

67



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"EL GUIÓN EN LOS PROCESOS  
AUDIOVISUALES"

(Propuesta de formato para guión de video documental)

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA  
MARINA ANGÉLICA MUÑIZ PAZ



DIRECTOR DE TESIS: LIC. SANDRA SÓLTERO LEAL

DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS

XOCHIMILCO D.F.

MÉXICO, D.F.

2002.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mi Familia:

Quiero agradecer a mis Padres, mis Hermanos y a mi Esposo,  
por su apoyo que siempre obtuve a cada momento  
y en cada paso, de mi vida.

Dedico este trabajo a todos y cada uno de los maestros con quienes he  
contado durante toda mi trayectoria educativa. Los cuales me han obsequiado,  
disciplina, conocimiento, valores, actitudes y amistad, elementos de gran utilidad  
para mi desarrollo como estudiante pero ante todo humano.

Así mismo quiero agradecer a la Universidad Nacional Autónoma de México por  
su fortaleza como máxima casa de estudios, de la cuál he recibido muchas  
satisfacciones y siempre la consideraré mi casa.

" Tener ideas es un paraíso, pero elaborarlas es un infierno "

2

Maurice Maeterlink  
Premio Nobel

5

Introducción

9

Capítulo I El guión

10

1.1 Definición de guión

12

1.2 Importancia del guión

13

1.3 El guión y el guionista

17

1.4 Estructura audiovisual

19

1.5 El video, como medio audiovisual

3

22

Capítulo II Etapas de realización del guión de video documental

23

2.1 Guión literario y del narrador para video documental

33

2.2 Guión de secuencia para video documental

35

2.3 Guión de emplazamiento para video documental

37

2.4 Guión ideográfico o story board para video documental

41

2.5 Guión técnico para video documental

45

Capítulo III Lenguaje técnico del guión de video documental

46

3.1 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Encuadre

55

3.2 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Ángulos de visión

58

3.3 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Movimientos de cámara

67

3.4 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Iluminación

73

3.5 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Audio

Í  
N  
D  
I  
C  
E

82  
Capítulo IV Elaboración de un guión de video documental  
83  
4.1 Factores que influyen en la elección del tema, del medio y la producción  
en un proyecto audiovisual  
91  
4.2 Etapa de Pre-producción  
94  
4.2.1 Presentación de la Información, resumida, clasificada  
y ordenada del tema.  
97  
4.2.2 Redacción del guión literario  
103  
4.2.3 Visualización del guión de secuencia  
110  
4.2.4 Realización del guión de emplazamiento  
116  
4.2.5 Elaboración del guión de story board  
117  
4.2.6 Obtención de un guión técnico híbrido  
120  
4.3 Etapa de Producción (Recomendaciones en la toma del video)  
126  
4.4 Etapa de Post-producción (Sugerencias sobre la edición del video)  
138  
Conclusiones  
141  
Bibliografía

4

## INTRODUCCIÓN

El hombre primitivo experimentó que sin poder comunicarse con otros individuos no podría obtener lo que él quería o lo que era difícil de tener, sin contar con un grupo de individuos con la misma necesidad. Por ejemplo el organizarse para la cacería de un animal muy grande y feroz.

A raíz de esta necesidad el hombre inventa, crea o planea una forma de comunicación la cuál al principio surgió con señas, sonidos, gritos y se fue transformando para después plasmar estas ideas con dibujos, signos, etc.

Al paso del tiempo fué definiendo este sistema de comunicación, y después distinguió dos principales: El Visual y el Auditivo.

Cuando nos referimos a comunicación visual, debemos pensar en signos como señas, gesticulaciones, grafismos, etc. Y al auditivo a los sonidos, la música, el habla, etc.

Con el tiempo se ha ido transformando tanto el lenguaje auditivo como el lenguaje visual y ha sido revelado que la unión más expresiva y significativa es la de estos dos tipos de lenguajes, constituyendo así un tercero llamado lenguaje audiovisual. Éste contiene tanto a la imagen o grafismo (lenguaje visual) con estrecha relación con un sonido, palabra, silencio, música, etc., (lenguaje auditivo).

De tal modo que una imagen en dado caso, puede ser resaltada si existe una palabra que la diga y una palabra puede ser imaginada si existe una imagen que la sustente.

Por lo tanto podemos decir que el lenguaje audiovisual esta constituido por el audio y el video, del latín audio = oír o yo oigo y video = veo o yo veo, es decir, yo oigo y yo veo.

Conocer el lenguaje audiovisual, como fuerza que une a la imagen y al sonido para hacerla una misma, es indispensable para alguien que quiere

elaborar un guión logrando un máximo de expresividad y realismo. Pero mucho más eficaz es conocer a cada uno de éstos dos componentes del sistema audiovisual, audio y video, por separado. Porque al estudiar un todo desde sus partes mínimas se puede comprender mejor su estructura completa.

Entonces se debe entender que se debe conocer la estructura de la imagen, sus significados, sus usos y aplicaciones al igual que los del sonido, el silencio, la música, etc., para que con este estudio podamos componer, enviar y comprender mensajes funcionales y expresivos.

Al lado del desarrollo del lenguaje audiovisual, el hombre siempre ha tenido la capacidad de planear, organizar, visualizar, crear e imaginar historias, vivencias, es decir, como si existieran mundos alternos al suyo; y todo esto se ve plasmado cuando se elabora un guión, el cuál ya es la primera idea de lo imaginado, es algo ya escrito, algo palpable.

El guión ejerce un papel básico para la producción de soluciones audiovisuales. Radica su importancia el formar parte de la pre-producción que implica planear, prever, organizar y conceptualizar los recursos teóricos, humanos, técnicos y económicos de un proyecto.

Sin el guión se puede decir que el proyecto no tiene un eje donde gire y en cualquier momento puede caerse, por ello este trabajo pretende cubrir algunas de las necesidades en cuanto al conocimiento y aplicación del guión.

En el presente se estudiará el guión de video documental, desde todos sus puntos de vista como una esfera valiosa, en donde intervienen diversas interacciones de imagen y sonido.

De esta manera, al terminar la investigación se podrá observar al guión como una columna vertebral con la cual se podrá levantar y sostener una idea creada en la mente, es decir, se materializará algo etéreo, algo que fue



una necesidad de comunicación en forma de idea y que se requiere traspasar al lenguaje visual y auditivo.

Debo indicar que este trabajo sugiere una investigación a fondo de qué es un guión y contiene una breve explicación de cómo se realiza un guión de video del género documental, así como también se plantea la importancia del guión dentro de la producción y post- producción, y qué impacto tiene en la comunicación visual.

El objetivo general del proyecto es elaborar una propuesta de guión de video documental, que permita entender y ejemplificar todos los factores que intervienen en la producción de videos documentales. El uso de la Información contenida en esta tesis puede ser recomendable para profesores de bachillerato de cualquier perfil profesional, ya que con toda la información que se expondrá proporcionará conocimientos teóricos, metodológicos y técnicos básicos para la preproducción de mensajes educativos audiovisuales destinados a su producción en video dentro del aula.

Este trabajo se maneja un lenguaje sencillo, claro, conciso y fácil de comprender para cualquier profesional, además de que se apoya en un ejemplo concreto.

Para terminar, se debe aclarar que el contenido de esta investigación se basa en reflexiones sobre las lecturas de la bibliografía mencionada al final del proyecto, y también en pequeñas experiencias personales acerca del guión.

Para aquellos que acceden al material encontrarán gran parte sobre la estructura del guión de forma metódica y ordenada, partiendo de un proceso de desarrollo general a particular (Definición de Guión al Guión de video documental) asegurando así una mejor aprehensión de la información por parte del lector, porque se parte desde ideas básicas a ideas complejas.

La obra se constituye de cuatro capítulos:

En el Primero de ellos, se define que es un guión, su importancia y se hace un breve estudio sobre la estructura audiovisual de un mensaje.

En el Capítulo Segundo se hace una distinción entre las diferentes etapas de creación del guión de video documental.

Al llegar al Capítulo Tercero nos limitaremos a describir la utilización de los recursos del lenguaje técnico para la elaboración del guión técnico del video documental.

Por último, el Capítulo Cuarto, se manejará de modo práctico debido a que se realizara un guión de video documental, distinguiendo las tres etapas del proceso de producción de un proyecto, las cuáles son la pre-producción donde tiene un papel importante el guión como guía en la planeación del proyecto, se tocarán puntos importantes de la producción en donde se ponen en práctica toda la teoría presentada y se comentará sobre la post-producción que se dirige a la edición y obtención de un video terminado.

# CAPITULO I

1.1 Definición de guión

1.2 Importancia del guión

1.3 El guión y el guionista

1.4 Estructura audiovisual

1.5 El video, como medio audiovisual

9

## 1.1 DEFINICIÓN DE GUIÓN

Cuando se requiere elaborar un proyecto o un estudio sobre cualquier cosa siempre es bueno y recomendable conocer la definición de aquello, para así tener en cuenta el marco conceptual donde se sitúa, comprendiendo sus características físicas, temáticas, económicas, ventajas y desventajas, etc.

Por ello es de gran importancia comenzar con una definición de guión.

Existen varias concepciones de autores estudiosos del guión, los cuales definen al guión como una parte fundamental de todo proyecto, como si el guión fuera ya el video, película<sup>1</sup> o programa pero escrito en papel.

El autor González Alonso define al guión como una forma ordenada<sup>2</sup> por la cual se presenta el contenido de un proyecto describiendo su imagen y sonido, y que además tiene un papel de guía mediante la producción de éste.

Lourdes Adame considera al guión como lo siguiente:

*" El guión es el instrumento que establece todas las condiciones necesarias para realizar un programa audiovisual. Un buen guión debe contener, por lo tanto, todos los elementos de coordinación del audio y video, así como el papel que va a desempeñar en conjunto la imagen, la palabra y el sonido en cada secuencia de la composición del programa."*<sup>3</sup>

Retomando parte de lo anterior se puede decir que el guión es un esquema escrito que sirve de guía para realizar proyectos audiovisuales tales como son video, cine, televisión, etc., en donde se establecen condiciones y elementos técnicos, teóricos, simbólicos, retóricos y literarios sobre imagen y

10  
Definición  
de guión

<sup>1</sup> JEAN - CLAUDE CARRIÈRE / BONITZER PASCAL, *Práctica del guión cinematográfico*, Editorial Paidós, 1era. edición Buenos Aires, 1991, pág. 14.

<sup>2</sup> CARLOS GONZÁLEZ ALONSO, *El guión*, Editorial Trillas, 5ª. Impresión, México, 1992, pág. 15

<sup>3</sup> LOURDES ADAME GODDARD, *Guionismo. Cómo redactar guiones para montajes audiovisuales, televisión y cine*, Editorial Diana, 3ª. Reimpresión, México, 1993, pág. 53.

sonido. Por lo tanto, el guión es la concepción y proyección anticipada de un proyecto audiovisual que va a producirse, grabarse y posteriormente transmitirse.

Así mismo, como Bonitzer lo afirma, el guión es ya el proyecto audiovisual pero en su etapa más primitiva porque se encuentran todos los elementos que forman parte del proyecto, es decir los que deberán oírse, verse, hablarse; pero solamente están presentes a manera de descripción.

Por lo tanto, el guión es la representación mental o imaginaria de toda una historia, ya sea ésta real o ficticia. Tiene una vida latente desde el primer momento en que es concebida, y el guionista puede fantasear en cuanto al contenido narrativo de ésta y preguntarse cómo ocurrirán los hechos que lo llevarán hasta el final que él desea o plantearse qué imágenes presentará.

Debe planear todo lo que se verá y se oír en su obra; dentro de este proceso de planeación puede imaginar de principio a fin a esta, sabiendo que a la hora de transcribir esas ideas al papel, seguramente se dará cuenta que algunas concepciones son irrealizables en la producción, ya sea porque implican demasiado gasto, reflejan la utilización de muchos recursos humanos, técnicos o simplemente por cuestiones de tiempo.

## 1.2 IMPORTANCIA DEL GUIÓN

La importancia del guión no reside en su escritura propiamente dicha, es decir, una composición literaria. La importancia se da en cuanto a su función, es decir, en la manera en que llega ese mensaje al público y si llega de la forma en se planeo. Por ello es importante no tanto el qué se dice, sino el cómo se dice, o sea que recursos audiovisuales se utilizaron para que ese mensaje llegara de la forma en que se requiere.

Empezar a realizar un proyecto audiovisual sin un plan previo o guión conduce a un gasto de trabajo humano y desgaste innecesario de equipo y material. Es evidente la importancia de preparar los recursos materiales, técnicos y humanos para optimizar el trabajo y obtener la mejor calidad del material sin olvidar el contenido comunicacional y educativo, en el caso del guión de video documental.

Resumiendo lo anterior, podemos decir que la importancia del guión es primordial ya que éste proporciona elementos técnicos en forma ordenada que tienen que ver con la producción, elementos narrativos y expresivos, que tienen que ver con la comunicación del mensaje, y además es una guía que nos sirve para tener un control general del proyecto.

## 1.3 EL GUIÓN Y EL GUIONISTA

1. ¿Quién es el guionista?

El ser guionista implica mucho más que ser escritor o director creativo.

Requiere un compromiso ante un público que merece todo y es él, quién va a decidir si el proyecto es bueno o no. El público merece respeto, sea de la edad que sea y de las creencias o nivel que sea. El público para un guionista lo es todo.

Por ello es importante conocer sobre el lenguaje audiovisual, puesto que el guión

no sólo son movimientos de cámara y escenografía. Significa que a cada imagen proyectada se le tiene que apoyar con un audio específico que haga resaltar sus cualidades ya sean simbólicas, informativas, ilustrativas, etc. Todo es en función de la imagen porque en ella nos estamos basando para contar el relato. Aunque puede suceder al revés, basarnos en algún audio y a través de él buscar imágenes que lo apoyen.

Pero al buscar imágenes, sonidos, música o palabras debemos considerar la atmósfera en que se desarrollarán, la situación en que se presentarán, en el sentimiento que deben despertar y la expectativa que el público tiene hacia el proyecto. Es decir es muy importante el contexto de esa imagen y de ese audio.

Esta unión de imágenes con audio es lo que origina el poder creativo de cada individuo, y eso es algo que cada guionista debe saber desarrollar, pues no se puede enseñar a alguien a tener una imaginación desarrollada o poco desarrollada, como lo afirma Eugene Vale<sup>4</sup>, sólo con la experiencia, el conocimiento o la técnica se puede elevar el grado de creatividad.

Una historia, se cuente como se cuente, se transmita como se transmita, implica necesariamente a alguien que la cuenta y a alguien a quien se le cuenta.

13  
El guión  
y el guionista

<sup>4</sup> EUGENE VALE, *Técnicas del guión para cine y televisión*, Editorial Gedesa, 2ª. Reimpresión, Serie Práctica, México 1988, pág. 171

El fin del narrador es el de complacer, seducir al público, hacerle ver algo nuevo.

Aunque el público ya tenga un conocimiento previo sobre el tema, siempre se encontrará con algo que no conocía sobre el tema.

## 2. Perfil del guionista

Respecto a lo anterior y a través de la reflexión, identificamos características deseadas en el perfil de un guionista:

El guionista ideal debe conocer el lenguaje audiovisual, debe tener capacidad de síntesis. Ser conciso y tenaz. Para así en dado caso definir mensajes concretos y claros a un público específico.

Tiene capacidad de expresión mediante las imágenes. Pues debe saber transformar ideas, conceptos y situaciones en cadenas audiovisuales, para poder disponerlas, explotarlas y reinventarlas. Y es capaz de hacer hablar a éstas, por medio de significación en la mente del público. Tiene una lectura reflexiva de la imagen y es analítico de ella. Es decir, conoce la gramática de la imagen.

Es un observador e investigador de los acontecimientos de la vida.

Es un ser creativo y emocional puesto que se deja llevar por sus impulsos a la hora de escribir, pero tiene bien claro hasta donde puede llegar la fantasía para convertirla en realidad.

Debe intentar escribir correctamente en cuanto a ortografía y reglas gramaticales de su propio idioma.

Es un perfeccionista. Debe ser crítico y autocrítico de sus propios proyectos y actos.

Debe tener sentido de lo estético, lo económico, lo social, y lo



administrativo.

Porque son elementos fundamentales para un proyecto audiovisual con los que tendrá que enfrentarse día a día.

Debe ser precavido para todo, debe planear hasta el último detalle, puesto que un guión es eso, planeación a detalle de un proyecto.

### 3. ¿Qué función tiene el guionista?

A través de lecturas de libros sobre audiovisuales y guiones, podemos observar un común denominador en el cual se apoya la mayoría de los autores sobre la función del guionista ante un proyecto audiovisual, esto es saber contar un relato o una historia a través de sonidos, imágenes, música, etc., además tener el gran reto de entretener al público y mantener su atención.

Para esto debe poner en práctica toda su creatividad, sus habilidades y virtudes para atraer y mantener la atención, la emoción e identificación del público hacia el proyecto. No importa a qué tipo de proyecto se refiera, si nuestro guión no puede hacer que el público permanezca en su lugar, no tendrá éxito.

