

Universidad de Buenos Aires | UBA

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo | FADU

Carrera de Diseño de Imagen y Sonido | DlyS



FADU

Diseño Audiovisual 1 (DAV 1)



Bibliografía Básica

Compilado: ACOSTA LARROCA, Pablo. GODFRID, Federico.

Título: **Apéndice Guión Literario, Guión Técnico, Story Board, Plantas**

Editorial: Apunte de Cátedra BLANCO

Origen: Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Año: 2015

- Apéndice Guión Literario, Guión Técnico, Story Board, Plantas.
- Modelo Guión Técnico, Story Board, Plantas.

Guión Literario | Guión Técnico | Story Board | Planta

Compilado por Pablo Acosta Larroca y Federico Godfrid

INTRODUCCIÓN

Cuando pensamos en el diseño de una pieza audiovisual y comenzamos a explorar el proceso creativo surge la necesidad de establecer un lenguaje formal de comunicación (hacer común al otro) para que todas las partes involucradas (diversas áreas: dirección, asistencia de dirección, producción, fotografía, arte, sonido, montaje) comprendan las generalidades y particularidades estéticas del proyecto abordado.

Este apéndice tiene la intención de acercar al estudiante en formación a todos los aspectos que se vinculen con lo formal en lo que respecta a la construcción de un Guión Literario, Guión Técnico, Story Board y Plantas (Cámara y Luces), para que adquiera así un correcto manejo del lenguaje formal.

Si bien no existe una forma unívoca de elaborar la presentación y disposición de un material, proponemos finalmente una que, a fines prácticos, consideramos adecuada en el proceso creativo de trasponer un idea original en sus diversas etapas y formatos de comunicación: Guión Literario, Guión Técnico, Story Board y Plantas.

GUIÓN LITERARIO

El objetivo principal de la organización formal de un guión es determinar de la manera más conveniente y práctica la lectura del material, o sea, adoptar un lenguaje formal que sirva para expresar los elementos narrativos (acciones, sonidos, diálogos, informaciones) provocando una identificación rápida y diferenciada.

Básicamente, un guión literario debe respetar las siguientes reglas:

Tiempo Verbal

Las acciones que se describen en el guión se escriben siempre en tiempo presente (exceptuando obviamente el tiempo verbal de los diálogos).

Narrar en Imagen y Sonido

Lo que se pretende en un guión literario es describir, o sea, representar imágenes y sonidos por medio del lenguaje. Por lo tanto, todo lo que no se ve (imagen) o no se escucha (sonido) no existe. Si bien no es una condición a rajatabla (ciertas expresiones, gestos, situaciones, etc.

pueden permitir ciertas expresiones y eufemismos “literarios”), si existen en el guión sensaciones internas o aspectos subjetivos que no llegan a exteriorizarse, o sea a expresarse en imágenes y sonidos, estará mal expresado, y el autor deberá pensar y reelaborar esa misma sintomática enunciada retóricamente en imagen y sonido.

Acción / Diálogo

El personaje lo que piensa lo dice y lo que siente lo pone en acción. Si el personaje piensa y no lo dice, nosotros jamás sabremos lo que piensa. Lo que siente lo tiene que atravesar por la acción. El sentimiento es acción, porque si no acciona no sabemos cómo el sentimiento lo atraviesa. ¿Cómo hacemos para que el espectador entienda qué es lo que está pasando? Si el espectador sabe lo que está pasando entonces se genera expectativa.

Se ve / Se escucha

En lo posible en un guión deben tratar de **evitarse expresiones como “se ve” o “se escucha”**, pues estas manifestaciones deberían estar expresadas directamente por la imagen o el sonido que corresponda.

Indicaciones Técnicas

El guión literario no posee, por lo general, observaciones e indicaciones técnicas. Sin embargo, en algunos momentos, se hace imposible no acudir a alguna precisión técnica que ayude y facilite a la narrativa del relato. En este sentido, estas precisiones u observaciones técnicas pueden ser reemplazadas por ciertas expresiones narrativas como por ejemplo “punto de vista”, “lenta aproximación”, “detención en”, etc. Y en última instancia, si es harto necesario y no existe una variante que pueda transmitir lo que el autor desea especificar se puede recurrir a enunciar directamente el recurso técnico como por ejemplo las indicaciones de montaje al final de cada escena como “fundido a negro”, “sobreimpresión”, etc.

