqueroso y semilíquido |
| <b>SEC 03c</b> <b>cocina Felipe</b> <b>INT/DÍA</b>              |  |  |   |
| 3.05  | TRAV efecto <i>Matrix</i><br><br>P Entero de perfil                          | Mientras la bala describe su trayectoria por el aire muy ralentizada y la cámara envuelve a Felipe, echado hacia atrás, de la bata cae un patito de goma y un bocadillo de panceta con pimientos medio envuelto en un papel... | Suenan más casquillos de bala (cientos como cayendo de un contenedor), una bocina, el patito de goma...         |
| etc...  |  |  |   |

## Recursos creativos del guion técnico (ECV 2003)

El guion técnico permite pensar la película y trabajar con anterioridad al rodaje y al montaje todos los elementos expresivos y recursos creativos que ofrece el lenguaje y las convenciones audiovisuales. Es decir, no es simplemente una traslación del guion literario a un formato adecuado para rodar una serie de planos sino que también es un recurso expresivo que tiene un peso importantísimo en la estética del producto audiovisual creado. Así, el guion técnico permite explicar:

*Cómo se actúa sobre el tiempo.* El guion técnico permite ocultar las acciones superfluas en el contexto específico de la historia narrada (elipsis), o por el contrario ralentizar el tiempo, mostrando todo lo que ocurre simultáneamente. Por ejemplo en la escena del duelo del western cuando se propone mostrar el rostro de cada uno de los adversarios, los testigos, las armas, el plano general de la situación e incluso a veces los recuerdos de alguno de los personajes. Todo ello tiene una duración mucho más dilatada que los pocos segundos que dura el combate. Cualquier duelo en un *spaghetti western* de Sergio Leone ejemplifica esta actuación dramática sobre la linealidad temporal.

*Cómo puede dinamizarse la acción.* Multiplicando los ángulos de la captación de imagen, poniendo un mismo dialogo en varios planos, el realizador aporta dinamismo al relato. Así se puede ver como dos personajes inician una discusión en un lugar, la continúan en un coche circulando y la terminan en un ascensor... Esta es una de las bases estéticas del *classical Hollywood cinema*: el montaje analítico que basado en una serie de cortes en continuidad permite comprimir la secuenciación temporal a través de una serie de elipsis “invisibles” al espectador. Por consiguiente, el montaje permite crear un espacio-tiempo ficcional dentro de los límites de identificación del espectador y al mismo tiempo otorga un ritmo a cada secuencia.

*Cómo se actúa sobre el espacio.* La forma en la que el espectador descubre el espacio de la escena (planos fijos, panorámicas, planos secuencia) o la manera de mostrar el decorado, revelándolo con un objetivo gran angular o fragmentado en mayor o menor medida con el teleobjetivo, son decisiones que se toman antes de o mientras se elabora el guion técnico. Así, el uso de un teleobjetivo puede aislar a un personaje en el plano, haciendo que todo a su alrededor esté desenfocado y que, por tanto, el espectador centre su atención en el rostro de tal personaje o, puede, por el contrario, utilizar un gran angular para revelar simultáneos planos de acción en la misma imagen. Existe la posibilidad de dirigir la mirada del espectador, de cambiar las escalas relacionales de tamaño y también de crear un encuadre más cerrado o abierto mediante el uso de una lente específica pero también creando encuadres dentro de encuadres, angulaciones de cámara o utilizando una serie de técnicas de iluminación diversa. También pueden relativizarse las distancias entre objetos o personajes, así como decidir qué se muestra y qué se oculta, realzando por ejemplo el espacio en *off*. Algunas técnicas utilizadas sobre el espacio cinematográfico revelan cargas de sentido tan potentes como la construcción de la subjetividad, a base de un plano de un personaje que mira fuera de cuadro más el plano de lo que ve ese personaje. Es decir, siempre existe una relación dinámica entre el espacio dentro del encuadre y el espacio en *off* de tal manera que los límites espaciales de la ficción creada están en continua redefinición.

*Cómo se crea una atmósfera.* La profundidad de campo o la ambientación lumínica afectan a la dirección de fotografía y son aspectos que vienen reflejados en el guion técnico. La puesta en escena con todas sus facetas también será determinante. Del mismo modo, se puede potenciar un color determinado para que sea dominante en la puesta en escena y pueda transmitir un estado emocional específico. Sin embargo, la creación de la atmósfera de una película es a la vez visual y sonora. La postproducción de sonido y las mezclas serán también cruciales para la creación de la atmósfera.