Lo que se quiere decir es que el discurso narrativo debe cumplir su objetivo planeado, es decir si lo que se quiere es que el público entienda como se forma un ser en el útero de su madre, por ejemplo, cuando salga esa gente de la sala debe saberlo es decir cuando se habla de que un proyecto audiovisual cumple su objetivo se quiere decir que logro transformar las actitudes y conocimientos de alguien que lo contempló. Como dice Bonitzer:

" (...) Un guionista puede contarlo todo, decirlo todo. Las leyes, lo sabemos. (...) están hechas para transgredirlas. (...) Sólo una regla es estable y es incluso una ley: hay que interesar a aquellos a quienes uno se dirige. Esta ley va acompañada de una nota, que puede adoptar la forma de un consejo: sólo disponemos de la película para expresarnos, cualquiera que sea la película. No podemos añadir ningún comentario, ninguna justificación, ninguna excusa. No podemos decir a los espectadores que dejan la sala, o que desconectan su receptor: "¡No habéis comprendido! ¡Esperad, escuchadme! ¡Voy a explicar lo que he querido decir!". Es demasiado tarde. Para eso teníamos el tiempo de la película. Si no lo hemos logrado, si no hemos dado a los espectadores las llaves que necesitaban para penetrar en nuestra casa, si no hemos sabido interesarles y retenerlos, tanto peor para nosotros."<sup>5</sup>

Se oye como si fuera muy fácil que el guionista "sólo debe saber entretener a un público o saber contar historias" pero es tan difícil, porque atrás de esa frase se esconde todo un trabajo y estudio sobre el sistema audiovisual, conteniendo a la imagen, al sonido, etc. y también un estudio sobre el público que conocera éste proyecto, el estudio mismo del tema que se desarrollará en la obra, etc.

**16**  
El guión  
y el guionista

---

<sup>5</sup> JEAN - CLAUDE CARRIÈRE / BONITZER PASCAL, *op. cit.* pág. 87

## 1.4 ESTRUCTURA AUDIOVISUAL

En los anteriores apartados se mencionó cómo los elementos claves para el guión eran el audio y el video, es decir las palabras y las imágenes, el sonido y la imagen, la voz y la música, lo visual y lo auditivo, que en realidad estos aspectos conforman a La estructura audiovisual.

No se puede escribir o proyectar una obra audiovisual sin antes realizar un estudio sobre los elementos estructurales que forman parte del lenguaje del audio y video, además también son parte de toda la estructura narrativa.

Estos elementos nos auxiliarán para poder expresar mensajes al público con una intención acertada. Nos ayudan a tener un criterio acertado al seleccionar elementos visuales o elementos sonoros, los cuales nos indicarán que fueron los adecuados cuando el público responda de la manera que esperamos.

Lo anterior lo hace teniendo presente que las imágenes significan ideas, y que estas ideas comunican pensamientos, y que a la vez estos pensamientos reflejan sentimientos, provocando reacciones en el espectador.

Debe tener confianza en lo que pone en escena pues sabe que provocará una reacción en cadena, ya sean éstas reacciones las respuestas de público esperadas o no esperadas.

Por ello es de mayor importancia que el guionista maneje el lenguaje de la imagen, a esto último me refiero a que ya hemos establecido un perfil del guionista ideal, pero ¿Qué pasa cuando una persona ajena al mundo audiovisual quiere realizar un guión, supongamos un maestro de química que para su clase, quiere realizar un video, como apoyo didáctico?.

Seguramente necesitará un guión, pero él tiene la necesidad y el compromiso de estudiar cómo llevará a cabo esta tarea, de qué manera proporcionará las imágenes a su grupo. Así él comenzará por preguntarse qué edad tiene su público, qué nivel educativo tiene, qué contexto le antecede, etc. Luego

tendrá el problema de cómo mantener la atención de sus alumnos, que música manejará y poco a poco él sabrá que debe acercarse a lo audiovisual para así tener éxito en su proyecto y la atención de su grupo.

Tanto las imágenes como la música que se seleccionan en el guión se deben pensar con cuidado, pero las imágenes son importantes porque éstas deben expresar lo que las frases dicen o intentan decir, e incluso lo que no pueden decir, como es el caso de los silencios.

La función de las frases también puede ser utilizada de forma descriptiva, como en el caso del documental, por lo tanto las imágenes deben ilustrar o reflejar lo que las frases están describiendo para que exista una veracidad en el relato.

Si analizamos la estructura audiovisual encontramos dos grandes sistemas:

a) El sistema visual que comprende todos los sistemas de comunicación, significación y percepción óptica. Es decir todo lo que nos causa un estímulo visual.

b) El sistema auditivo que se refiere a todas las variantes de ondas sonoras o acústicas, ya sea naturales o creadas por el hombre.

Estos sistemas se unen en un sólo medio de comunicación, como es el vídeo y dan sentido al relato audiovisual.

## 1.5 EL VIDEO, COMO MEDIO AUDIOVISUAL

Por lo general, el empleo del video se incluye en un proceso educativo, divulgativo, demostrativo o bien como material de aprendizaje o de discusión, por lo que es utilizado en las aulas e incluso los maestros o personas no especializadas son los que producen sus propios materiales didácticos a través de este medio. Debido a su facilidad de reproducción, mínimo manejo de los instrumentos y técnicas de producción y fácil almacenaje no se necesita mucha preparación para crear alguno, sobre todo si es con fines didácticos.

Jorge González,<sup>3</sup> comenta que una de las principales ventajas del video, es que se reproduce inmediatamente, no se necesita revelar, puede ser regrabado las veces que sea necesario, y por lo general sigue teniendo buena calidad de imagen, se encuentran mezclados el audio y el video, además de que cuenta con un doble canal del audio, uno que es el normal y el segundo que puede ser utilizado para el doblaje. Se puede copiar y editar fácilmente, además de otras cosas, es barato y muy práctico.

Al igual que en el cine el video tiene sus propios géneros. Los géneros en video se definen dependiendo las funciones que éstos pretendan que cumplan y en relación con la concepción misma de lo educativo y cultural, con las audiencias y sus necesidades, con las áreas temáticas, etc. El video en particular, tiene una gama de géneros como son, reportajes, documentales, educativos, difusión, musicales, conciertos, video clip, crónicas, animaciones, comedia, dramatizaciones, recreaciones, de retrospectiva, de reflexión, informativos, de instrucción, históricos, didácticos, publicitarios, familiares, registros de bodas, cumpleaños, obras de teatro, deportes, etc.

10  
El video,  
como medio  
audiovisual

<sup>3</sup> JORGE ENRIQUE GONZÁLEZ TREVIÑO. *Televisión, Teoría y Práctica*. Editorial Alhambra universidad, 3ª. Reimpresión. Madrid 1989, pág 157.

## VIDEO DOCUMENTAL

El video documental nos proporciona información sobre algo o alguien tomando o documentándose de la realidad presente o pasada, pero siempre información real. Por lo tanto al obtener dicha información también estamos adquiriendo un conocimiento y éste a su vez nos deja algún tipo de educación.

Es decir que se persigue una motivación para la acción, enfatiza el interés por la modificación de conductas, ideas y valores de la audiencia.

Federico Fernández define al documental como lo siguiente:

*" El documental. Se trata de un género eminentemente informativo o cultural de muy variada temática: científica, médica, histórica, literaria, etc. En general impulsa un fin divulgativo y formativo."*

Por lo general un video documental trata temas de interés local, nacional o internacional: que a cualquier persona interesa por el simple hecho de conocer más. Por ello el documental se presta para la mayoría de los temas que suelen interesar a la población desde cómo se elabora un platillo, como se procesa un producto, o algún documental sobre un lugar o la vida de un artista.

Existen dos vastos horizontes de necesidades por las cuales suele implementarse el vídeo:

- 1) La necesidad de extender los niveles educativos formales a extensos sectores de la población y
- 2) El de la educación informal, la preocupación por la extensión científica, cultural, informativa-recreativa, etc.

El propósito del video es acortar distancias y poner al alcance de diferentes audiencias a las ciencias, la tecnología, las artes, la historia, la sociedad, etc. Además de permitir el acceso a tales lugares o sucesos para un público mucho más vasto del

**20**  
El video,  
como medio  
audiovisual

<sup>7</sup> FEDERICO FERNÁNDEZ DÍEZ / JOSÉ MARTÍNEZ ABADÍA, *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Editorial Paidós Ibérica, Colección Papeles de Comunicación, Barcelona, 1998, pág. 222

que se lograría en condiciones normales por cuestiones geográficas, temporales, de espacio, etcétera.

En el vídeo documental la audiencia debe saber desde el principio de que se trata o cual es el tema, debido a que un video documental trata de algo específico para una necesidad específica, así que si simplificamos lo mejor posible el título ayudaremos al espectador a encontrar lo que busca en particular. De ahí la importancia de los títulos que se dan de manera concentrada en el núcleo temático.

# CAPITULO II

- 2.1 *Guión literario y del narrador para video documental*
- 2.2 *Guión de secuencia para video documental*
- 2.3 *Guión de emplazamiento para video documental*
- 2.4 *Guión ideográfico o story board para video documental*
- 2.5 *Guión técnico para video documental*



## 2.1 GUIÓN LITERARIO PARA VIDEO DOCUMENTAL

La etapa del guión literario es básica para la planeación audiovisual.

Aquí se concibe y se desarrolla la historia o tema para ser representada y capturada por la cámara.

Se debe realizar considerando las características del observador como son, sexo, edad, nivel de escolaridad, situación geográfica, nivel socio-cultural, etc.

Lo anterior se considera debido a que no es lo mismo presentar un video a niños de primaria que a jóvenes de secundaria o bachillerato, tampoco es igual presentar un video sobre la menopausia, por ejemplo, a hombres que a mujeres, por obvias razones.

Otro factor importante en el guión literario, se pueden identificar situaciones, narraciones, diálogos y ambientes así como escenografía pero no debe llevar ningún tipo de lenguaje técnico. Por ello es que a este guión se le llama literario, porque sólo consiste en una redacción la cuál debe ser lo más sencilla posible, es decir no utilizar palabras rebuscadas y difíciles de entender, se deben buscar palabras que expresen de la manera más concisa lo que se quiere comunicar, sobre todo si se sabe que un documental debe ser lo más objetivo y verídico posible, aunque se puede jugar con situaciones ficticias pero incluyendo información real, por lo tanto es importante tener claridad en las ideas, naturalidad y originalidad en los términos, es decir no utilizar términos muy banales o vulgares.

Por lo anterior, al realizar el guión se debe tener presente lo siguiente:

- ¿Qué se va a contar? (Cómo se abordará el tema o la idea)
- ¿A quién se va a contar? (Es decir, el público a quién se va a dirigir el mensaje)

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUION DE VIDEO DOCUMENTAL

¿Cómo se va a contar? (¿Qué género se utilizará o qué recursos audiovisuales integraremos y en qué tono lo manejaremos?)

¿Cuándo se desarrollara la historia? ( Presente, pasado o futuro) etc.

Aunque a grandes rasgos se puede decir que siempre se comienza con un planteamiento del problema o situación a narrar, se sigue con un desarrollo o nudo y se llega a una conclusión o un desenlace. Aunque no siempre van ordenadas linealmente las etapas mencionadas, (porque puede comenzarse con el final de la historia, o bien por el medio y después reconstruir la trama), el espectador, al conocer estas tres etapas cuando mire la trama completa, automáticamente debe hacer la reconstrucción mental, siempre y cuando estén bien planteadas.

Esta fase de guión literario debe tener todas las revisiones posibles para asegurar la fluidez, coherencia interna, veracidad y precisión de la información.

Debido a que un guión literario en video documental se basa en la información, ya clasificada, resumida y ordenada respecto al tema, el cual va a respaldar el contenido del video, es fundamental conocer de que manera podemos obtener la información, por medio de algunas técnicas de investigación que se verán a continuación:

### Técnicas de investigación y recopilación de la información acerca del tema

*Selección de las fuentes de información y recopilación del material*

Una vez determinados el tema del video, el medio por el cual se va a transmitir o reproducir y el público a quien se va a dirigir, también el género y el tono que usaremos para el documental, se ha de realizar un exhaustivo estudio de las fuentes de información útiles y que estén disponibles, así como

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

una selección de materiales, su ordenamiento y clasificación, acerca del tema.

Lourdes Adame nos recomienda que antes de realizar el guión y para proceder a la investigación se hace lo siguiente:

*" Es importante que todo guionista conozca las principales técnicas de investigación que se utilizan par recopilar la información de cualquier programa audiovisual. Recuérdese que de alguna manera un guionista es un investigador, y son contadas las empresas e instituciones que cuentan con especialistas que elaboren el contenido de un programa, por lo que el guionista cumple generalmente las funciones de investigador y comunicador simultáneamente."*<sup>2</sup>

Cuando se está buscando material para la elaboración del guión literario se debe tener presente el tiempo que le daremos tanto a la investigación como al audiovisual. Porque se puede tener tan poquito tiempo de duración requerido para el video, que no alcance a ejemplificar todo el material que conseguimos referente al tema o viceversa tener mucho tiempo en el video pero no tener que más decir. Y también si se debe investigar de un día para otro el tema y producir el video o se tiene un tiempo largo para la investigación.

Todo esto también depende de la dificultad o naturaleza del tema.

No importa que obtengamos mucha o poca información, lo importante es saber si con esa información es suficiente para comunicar el mensaje que queremos que llegue al público, pero un aspecto malo, se podría decir es que solamente sobremos si la información fue suficiente o no hasta que el documental sea exhibido y criticado.

---

<sup>2</sup> *ibidem.*, pág. 20.

### Investigación documental

La primera tarea, una vez efectuada la recopilación del mayor número posible de datos, consiste en archivar este material base. Esto puede hacerse utilizando fichas bibliográficas o un cuaderno destinado para ese fin.<sup>3</sup>

Posteriormente se procede a la selección rigurosa de los datos útiles para la elaboración del contenido. Es decir datos objetivos, claros, concisos, etc.

Por lo general se va a dejar de lado lo que es estadísticas, números, fechas, etc. que a la larga resultan poco entendibles y dificultan la claridad del mensaje.

Pero si dentro del relato es indispensable mencionarlos se tratará de buscar una forma de reducirlos y tratarlos visualmente muy agradables o simplificarlos al máximo. También podemos recurrir al humor, la intriga, el cuestionamiento, etc.

### Observación de campo

Un guión para documental requiere para su escritura una exhaustiva investigación sobre el material que se ha de utilizar. Es preciso documentarse racional, estéticamente y científicamente para seleccionar posteriormente lo esencial.

Dentro de esta investigación también es conveniente ir a observar directamente el fenómeno o hecho del que se habla y una técnica muy utilizada para este tipo de investigación de campo es la entrevista.

El guionista puede hablar, por medio de la entrevista, con especialistas que conozcan profundamente la temática que se piensa desarrollar y que puedan hacer aportaciones valiosas.

### La entrevista

La entrevista es una de las técnicas más utilizadas para la investigación social. Se emplea, principalmente, en estudios

<sup>3</sup> ( )El caso es tener el material recopilado a la mano y ordenado.

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

sociológicos y antropológicos de carácter exploratorio, o cuando no existe suficiente material informativo.

Consiste en una serie de preguntas impresas o planeadas y realizadas en el momento, éstas pueden ser abiertas, es decir con carácter a ser desarrolladas por el especialista y/o cerradas las cuáles solo admiten una u otra respuesta ya planteada.

Por ejemplo en la primera puede preguntarse ¿Qué opina sobre el problema de la contaminación? Y en el segundo caso puede preguntarse:

¿A quién cree usted que afecta más el problema de la escases del agua?

Posibles respuestas:

- A) A la clase baja
- B) A la clase alta

El material recopilado, sistematizado y ordenado es objeto de un estudio atento y exhaustivo por parte del guionista, hasta adquirir plena familiarización con él. Sólo entonces se impone una selección rigurosa, agotadas todas las posibilidades de recopilación de material.

27  
Guión literario  
para video  
documental

Raúl Rojas nos explica que para generar un marco teórico-conceptual que se busca con la investigación, es necesario manejar la información a tres niveles:<sup>4</sup>

Empírica- Son fuentes primarias (lo que sabemos del tema) o secundarias (lo que nos han contado del tema), ideas o hipótesis de lo que sabemos acerca del tema.

Conceptual- Es de carácter descriptivo, genera ideas a partir de la observación.

Teórica- Genera conceptos a partir de fuentes de información documentales, entrevistas, etc.

---

<sup>4</sup> RAÚL ROJAS SORIANO, *Guía para realizar investigaciones sociales*, Editorial Plaza y Valdés, 9ª. Edición, México 1992, pág. 62 -64.

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Y menciona que para realizar esta etapa, primero se revisa la bibliografía pertinente sobre el tema, y segundo se organiza y sistematiza la información empírica relacionada con él.

Para recabar esta información, coincide con Lourdes Adame, en que se deben utilizar las técnicas de investigación documental y de campo, tales como fichas de trabajo, (que como ya se menciona no son necesariamente fichas en el sentido de la palabra, pueden ser algún otro material que funcione de la misma manera) las cuales nos ayudan a concentrar, resumir, clasificar y ordenar la información obtenida hasta el momento, por medio de las técnicas antes mencionadas.