MODELOS DE GUIÓN

Existen básicamente dos modelos formales de guión literario: el modelo a dos columnas y **el modelo a una columna** (que es el que vamos a utilizar y a solicitar). El guión a una columna se realiza siguiendo el sentido de la hoja, en forma horizontal.

Banda Imagen / Banda Sonido

Es necesario diferenciar con claridad la Banda Imagen de la Banda Sonora, pudiendo realizar una lectura rápida, a simple vista. Por lo tanto para describir la Banda Imagen (acciones de personajes, descripción de ambiente, etc.) se utiliza toda la horizontalidad de la hoja, alineando el texto desde la izquierda de la hoja hacia la derecha. Por otra parte la Banda Sonido

(diálogos, sonidos, efectos, ambientes, música, etc.) se expresa alineando el texto en el centro, o sea centrado en la hoja.

Es necesario diferenciar con claridad la Banda Imagen de la Banda Sonora, pudiendo realizar una lectura rápida, a simple vista. Por lo tanto, para describir la **Banda Imagen (acciones de personajes, descripción de ambiente, descripción de objetos, etc.)** se utiliza toda la horizontalidad de la hoja, alineando el texto desde la izquierda de la hoja hacia la derecha. Por otra parte la **Banda Sonido (sonidos, efectos, ambientes, música)** se expresa alineando el texto en el centro, o sea centrado en la hoja. Y particularmente los **diálogos** se resaltan y **tienen una alineación claramente diferenciada de la acción y del sonido** (tabulación particular).

En efecto, para conseguir una lectura lo más fluida posible se deben distinguir los elementos pertenecientes a la Banda Sonido en negrita y si se trata de diálogos además debe subrayarse el nombre del personaje. Por otro lado, en la Banda Imagen, los nombres de los personajes (o su sinécdoque, por ejemplo LAS MANOS de PEDRO, UNOS OJOS, UNOS PIES, etc.) deben distinguirse en letras mayúsculas, de manera de identificar rápidamente en el texto a los personajes.

División entre escenas

Cada escena (unidad de tiempo y espacio) que se presenta en un guión debe encabezarse en su parte superior y de izquierda a derecha, con la identificación de su número correspondiente y correlativamente.

En este encabezado debe precisarse además:

- Si la acción transcurre en “Exterior” o “Interior”
- Se debe precisar el lugar o espacio físico donde transcurre la escena como por ejemplo “Habitación de hotel”, “Bar”, “Calle”, “Av. Corrientes”, etc.
- En qué momento transcurre la acción “Día”, “Noche”, “Atardecer”, etc.

El encabezamiento así como la Banda Imagen y la Banda Sonora deberán entonces tener la siguiente forma:

1. EXT. RUTA ARBOLADA. DÍA

Tipografía y tamaño

La tipografía que se utiliza profesionalmente para la escritura de guión es la **Courier (New)** Tamaño 12. El espaciado e interlineado depende de si es Banda Imagen, Banda Sonido, o Diálogos.

Algunas consideraciones

La redacción del guión literario debe entenderse como la primera aproximación a la pieza audiovisual final, por lo que debemos entender que es aquí donde ya empieza el montaje de una película (independientemente de todos los cambios que luego el director realice en el rodaje o en el compaginado final), por lo que también se pueden expresar narrativamente algunas observaciones y consideraciones propias del montaje. Por ejemplo, se pueden inducir (y de hecho un guión bien construido no puede obviarlos) distintos tamaños de plano, el ritmo de las escenas, movimientos de cámara, etc. Supongamos que el guión dice: UNOS OJOS desorbitados miran hacia todas las direcciones. Bueno, es claro que aquí se trata de un plano cercano, un Plano Detalle (PD) o un Primerísimo Primer Plano (PPP), queda evidenciado narrativamente.

Por tal motivo, se debe ser cuidadoso a la hora de escribir el guión, tratando de mantener un “equilibrio narrativo” que priorice la acción dramática y el estilo, llegando así a la concreción de un guión mucho más acabado.

GUIÓN TÉCNICO

El objetivo principal del guión técnico es la organización toma por toma del guión literario, o sea, la transposición del guión literario a un lenguaje estrictamente audiovisual. Cuenta para ello con todas las especificaciones técnicas que deberán tenerse en cuenta en el momento del rodaje, como tamaños de plano, movimientos de cámara, encuadres, precisiones de iluminación y sonido que se efectúan en el rodaje o en la postproducción (montaje).