*Cómo se gestiona el suspense.* La sorpresa o el suspense se definen en el guion técnico. Los planos que permiten mostrar una amenaza o un peligro para que el espectador sepa lo que le espera a los protagonistas, son decisiones que se concretan en la fase del guion técnico. En este sentido, el encuadre es capital puesto que se exhibe en la imagen y que se deja “fuera de campo” (es decir, como parte del universo diegético ficcional pero más allá de los límites del encuadre) es esencial para crear tensión, emoción y/o suspense. Estas elecciones guían al espectador a través del universo ficcional del film y determinan la información que posee en cada momento tratando de generar una serie de vínculos afectivos e intelectuales según progresa la narración.

*Cómo se caracteriza a un personaje.* En el guion técnico se decide el espacio que se le asigna a los personajes: mostrarlos u ocultarlos, aislarlos en un plano o integrarlos de diversos modos en los distintos espacios del universo fílmico y en relación a otros personajes. Así permite darle a cada personaje la presencia que le corresponde en tamaño y frecuencia, mostrándoles o dejándoles fuera, y también crear relaciones de jerarquía entre varios personajes, disponiendo a uno de ellos en la parte de arriba del encuadre mientras se dirige a otro que dejamos en la parte baja, por ejemplo.

### Valor expresivo de los distintos tamaños de plano

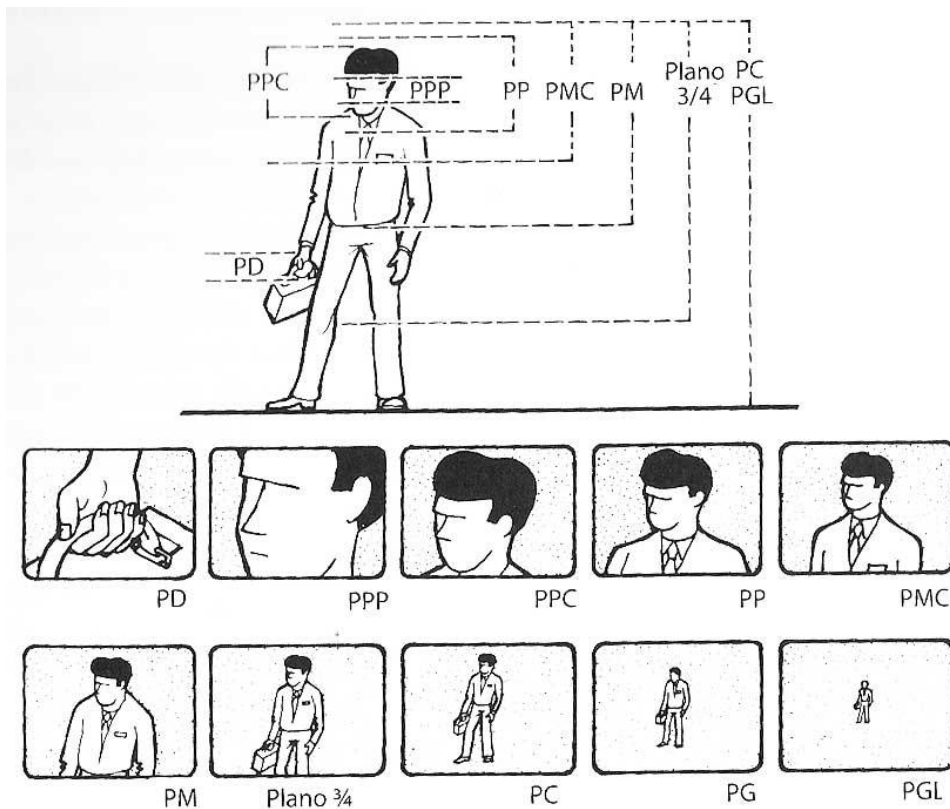
Desde la perspectiva de la realización la elección del tamaño de plano tiene un valor expresivo que motivará las decisiones de fragmentación de la acción. Veamos la escala de planos desde este punto de vista, suponiendo que se evita cortar a los personajes exactamente por las articulaciones:

- Gran plano general (GPG). Presenta todo el espacio en donde se desarrolla la acción. Si aparecen figuras humanas suele ser a una escala muy reducida. Cuanto más pequeña es la dimensión económica de una producción, menos planos amplios suelen poder ofrecerse.
- Plano General (PG). Se utiliza habitualmente como plano de situación dando al espectador la oportunidad de ver el espacio en su conjunto, y de ubicar a los personajes en él. El tamaño de los personajes en relación a la totalidad de la imagen es mayor que en el GPG.
- Plano conjunto (Pconj). Se centra más en los personajes que intervienen en la acción que en los elementos ambientales. Coloca en plano a los personajes que se precisen para mostrar el desarrollo de la acción.
- Plano total (PT): el que encaja en el encuadre la figura completa de algún personaje