Por su parte, González Alonso comenta lo siguiente acerca de la información sobre el tema:

*" Supongamos que se nos encomienda realizar un guión tipo educativo, acerca de las computadoras, por ejemplo.*

*Lo más seguro es que no seamos expertos en el tema y que no conozcamos más que de lejos estas máquinas o equipos.*

*En primer lugar, debemos consultar algún libro especializado en computadoras y conocerlas por su definición, generalidades, antecedentes, funcionamiento, relevancia, etc. y después buscar información complementaria, atrayente y susceptible de traducirse visualmente. También los periódicos, revistas y opiniones de gente calificada en el tema, pueden resultar de gran utilidad.*

*Una vez que sepamos qué es una computadora y lleguemos al punto en que podamos establecer que no necesitamos mayor información, procederemos a organizar una especie de apuntes en los que vaciaremos la información.<sup>5</sup>*

Por lógica, la selección y jerarquización de los datos obtenidos debe seguir un criterio preestablecido, puesto que no es posible que se utilice toda la información reunida en un programa de media hora de duración debido a motivos tanto de extensión como de valor conceptual de la misma. De allí resulta fundamental poseer y lograr una gran capacidad de análisis, síntesis, ser conciso y no alargar inútilmente lo escrito con el propósito de cubrir más minutos, ya que lo que

28  
Guion literario  
para video  
documental

---

<sup>5</sup> CARLOS GONZÁLEZ ALONSO, *op. cit.*, pág. 17.

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

conseguiremos hacer es un material aburrido y que no será aceptado.

Entre más se conozca el tema y se tenga comparación con otras fuentes de información se podrá hacer una síntesis más rica en cuanto a contenido.

El valor del trabajo de un guionista, es el sintetizar la información, saber seleccionar adecuadamente la información que se le va a proporcionar al espectador.

### Propuestas para la realización del guión literario

El guión literario para video documental parte de la información resumida, clasificada y ordenada que se obtuvo por medio de la investigación, ésta todavía no está dividida en partes o secuencias, pero ya está ordenada en la manera en que se presentará durante el proyecto (posteriormente se le tendrá que dar un tratamiento a esta información, es decir, una escritura literaria propiamente dicha de la cual se va a despegar un guión de voz en off, si es el caso, o personajes y situaciones, que darán la pauta para dividir esa información como mejor sea posible, de manera agradable, que afirme y vaya de acuerdo con lo que se está viendo.)

Lo que es muy importante es que la información que se maneje sea real y comprobable puesto que su función es informativa-educativa.

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

A continuación se trabajará sobre las distintas etapas que se requieren para obtener el guión literario y posteriormente el guión de la voz en off en el caso que en el documental solo existiera una voz de narrador.<sup>6</sup>

Se desarrolla de la siguiente manera:

- 1) La idea, la cual cumple una necesidad o cubre un problema. Su redacción debe ser en unas pocas líneas muy concretas.
- 2) Planteamiento del objetivo general, es decir que se va a obtener al realizar la idea. En el caso de realizar un documental con fines educativos y que se cumpla un requisito específico del plan de estudios de la materia, se puede plantear el objetivo del temario.
- 3) Tema al cual apoya el video<sup>7</sup>, este va en relación directa con el objetivo del aprendizaje, y provoca considerar el medio por el cual se producirá el proyecto, el público a quién va dirigido, tiempo aproximado requerido para el video, tiempo de producción y de investigación
- 4) Público, es decir la sector humano que va dirigido el mensaje proporcionando toda la información necesaria para identificarlo así como sus características principales.
- 5) Sinopsis, aquí se establece de manera concreta, clara y breve lo que se verá en el video, es decir sobre qué tratará.

30  
Guión literario  
para video  
documental

Algunas de las especificaciones técnicas que puede llevar el guión literario son:

- Los nombres de los personajes a escena en mayúsculas
- El desarrollo en mayúsculas y minúsculas.
- Entre paréntesis los efectos o características de los personajes.
- Descripciones de situaciones y ambientes también en mayúscula.

En algunos casos se utilizan dos columnas y del lado derecho se escriben los diálogos de los personajes y sonido o música y en la izquierda las acciones, situaciones y ambientes o indicaciones.

<sup>6</sup> (\*) El guión literario y todos los demás guiones, se ejemplificarán en el capítulo cuarto.

<sup>7</sup> (\*) Los factores que influyen en la elección del tema, del medio y de la producción se ven con más detenimiento en el capítulo cuarto apartado 4.1



---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Cuando se trata de documental en donde toda la carga informativa verbal va ser del narrador, se debe hacer un guión especial del narrador ya sea que se encuentre en escena o en espacio off.

### GUIÓN DEL NARRADOR

El guión del narrador es la redacción del texto que se oirá dentro de la narrativa audiovisual, la cual se apoya del guión literario y lleva indicaciones técnicas, como entrada y salida de la música, tiempo de duración de las escenas, descripción de las imágenes que se observan y de las cuáles vamos a hacer referencia, etc.

La diferencia con el guión literario es que el texto del guión del narrador tiene una función técnica, pues ya está listo para una edición éste último<sup>3</sup>, es decir, para ser leído y grabado para un empalme con las imágenes, puesto que lleva las indicaciones técnicas.

El guión del narrador por lo general proviene de una voz en off, que es exterior a la trama, de manera impersonal, su principal función es proporcionar información sobre lo que se ve y por tanto guía la atención del espectador sobre la imagen. Pero también puede presentarse a escena o por medio de personajes.

Porque se debe recordar que en un documental la voz en off es la que adquiere mayor fuerza, porque esa voz conducirá al espectador a través de las imágenes y durante todo el tiempo audiovisual, por ello la buena estructuración de este guión es tan importante.

En los videos documentales se puede elegir presentar personajes o no presentarlos, los cuales cuenten la historia; se dan varios casos: v.gr. puede ser un documental donde solo haya una voz en off que es un narrador éste pertenecería a un documental de carácter serio, lo que lo convierte en impersonal que de modo preciso sólo nos proporciona el conocimiento. También los hay con personaje en tono muy

31  
Guión literario  
para video  
documental

---

<sup>3</sup> (\*) Ver en el punto 4.4. sobre las sugerencias en la edición, grabación de la voz en off.

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUION DE VIDEO DOCUMENTAL

personal o amistoso en donde él explica la temática, puede incluirse a uno que no supiera del tema y esta conociendo al igual que el espectador; en este caso el espectador se identificaría con él, e incluso puede haber un narrador que explique lo que sucede al personaje, éste es el clásico caso del despistado que aprende junto con nosotros.

Los hay con varios personajes que comparten información con nosotros. También se pueden utilizar personajes reales o ficticios, conocidos o desconocidos para el espectador (para los primeros, ya tienen su carácter propio y hay que respetarlo) los hay también con formas de animales, plantas, animados, o computarizados.

Puede haber presentadores o explicadores a escena, pero por lo general hacen a un video un poco monótono y poco interesante, etc.

Cuando se manejan algún tipo de personaje no debemos olvidar que siempre tenemos a la mano el recurso de saber a quién damos el papel preponderante o principal, quién tendrá un papel secundario, quién estará en contra del protagonista o quién lo ayudará a realizar sus metas, etc.

Todos ellos nos van ayudar de manera diferente a que el público comprenda lo que tratamos de decir. La forma en como vamos a presentar la información sera una característica esencial del video y dependerá de la imaginación de cada uno.

Lo que es muy importante es que la información que se maneje sea real y comprobable. Puesto que su función y objetivo principal de un documental es informativo-educativo pero no por eso debe dejar de ser entretenido.

## 2.2 GUIÓN DE SECUENCIA PARA VIDEO DOCUMENTAL

La secuencia es una parte del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. La secuencia se divide en escenas, éstas a la vez en tomas y éstas tienen su estructura en los planos de encuadre.

A continuación definiremos cada una de las partes de la secuencia:

**Escena:** Es una parte de la secuencia en donde se desarrolla una acción y que por lo tanto no tiene una autonomía fuera del relato. Está formada por tomas.

**Toma:** También llamada plano de registro, es la captación de las imágenes de la acción en una escena por un medio técnico o electrónico y registrada en un soporte, película o cinta de video.

La toma depende del encuadre inicial, movimiento de cámara y encuadre final.

Estas tomas pueden ser seleccionadas y combinadas mediante una edición y a las tomas utilizadas se les llama plano de edición.

**El plano de encuadre:** Es la parte o proporción de una imagen la cual se verá en la toma. Es decir un ojo como parte de la cara, un rostro como parte de un cuerpo, un cuerpo como parte de un ambiente.

### Propuestas para la realización del guión de secuencia

El guión de secuencia se realiza fragmentando el resumen final obtenido, llamado guión literario, y condensándolo en sus partes más significativas, por ejemplo principio, desarrollo y conclusión.

Después se distinguen las escenas en cada una de estas secuencias, por ejemplo el tema es " El Clavo y sus

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

características". Sus secuencias pueden ser su historia, su clasificación y por último sus usos. Sus escenas serían las imágenes que van a describir en cada secuencia por ejemplo, en la historia se puede ejemplificar con el uso que le daban los indígenas, luego los colonos, y su trascendencia a través de los años. Luego se visualizan sus tomas que corresponderán a lo que describe en cada escena, por ejemplo close up a doctor masticando el clavo de olor.

Se pueden dividir las secuencias por líneas horizontales para así tener una mejor organización gráfica del contenido del guión.

También nos ayuda a tener un control o un aproximado del tiempo de duración de cada escena y luego el total de la secuencia.

Conviene realizar una pequeña lista de las tareas que se realizarán en cada set, así como que efectos se manejaran (en caso de que existieran).

Las hojas utilizadas pueden ser en cantidad las necesarias y en cualidad pueden ser utilizadas apaisadas o verticales, el fin como se ha dicho, el fin del guión de secuencia es que realmente sea de utilidad para el que produce.

En este guión se hace uso de un lenguaje técnico, como es encuadre, movimiento de cámara, ángulo de visión, efectos electrónicos en la toma, naturaleza de la toma, es decir si se hace en exterior o interior, de día o de noche y también se debe dar una numeración como es secuencia 1, escena 1, toma 1.

### 2.3. GUIÓN DE EMPLAZAMIENTO PARA VIDEO DOCUMENTAL

Generalmente, este guión se lleva a cabo con el propósito de determinar con anticipación el orden de los lugares geográficos a grabar, y así planear el trabajo de las cámaras y tener la información necesaria, para construir la escenografía, colocar la iluminación, instalar micrófonos, realizar gráficos, etc.

Consiste en un listado de los lugares en donde se grabarán las secuencias y por lo tanto escenas, este guión surge a partir del guión de secuencia pues en éste se indica en qué lugar y en qué circunstancias se graba.

Por lo tanto lleva indicaciones técnicas, es decir se debe escribir como pequeños títulos el nombre de la locación y después mencionar que escenas serán tomadas allí y en que condiciones.

El orden de las locaciones dependerá del criterio de cada guionista se puede basar en la facilidad para entrar a la zona donde se grabará, o del lugar más cercano al más lejano de un territorio, etc.

La diferencia entre el guión de secuencia y el guión de emplazamiento es que en el primero se ordenan las secuencias en la forma en que se observarán realmente en el audiovisual es decir dándole un sentido a la trama. En cambio el guión de emplazamiento es meramente práctico, éste no lleva ningún sentido ni orden conforme al relato audiovisual, solo es para facilitar la identificación y ordenación de los lugares o locaciones en donde se va a grabar.

Por lo tanto, se puede asegurar que cuando se lea un guión de secuencia se podrá visualizar la trama del proyecto audiovisual tal y como es.<sup>9</sup>

35  
Guión de  
emplazamiento  
para video  
documental

<sup>9</sup> (\*) En el capítulo cuarto se plantea un ejemplo de guión de emplazamiento o locación que se utilizó para este proyecto documental.

---

ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Propuestas para la realización del guión de emplazamiento

Para realizar este guión se deben identificar los lugares donde se tiene que grabar, luego se distribuyen la cantidad de escenas que en cada uno de esos lugares se deben grabar, además de resaltar si la grabación se realizase de noche o de día; en exterior o en interior. El orden de las locaciones se da de acuerdo al lugar donde se ubican, por ejemplo primero los de la entrada al lugar, el centro y posteriormente sus límites. O comenzar con las tomas de gráficos en el estudio.

## 2.4. GUIÓN DE STORY BOARD PARA VIDEO DOCUMENTAL

*Story Board*, término que puede traducirse como historia en tablero, en donde se ilustran las tomas o secuencias de la historia por contar.

En un *story board* se manejan las imágenes a través de un bosquejo o *rouhgs* de las tomas. En él, además de una viñeta indicativa del encuadre, se pueden señalar ángulos de cámara, posiciones de las miradas, posición de los personajes en la escena, disposición de las luces, movimientos de cámara, etc. Es la historia en imágenes.

Los *story board* se presentan en distintos formatos dependiendo de la complejidad, la naturaleza de la idea y el uso inmediato que se vaya a hacer con él. Bajo esta perspectiva podemos encontrar los siguientes *story board*:

### Key Frame

Presenta uno o dos cuadros muy importantes que sugieren el ambiente visual o el tratamiento de la idea pero que no pretenden describir la historia cuadro a cuadro.

### Rough board (borrador)

Este es un *story* más desarrollado que el *Key Frame*. Presenta la idea paso a paso, mediante una serie de dibujos explicativos y con el texto o voz en off del proyecto. Se llama *borrador* porque no tiene que estar bien presentado.

### Comprehensive board (story amplio)

La única diferencia entre un *story amplio* y un *borrador* es el grado de acabado artístico de los dibujos.

### Shooting board (story de producción)

Es aquel que sirve para la producción pues contiene todos los detalles necesarios: la descripción de las tomas, los movimientos de cámara, los ángulos, etc.

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Ana Meléndez en su libro, taller de guionismo, describe el story board como lo siguiente:

" (...) es un guión gráfico que consiste en una serie de dibujos, fotografías o recortes, con sus descripciones de imagen y sonido. Es una ilustración de los planos y secuencias de la historia a narrar. El arreglo y disposición de estos dibujos, fotografías o recortes constituye el orden de la obra audiovisual."<sup>10</sup>

Y mencionan tres distintos formatos:

### 1. A dos columnas:

Al igual que el guión técnico de dos columnas se describe la imagen en el lado derecho y se ilustra en el izquierdo.

Cuando se manejan a dos columnas, en la columna del video se describe ángulo de la cámara, encuadre y tipo de movimiento. También se indicará respectivamente en el caso de usarse un efecto visual o filtro a la cámara.

En la columna del audio se escribirá el comentario de la voz en off y el tipo de música.

### 2. De tarjetas

Se utiliza una tarjeta para cada toma, con el fin de manipular el orden de ésta y para tener una visión más completa al tenerlas extendidas sobre algún lugar. Se anota en la parte de abajo lo que se escuchará en cada una de las tarjetas y a la derecha las indicaciones técnicas. Se escribirá un número en la esquina superior derecha que representará el número de toma que corresponde a esa imagen.

### 3. A tres columnas

Incluye tres áreas: a la izquierda se bosqueja la imagen que se va a emplear, en la parte central van dos recuadros, en el superior se especifica el tipo de plano y en el inferior el ángulo de toma. Finalmente en la tercera columna, se describe el audio: narración, diálogos, música y efectos técnicos.

38  
Guión de  
story board  
para video  
documental

---

<sup>10</sup> ANA MELENDEZ CRÉSPO, Taller de guionismo para imagen fija y en movimiento, Proyecto multinacional de tecnología educativa. ILCE - SEP/ OEA, México 1987, pág. 273



---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Se puede encontrar otro tipo de Story board, el de historietas, que se realiza con recuadros consecutivos de manera análoga a las tiras cómicas o historietas; las indicaciones de sonido se colocan al pie de los recuadros.

Los story board, al igual que los guiones de cualquier medio de comunicación, se escriben por un solo lado de la hoja.

La longitud del guión de story board depende de la extensión del proyecto y de la complejidad visual de éste, se pueden utilizar los cuadros que sean necesarios para explicar la idea; éstos pueden ser un cuadro por escena o se puede explicar por medio de secuencias.

Pero es muy difícil transmitir la idea a través de pocos cuadros. El texto que acompaña los cuadros ayuda a explicar la importancia de las escenas. Por ello no sólo se utilizan los cuadros que sean necesarios para explicar la idea sino incluir aquellos que sean necesarios para transmitir la impresión visual de la historia, cuidando, claro, que no parezca nuestro trabajo muy largo por tantos cuadros e incomprensible por tan pocos cuadros, debemos tener presente la diferencia entre la vaguedad de la idea al presentarse pocos cuadros y la sobre-explicación al mostrar tantas imágenes.

Podemos decir que es una secuencia de dibujo donde se ilustra la acción de una escena, lleva un comentario o diálogo, el cual va debe estar contemplado en el guión técnico y debe estar éste destinado a acompañar cierta imagen.

También se otorgará un número de secuencia y de escena a cada dibujo.

Debemos recordar que los story board se escriben por un sólo lado de la hoja.

Lleva el tiempo marcado para la escena que es parcial y un tiempo total para toda la secuencia.