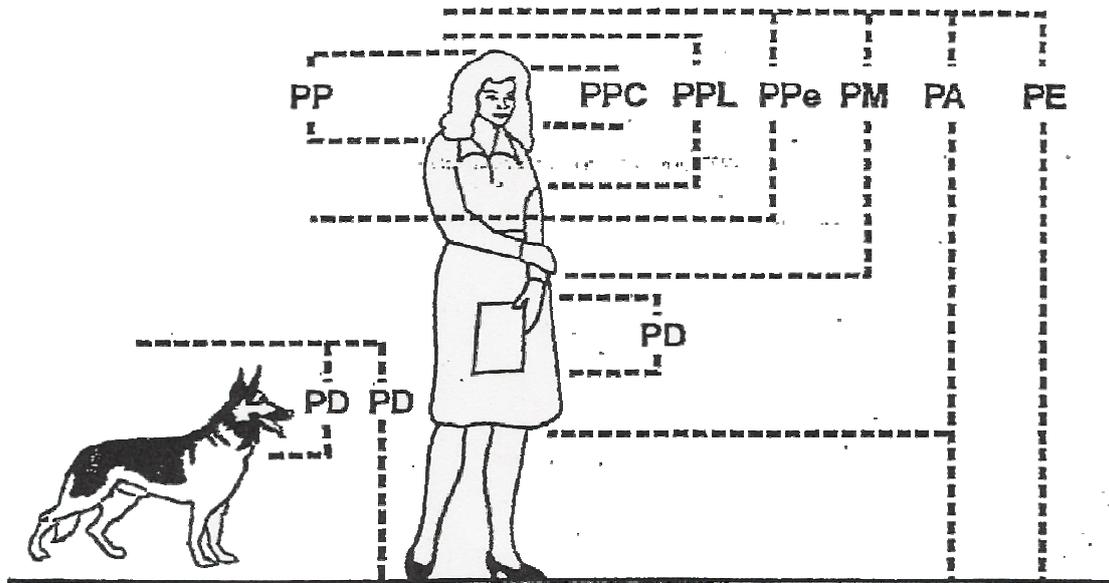
Básicamente el Guión Técnico deberá contar con la misma división en escenas que el guión literario, describiendo toma por toma, tamaño de plano, movimientos de cámara (si los hubiera), alturas de cámara, angulaciones de cámara y lentes principales (en el caso de que sea muy específico), una descripción narrativo-técnica de la acción a filmar, y la referencia del sonido (principalmente los diálogos).

Existen infinidad de modelos de guiones técnicos. En este apéndice encontrarán el que sugerimos utilizar, un modelo de guión técnico que integra siempre el Story Board y las Plantas, de manera de obtener un documento de comunicación práctica y de fácil lectura.

Definitivamente tanto el Story Board y como las Plantas (de Cámara y de Luz) son recursos que complementan al Guión Técnico y que, unidos, ayudan a todos los demás integrantes del equipo de filmación a comprender la película que el director tiene en su cabeza.

Abreviaturas / Tamaños de Planos¹ (VER TAMAÑOS DE PLANO)

Distancia de Encuadre



GPP o GPG	Gran Plano Panorámico o Gran Plano General
PG	Plano General
PGC	Plano General Cercano
PE	Plano Entero
PC	Plano Conjunto
PA	Plano Americano ó $\frac{3}{4}$
PM	Plano Medio
PPe	Plano Pecho
PPL o PPA	Primer Plano Largo o Primer Plano Abierto
PP	Primer Plano
PPP	Primerísimo Primer Plano
PD	Plano Detalle

¹ Los tamaños de plano están siempre referidos a la figura humana, exceptuando el Plano Detalle.