- Plano americano (PA). Es un encuadre clásico que muestra a un personaje desde las rodillas hacia arriba. Permite apreciar con la mayor escala el gesto del personaje mientras se muestra lo que hace con las manos, teniendo los brazos estirados. Es frecuente también en televisión cuando los presentadores están de pie.
- Plano Medio (PM). Permite mostrar al actor y sus gestos faciales a la vez que el movimiento de las manos. En los formatos panorámicos, es el tamaño ideal para mostrar simultáneamente a dos personajes que se encuentran próximos.
- Primer plano (PP). Permite concentrar la atención en la expresión facial del actor y sus reacciones. Gran fuerza emocional.
- Primerísimo primer plano (PPP) o plano detalle (PD). Los planos de fragmentos del cuerpo de un actor, o de pequeñas porciones del decorado o de objetos, magnificándolos en pantalla, responden a estrategias expresivas concretas como centrar la atención del espectador en un objeto que será relevante para el desarrollo de la historia, generar tensión u ocultar a un personaje que no interesa mostrar.

A partir de esta clasificación básica puede precisarse más en la escala combinando elementos, como el plano medio corto (PMC), etc.; los planos pueden contener también distintos términos, y por lo tanto, coexistir rangos distintos para varios personajes que se muestran a la vez.

*Gráfica de tamaños de plano según Millerson (2008, pág. 101)*



### Valor expresivo de las distintas angulaciones de cámara

A continuación se presenta una reflexión sobre el valor expresivo de los encuadres en función de la angulación vertical y horizontal de la cámara:

En el encuadre **contrapicado** la cámara se encuentra por debajo del plano horizontal que pasa por los ojos del sujeto. Los personajes pueden aparecer enfatizados, agigantados y adquirir una dimensión psicológica mayor. En *Ciudadano Kane* de Orson Wells lo utiliza recurrentemente para presentar al personaje triunfador. Sin embargo, se puede utilizar también para conseguir el efecto opuesto. Por ejemplo, imaginemos a un personaje encarcelado, rodeado de barrotes, en contrapicado. Este tipo de imagen nos transmite la incapacidad del personaje para escapar de su actual condición.

El efecto opuesto es el **picado**, cuando la cámara está situada por encima del plano horizontal que pasa por los ojos del sujeto y psicológicamente puede comunicar la sensación de su inferioridad, le empequeñece. Desde el punto de vista del espectador, la toma de ángulo elevado privilegia su punto de vista y puede sugerir sentimientos de compasión hacia el personaje en clara situación de inferioridad.

En el plano **Inclinado o aberrante** la cámara se inclina lateralmente o lo rota en el eje de cámara. En *West Side Story* de Robert Wise la cámara inclinada refuerza el caos de la escena. Es interesante para poner de manifiesto situaciones o actitudes anormales. Muy utilizado en el expresionismo alemán y en el cine publicitario, por ejemplo.

También podemos clasificar los encuadres en función del ángulo que forma el eje de cámara con la mirada del personaje retratado. En base a este criterio podemos hablar de **plano frontal, de ¾, de perfil, en escorzo y trasero**.

### Ejemplos de distintas angulaciones de cámara



Plano contrapicado en *Ciudadano Kane* (Orson Wells, 1954)



Plano contrapicado en *Frenesí* (Alfred Hitchcock, 1972)



Plano picado en *La loba* (William Wyler, 1941)



Plano inclinado o aberrante en *West Side Story* (Robert Wise, 1961)

### La planta escenográfica con las posiciones de cámara

El guion técnico anota lo que puede verse y escucharse en pantalla, pero debe ser complementado por una indicación de dónde se coloca la cámara y hacia dónde apunta en el interior del set con respecto a los elementos escenográficos más importantes de la escena, y de la posición y trayectorias de los personajes. La identificación de los planos en el guion técnico debe coincidir con el correspondiente croquis en vista cenital, lo que se denomina planta escenográfica.