El story board requiere de un manejo sencillo del dibujo, pues se deben utilizar trazos sencillos y bosquejos, el fin es expresar lo más aproximadamente que se visualizará en la escena.

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Las ventajas del story son que nos ayuda a comprender de una manera más rápida el desarrollo del relato, podemos visualizar escenas complicadas para comprender con palabras, nos ayuda a pensar en cuadros de acción e imágenes.

El story board puede ser una etapa previa al guión técnico, aunque no siempre se realizan story board para todos los proyectos, ya que sólo es otra forma de visualización del guión técnico.

La anterior afirmación se puede apoyar de los comentarios de Alicia Poloniato acerca del guión de story board:

*"Suele recomendarse su elaboración como medio para desarrollar el guión final o en lugar de un guión, especialmente para producciones escolares de nivel casero.*

*Pensamos que si bien constituyen una alternativa, no son absolutamente necesarios. A menos que el material a exhibir sea del todo elemental—en cuyo caso habrá que reflexionar si se justifica usar video—, no puede reemplazar al guión propiamente dicho."<sup>11</sup>*

También Lourdes Adame nos menciona lo siguiente:

*"En la mayoría de los casos no es necesario hacer un story board de todo el programa, a menos que entre los miembros del equipo alguien no pueda visualizar las diferentes secuencias que lo componen."<sup>12</sup>*

40  
Guión de  
story board  
para video  
documental

---

<sup>11</sup> ALICIA A. POLONIATO, *Géneros y formatos para el guionismo en televisión educativa*. ILCE - OEA, 2ª. Edición, México, 1992, pág. 55.

<sup>12</sup> LOURDES ADAME GODDARD, *op. cit.*, pág. 84.

## 2.5. GUIÓN TÉCNICO PARA VIDEO DOCUMENTAL

Un buen guión es la base de partida del proyecto en el proceso de producción. Debe ser una base sólida, adecuado al público al que se dirige, con la duración requerida para el espacio al que se destina, expresado en la forma que mandan los estándares de presentación, y que aporte todos los datos precisos para su interpretación, producción y su realización.

El guión técnico se distingue fundamentalmente del literario porque añade a este último los datos técnicos necesarios para su realización.

Se puede decir que el guión técnico es la última de las fases narrativas en el proceso creativo del guión.

Federico Fernández dice:

*" Hay distintos sistemas de construcción del guión técnico y cada entidad productora 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."*

*" Partiendo de una segmentación de la obra en secuencias y escenas hay una serie de anotaciones referidas a iluminación, decorados, maquillaje, vestuario, etc. de los cuales deben hablarse al inicio de cada secuencia o de la escena."*

*Sirven para construir el ambiente que facilite la consecución de la expresividad buscada.*

200

*"A partir de estas indicaciones generales cada plano del guión ha de estar perfectamente identificado con una numeración correlativa respecto a los planos anteriores y posteriores."<sup>3</sup>*

Por lo general el guión técnico de video lleva una columna de audio y una de video con sus respectivas instrucciones técnicas, pero si realizamos un híbrido con el guión de story board podemos obtener un guión que contenga una columna de audio, la cual incluya descripción de la música, texto del

<sup>3</sup> FEDERICO FERNÁNDEZ DÍEZ / JOSÉ MARTÍNEZ ABADÍA, op. cit., pág 253

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

narrador, y una de video la cual incluya descripción de la imagen e ilustración de la misma.

También debe describir el eje de acción por medio de flechas.

Al realizar el guión técnico, con el que se va a grabar, ya hemos hecho un pre-guion el cual consiste en ir al lugar específico y contemplar que lugares y que tomas necesitamos o son útiles para el video; incluso podemos tomar bocetos de los encuadres precisos o ángulos necesarios, o bien fotografías, incluso video de manera burda, solamente para tener un registro gráfico de qué es lo que queremos. A partir de esta visita también podemos conformar de una mejor manera el guión de secuencia, emplazamiento y reafirmar lo que está asentado en el guión literario.

Algunas de las consideraciones que se deben seguir para redactar el guión técnico, son las siguientes:

\* Para las imágenes o instrucciones técnicas se debe indicar el inicio Fade in y al final Fade out, que quiere decir se abre imagen y se cierra imagen, entonces todo lo que esté dentro del Fade in y del Fade out, será grabación. Tanto en imagen como en audio.

\* Se debe anotar si existe un efecto y qué tipo de efecto, la aparición de pistas de audio, gráficas, diálogos, etc.

\* Se deben enumerar ordenadamente las tomas, indicando a qué escenas y secuencias pertenecen.

\* Se determinarán también las condiciones de rodaje: interiores y exteriores, si son de día o de noche. También se describe la perspectiva de la cámara, sus movimientos y encuadres.<sup>14</sup>

\* Se hará, así mismo, una descripción sintética de la acción que tendrá lugar en el plano.

42  
Guion Técnico  
para video  
documental

---

<sup>14</sup> (\*) En el capítulo cuarto se ejemplificará el guión técnico.

**ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL**

Respecto a la banda sonora se describirán, normalmente en otra columna, sus componentes: palabras, ruidos, efectos sonoros ambientales y música.

Aquí también pueden incluirse las indicaciones de FADE IN (Entra música) FADE OUT (Sale música, es decir ir graduando el nivel de la música hasta desaparecer) FADE DOWN (Baja el volumen quedando de fondo).

\* Para los efectos en música se pueden representar de esta manera los planos del sonido:

SILENCIO



SEGUNDO  
PLANO



PRIMER  
PLANO



Cuando hay alguna alteración en la música, algún efecto o mezcla se enfatiza en el guión escribiendo el efecto o la mezcla en altas.

Las fuentes de audio se clasifican de acuerdo al soporte o formato:

43  
Guión Técnico  
para video  
documental

Casette	Track o lado	CST O KST
Disco Compacto	Track	CD
Sonido ambiente o efecto	(grabación del lugar)	demo

Las fuentes se describen por:

- 1) Autor
- 2) Título de la canción
- 3) Título de la fuente
- 4) Tipo de Fuente
- 5) Tiempo que se utiliza de la fuente
- 6) Casa Productora
- 7) No. de serie

---

## ETAPAS DE REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Sobre todo, en este guión, se debe asegurar que la columna de audio y de video correspondan perfectamente en lugar, tiempo y espacio.

Es común encontrar el código de tomas con nomenclaturas en inglés; y aunque debiera preferirse el uso en términos en español, hay que atender los nombres en inglés, dado que son los más difundidos y aceptados a nivel internacional.

Todas las indicaciones se hacen con el fin de facilitar la comprensión del guión a la hora de la producción y no dejar en duda ningún aspecto.

# CAPITULO III

3.1 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Encuadre para guión de video documental

3.2 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Ángulos de visión para guión de video documental

3.3 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Movimientos de cámara para guión de video documental

3.4 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Iluminación para guión de video documental

3.5 Aspectos fundamentales de los diferentes tipos de Audio para guión de video documental

49

### 3.1 ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LOS TIPOS DE ENCUADRE PARA GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Al observar un audiovisual por lo general vemos tomas o planos en la pantalla, que indican la relación de tamaño que se da entre el cuadro de la imagen y el sujeto u objeto que aparece dentro del cuadro.

El encuadre es una unidad completa que pretende mostrar al espectador un sujeto u objeto y una acción. El encuadre toma en cuenta el punto de vista descriptivo y expresivo, la distancia del espectador y la amplitud de las imágenes, explotando el simbolismo, la expresividad y la emoción.

En un principio las escenas del cine se construían por imágenes tomadas de la vida cotidiana. Por lo tanto el encuadre consistía en dejar que la cámara captara todo lo que cupiera en su visor, dejándola fija y en estado de expectación.

Ahora podemos contar con diferentes encuadres que no sólo nos dejan mirar las imágenes, sino que nos transmiten sentimientos y emociones.

Es seguro que éstos han estado cambiando a través del tiempo ya sea por funcionalidad o por nuevas experimentaciones, pero lo único que ha persistido a lo largo del tiempo y de la historia no sólo del mundo audiovisual, sino de todas las ciencias y artes, es la creatividad y la imaginación, y eso es lo más importante para cualquier ser humano, sea su actividad la que sea.

Los planos no tienen una medida exacta, no se sabe cuáles son sus medidas métricas. El patrón se establece en relación con la figura del hombre puesto de pie, lo que hace variar la calificación del plano si el hombre está en otra posición, v. gr. sentado, o si el encuadramiento es vertical. Realidad que origina a veces ciertas confusiones y que atestigua el valor del significado humano, es decir la mayoría de las cosas que nos rodean están hechas por el hombre y para el hombre.

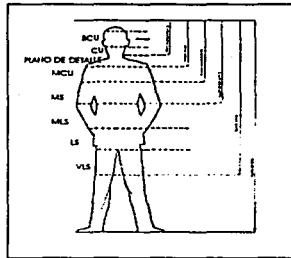


## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

El tamaño que ocupa un sujeto u objeto en el cuadro de la imagen depende de tres factores:

- a) La distancia de la cámara respecto al sujeto u objeto
- b) El tamaño real del sujeto u objeto
- c) El lente que se utiliza (telefoto, normal, o gran angular)

Ya que normalmente, el plano de encuadre se clasifica tomando como referencia la figura humana, los planos más usuales toman el nombre de la parte del sujeto que encuadran.



47  
Aspectos  
fundamentales  
de los tipos de  
encuadre para  
guión de video  
documental

Los planos se clasifican en tres grandes grupos:

### 1) Planos cerrados o cortos

Son planos muy expresivos, requieren de un tiempo mínimo de exposición y comprensión de la imagen.

Sirven particularmente para resaltar alguna parte importante de algún sujeto o rescatar un detalle. Dramatizan la escena, da énfasis a la acción. Concentran el interés en toda la pantalla

Dentro de este grupo se encuentran los siguientes planos:

**Extreme Close up (ECU), Big Close Up (BCU) o Primerísimo Primer Plano (PPP)**

Es la toma más cerrada. Éstos términos se utilizan cuando se incluye en el cuadro de imagen sólo una parte de la totalidad de un objeto, de un rostro (ojos, nariz, boca, etc.), o de un segmento corporal. El detalle abarca el cuadro de la imagen en su totalidad.

Es para lograr el gran detalle o para dar más intimidad.

Recoge la expresión de un rostro que se refleja en la boca ó la mirada. Éste es el plano más concreto en el que se contiene la expresión.

**Close up (CU) o Primer plano (PP)**

Estas expresiones indican que se presenta a la persona desde 10 a 12 cm por arriba de la cabeza hasta los hombros

Se utiliza para enfatizar los gestos del rostro, pero se pierde la acción completa del sujeto y del medio que le rodea, nos sitúa a una distancia de intimidad con el personaje.

Es el plano expresivo por excelencia y nos permite acceder con gran eficacia al estado emotivo del personaje.

Es una toma difícil en cuanto a iluminación, ya que resaltan contrastes y modelado, y también es difícil por el movimiento de la persona sin perder encuadre de cámara.

**Plano de detalle**

Es un primer plano de una parte del sujeto diferente al rostro. La mano con un cigarro, la corbata, etc. Puede ser un objeto pero con relación o junto con una parte del cuerpo humano.

También se le puede llamar Toma apretada o estrecha (Tight shot). Se usa esta terminología cuando se hacen tomas cerradas a objetos o al manejo de ellos, como serían las manos de un guitarrista.

## 2) Planos medios o completos

Estos son descriptivos- expresivos, es así porque empiezan a describir al verse la escena y son expresivos porque el sujeto comienza a atraer la atención del espectador.

Permiten la continuidad entre los planos largos y los cortos. También nos ayudan a visualizar el entorno o la escenografía que rodea al individuo.

Los planos medios que cortan al sujeto por encima de la rodilla, las caderas o el pecho, se llaman *largos* cuanto más se acercan a la rodilla y *cortos* cuanto más se acercan al pecho. Estos planos permiten apreciar con mayor claridad la expresión de personaje aunque conservando una distancia respetuosa.

De esta manera tenemos los planos medios básicas:

### Plano medio corto o medium close up (MCU)

La toma se extiende desde el tórax hasta un poco más arriba de la cabeza.

Esta toma es de las más utilizadas, ya que hace resaltar detalles y tiene más protección de iluminación y movimiento, sin perder el encuadre de la cámara.

### Toma media o medium shot (MS)

Abarca desde la cintura hasta un poco más arriba de la cabeza. Es una de las tomas más comunes, al igual que la anterior. Se puede utilizar para enfatizar a la figura humana pero dejando ver más espacio de la escenografía o ambiente.

Se recomienda usarla con moderación y sólo en casos justificados, ya que en televisión no es una toma muy estética.

Es una toma desde la rodilla hasta un poco más arriba de la cabeza.

### Plano medio largo, toma de $\frac{3}{4}$ o Hollywood shot (MLS)

Se denomina así al encuadre que corta al sujeto por debajo de la rodilla. Este plano delimita la frontera entre los planos descriptivos y los planos expresivos sirven para mostrar acciones físicas de los personajes pero es lo suficientemente próximo como para observar los rasgos del rostro. A partir de este encuadre, los planos más próximos centran la atención preferentemente en mostrar la expresión del sujeto y sus reacciones, en relación del escenario de la acción.

Los medios planos se utilizan para dar una continuidad entre el plano general y el acercamiento.

### Plano entero, Full Shot ó Long shot (LS)

Estas denominaciones también son equivalentes y describen un plano en el que se muestra la figura humana completa y parte del ambiente, coincidiendo los límites superior e inferior del cuadro con la cabeza y los pies de la figura. Cualquiera de estos términos describe el plano de un objeto que aparece completo, íntegro y que ocupa la totalidad del cuadro de la imagen.

Es decir, cubre el cuerpo completo, desde los pies hasta un poco más arriba de la cabeza. Proporciona el espacio visual de ubicación de la persona y su entorno y permite el lucimiento de vestucios.

### Toma media llena o Medium full shot (MFS)

Es una toma que va desde la pantorrilla hasta un poco más arriba de la cabeza.

### Toma sobre los hombros (Over Shoulder)

Por lo general se realiza con dos personas, es decir, esta toma permite observar las expresiones de una persona al platicar de frente con otra. Se realiza tomando como referencia el hombro de alguno de ellos. Esta toma es muy util en la entrevista.

### 3) Planos abiertos o largos

Estos planos son utilizados para captar imágenes que requieren una mayor descripción, que encierran un mayor número de elementos y requieren de un tiempo más prolongado para su lectura.

Establecen una relación de tiempo, lugar o espacio, porque dejan ver en su totalidad el ambiente.

Por lo regular se comienza una escena con una toma de este tipo. Lo más importante en estas tomas es el escenario o ambientación con el fin de ubicar espacialmente al observador.

Dentro de este grupo podemos encontrar:

Very Long shot (VLS), puede ser llamado como Plano panorámico o panorámica o Stabilishing Shot (SS)

Es una toma con riesgos porque se pierden los detalles puesto que da predominio al escenario sobre el sujeto que se presenta de cuerpo entero y enfatiza el movimiento corporal de éste en relación con el ambiente. La cámara se encuentra a tal distancia que se vuelven impersonales los sujetos u objetos, es decir, no se distinguen rasgos faciales ni sus detalles.

O bien, encuadra un amplio paisaje en el que el escenario es protagonista por encima de la figura humana. Principalmente usado para dar énfasis al lugar en que se desarrollan los hechos.

Toma de dos (two shot). Dentro de la toma se centra la atención a dos personas. Puede ser utilizado para registrar una plática o una explicación entre dos personas.

Toma de tres (three shot). Esta toma, consiste y sirve para lo mismo que la anterior pero cubre a tres personajes.

Toma de grupo (group shot). Es el encuadre de cuatro o más personas.

Cuando la cámara está más cerca de los sujetos se pueden distinguir mejor los rasgos faciales. En este tipo de plano caben perfectamente de seis a ocho personas en el cuadro y se utiliza principalmente para presentar a un grupo de gente.

Cuando se requiere un plano poco convencional y ninguno de los diversos planos propuestos de la figura humana, describe adecuadamente el plano deseado, se podrá emplear el término "plano descriptivo" para indicar que la cámara deberá estar lo suficientemente cerca del objeto o sujeto para apreciar con toda claridad lo que describimos de él.

Elegir un plano es una labor selectiva, por ello, siempre debemos escoger aquel plano que incluya exclusivamente la información visual necesaria para mostrar lo que deseamos.

Los planos antes descritos, se emplean exactamente igual en el lenguaje videográfica, cinematográfico, televisivo y de imagen fija.

Se puede pensar que los nombres de estas tomas se deberían decir en español pero el término en español ya es un lenguaje técnico convenido y no es tan fácil cambiarlo, por ello aquí se presentaron las tomas y sus nombres tanto en la denominación normal (inglés) como en español.

La selección de cualquiera de estos planos dependerá de las necesidades informativas y expresivas de las imágenes.

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Por ejemplo un primer plano tendrá siempre un poder emocional mucho más fuerte que un plano largo. Porque es más expresivo.

También el primer plano puede usarse para:

- Dar sugestión con el detalle
- Llamar la atención al espectador sobre algo que intenta recalcar o resaltar
- Intensifica y reduce la trama
- Proporciona un nuevo conocimiento sobre algo o alguien.