Abreviaturas / Movimientos de Cámara

TRAV. LAT.	Traveling Lateral ²
TRAV. IN	Traveling hacia Adelante
TRAV. OUT	Traveling hacia Atrás
TRAV. UP	Traveling hacia Arriba
TRAV. DOWN	Traveling hacia Abajo
TRAV. SF	Traveling seguimiento Frontal
TRAV. SP	Traveling seguimiento Posterior
TRAV. CIRC.	Traveling Circular
V EFFECT	Efecto Vértigo ³
PAN	Paneo ⁴
PAN CIRC.	Paneo Circular ⁵
TIL-UP	Paneo Ascendente
TIL-DOWN	Paneo Descendente
ZOOM IN	Movimiento óptico de traslación hacia Adelante
ZOOM OUT	Movimiento óptico de traslación hacia Atrás

Abreviaturas / Otras

(OFF)	Sonido en off
PS	Plano Secuencia
PSub.	Plano Subjetivo
PRef.	Plano con Referencia

STORY BOARD

Es un acercamiento visual al armado del relato audiovisual y consiste en dibujar (o fotografiar) secuencialmente cada emplazamiento de cámara, tomando para representar el momento que se considere más significativo de la toma. Cuando se trata de un movimiento de

² Debe especificarse entre paréntesis dirección. Ejemplo: TRAV. LAT. (Izq.-Der.). O sea, que se trata de un traveling lateral cuya dirección es de izquierda a derecha.

³ El travelling compensado, efecto vértigo o retrozoom, es un efecto cinematográfico que consiste en combinar un zoom hacia atrás con un travelling (desplazamiento) hacia adelante, o a la inversa, un zoom hacia adelante combinado con un travelling hacia atrás. Al compensarse los dos efectos, el objeto principal mantiene el mismo tamaño en el encuadre, y solamente cambia la perspectiva con la que se ve el fondo.

⁴ Debe especificarse entre paréntesis dirección. Ejemplo: PAN (Der.-Izq.). O sea, que se trata de un paneo cuya dirección es de derecha a izquierda.

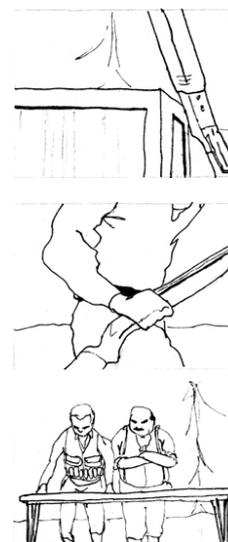
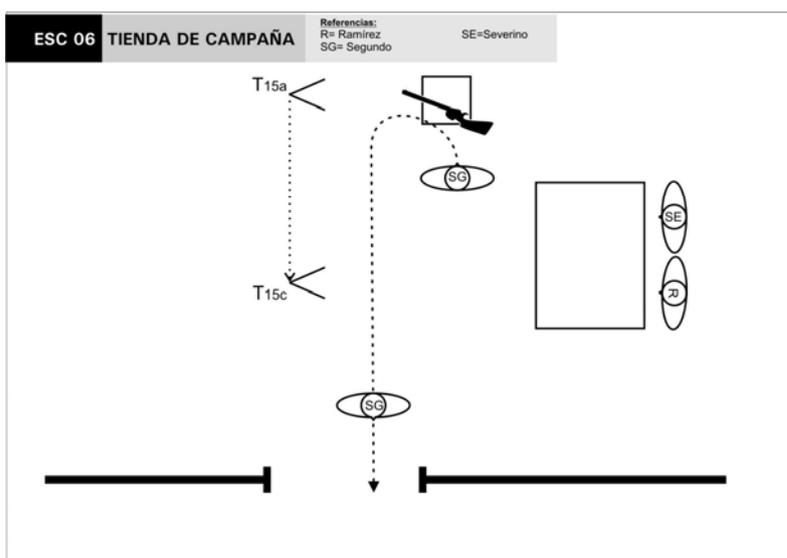
⁵ Debe especificarse entre paréntesis dirección. Ejemplo: PAN CIRCULAR (Der.-Izq.). O sea, que se trata de un paneo circular cuya dirección es de derecha a izquierda.

cámara, puede representarse mediante varios dibujos (principio de la toma, planos intermedios, final de la toma). Generalmente se agrega a un costado del cuadro dibujado los diálogos o informaciones puntuales de la banda sonora. En este apéndice encontrarán el Story Board directamente integrado al guión técnico.