*Ejemplo de guion técnico y planta escenográfica (elaboración propia):*

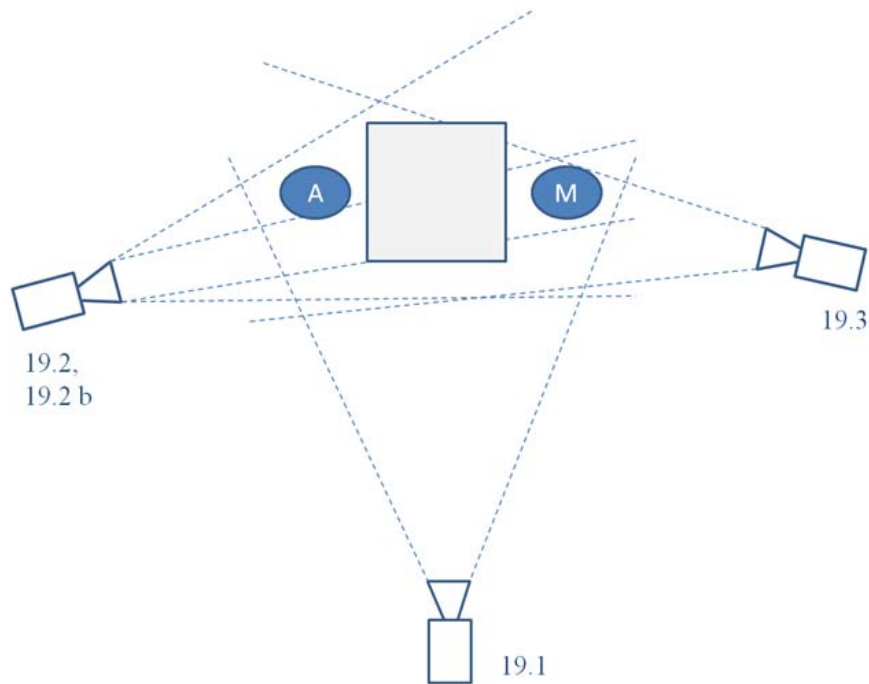
Por ejemplo, si podemos leer en el guion (Sec. 19):

- María (M) y Antonio (A) están sentados en la terraza de un café. María confiesa que le está dejando.

Y las indicaciones que hay en el guion técnico son las siguientes:

- [19.1] PG de M y A en el café. Se les ve siempre juntos en el cuadro.
- [19.2] PP de M. Le confiesa algo íntimo, por lo tanto tenemos que estar cerca de ella.
- [19.3-19.2b] PM -Plano/contraplano- para marcar la separación.

Esta información técnica debe complementarse con un croquis como el siguiente:

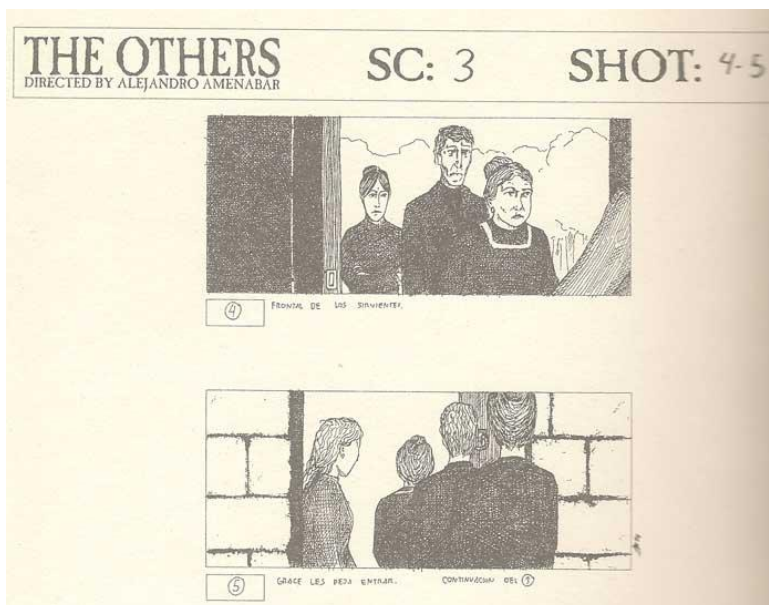
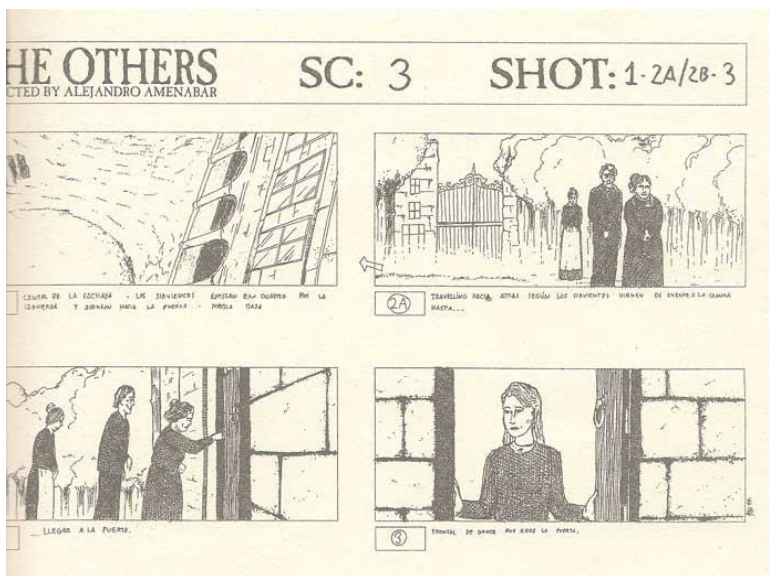