Pero así como existen elementos dentro del encuadre o en el campo, también existen otros fuera de éste o de la visión de la cámara, pero que el espectador sabe que están ahí formando parte de la trama, como las personas que forman parte de la ciudad, o los autos, etc. Son personajes u objetos que forman parte del ambiente. A esto se le llama Fuera de campo o espacio off.

Federico Fernández afirma que el fuera de campo o espacio off, se presenta en los proyectos de manera muy creativa, porque se crean situaciones en la mente del espectador y permite que éste haga una reconstrucción mental de las acciones.

A esto nos referimos a lo que sucede alrededor de los personajes u objetos y que el público supone que están allí. v. gr. alguien se encuentra a bordo de un avión pero le confiesa a otra persona que no soporta volar, que necesita bajar. La segunda persona le promete que todo va a salir bien. CD (Corte Directo) se ve en escena como el avión por fin despegar y se va.

El público imagina que la persona sí se calmó y decidió irse en el vuelo. CD se ve en pantalla como se hallan las dos personas en la sala de espera viendo el avión partir.

En el fragmento anterior, el campo en off fueron las mismas personas que el público supuso que eran otros espectadores viendo el avión, pero en realidad se trataba de los protagonistas.

53  
Aspectos  
fundamentales  
de los tipos de  
encuadre para  
guión de video  
documental

<sup>1</sup> FEDERICO FERNÁNDEZ DÍEZ / JOSÉ MARTÍNEZ ABADÍA, op. cit., pág 40.

---

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

También menciona Federico Fernández que el fuera de campo puede presentarse en tres diferentes situaciones, durante un proyecto audiovisual:

1) Puede presentarse cuando se hace un encuadre parcial a aquello que se pretende dejar en dicho espacio.<sup>2</sup> Por ejemplo que solo se vea la mitad de una maleta o las piernas de una persona sentada.

2) Cuando el espectador pueda percibir la presencia de lo que se quiere dejar en espacio off, aunque éste no lo vea dentro del campo, pero el espectador sabe que se encuentra allí así sea escondido dentro de la escena.<sup>3</sup>

El autor se refiere con lo anterior, a que sí tenemos a un objeto o persona en la trama y en ocasiones está en escena, el público lo identifica en campo, pero estará presente, en campo off, cuando se encuentre escondido dentro de la escena, v. gr. oculto en el closet, pero que esto lo sepa el espectador.

3) Cuando los personajes hablan con alguien fuera de campo, pero aquí ya el espectador es quien complementa la escena o presencia de otra persona a través de su imaginación, aunque no lo vea. v. gr. en una entrevista.<sup>4</sup>

Principalmente este caso se da en los documentales cuando la cámara capta a algún entrevistador haciendo preguntas a un lugareño, v. gr., pero se sabe que aunque de momento no se observe con quien habla el entrevistador se imagina que es con aquel o se oye su voz y se presenta posteriormente.

54  
Aspectos  
fundamentales  
de los tipos de  
encuadre para  
guión de video  
documental

---

<sup>2</sup> *ibidem.*, pág. 40

<sup>3</sup> *ibid.*, pág. 42.

<sup>4</sup> *ibidem.*, pag. 42



### 3.2 ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LOS DIFERENTES ÁNGULOS DE VISIÓN PARA GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

La angulación es uno de los elementos que confieren mayor expresividad a la imagen visual. Incluso puede situar la cámara en puntos de vista inaccesibles al ojo humano, encuadres irreales, y buscar efectos exclusivamente formalistas.

Los ángulos de visión tienen que ver con el lugar que ocupa el sujeto con respecto a los márgenes del encuadre. Ésta es la posición de la cámara con respecto al sujeto que se va a ver en la pantalla.

Los ángulos se seleccionan de acuerdo a los efectos dramáticos, simbólicos o expresivos que se deseen provocar.

La angulación será una determinante en el significado del encuadre y también de la expresión de la imagen. Pero a la vez el ángulo se determina por:

- 1) El punto de vista o posición de la cámara.
- 2) El lente escogido con el cual puede variar la perspectiva de un cuadro.
- 3) De la inclinación del lente con relación al horizonte (hacia arriba o abajo).
- 4) La distancia con los objetos.
- 5) Expresión de la toma.
- 6) Expresión del movimiento de cámara.

El aspecto simbólico también se ve involucrado en los ángulos de visión, el cual consigue que se acentúen unas características o contraponer otras. Las diferentes visiones dan efectos de grandeza, humildad, ternura, locura, etc. Así, con estas posibilidades, se pueden resaltar o modificar ambientes, psicologías, ideas, sentimientos y/o emociones.

---

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUION DE VIDEO DOCUMENTAL

Los principales ángulos de visión se miden en grados, así tenemos un ángulo de 90°, 45° o 15°, los siguientes son los más utilizados:

**Normal:** Es a la altura de los ojos, sin ningún escorzo.

**Picada:** También es llamada ojo de águila, la cámara es superior al eje de acción.

Comunica una sensación de profundidad, y grandeza del que mira en ese ángulo. En cambio los objetos tomados con esta angulación quedan minimizados u oprimidos. Si se sigue la línea de fuga con la mirada se pierde en un punto focal.

**Contrapicada:** También llamada ojo de ratón, es el efecto de visión que se logra cuando se ve de abajo hacia arriba. La mirada es impulsada hacia arriba y con ello las sensaciones del espectador. Da sensación de inferioridad si se mira desde ese ángulo y a los objetos tomados con ese ángulo provocan sensación de poderío, elegancia o importancia.

**Cenital:** Es una toma perpendicular a la escena. Se observa todo mucho más pequeño y deforme que en condiciones normales.

**Nadir:** Es la cámara al piso y ve gigantes a los personajes, produce un efecto de grandeza suprema. Puede ser cámara al piso pero en posición recta y solo se ven los pies y las pisadas.

**Holandés:** Lo que varía es el ángulo de visión en relación con el de la cámara.

Es un horizonte ladeado, como si fuera una caída de 45°. Principalmente se utiliza cuando se describe una cuesta de un monte, por ejemplo.

56  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
ángulos de  
visión para  
guion de video  
documental

En los ángulos de visión, la posición del sujeto toma un papel importante y por lo que puede encontrarse de las siguientes maneras:

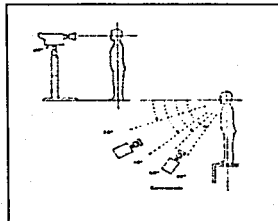
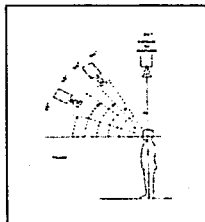
a) Toma frontal Destaca las características expresivas del sujeto, posee un poder descriptivo; Se trata de la opción más frecuente.

b) Perfil

Es cuando se toma una persona de lado y se deja ver la línea que traza su frente, nariz, labios y barbilla.

c) Tres cuartos

Esta toma nos da información de la expresión del rostro de frente pero también deja observar parte de la oreja y pelo.<sup>5</sup>



Figuras que ilustran los diferentes ángulos de visión

57  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
ángulos de  
visión para  
guión de video  
documental

<sup>5</sup> LOURDES ADAME GODDARD, *Guionismo. Cómo redactor guiones para montajes audiovisuales, televisión y cine*. Editorial Diana, 3ª. Reimpresión, México, 1993, pág. 37.

### 3.3 ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LOS DIFERENTES MOVIMIENTOS DE CÁMARA PARA GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

*T*odos los aspectos técnicos que se han visto hasta ahora, tienen una relación íntima unos con otros y solamente se han separado para analizarse con detenimiento cada uno. Pero en un video, siempre deben estar entremezclados puesto que es algo ingenuo tratar de realizar un proyecto audiovisual careciendo de alguno de ellos, por ejemplo no podemos utilizar el encuadre sin un movimiento de cámara o sin utilizar un tipo de ángulo de visión.

En los primeros filmes la cámara tomaba un papel pasivo, solamente se limitaba a registrar los hechos que sucedían ante su lente. Pero a partir de la creación y utilización de los movimientos de cámara, se lograron tomas mucho más expresivas, narrativas, descriptivas, simbólicas, objetivas, etc.

Los movimientos de cámara tienen la virtud de completar la visión reducida por los límites del encuadramiento o acentuarla y, a la vez, lograr una mayor naturalidad del sentido expresivo de las imágenes. Se establece una relación directa ante la figura humana, la dirección de la cámara y su movimiento.

La forma en que se utilice la cámara reflejará la intención del emisor por medio de las tomas y movimientos particulares que se decidan emplear en la transmisión de un mensaje.

Los movimientos de cámara no originan sólo la posibilidad de seguir o no el movimiento de los personajes sino también nos invitan a ver a éstos desde diferentes lugares, ángulos, en tomas "irreales" o composiciones plásticas, por montaje o diversos modos de apreciar el movimiento (objetivo o subjetivo). Es decir podemos entrar al relato audiovisual desde el punto de vista del personaje (subjetivo) o como espectadores de la acción (objetivo).

---

LENGUAJE TÉCNICO DEL  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

La cámara puede tomar el papel objetivo o subjetivo; el primer caso es cuando la cámara está viendo la acción normalmente y el segundo cuando la cámara toma parte como si fuera otra persona, o sea que la cámara muestra la escena por los ojos de otra persona.

La cámara tiene la capacidad de desvirtuar el tiempo y el espacio, acentuada con el uso de la palabra o de la música como factores complementarios. Aquí ya se utilizan los cortes y transiciones que se harán efectivos en la edición. (poética).

En una imagen, el movimiento puede darse por la acción del sujeto o por la cámara. Así, cuando un sujeto está en movimiento, la cámara muestra la acción que esté realizando para que el movimiento aparezca como algo natural. En cambio, si el sujeto está en una posición estática, los movimientos de cámara son muy notorios.

La función de los movimientos de cámara puede ser:

1. Acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento.
2. Creación de un movimiento ilusorio en un objeto estático.
3. Descripción de un espacio o una acción
4. Expresión subjetiva del punto de vista de un personaje.

Jorge González compara los movimientos de cámara con los del cuerpo y cabeza, como sigue:

*" Existen dos movimientos básicos de las cámaras, los del soporte de la misma y los de la cabeza. Los del soporte son los que realiza el cuerpo sobre el cual se asienta la cámara propiamente dicha y pueden ser tripiés (generalmente para exterior) y pedestales (neumáticos o hidráulicos), y permiten que la cámara se deslice en cualquier dirección con la mayor soltura posible. Existe un soporte más para las cámaras, el staby-cam, (sic.) que permite al camarógrafo hacer toda suerte de movimientos, sin que se mueva la imagen, o sea, ofrece una imagen siempre fija."*

59  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
movimientos de  
cámara  
para guión de  
video  
documental

Con la referencia anterior se puede hacer una clasificación formal de los diferentes tipos de movimientos de cámara que por lo general se utilizan en cine, televisión y video.

Movimientos rectos o con desplazamiento recto de la cámara

Podemos realizar de dos maneras este movimiento:

1) Horizontales los cuales se pueden dividir en:

A) *Lateral*

Como el *travell* o *viaje*, que es cuando la cámara sigue la acción de un personaje, sujeto o motivo. Ambos, sujeto y cámara, se desplazan paralelamente y el eje óptico de la cámara permanece perpendicular a la dirección del desplazamiento de la cámara.

Puede ser a la derecha (*travell right*) o a la izquierda (*travell left*).

El uso del *travell* principalmente es para enfatizar los planos de profundidad, relacionar objetos o al mismo personaje con el fondo o entorno. También se puede utilizar para mantener un mismo encuadre de una toma. Otro uso es para presentar una secuencia de objetos o sujetos dispuestos en hilera, que van apareciendo en el cuadro a medida que la cámara se desplaza.

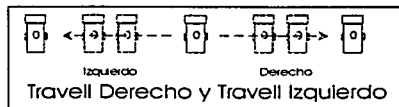
A diferencia del *zoom* la cámara, en su acercamiento, mantiene el mismo ángulo del lente conservando la perspectiva y la profundidad de campo.

El *travelling* ha dado nombre a un dispositivo mecánico sobre rieles que permite realizar de forma fluida desplazamientos rectilíneos o circulares. No obstante, el máximo desplazamiento de la cámara y, por lo tanto, la forma más libre en el movimiento de cámara se consigue con el empleo de grúas que pueden actuar tridimensionalmente. Consisten en un brazo articulable en el que hay una plataforma donde se coloca la cámara y que permite elevarla o bajarla con la posibilidad de

60  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
movimientos de  
cámara  
para guión de  
video  
documental

## Lenguaje Técnico del Guión de Video Documental

obtener encuadres picados o contrapicados o mantener una angulación frontal a pesar del desplazamiento.



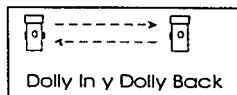
### B) Frontal

Donde están contenidos los movimientos mediante el dolly que puede ser dolly in (que es el acercamiento de la cámara hacia el sujeto o el motivo, sirve para aumentar el interés, crea tensión.), o dolly back (que es el alejamiento de ésta, con este movimiento se relaja la tensión, baja el interés, y también ayuda a aumentar el campo de visión.)

Estos movimientos son hacia atrás o hacia adelante, o sea desplazando el tripié, el pedestal o la plataforma montada sobre un vehículo.

En realidad el Dolly es una base o tripié con ruedas para desplazar la cámara, o bien unos rieles llamados así, por lo tanto de allí toma su nombre.

Esta toma puede ser auxiliar cuando queremos ampliar el campo visual, seguir una acción o retirarnos de ella, llevar el interés a otro objeto, visualizar un objeto que avanza, recuperar el encuadre, etc.

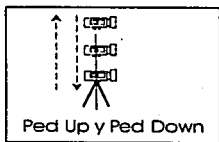


61  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
movimientos de  
cámara  
para guión de  
video  
documental

## 2) Verticales o de ascensor

Pueden ser llamados movimientos ped. Pueden Ascender (Ped Up) o descender (Ped down). Este movimiento sólo se puede hacer con grúas o cámaras montadas en pedestal o plataforma.

Consiste en elevar a hacer bajar la cámara sin que tenga ninguna inclinación.



Movimientos sobre su propio eje o giro sobre su propio eje (cámara fija)

### a) Horizontal

Dentro de esta división entra el llamado movimiento de giro o panorámica también utilizado como paneo.



La panorámica, es una rotación o giro de la cámara sobre su propio eje, con fines principalmente descriptivos. La cámara, sujeta sobre el trípode o sobre el hombro del operador, sin variar el eje, puede grabar tomas ininterrumpidas hasta 180° pudiendo variar voluntariamente la dirección de la trayectoria.

La cámara puede girar a la izquierda (Pan left) o girar a la derecha (Pan right)



---

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

La panorámica horizontal equivale a un giro de cabeza hacia uno u otro lado.

La panorámica puede describir un espacio estático o bien puede seguir a un personaje en su trayectoria. También puede presentar los elementos del campo con el fuera de campo inmediato.

Como norma general, el giro panorámico debe efectuarse con velocidad lenta, partiendo de un encuadre fijo y acabando también con un encuadre fijo. De este modo, la toma efectuada permitirá más libertad en el momento de la edición.

Salvo cuando se pretenden efectos visuales muy perceptibles, no conviene realizar panorámicas que excedan los 150° de giro. También, en panorámicas realizadas una a continuación de la otra, conviene conservar el sentido de la dirección que es, normalmente, más fluido de izquierda a derecha por coincidir con el sentido de la escritura. La velocidad de su ejecución ha de acomodarse a las posibilidades de lectura del ojo y será siempre más eficaz su realización apoyada en el movimiento de un personaje en cuadro. El movimiento de cámara queda mucho más justificado cuando se apoya en la acción.

La realización de panorámicas puede ocasionar problemas de mantenimiento de foco o de contraluces, es decir, luces de fuerte intensidad que pueden entrar en el encuadre. Por eso la toma debe ser perfectamente planificada y ensayada.

En muchas ocasiones, la panorámica puede ser sustituida por planos fijos, sobre todo en el caso en que sólo interesen los elementos inicial y final de la toma y no quiera darse la sensación de una mirada que explora.

63  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
movimientos de  
cámara  
para guión de  
video  
documental

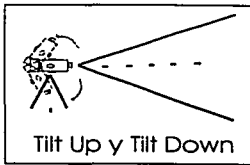
El paneo se hace con el fin de crear anticipación, tensión o ansiedad, también para cambiar la acción, etc. Cuando se hace con demasiada rapidez se le llama barrido.

El barrido es una panorámica tan rápida que no da tiempo a ver qué imágenes recoge. Se utiliza muchas veces como transición para cambio de lugar o escenografía de los personajes.

b) Vertical

Consiste en una panorámica vertical pero este movimiento es llamado tilt, que asemeja el movimiento que se hace al asentarse afirmativamente algo con la cabeza, esto es hacia arriba o Tilt Up. (Se utiliza para despertar emoción e interés, esperanza y anticipación), y hacia abajo o Tilt down (permite decrecer la emoción, da una sensación de tristeza o desagrado.)

También se llama basculamiento y su efecto visual sustituye a la exploración del ojo cuando observamos un motivo de grandes dimensiones de arriba abajo o viceversa.