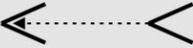
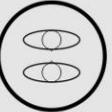


PLANTAS

Las plantas de una escena son los esquemas de la locación, a vista de pájaro -un acercamiento visual cenital (perpendicular al suelo)- en los que se representan los principales elementos de decorado y utilería -ventanas y puertas si se trata de interiores- como así también todas las posiciones y movimientos de los actores y cámara en cada escenario (es aquí donde se determinan con exactitud los ejes de acción⁶). La realización de las plantas es importante no solo para el proceso de planificación del director sino para el estudio y buena comprensión de las secuencias por parte de todo el equipo técnico. En este sentido, análogamente, el Área de Fotografía puede solicitar la realización de las Plantas de Luces (sobre todo para casos muy específicos y complejos, donde al Gaffer y el los Eléctricos deban armar la puesta sin la presencia del Director de Fotografía; por ejemplo un Pre-Ligthing).



⁶ Línea imaginaria a lo largo de la cual se desarrolla la acción de los personajes en el espacio. Este eje se determina básicamente por la dirección de las miradas de los personajes o por los movimientos de los personajes.

Planta	Referencias
Cámara	Cámara Fija  Alturas de Cámara    Angulaciones de Cámara  
Paneo	Paneo Horizontal    Til Down  Til Up 
Traveling	Traveling Lateral  Traveling In  Traveling Out  Traveling Up  Traveling Down 
Otros	Traveling + Zoom  Trayectoria Traveling In + Paneo)  Personaje  Cenital 
Luces	Farol Abierto  Farol c/ Visera  Luz Rebotada  Luz Principal (Key light)  Luz Relleno (Fill light)  Contraluz (Kicker) 

Título

GRUPO

Guión Técnico | Story Board | Plantas

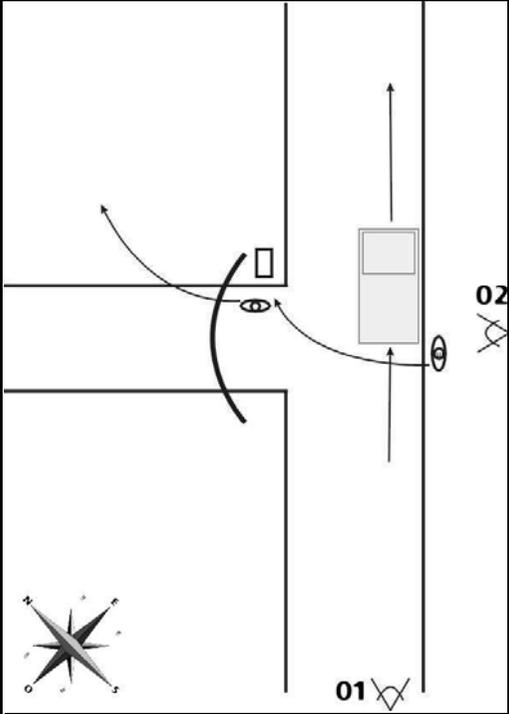
Versión FINAL 0.0

ESC NRO	EXT INT	ESPACIO DONDE SUCEDE LA ACCIÓN	Observaciones (si las hubiera)
	DÍA NOCHE		

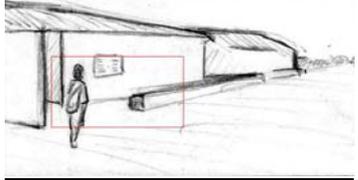
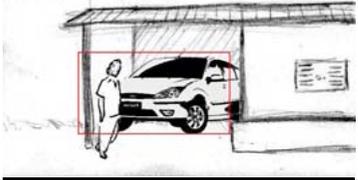
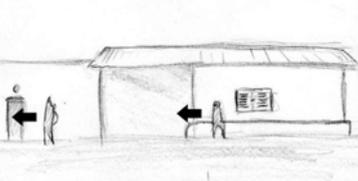
PLANO	1	TAMAÑO	DESCRIPCIÓN	LENTE	VESTUARIO	UTILERÍA	PLANTA
STORY BOARD			Descripción sencilla que nos permita entender como es el plano. Si el plano es una secuencia deberán fragmentarlo 1A-1B-1C (desde posición inicial a posición final). Con subrayado las marcaciones sonoras. Ej: <u>Diálogo entre Profesor y Martín</u> . Tipo de Plano: GPG PG PE PM PPe PP PPP PD Movimiento, Angulación, Altura: Fija en Mano Traveling In-Out Lat Up-Down Pan Tilt Up-Down Zoom In-Out Combinados Cenital Supina Picada Contrapicada Alta Baja	Número Angular Normal Tele Macro	Descripción de los actores y su código de vestuario que aparecen en plano. SOLO LOS QUE ESTÁN EN PLANO	Descripción de los elementos que aparecen en plano. SOLO LO QUE SE VE EN EL PLANO	
STORY BOARD							
STORY BOARD							
STORY BOARD							