## El storyboard

Como complemento al guión técnico se pueden producir ilustraciones para cada uno de la planos especificados en el guión técnico. Este conjunto de viñetas se denomina storyboard.

Como alternativa al storyboard, el realizador y su equipo de producción pueden optar por hacer un photoshoot -es decir, un storyboard compuesto de fotografías de los actores en las localizaciones donde se llevará a cabo el rodaje en el que reproduce plano a plano el posicionamiento de la cámara en relación a la acción así como la posición de los actores en el encuadre.

*Ejemplo de storyboard de la película Los otros (Alejandro Amenabar 2001)*



Plantilla para dibujar un storyboard

Name \_\_\_\_\_

Page No \_\_\_\_\_

|   |   |   |
|---|---|---|
| <div>secframe</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>secframe</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>secframe</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> |
| <div>secframe</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>secframe</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>secframe</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> |

*Ejemplo de photoshoot para el video publicitario "Los colores de las flores" (Miguel Santesmases 2010)*

Título: "Los colores de las flores"

Cliente: ONCE

Agencia: JWT- Delvico

Productora: Bosalay

Realizador: Miguel Santesmases

video disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=BhheUpOB640>



1. SÚPER: Año 2010.  
En cualquier colegio de España



2. SONIDO: tiza en pizarra



3. Diego escucha  
No vemos sus ojos



4. PG. Maestra se gira  
"Silencio niños vamos a ver..."



5. MAESTRA (OFF):  
"Los colores de las flores"



6. Diego pensativo  
SONIDO: Timbre



7. PG lateral  
Todos se ponen en pie



Un amigo coge a Diego de la mano. Vemos que es ciego.



8. El recreo.





9. Detalle recreo



10. Diego y su amigo juegan



11. Amigo: "¿Y cómo vas a hacer la redacción?" / Conversan



12. Diego se rie, se levanta y se va



13. Buscando en Google / JAWS



14. La maestra navega con él



15. JAWS: "El color es una percepción visual..."



16. Diego: "¿Fotoqué?"



17. Diego lee braille



18. Profesora: "Diego yo podría darte una respuesta, pero..."



19. Diego: "Vale"



20. PG. Salida colegio. Entre la gente, Diego sale con su padre.



21. Diego y su padre caminan hacia cámara



Padre: "Menuda pregunta: cómo son los colores de las flores..."



22. Llegan a casa. Padre: "Pues a ver cómo sales de esta"



23. Diego asiente. Escucha una abeja y la busca.



24. Diego y su padre se alejan de cámara y entran en el portal



25. Diego en pijama. Su padre lee: "Y el pajarito le dijo..."



26. Diego: "Repite eso, papá."



27. Diego va al cole con su madre. Diego se para.



28. Diego escuchando un pájaro.



29. Diego viene hacia su madre. Diego: "Corre mamá, que..."



30. Diego pasa de sus amigos y entra en su clase.



31. Diego está solo en la clase. Escribe en su máquina.



32. Diego escribe acelerado.



33. Sigue escribiendo.



34. Luisito lee su redacción...



35. ... mientras, Diego termina su redacción.



36. Maestra: "Muy bien Luisito, ¿ahora quién quiere salir?"



37. Todos los niños levantan la mano. Maestra: "Vamos, Diego"



38. Diego: "Las flores son de color pajarito..."



CRÉDITOS FINALES





### **Planificar. Conciliar los aspectos artísticos con los productivos**

Para la planificación de una escena o una secuencia en el guion técnico será necesario interiorizar toda la dimensión expresivo-artística de la realización y también considerar los aspectos productivos que permitan gestionar el rodaje de forma eficiente.