Movimiento Virtual o movimiento del lente

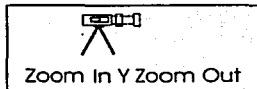
Se distinguen dos principales el zoom in (acercamiento óptico) y zoom out o zoom back (alejamiento óptico) que es una especie de travelling óptico que consiste en el acercamiento o alejamiento respectivamente de los lentes de la cámara o del objetivo. Puede utilizarse para subrayar una acción o reacción de algún personaje, un objeto o lugar.

64  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
movimientos de  
cámara  
para guión de  
video  
documental

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

El zoom de acercamiento suele aplicarse para centrar la tensión sobre un elemento del conjunto, mientras que el zoom de alejamiento se utiliza para descubrir el escenario a partir de un detalle o para alejarse de una situación.

El movimiento de dolly puede llegar a confundirse, en ocasiones, con el efecto del uso del zoom, aunque el resultado visual es muy diferente.



El acercamiento o alejamiento del objeto a la accionar el zoom se realiza sin que la cámara se mueva, desplazando las lentes del objetivo en la variación de la distancia focal.

En cambio, en el dolly la cámara sí se mueve físicamente hacia atrás o hacia adelante.

La diferencia entre el efecto que producen en la imagen un Zoom In y un Dolly In, ó un Zoom Back y un Dolly Back, es la siguiente:

En un Dolly el punto de vista de la cámara varía porque su posición es distinta, a cada momento, en relación con lo que se ve.

En cambio, al hacer un Zoom In o Back no varía la perspectiva, porque el punto de vista de la cámara, que no se desplaza, es siempre el mismo.

El lente Zoom permite rápida y silenciosamente abrir una toma e incluir otros personajes en la misma, o por el contrario, cerrar la toma en una sola persona.

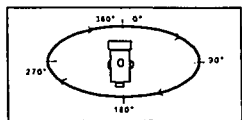
Es importante señalar que la facilidad del empleo del Zoom lleva, muchas veces, a abusar de este tipo de movimiento. Por ello, siempre hay otras opciones de desplazamientos de la cámara que permiten mostrar diferentes planos, ángulos y perspectivas.

65  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
movimientos de  
cámara  
para guión de  
video  
documental

Generalmente, en los vídeos y películas documentales, el zoom es una herramienta imprescindible por su rapidez y facilidad de manejo, además de su extrema posibilidad de obtener tomas a distancia.

### Movimiento Circular

En la década de los 60's se utilizaban mucho este tipo de movimientos los cuales consisten en un giro de la cámara de  $360^\circ$  sobre su propio eje, ya sea a la izquierda o a la derecha y reciben el nombre de whip shot izquierdo o whip shot derecha dependiendo de la dirección que tenga.



### Movimiento Combinados o trucking

Combina diferentes movimientos a la vez, ya sea un travel y una panorámica o un dolly, etc.

En la práctica, los travelling y las grúas (llamadas dolly) se combinan en la creación de movimientos tridimensionales. Esta combinación aporta posibilidades de movimiento en el espacio tridimensional.

### Movimiento Shot o Indescriptibles

Es cuando la toma no es totalmente descriptible, se mueve la cámara demasiado rápido y es imposible concebir un vector o eje de acción. Por ejemplo una toma aérea, como grabar cayendo desde un paracaídas.

La mayoría de los movimientos que se presentan pueden manejarse de manera subjetiva u objetiva.

El lenguaje de las tomas y movimientos de cámaras es muy generalizado, pero algunos directores prefieren hacer cambios en la terminología.

66  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
movimientos de  
cámara  
para guión de  
video  
documental

### 3.4 ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LOS DIFERENTES TIPOS DE ILUMINACIÓN PARA PRODUCIR UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

#### Características

La luz siempre ha sido un requisito indispensable para el entorno fotográfico.

La iluminación es de máxima importancia para transmitir el carácter de una producción. La iluminación es un arte que se aprende con el paso del tiempo, sobre todo en su parte más creativa que es la de crear una serie de diferentes efectos y ambientaciones, enfatizando o distorsionando su aspecto original de las imágenes tomadas.

La luz y la sombra son otros factores que vienen a complementar el sentido simbólico y la fuerza de la imagen, lo mismo que a recargarla de significado.

La iluminación nos indica si amanece, si es pleno día, el crepúsculo o la noche. Las distintas horas del día tienen distintos efectos sobre el espectador.

Un cambio en la iluminación puede indicar que se ha abierto una puerta o una ventana. Puede indicar que se ha encendido una luz; puede indicar que se acerca un automóvil con las luces encendidas o que se dirige a una persona.

#### Importancia

La iluminación en video es importante, primero porque las cámaras necesitan un nivel de iluminación específico para poder producir una aceptable imagen electrónica y segundo cuando se desean producir efectos especiales psicológicos, simbólicos o expresivos.

#### Función de la iluminación

67  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de  
iluminación para  
guión de video  
documental

---

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Los principales objetivos de la iluminación son: visibilidad, o sea hacer posible la percepción visual; claridad; y decoración, esto es, mostrar algo agradable e interesante o provocando un efecto.

La iluminación también nos ha de servir para que la imagen que las cámaras han de tomar sea, sin afectar a la situación en que se desenvuelva, lo más clara y nítida posible, aún cuando se trate de escenas de noche o penumbra.

Hay que recordar que entre mejor entienda el espectador lo que deseamos transmitir, mayor será el éxito de nuestra emisión.

### Tipos de iluminación

Principalmente se diferencian dos tipos de iluminación:

#### 1) La Natural

La luz natural es la que proviene del sol. Este tipo de luz puede ser utilizado directamente o indirectamente cuando se le difumina con sombrillas o cuando está nublado.

Aunque a veces es difícil controlarla, es la luz más aceptable para lucir tomas naturales.

Algunas desventajas de la luz natural es que cambia constantemente, en cuanto a dirección de los rayos luminosos, clima y ubicación geográfica.

#### 2) La Artificial

Es la que proviene de la electricidad conducida por algún aparato, y es muy común encontrar artículos como lámparas, luces de seguridad, etc. que nos permiten alumbrar y difuminar un poco la intensidad de ella.

Este tipo de luz se utiliza como un buen recurso para provocar efectos psicológicos en la escena.

68  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de  
iluminación para  
guión de video  
documental

---

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Permite un mayor control de la luz en cuanto a su intensidad, dirección y distancia a comparación de la natural que maneja siempre la misma distancia.

Se puede hacer una segunda división en cuanto a la iluminación: cuando hay una elevada intensidad en la ésta se puede hablar de luz dura y cuando se dispersa la iluminación se llama luz suave, es decir, proviene de fuentes de iluminación difusas y la primera proviene de fuentes de iluminación directas.

Pero ambas a la vez se dividen en exterior e interior.

### Luz exterior

La luz exterior por lo general es la natural es difícil de controlar y manipular. El contraste entre el claro- oscuro es tan intenso o tan suave que a veces los dos parecen iguales. Cuando la luz del sol es muy intensa se acentúan demasiado las sombras, en cambio cuando esta nublado no hay presencia de ellas. También influye mucho en esto la hora en que se graba.

Pero se puede manipular esta luz, ya sea colocando reflectores como espejos o láminas de cartón blanco o lienzos de tela, sombrillas, etc. utilizados para difuminar la intensidad de la luz solar.

La mayoría de los reflectores son blancos o plateados, los blancos dan un cambio de color más cálido y los plateados dan un color frío a la escena.

Los reflectores dorados se usan para dar más claridad a los tonos de la piel.

Los reflectores pueden ser de construcción casera, como las lámparas cubiertas con papel vegetal también podemos reflejar la luz en las paredes de los interiores, pero debemos tener cuidado de que la pared no contenga un color de pintura muy fuerte, pues éste se afectará en la filmación.

69  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de  
iluminación para  
guión de video  
documental

Aunque existen muchas fuentes de iluminación todos tienen en común factores que los determinan, como son los siguientes:

- a) Posición o dirección de la fuente
- b) Distancia de la fuente al objeto
- c) Intensidad de la iluminación de la fuente

### Luz Interior

Para las técnicas de luz en interiores, se puede hacer uso del sistema de las tres lámparas, el cual se utiliza cuando hay un presentador o narrador a escena, pero que se encuentre dentro de algún lugar cerrado, como en una casa, museo, etc. El sistema de las tres lámparas consiste mediante tres focos de luz artificial, que crea una iluminación con la cantidad justa de penumbra ó contraste comprimido y el uso efectivo de la luz directa.

De acuerdo a Jorge González el principio de iluminación es de tres puntos: Key, Back y Fill.<sup>7</sup>

Este es el sistema más sencillo y básico en iluminación.

La luz principal, key, luz llave o clave, es la más importante para la escena, ya que es la que nos da la profundidad, textura y modelación. Es la fuente principal de la escena, es la luz dura. Se debe situar a un ángulo de 45° de la persona. Esto crea un triangulo de luz cuyos contornos son sombras marcadas por la nariz, las cejas y el rostro.

Después se sitúa la luz de relleno o fill en el lado opuesto a la persona y esta debe ser menos o igual de brillante que la principal, debe situarse detrás del difusor o al doble de lejos. Debe iluminar las sombras enfocadas por la lámpara principal. Es decir, la luz fill es de relleno; da luz del otro lado de la cara que ilumina el key y nos sirve en las personas u objetos a dar volumen y suavizar las sombras; igualmente ayuda a eliminar

70  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de  
iluminación para  
guión de video  
documental

<sup>7</sup> *ibid.*, pág 127.

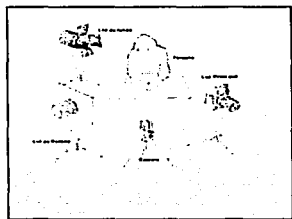


## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUION DE VIDEO DOCUMENTAL

los espacios que puedan haber quedado sin iluminación. Es luz difusa y se agregan pequeñas lámparas (set light) para iluminar y suavizar las sombras.

Si se ilumina sin fill la luz es muy fuerte y contrastante.

Finalmente se aplica la luz de fondo o back detrás de la persona, que dará puntos de máxima luz al fondo y al pelo de la ésta, se coloca en la parte de atrás, pero iluminando directamente la cabeza y los hombros de la persona, lo que ayudará a separarla del fondo y dar contorno; también es luz dura.



Es muy frecuente cometer el error de iluminar toda la escena con un mismo nivel de luz, es decir sin utilizar el método anterior, lo que provoca una imagen plana, donde se aprecian las caras de los actores carentes de modelado y existe poca separación visual entre objetos.

La Luz se puede colocar en ángulos distintos como son:

Frente: Reduce los rasgos y aplanar el rostro.

Lado o lateral de 45°: Para provocar un claro oscuro, o para ocultar una parte del rostro o un lado de un objeto. La persona puede ser iluminada con dos lámparas, una de cada lado.



Fig. Luz Lateral

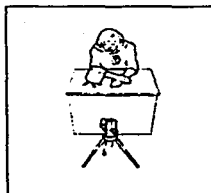


Fig. Luz Nadir

71  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de  
iluminación para  
guion de video  
documental

**Nadir:** Es la lámpara al piso y este ángulo produce un efecto terrorífico al deformarse los rasgos, es decir los hace más rígidos y abultados. Al usar este tipo de iluminación también puede crear un efecto de misterio ó parecer sobrenatural.

**Central:** Donde se ilumina la escena desde arriba, exactamente en el eje central de la cabeza, esto con el fin de provocar una mayor rigidez de los rasgos de algún personaje.

**De Halo:** Se usa sólo una luz detrás de la persona. También hay una luz desde delante proporcionada por un reflector o una lámpara adicional. Esto con el fin de observar a la persona como si fuera un ángel o un espectro con iluminación propia o que irradia luz.



Fig. Luz de Halo



Fig. Luz de mariposa

**Tipo Mariposa:** Esta evitará el problema de las sombras en la nariz que ocasionaría una luz natural, con sólo poner la lámpara detrás de la cámara.

**Siluetas:** La persona solamente está iluminada por detrás. Se utiliza a menudo en programas donde no se revela la identidad de la persona que se entrevista. A diferencia de la iluminación de halo, en esta no se observan los rasgos de la persona, ni su identidad sólo su silueta. Esto es ocasionado porque no se tiene una luz de frente como en la iluminación de halo.

### 3.5 ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LOS DIFERENTES TIPOS DE AUDIO PARA GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

#### 1. Acontecimientos históricos

En los comienzos del cine<sup>a</sup>, la película consistía en una cinta de Nitrato de plata en la que se registraba la fotografía. Esta era la película muda. Con la creación del cine sonoro, se agregó una segunda banda, paralela a la primera. Esta banda registraba el sonido.

Juntas relatan la película al auditorio. Juntas contienen los medios de expresión visual y auditivo. Para encontrarlos podemos preguntar qué vemos en la película y qué oímos en el sonido.

#### 2. Características del audio

El papel que juega el sonido en cualquier proyecto audiovisual es básico y muchas veces no es completamente valorizado, quizá por su discreta presencia y oportuna intervención. Es posible que la única ocasión en que nos percatamos de la musicalización o sonorización es cuando la recepción es defectuosa.

La música, como parte del audio, al igual que todos los demás elementos de la producción, nos sirven para crear el ambiente propicio, al igual que puede darnos sensación remarcar, resaltar, sobresaltar o relajar escenas o modificarlas en tiempo y espacio, por ello es que uno de los trabajos más delicados es el musicalizar cualquier escena.

73  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de audio  
para guión de  
video  
documental

<sup>a</sup> ( ) Se menciona a éste medio porque fue el primero en registrar imágenes en movimiento.

Cada una de las imágenes que aparecen en el video deben llevar algún tipo de audio, así sea un sonido, una música, una palabra o bien un silencio porque todo el proyecto es una cadena audiovisual. Aunque no haya sido previamente grabado el audio en el momento de la grabación de la imagen, o que sea defectuoso técnicamente, o que se requiera de algún sonido especial.

El audio le da presencia a la imagen, al tiempo que facilita al espectador el reconocimiento de situaciones y ayuda a crear la ilusión de realidad, ya que también se está trabajando con un tiempo audiovisual, y así dar al video una mayor credibilidad y la ambientación requerida.

Se llama flujo sonoro de un audiovisual a todo lo que se oye (considerando también a los silencios) desde el principio hasta el final. Este flujo sonoro está ligado a la lógica interna del encadenamiento audiovisual que es cuando se unen exactamente las imágenes con su audio, pero cuando sucede lo contrario, es decir, que halla una discontinuidad o ruptura se le llama lógica externa.

Sobre una imagen dada hay en efecto cientos de sonorizaciones posibles, toda una escala de soluciones, algunas de las cuales reproducen exactamente el código convencional, que es el de oír lo que esperamos oír porque lo que vemos en pantalla lo asociamos con la realidad; mientras que otras, sin llegar a un desmentido formal de la imagen, hacen deslizar su percepción a otro plano, o a un contrapunto. Por ejemplo ver unas pisadas y oír un tic-tac del reloj.

### 3. Diferencias entre el audio y la imagen

Dentro del sistema audiovisual encontramos dos sistemas parciales que lo forman:

El sistema visual: El cual se compone de todo aquello que nos provoca un estímulo visual, el cual nos comunica, simboliza y significa algo.

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

El sistema auditivo o sonoro: Que se refiere a todas las formas acústicas tanto naturales como las provocadas por el hombre.

Está comprobado que el sonido sobre lo visual gana en realismo. El sonido, convenientemente procesado, puede rescatar la intención expresiva del espacio acústico de la realidad para reforzar significados propios de la imagen o para cambiarlos.

Así pues, las posibilidades del sonido son infinitas, porque, además, puede por sí mismo evocar imágenes. Es decir que también fomenta más a la imaginación

El oído trabaja más rápido que la vista pues aísla el campo de escucha y lo sigue, mientras que la vista analiza el espacio (la imagen) y la sigue en el tiempo, aunque en el primer contacto la vista es más rápida que el oído.

### 4. Los elementos del sistema Auditivo

El manejo del audio para apoyo de lo visual exige un análisis de sus características estructurales.

El sistema auditivo se compone de cuatro elementos:

- a) La palabra, comentario, diálogo o voz en off
- b) La música
- c) Ruidos ambientales
- d) El silencio

### **A) LA PALABRA, COMENTARIO, DIÁLOGO O VOZ EN OFF**

El comentario o voz nos puede proporcionar información sobre el narrador o los personajes, tanto que podemos identificar su género, edad (niño, adolescente, adulto, anciano), nacionalidad por su acento, su cultura por medio del lenguaje utilizado, y su procedencia geográfica ( Campo, Ciudad., barrio, etc.).

75  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de audio  
para guión de  
video  
documental

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

También la voz califica psicológicamente, manifiesta emociones, sensaciones o actitudes, estado de ánimo, etc. Y al transmitirnos lo anterior nos condiciona a mirar y escuchar el audiovisual con un sentido impuesto por la voz.

La palabra puede ser usada en forma de:

- 1) *Diálogo*, Es cuando dos personajes entablan una plática.
- 2) *Voz en off*, actúa sobre el curso de las imágenes, es la voz que se oye pero no se ve de donde proviene, como la voz del narrador.