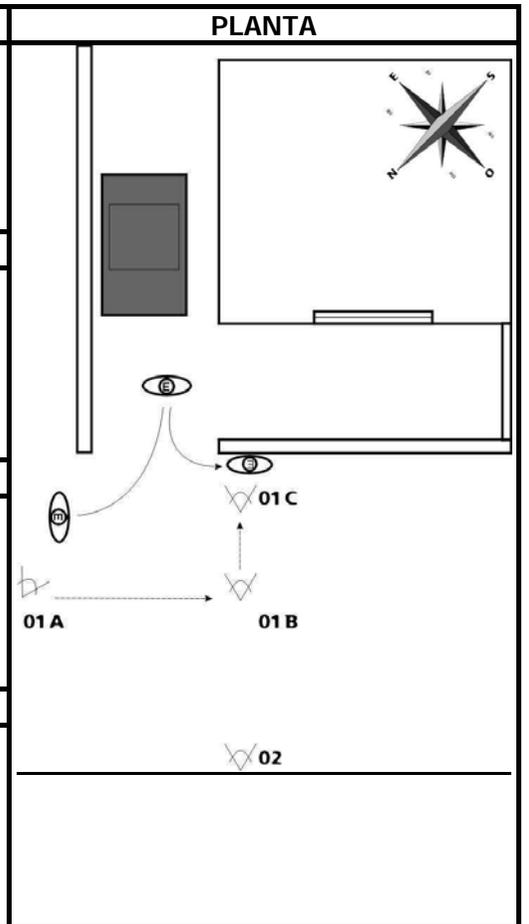
- Para el caso ejemplar suponemos que la escena en cuestión está conformada por 4 planos. Si fueran más deben agregarse filas, si fueran menos, borrarlas.

01	EXTERIOR	ENTRADA AL PUEBLO	
	DÍA		

PLANO			DESCRIPCIÓN	LENTE	VESTUARIO	UTILERÍA	PLANTA
	1	GPG	A lo lejos, de fondo, la entrada al pueblo. El camión sigue y se detiene a la altura de la entrada en un GPG. En profundidad de campo, se abre la puerta y baja ESTEBAN. El camión retoma su marcha y se aleja.	35 Angular	Tronconi ETv1	Bolso Marinero	
	2	PM	PM ESTEBAN, de espaldas, frontal a la entrada, (90° del anterior). Camina hacia la entrada de PE a PG (movimiento interno). Se pierde en la inmensidad de la entrada de un pequeño pueblo (sale por der. de cuadro).	50 Normal	Tronconi ETv1	Bolso Marinero	