Para ello el realizador tendrá que tener en consideración las necesidades de los distintos equipos técnico-artísticos que participan en la producción: tanto los actores y personajes que intervienen en la acción como los equipos de fotografía, sonido, escenografía, etc.

Una estrategia posible para ello consistiría, en primer lugar, en decidir la puesta en escena más conveniente y la ambientación de decorados y de luz. Posteriormente, pensar la puesta en pantalla, estableciendo posiciones de cámara y tipos de plano. Solo se puede iluminar un plano si se conoce la posición de la cámara y el efecto a recrear.

Todas estas decisiones se anotan en el guion técnico y se hace referencia a cada posición de cámara sobre una planta escenográfica. A partir de ahí, cada equipo trabaja con esa información, desglosando lo necesario y llevando a cabo su propia planificación según el calendario emitido por el equipo de producción.

### **El plan de rodaje. Establecer un orden racional de grabación de cada uno de los planos**

El plan de rodaje es el documento que establece el orden de grabación con las indicaciones y horarios de trabajo en las distintas localizaciones. Contiene el calendario de producción, y se han realizado los ajustes para que coincidan los elementos y el personal que van a desplazarse a las localizaciones con la disponibilidad de los mismos. Es decir, confronta tiempo disponible con recursos necesarios para el rodaje.

La planificación de la grabación, establecida en el plan de rodaje, no tiene por qué coincidir con el orden natural de los planos en el relato. Para establecer el orden en que se grabarán cada uno de los planos se utilizan criterios de racionalización de la producción. Lógicamente se intentarán grabar de una vez todos los planos que corresponden a una misma localización y a un mismo actor aunque correspondan a distintas secuencias del guion. También se grabarán seguidos todos los planos correspondientes a un mismo campo de luz o a la misma disposición de maquinaria, racionalizando de esta manera el trabajo los distintos equipos técnicos y de la puesta en escena en general. Posteriormente en el proceso de montaje se editarán en el orden que establece el guion y la lógica del relato.

**Ejemplo:** con una sola cámara, para una secuencia de plano-contraplano, se grabarán primero todas las intervenciones de uno de los interlocutores y posteriormente las del otro. Para facilitar el trabajo actoral y la fluidez de la interpretación, es necesario que los dos actores estén presentes en ambas tomas, o en su defecto que un actor suplente (o, a veces, el mismo director) haga las réplicas del diálogo.

La elaboración del plan de rodaje corresponde conjuntamente a los equipos de producción y realización. En producciones de cine de ficción se trabajará sobre la base del guion técnico, en donde el realizador ha detallado y numerado todos los planos que hay que grabar para completar la película. Uno de los principales criterios para elaborarlo suele ser el de disponibilidad del elenco. En producciones de reportajes de TV y documentales, donde no es posible una planificación tan rígida, el plan de rodaje se estructura en base a las localizaciones y las escenas a grabar en cada una de ellas. Estos productos suelen estructurarse también en función de la disponibilidad de personajes y por necesidad de desplazamientos: hay menos precisión en lo que se refiere a encuadre, y se traduce en que la planificación tiene ‘trazo grueso’, suele ser por bloques y, por lo tanto, menos precisa. Resulta lógico, pues hay más elementos que quedan fuera de control a priori.

**Ejercicio:** *elaborar un guion técnico y un plan de rodaje para la primera secuencia de la película “El halcón maltés”.*



## Referencias bibliográficas

- Barroso, J. 2009, *Realización de documentales y reportajes: técnicas y estrategias del rodaje en campo*, Síntesis, Madrid.
- Barroso, J. 2008, *Realización audiovisual*, Síntesis, Madrid.
- Bordwell, D. & Thompson, K. 2002, *Arte cinematográfico*, 6ª ed., McGraw-Hill, Madrid.
- Castillo, J. M. 2009, *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*, Instituto Oficial de Radio Televisión Española, Madrid.
- ECV 2003, "Le decoupage technique" *Ecole du cinema et de la video*, [en Línea <http://ecolecinevideo.free.fr/>]
- Millerson, G. 2008, *Realización y producción en televisión*, 13ª ed., Omega, Barcelona.
- Rabiger, M. 2008, *Dirección cinematográfica: técnica y estética*, 4ª ed., Omega, Barcelona.
- Simpson, R. S. 1999, *Manual práctico para producción audiovisual*, Gedisa, Barcelona.