Aunque el diálogo es el modo más simple para expresar una idea o descubrir una imagen, es necesario no abusar de él o tratar de hacerlo muy dinámico y expresivo, puesto que a veces es cansado escuchar una alocución larga, y el auditorio puede cansarse y renunciar a él. Por ejemplo cuando se hace mención de información específica como datos, nombres, fechas, cifras, etc.

Se dice que a veces una imagen vale más que mil palabras.

### B) LA MÚSICA

La música puede ser considerada, en el ámbito de lo audiovisual, en dos dimensiones; diégetica y no diégetica. La primera surge de la misma acción, puede darse en tres diferentes niveles:

- 1) Recrear el entorno de los personajes o del ambiente, por ejemplo una banda de música en el pueblo.
- 2) Dar énfasis o sentido a la cadena audiovisual, por ejemplo un personaje oye una cinta de rock durante una persecución policiaca.
- 3) Puede ser accidental, es decir que fue captada por los micrófonos durante la grabación

La música no diégetica o extra diégetica, es la música en off. Se inserta en la banda sonora con el objeto de conseguir determinados efectos estéticos, psicológicos o funcionales. Proporciona una carga expresiva a cualquier audiovisual.

76  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de audio  
para guión de  
video  
documental

corresponde a un propósito del realizador. Tiene una función de refuerzo, se asocia a un fondo auditivo asociando la imagen con una melodía y hacer que se relacionen los sentimientos evocados por la música con el tema representado en la imagen visual.<sup>9</sup>

La melodía es una composición apropiada para acompañar el desarrollo de las imágenes. También esta música puede llamarse de fondo, de acompañamiento o neutra. El espectador común absorbe la música de fondo de manera inconsciente, sin prestar mayor atención, por ello a veces termina el video o proyecto audiovisual y ni siquiera recuerda el ritmo.

La música de fondo aporta información puesto que tiene carácter y emoción en el momento de la transmisión y resalta valores estéticos y expresivos de la imagen.

Según la distancia que el productor pretenda dar, la música se ubica de diversos planos: desde el primerísimo plano o distancia de la intimidad, hasta el sonido de fondo en segundo, tercer o cuarto planos.

Para integrar los factores auditivos en el guión técnico es preciso conocer estos planos sonoros:

**Primer plano:** Es cuando un efecto sonoro o la música denotan una presencia inminente. Ocupa toda la distancia audible. Este plano se utiliza generalmente, durante todo el tiempo de la narración, con la voz del locutor o los diálogos.

**Segundo plano.** Se advierte cierta lejanía con respecto al plano anterior, pero se escucha en forma importante. Es como el fondo de la música, puede ser psicológica o contextual, es decir para conseguir un efecto o carga expresiva en el ambiente.

**Tercer plano o de ambiente:** Como su nombre lo indica, es el plano que ocupan en las grabaciones los sonidos o música ambientales.

**Plano de fondo:** Este plano es muy utilizado para el "fondo" musical.

<sup>9</sup> FEDERICO FERNÁNDEZ DÍEZ / JOSÉ MARTÍNEZ ABADÍA, op. cit., pág 206

---

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Lourdes Adame hace mención de varios tipos de inserciones musicales<sup>10</sup>, como son:

1) **Música característica.** Es el tema musical que identifica un programa o serie de videos y se presenta al principio y al fin del programa.

2) **Introducción o apertura.** Es una música que entra de manera muy rápida al comenzar un audiovisual.

3) **Cierre musical.** Por lo general se utiliza de carácter culminante en un programa. Es decir para terminar su tiempo audiovisual.

4) **Puente musical:** Indica una transición de tiempo, de acción o de lugar. Llega a permanecer hasta 30 segundos. Puede ser utilizado como cortinilla.

5) **Fondo musical:** Por lo general este tipo de música abarca todo el espacio temporal de la narrativa audiovisual.

El guionista no debe olvidar que al escribir el guión, se debe anotar qué tipo de inserción se requiere, cuál es la fuente musical, autor, lado del disco, track, etc.

Los méritos de la música se determinan más por su función que por su calidad como pieza musical. Se utiliza para realzar las cualidades de las imágenes en ese momento y no como pasa en un videoclip, donde la parte importante la tiene la música y las imágenes la apoyan.

### C) EL SONIDO Y RUIDO

#### El sonido

El sonido está constituido por objetos y personas en la atmósfera acústica y que podemos ver en la pantalla.

78  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de audio  
para guión de  
video  
documental

---

<sup>10</sup> LOURDES ADAME GODDARD, *op. cit.*, pág. 30 y 31.



---

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Son ruidos o sonidos originales porque son producidos de manera real y son captados así por la cámara durante la grabación.

Estos sonidos pueden provenir de:

- 1) La naturaleza (el mar, el bosque, la lluvia, etc.)
- 2) Los animales (un galope, un aleteo, un rugido)
- 3) Mecánicos o físicos( producidos por aparatos y máquinas, como el tecleo de una máquina de escribir o el tic-tac del reloj)
- 4) Los humanos (voces, aplausos, risas, llanto, etc.)

Un sonido puede ser diegético cuando proviene de una fuente dentro del relato, acción o contexto, y no diegético cuando es de una fuente externa a la historia y que no esta contextualizada, v. gr. la voz en off es un sonido extragético porque no es la voz de ningún personaje dentro de la trama.

### Los ruidos

Dentro de los ruidos se encuentra un elemento importante que es la síncreisis, que es la unión de un sonido y una imagen de manera simultánea y que además ese sonido va de acuerdo con la imagen.

Un sonido puede ser sincrónico cuando está unido, empalmado o entrelazado con la imagen, o sea que lo que oímos al mismo tiempo lo vemos. v. gr. el movimiento de los labios al hablar los personajes.

La síncreisis hace real lo audiovisual consiste en que lo que se ve se oiga natural. v. gr. el disparo de una pistola y su sonido característico, también podemos mencionar al golpe como punto de sincronización más recurrente.

Un sonido asincrónico es cuando no concuerda la imagen y su sonido. Éste tipo de sonido también se puede dar por errores en proyección o a veces es el propósito del realizador dar un efecto expresivo. v. gr. cuando alguien cae, sería un sonido

79  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de audio  
para guión de  
video  
documental

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

---

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

extradiagético si primero se oye el sonido del golpe y después se ve la caída del personaje.

Existen también los puntos de sincronización evitados, esto es cuando oímos algo pero no lo vemos y lo suponemos, es decir nosotros sincronizamos imagen y sonido en nuestra mente y construimos los hechos que no vimos, pero que sí oímos.

Naturalmente, tanto la síncrexis como los puntos de sincronización evitados van de acuerdo con el sentido de la escena y la dinámica del video, porque van de acuerdo a la intención del autor.<sup>11</sup>

Los ruidos pueden dividirse por su duración ya sea, en Duraderos, que son ruidos que tardan en desaparecer y no tienen variación intensidad como el sonido del despertador, las campanas, pueden llamarse también ruidos blancos.

Ruidos puntuales, son sucesos cortos como un grito, unos pasos, el ritmo de unos martillazos.

Ruido ambiente, es el que rodea una escena, marca un lugar, no se necesita ubicar la fuente en este tipo de sonido.

Supercampo, son los ruidos ambientales de la naturaleza, ruidos urbanos, etc.

### D) EL SILENCIO

Este elemento de la banda sonora no es fácil de utilizar, porque puede ser fácil obtenerlo pero no lo es tanto el adecuarlo.

El silencio es la ausencia de sonido, pero no la nada; un mensaje a veces lleno de significación puede comprender una pausa entre dos sonidos, el silencio entrecortado de una respiración, etc.

Cuando el silencio está mal aplicado se puede pensar que es una falla técnica, por ello debemos justificarlo lo más posible.

Se puede utilizar el silencio cuando precede a una secuencia demasiado ruidosa e intensa, o para enfatizar sonidos tenues

80  
Aspectos  
fundamentales  
de los  
diferentes  
tipos de audio  
para guión de  
video  
documental

---

<sup>11</sup> MICHAEL CHION, *La audiodivisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Editorial Paidós, 1ª. Edición. España 1993, pág. 61 - 67.

---

## LENGUAJE TÉCNICO DEL GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

asociados con la idea de calma o tranquilidad y que éstos sonidos sólo son audibles cuando los demás callan.

El subsistema de silencios puede dividirse entonces en 5 clases según el papel que juegan:

- a) Silencio emotivo: Enfatiza un efecto dramático, como la duda, la preocupación o el temor, según la secuencia narrativa manejada.
- b) Silencio reflexivo: Se trata de una pausa para dar lugar a la reflexión acerca de lo escuchado.
- c) Silencio de recuperación: Es para dar un momento corto de descanso, o para respirar en la lectura de una secuencia de imágenes.
- d) Silencio Musical: Permite organizar la melodía y/o armonía de elementos musicales.
- e) Silencio terminal: Es para concluir una sección sonora.

### 5. Función de los elementos Auditivos

La función del elemento sonoro sirve para encadenar tomas o escenas en una secuencia, nos ayuda a poner sentido y ritmo al relato, además que permite puntuar la obra por medio de la voz, que modula una continuidad en tiempo y espacio, nos da pausas, entonaciones, respiraciones, etc.

La voz también nos proporciona características de personalidad, psicología o sentido a lo narrado. Otra función de la música es crear un sentimiento de anticipación por medio de algún ritmo, puesto que se desencadenan en el espectador presentimientos, cuya expectativa será confirmada o rechazada por la escena posterior.

De esta forma, la habilidad del guionista consistirá precisamente en saber integrar y combinar todos los elementos auditivos (informativos y expresivos) dentro de una misma escena, una secuencia y en el programa mismo.

# CAPITULO IV

4.1 Factores que influyen en la elección del tema, del medio y la producción en un proyecto audiovisual

4.2 Etapa de Pre-producción

4.2.1 Presentación de la Información, resumida, clasificada y ordenada del tema

4.2.2 Redacción del guión literario y Voz en off

4.2.3 Visualización del guión de secuencia

4.2.4 Realización del guión de emplazamiento

4.2.5 Elaboración del guión de story board

4.2.6 Obtención de un guión técnico híbrido

4.3 Etapa de Producción (Recomendaciones en la toma del video)

4.4 Etapa de Post-producción (Sugerencias sobre la edición del video)

#### 4.1 FACTORES QUE INFLUYEN EN LA ELECCIÓN DEL TEMA, DEL MEDIO Y PRODUCCIÓN EN UN PROYECTO AUDIOVISUAL

Quando se decide realizar un proyecto audiovisual, en este caso un video documental, se deben tener en cuenta tres aspectos muy importantes, que a la vez son determinados por otros más. Estos aspectos son el tema, el medio y el tipo de producción.

##### EL TEMA

###### a) Objetivo del tema del video documental

Dentro del objetivo del tema, se plantea el porqué y para qué del video documental, pero no se cuestiona el video documental como tal, sino el motivo de éste, se debe saber qué finalidad va a cumplir.

En algunos casos el video documental tiene como finalidad abarcar un objetivo de aprendizaje o un tema de una guía de estudio, puede ser para entretenimiento, como recreación, informativo, retrospectivo, o simplemente como testimonio de algún hecho o evento. (Aunque en ese caso puede servirnos un reportaje)

###### b) Interés del tema

Dentro del interés se incluyen aspectos de análisis del tema, como sí es de actualidad o no, sí tiene vigencia, si es emocionante, controversial, de aceptación, etc.

Pero aunque no sea atrayente se le debe de dar tratamiento adecuado para que éste lo sea.

Los videos documentales, generados con el fin de explicar una clase a un grupo, por lo general el guionista es el productor y el tema es una necesidad específica del temario y no solamente una elección como medio de recreación.

83  
Factores que  
influyen en  
la elección del  
tema, del medio  
y producción en  
un proyecto  
audiovisual

---

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

c) Gusto del guionista por el tema

Este factor al elegir el tema es necesario ya que el guionista, cuando trata un tema que es de su total agrado, siente más compromiso o se ve más compenetrado con el tema- aunque siempre debe serlo-, tiene más entusiasmo y trata de dar y hacer lo mejor que pueda y tenga.

Pero en ocasiones, cuando el tema es impuesto, se le tiene que tomar gusto a fuerzas debido a profesionalismo, y porque ése es el trabajo y se tiene que realizar muy bien.

Por ello un guionista debe tener un criterio y una cultura muy amplia.

Acerca del gusto habla González Alonso:

" El autor al realizar un guión se enfrenta primero a la necesidad de adecuar lo que debe decir y lo que él piensa como autor y como persona, para que el mensaje encuentre un justo equilibrio desde su concepción. Si un guionista debe hacer la apología por ejemplo de un tema político que él repudia, difícilmente producirá un argumento tan bueno como el que escribirá si lo compartiera. Por lo general el criterio que se debe seguir para el tratamiento de un tema como guión depende de necesidades, gustos y expectativas del público al que se va dirigir el mensaje. Después, cuando llega el momento de escoger el tema, debe estar lo más compenetrado posible con él para posteriormente, tener acceso a la información referente a éste."<sup>1</sup>

84  
Factores que influyen en la elección del tema, del medio y producción en un proyecto audiovisual

Pero en ocasiones no importa tanto el gusto del guionista sino el del público, pues, v.gr., será muy difícil hablar bien de un hombre que es considerado un enemigo público, - solamente porque se nos pague para que el documental resalte los aspectos buenos del hombre-. Se podría asegurar que poco será el éxito del proyecto porque de antemano lo ha rechazado el público, pero es trabajo y reto del guionista y de la realización el convencer al público mediante el manejo de los mejores recursos audiovisuales, acompañados de una música adecuada y con un toque de perfección en el discurso narrativo.

---

<sup>1</sup> CARLOS GONZÁLEZ ALONSO, op. cit., pág. 15

---

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Pero si el tema es desconocido, algo neutral o de moda, el público lo tomará de buen modo y sin ese sentido de crítica estricta ni prejuicio.

González Alonso comenta algo muy importante: que para ser guionista se necesita ser humano y conocer el sentir humano.<sup>2</sup> Con ello podemos conocer los sentimientos, emociones y valores como la familia, la justicia, la libertad, el respeto, etc., cultura y creencias que la gente acepta y que está acostumbrada a ver.

Esto quiere decir que el mensaje conlleva una especie de "manipulación" del público a través del conocimiento de sus motivaciones profundas y ésta ha sido una de las claves de nuestra cultura, en especial en los aspectos de publicidad.<sup>3</sup>

d) Fuentes de Información sobre el tema

Esta parte se refiere a la cantidad y calidad de fuentes de información sobre el tema.

Se plantea si es un tema conocido o desconocido, si es actual o no y se prosigue a averiguar sobre el material que existe referente a él, o es un tema experimental. En todos los casos se debe de contar con ciertas técnicas de investigación y ya sea investigando en bibliotecas, yendo al lugar de los hechos y en base de entrevistas, armar un material que después nos servirá para realizar el guión literario.

Tiene un despliegue hacia el tiempo que tenemos para investigar y se relaciona con el tiempo con el que contamos para la exposición del tema.

No vale la pena conseguir muchísima información para un video que va a durar 5 min. o menos. La información tiene que ser proporcional al tiempo de exposición y al objetivo del video, aunque es tarea del guionista poder sintetizar esa información en lo más relevante para lograr los mejores 5 min., con un contenido excelente.

---

<sup>2</sup> ibid., pag. 12

<sup>3</sup> (\*) (Esto depende del contexto cultural en el cual se encuentre el público así como sus características de raza, personalidad, nacionalidad, costumbres, religión, etc.)

85

Factores que influyen en la elección del tema, del medio y producción en un proyecto audiovisual

---

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Ahora bien se debe tener cuidado con manejar demasiada información, incluso alguna superflua que entorpezca la comprensión del tema.

Se debe tener un marco conceptual de donde partir para poder hacer la investigación. Y si es un documental de apoyo a toda una serie se puede no llegar a una profundidad del tema y solamente dar aspectos significativos.

### e) El público

Al llegar a este punto el guionista ya definió su tema, pero debe considerar a quién le dirigirá el mensaje.

Para ello debe tomar en cuenta el marco de referencia del público que está constituido por las experiencias y valoraciones propias de cada individuo (receptor) que en ocasiones lo llevan a interpretar y darle sentido al mensaje a su manera.

Tanto el contexto social y cultural, que es el conjunto de circunstancias que comprenden el entorno social y que influyen en el comportamiento comunicativo, como el contexto cultural, que son las conductas y predisposiciones compartidas que son parte de nosotros mismos y de la gente que nos rodea.

De alguna manera, el guionista será el emisor de un mensaje que va a desarrollar, pero para que éste sea comprendido debe de exponerlo de forma clara, y el código que utilice para su redacción debe ir de acuerdo con el código del receptor y su marco de referencia, es así como será de gran importancia el medio por el cual lo transmita. Es decir, un guionista debe saber a quién va dirigido su mensaje, cómo le va a hablar, y con qué le va hablar, y ya con esta base puede estructurar el mensaje.

Se deben elegir y definir cuidadosamente los destinatarios primarios, es decir para los que va dirigido el audiovisual, cuidar la calidad de la información a proporcionar en forma amena y entretenida de tratamiento.