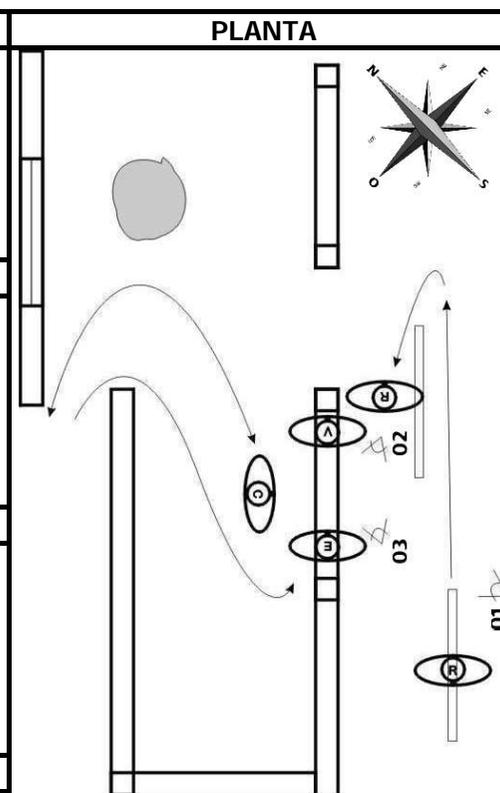
2	EXTERIOR		FRENTE CASA CACHO	
	DÍA			

PLANO			DESCRIPCIÓN	LENTE	VESTUARIO	UTILERÍA	PLANTA
	1A	PG	PG (PM) TRAV. LAT. ENVOLVENTE (izq. a der.) que sigue a ESTEBAN [...]	50 Normal	Tronconi ETv1	Bolso Marinero Automóvil	
	1B	PGC	PGC (PM) [...] hasta que llega a la altura de la entrada de la casa. La cámara se detiene. ESTEBAN se acerca a la puerta interior y palmea. No contesta nadie. ESTEBAN se sienta en el cantero a esperar. Comienza un TRAV. IN hacia ESTEBAN hasta...	50 Normal	Tronconi ETv1	Bolso Marinero Automóvil	
	1C	PM	...llegar a un PM (PPe).	50 Normal	Tronconi ETv1	Bolso Marinero Automóvil	
	2	PG	PG ESTEBAN entra por izq. de cuadro y se acerca hacia la casa, palmea y al no encontrar a nadie se sienta en la medianera a esperar.	50 Normal	Tronconi ETv1	Bolso Marinero Automóvil	

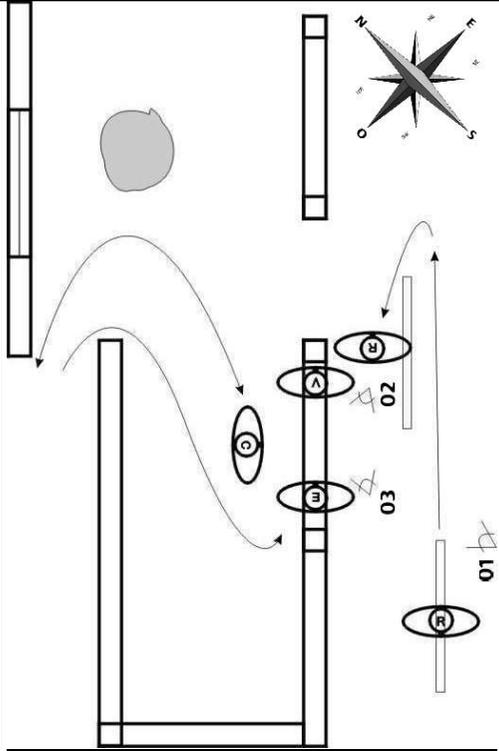


35	EXTERIOR		FRENTE CASA CANDELARIA	
	DÍA			

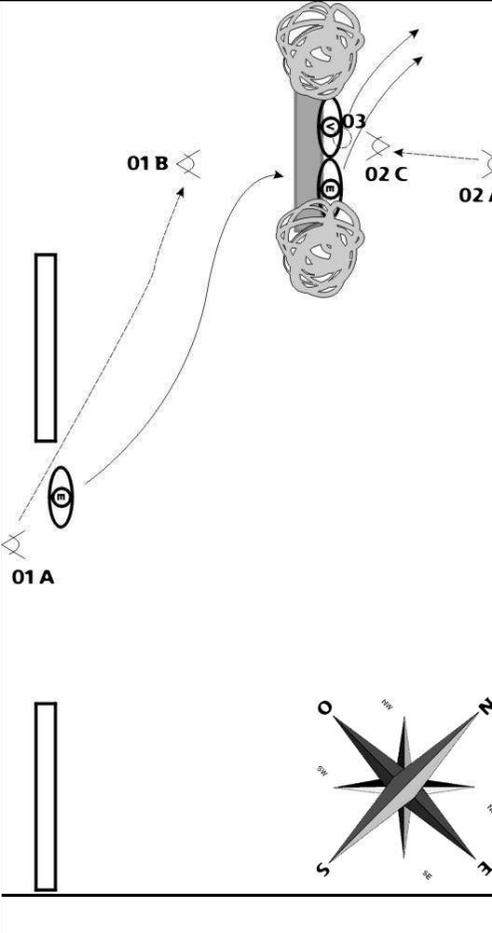
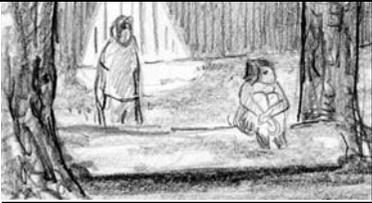
PLANO	1A	PE	DESCRIPCIÓN	LENTE	VESTUARIO	UTILERÍA	PLANTA
			PE VERO sentada sobre el cantero conversa con CANDELARIA, que se encuentra sentada sobre una silla del otro lado del cantero. Por la puerta, al fondo, llega ESTEBAN con el camión Duravit rojo en la mano. <u>Diálogo VERO y CANDELARIA</u>	50 Normal	Tronconi ETv6 Docampo GDv5 Allende AAv4	Camión Duravit, Pulserita	
			[...] PE ESTEBAN se acerca, saluda a CANDELARIA y a VERO, se sienta sobre el cantero frente a VERO y apoya el camión Duravit rojo. ESTEBAN la saluda con un beso y VERO le da dos. CANDELARIA entra a la casa y ESTEBAN y VERO se quedan conversando. VERO regala pulserita a ESTEBAN. <u>Diálogo ESTEBAN y VERO</u>	50 Normal	Tronconi ETv6 Docampo GDv5 Allende AAv4	Camión Duravit, Pulserita	
			[...] PE ESTEBAN y VERO conversan. Pasa ROGER en la moto (entra a cuadro por izq. y sale por der.). ROGER entra por der. de cuadro, saluda a VERO con un besito en la boca. ESTEBAN y ROGER se saludan estrechándose la mano. <u>Diálogo ESTEBAN, VERO, ROGER</u>	50 Normal	Tronconi ETv6 Docampo GDv5 Allende AAv4 Grancic RGV4	Camión Duravit, Pulserita, Moto	
			[...] PE vuelve CANDELARIA con el tereré. <u>Diálogo ESTEBAN, VERO, ROGER, CANDELARIA</u>	50 Normal	Tronconi ETv6 Docampo GDv5 Allende AAv4 Grancic RGV4	Camión Duravit, Pulserita, Moto, Tereré	
			[...] PE VERO y ROGER se despiden, salen por der. de cuadro y ESTEBAN los sigue con la mirada. ESTEBAN se queda tomando tereré con CANDELARIA.. <u>Diálogo ESTEBAN, VERO, ROGER, CANDELARIA</u>	50 Normal	Tronconi ETv6 Docampo GDv5 Allende AAv4 Grancic RGV4	Camión Duravit, Pulserita, Moto, Tereré	



35	EXTERIOR	FRENTE CASA CANDELARIA	
	DÍA		

PLANO		PP	DESCRIPCIÓN	LENTE	VESTUARIO	UTILERÍA	PLANTA
	2		PP <u>Diálogo ESTEBAN y VERO</u>	50 Normal	Tronconi ETv6 Docampo GDv5	Camión Duravit, Pulserita	
	3		PP <u>Diálogo ESTEBAN y VERO</u>	50 Normal	Tronconi ETv6 Docampo GDv5	Camión Duravit, Pulserita	

57	EXTERIOR	GALPÓN TRONCO	
	NOCHE		

PLANO			DESCRIPCIÓN	LENTE	VESTUARIO	UTILERÍA	PLANTA
	1A	PM	PM TRAV. SEGUIMIENTO POST ESTEBAN sale del galpón con una copa con vino tinto [...]	35 Angular	Tronconi ETv9 Docampo GDv8	Libro Principito Copa con Vino Tinto	
	1B	PM	PM [...] y camina. Más adelante, debajo de unos árboles, VERO sentada sobre un tronco. Cesa TRAV. SEGUIMIENTO POST y ESTEBAN se aproxima a VERO.	35 Angular	Tronconi ETv9 Docampo GDv8	Libro Principito Copa con Vino Tinto	
	2A	PE	PE ESTEBAN entra por izq. de cuadro y se aproxima por detrás de VERO y se sienta a su lado. Comienza un TRAV. IN [...]	50 Normal	Tronconi ETv9 Docampo GDv8	Libro Principito Copa con Vino Tinto	
	2B	PPe C	PPe (CONJUNTO) hacia ESTEBAN y VERO. ESTEBAN le regalo el libro del Principito, con una dedicatoria de recuerdo de antaño. <u>Diálogo ESTEBAN y VERO</u> Se levantan y salen por der. de cuadro.	50 Normal	Tronconi ETv9 Docampo GDv58	Libro Principito Copa con Vino Tinto	