86  
Factores que influyen en la elección del tema, del medio y producción en un proyecto audiovisual



## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

En consecuencia, el proceso audiovisual no debe concebir al receptor como una persona aislada sino como un grupo inserto en un ámbito social y cultural determinado; tomando en cuenta que existen diferentes clases sociales. Precisamente uno de los rasgos distintivos de la comunidad es su diversidad expresada de distintas maneras, desde comidas hasta prácticas religiosas, desde preferencias políticas hasta aficiones deportivas.

Pueden establecerse grandes categorías de receptores ya que la intencionalidad de la obra audiovisual es diferente para cada uno de los receptores de los diferentes medios.

En la obra audiovisual, la investigación acerca del receptor nos permitirá lograr una evaluación de sus características relevantes.<sup>4</sup>

En este tipo de evaluación, en donde ya se tiene determinado al grupo de receptores, se pueden considerar estas otras anotaciones:

- El tamaño de la audiencia
- Lugar que habita
- Edad promedio
- Nivel de educación
- Tipo de familia
- Situación laboral
- Conocimiento sobre el tema de la obra audiovisual
- Interés de la información que proporciona la obra audiovisual
- Relación de los receptores de los medios de información masiva que prefiere (programas, horarios, etc.)
- Diagnóstico sobre la comprensión de la realidad
- Condiciones económicas, políticas, sociales del país al que pertenecen

Cuando se planifica para varios públicos populares urbanos y rurales la detección de sus intereses y necesidades en razón del mejoramiento de su vida debe ser lo principal. Cuando se lo hace para el otro extremo de la estratificación poblacional,

### 87

Factores que influyen en la elección del tema, del medio y producción en un proyecto audiovisual

<sup>4</sup> ANA MELENDEZ CRESPO (Coordinación), op. cit., pág. 47

---

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

clases medias educadas, sus intereses y necesidades pueden ser ciertamente más del orden de conocimiento, información y distracción en las diferentes áreas culturales y científicas lo que lograría nuevas perspectivas en su vida.

### EL MEDIO

El medio audiovisual exige una forma particular de elaboración del mensaje, implica una transferencia o incorporación de signos provenientes de los códigos verbal y visual para formar un nuevo lenguaje.

Para poder elegir la mejor y más eficaz manera de presentar el tema debemos pensar en formatos y géneros, pero también se debe considerar la disponibilidad de recursos humanos, materiales y técnicos.

El uso selectivo del medio nos indica que no sólo los medios audiovisuales son meros transmisores de información o reproductores de imágenes y sonidos. Sino que cada uno dará un significado y un simbolismo diferente a cada tema expresado por éstos.<sup>5</sup>

El medio es el soporte por el cual se dará a conocer el tema, es la vía física, ya sea televisión, cine, diaporama o video, entre otros.

Al medio lo cuestiona la producción con que se cuente y también está determinada por otros factores:

- 1) El número de espectadores que observará el material
- 2) Número de transmisiones que tendrá el material
- 3) La facilidad y practicidad que haya en el manejo, transportación y montaje del material
- 4) Costo de la producción en ese medio
- 5) Tiempo con el que se cuente para exponer el material y de su respectiva producción.

88  
Factores que influyen en la elección del tema, del medio y producción en un proyecto audiovisual

---

<sup>5</sup> ALICIA A. POLONIATO, op. cit., pág. 27.

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

En el primer caso, es muy importante el número de espectadores, ya que si vamos a transmitir este documental a una clase escolar que cuenta con 20 a 25 personas, se puede pensar en un diaporama o en este caso un vídeo, pero no tendrá caso una producción televisiva y menos un proyecto cinematográfico.

Tomando este mismo ejemplo, se puede hacer una producción televisiva, siempre y cuando esa clase escolar de 20 a 25 alumnos pertenezca a una telesecundaria o un programa de educación a distancia, en donde a nivel nacional o tal vez internacional, se observe el proyecto.

Ahora bien, este punto está condicionado con la cantidad de veces que se transmitirá el material, porque si es en ocasiones muy esporádicas, debemos elegir un material que se pueda almacenar y tenga resistencia física al paso del tiempo, v. gr. un diaporama no sería el adecuado- o requerirá mucho cuidado para su conservación- porque las diapositivas tienden a rayarse, perderse o doblarse.

Por último debemos establecer qué tiempo tenemos para divulgar ese mensaje y el tiempo para producirlo, ya que si el tiempo es muy justo se puede contar con una exposición oral y con láminas o gráficos o bien poder contarlo todo en una sala de cine. Por ello es bueno tener una agenda o crono grama de trabajo para la investigación.

Lo más importante es razonar al momento de elegir el medio, sobre qué calidad de imagen se va a obtener, la flexibilidad que ésta otorga, los costos que de ella se derogan y finalmente qué infraestructura es con la que se cuenta.

### LA PRODUCCIÓN

Esta etapa de la producción tiene 4 condicionantes:

#### 1) Los recursos económicos

Recordemos el viejo adagio popular: "El dinero no lo es todo,

80  
Factores que  
influyen en  
la elección del  
tema, del medio  
y producción en  
un proyecto  
audiovisual

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

es tan sólo vanidad", pero realmente el contar con un buen patrocinador ayuda y mejora un proyecto, el contar con un buen apoyo económico permite tener acceso a los mejores y más sofisticados equipos de edición, producción, cámaras de video, escenografías, materiales gráficos, se puede pensar en efectos por computadora, e incluso se puede elegir el medio como puede ser televisión, cine o bien hasta equipo de software como un documental en C.D. interactivo.

Pero cuando se dispone de muy poco dinero se le debe sacar el mayor provecho y no por no tener dinero para producción se nos van agotar las ideas.

Esto debe quedar bien claro para cualquier guionista: el dinero nunca comprará un buen talento, la creatividad y la imaginación. Porque aún con los mínimos costos de producción se puede lograr una buena calidad en el proyecto.

### 2) Los recursos técnicos o tecnológicos

Este factor corresponde al uso de equipo adecuado, costoso o no, como computadoras, cámaras, iluminación, etc.

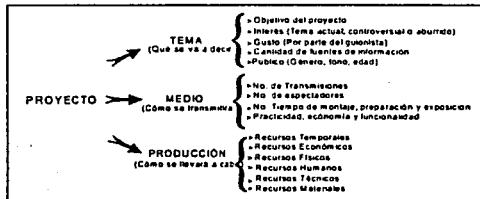
### 3) Recursos Materiales

Se refiere a la escenografía, ambientación, vestuario, locaciones, transporte, etc.

### 4) Recursos Humanos

Es el equipo o grupo de personas involucrados en la producción como secretarios, apuntadores, iluminadores, licenciados, encargados de relaciones públicas en cuanto a permisos, director, camarógrafo, etc.

90  
Factores que influyen en la elección del tema, del medio y producción en un proyecto audiovisual



## 4.2 ETAPA DE PRE-PRODUCCIÓN

La realización de cualquier obra audiovisual consta de tres etapas: preproducción, producción y postproducción. Algunos creadores de audiovisuales manejan a la producción como un todo y sus partes serían la pre-producción, la grabación y la post-producción. Pero sea como sea no debemos olvidar que el guión se ubica en la primera etapa de la realización.

Puede decirse que de estas tres etapas, la preproducción es la más importante, en cuanto a que es el punto de partida y la raíz de la obra audiovisual y, por lo tanto, sin su planeación las otras dos etapas no tendrían caso porque no poseerán base de donde partir.

Debido a esto el guión asume en primer lugar la función de preparación escrita del proyecto, y es inseparable del lenguaje audiovisual porque debe prever la imagen, el tiempo, el espacio, la forma, el ritmo y la continuidad.

El objetivo de la etapa de preproducción es, entonces, la planeación de la obra que se materializa en un producto: el guión técnico, que conlleva el audio y el video y por tanto efectos, diálogos, música, imágenes, etc.

Sin embargo el guión técnico no existe como parte aislada; es un componente del proceso de realización de la obra audiovisual. Es un medio. Es un vehículo de planeación que conduce al objetivo: la película, el programa, el documental, etc.

El proceso de preproducción es la preparación, organización y comunicación de la idea. También se identifica a la preproducción como el punto inmediato anterior a la grabación del video en donde se lleva a cabo una última revisión de todos los elementos; y en ello interviene todo el equipo de recursos humanos y técnicos.

---

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

En resumen, podemos decir que preproducción es la primera fase del proceso de producción en la que se organizan y disponen todos los recursos económicos, técnicos y humanos, elementos que intervendrán en la realización de un programa de televisión.

En la preproducción se prevén todos los problemas o contratiempos posibles, así sea el más mínimo se debe contemplar, v. gr. uno de los percances más conocidos en exteriores es el estado de tiempo, nunca se sabe si va a llover o no, aunque salga el sol intenso por las tardes puede nublarse, sólo se puede imaginar por la estación del año en que vayamos a grabar. También se encuentran problemas en cuanto a reparaciones o restauraciones, clausuras, elecciones, etc.

Otro punto son los movimientos sociales o humanos como las marchas o plantones, ejemplo de esto es el zócalo del Distrito Federal, que es el más afectado por lo menos el 90 % del tiempo. En este caso, este hecho ya se puede planear o contemplar en el guión.

Los gastos de una mala producción son irrecuperables sobre todo cuando se propone uno a grabar pero no hay las condiciones.

También deben considerarse las condiciones de luz, es decir si las grabaciones serán diurnas o nocturnas. Dentro de los primeros pueden integrarse paseos, visitas a lugares cercanos del tema principal, actividades deportivas y recreativas, etc.; y dentro de los segundos pueden ser festivales, eventos especiales, juegos pirotécnicos, y hasta poder dar una visión de cómo es el lugar por la noche ya que siempre estas tomas se caracterizarán por las luces con que adornan iglesias y centros culturales.

92  
Etapas de pre-  
producción

---

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Hay que cuidar los detalles y prever los tiempos de preparación ya que en exterior son mayores los riesgos de falta de tiempo, permisos en los lugares a grabar o recursos. Asimismo, hay que visitar con toda anticipación la locación- se llama locación al lugar desde el cual se grabará el video fuera de un estudio- y conocer sus limitaciones y facilidades, para así hacer más fácil el trabajo del personal técnico y de producción en general.

Como parte fundamental de la preproducción se encuentra la investigación acerca del tema, a partir de la cual se empieza a clasificar, resumir, sintetizar y adaptar a las imágenes del video; por tanto a continuación se presenta la información obtenida para el tema de El origen del Planeta Tierra.

4.2.1 INFORMACIÓN RESUMIDA, CLASIFICADA Y  
ORDENADA DEL TEMA "EL ORIGEN DEL PLANETA  
TIERRA"

La Atmósfera Primitiva

La historia de este universo y en sí la historia de la Tierra, desde el punto de vista biológico y geológico, nos indica el camino recorrido por la materia viva. Se piensa que la tierra se formó hace no menos de cuatro mil ochocientos millones de años, y que su atmósfera primitiva contenía muy probablemente: agua, amoníaco, metano, hidrógeno y dióxido de carbono. Con el tiempo, tanto el hidrógeno como el amoníaco y el metano se perdieron, así que la atmósfera se hizo cada vez menos reductora.

Casi el 95% de la materia viva está hecha de hidrógeno, carbono, nitrógeno y oxígeno. Estos son los elementos más abundantes del Universo.

La composición del sol nos muestra que aparte del helio, el hidrógeno, el carbono, el nitrógeno y el oxígeno son los más comunes del Sistema Solar. El hidrógeno ocupa un lugar prominente, de cada cien átomos en el Universo, 93 son átomos de hidrógeno. Por peso el hidrógeno llega a significar hasta el 76 % de la materia. Los elementos más pesados apenas llegan a ser una millonésima del peso del Universo.

Cuando se formó nuestro planeta a partir de una nebulosa solar primordial, la nube de hidrógeno que lo envolvió y giró con partículas de polvo en órbita alrededor de una masa densa central, desempeñó una función vital para determinar el tipo de moléculas presentes. El estudio de las reacciones químicas indica que existía una gran cantidad de hidrógeno y que los átomos de carbono estaban presentes en los gases y en las partículas de polvo y se combinaron con el hidrógeno para dar lugar al metano. La constante de equilibrio que mide la tendencia o fuerza del carbón para reaccionar con el hidrógeno y el metano, es muy elevada; también lo es con el nitrógeno presente en las nubes de polvo primitivo que se combinó con el hidrógeno para dar lugar al amoníaco. Por su parte el

94  
Información  
resumida,  
clasificada y  
ordenada  
del tema  
"El origen del  
planeta tierra"



---

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

oxígeno presente daría agua. Cuando el planeta se formó, el hidrógeno, el metano, el amoníaco, y el agua dieron la atmósfera primitiva de la Tierra, pero no había oxígeno.

Existen otras pruebas que sugieren que así debe haber sido. Por ejemplo, los grandes planetas como Júpiter y Saturno todavía conservan una atmósfera primitiva, debido a sus grandes fuerzas gravitacionales que no permiten que se escapen varios de los gases que estuvieron presentes desde las primeras etapas en la formación de estos planetas. Las observaciones de tipo espectroscópico revelan la presencia de metano, amoníaco, agua e hidrógeno. Si la atmósfera de la Tierra era parecida a la atmósfera de estos planetas gigantes, podríamos concluir que el metano, el amoníaco y el vapor de agua estaban presentes en esas épocas.

Por medio de otras observaciones se puede sugerir que la atmósfera primitiva de la Tierra era reductora y de hecho los meteoritos, que se acepta son restos de la nébula solar, contienen metales en su forma reducida; el efecto químico del hidrógeno, que se halla en todas partes, es una característica dominante del Universo.

Se tienen bases para creer que la atmósfera que se heredó en la Tierra a partir de la nébula solar primitiva se perdió durante su formación.

Se llega a esta conclusión al observar que los gases nobles como el helio, el neón y el argón, son más abundantes en el Universo que en nuestra atmósfera presente. Una atmósfera secundaria muy parecida a la primera, se originó de la emisión de gases desde el interior de la Tierra. Durante las primeras etapas de su formación, existía una gran actividad volcánica sobre toda la superficie.

Después de que la Tierra comenzó a tomar forma, las fuerzas gravitacionales causaron contracciones de la costra y una gran cantidad de calor se generó por este proceso. La radiactividad se acumuló dentro de la Tierra y elevó la temperatura del núcleo a altos niveles; los gases salieron cuando estaba desprovista de oxígeno y fueron la materia

25

Información  
resumida,  
clasificada y  
ordenada  
del tema  
"El origen del  
planeta tierra"

---

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

prima a partir de la cual se formaron los compuestos orgánicos que condujeron a la formación de grandes moléculas y después, a los primeros organismos vivos.

Ahora podemos preguntarnos ¿Cómo se llevó a cabo esta transición desde una atmósfera que esencialmente no tenía oxígeno hasta otra con un 20% de oxígeno?, como sabemos, la presencia de oxígeno libre en nuestro planeta es única en el Sistema Solar. ¿Cómo se originó el oxígeno? Varios factores contribuyeron a esto: por una parte el vapor de agua presente en la atmósfera primitiva fue disociada por la luz ultravioleta que llega desde el sol. El agua se rompió en hidrógeno y oxígeno y este último, que es un gas más pesado, fue sostenido por la fuerza gravitacional de la Tierra, mientras que el hidrógeno que es más ligero, se escapó al espacio.

### Referencias bibliográficas:

V.V. MAJOVKO, BIOLOGÍA GENERAL, (versión española de José Ma. Bravo Fernández). Editorial Grijalbo, 3ª. Edición. México 1964, pp 586.

RAYMOND F. ORAM, BIOLOGÍA Sistemas Vvientes. Editorial Continental, 11ª. Reimpresión.

México 1995, pp 784.

RAÚL N. ONDARZA, BIOLOGÍA MODERNA. Editorial Trillas, 10ª. Edición. México 1996.

pp 663.

CLAUDIO A. VILLEE, BIOLOGÍA. Editorial Mc GrawHill, 7ª. Edición. México 1991, pp 626.

96

Información  
resumida,  
clasificada y  
ordenada  
del tema  
"El origen del  
planeta tierra"

#### 4.2.2 REDACCIÓN DEL GUIÓN LITERARIO

##### VIDEO DOCUMENTAL "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"

###### Idea

Este trabajo pretende explicar el origen que tuvo el planeta Tierra, así como describir la atmósfera primitiva de aquel tiempo, para esto se requerirá del manejo de animación y gráficos demostrativos, todo esto con el fin de facilitar la comprensión y aprendizaje por parte del receptor.

###### Objetivo

El objetivo principal es que los alumnos a nivel bachillerato que estudia la materia de Biología, conozcan y comprendan todo el proceso físico, químico y biológico que ha ido transformando nuestro planeta, como ahora lo conocemos.

###### Tema al que apoya

El origen de la vida

###### Público

Este proyecto audiovisual está dirigido a los alumnos de bachillerato que cursan el tercer semestre en el Colegio de Ciencias y Humanidades plantel Oriente. Dentro de este sector se hallan individuos de ambos sexos, con edades promedio de 15 a 17 años de edad.

Los cuales muestran las siguientes características:

Alto grado de actividad, creatividad, dinamismo, inclinaciones por lo nuevo, la tecnología, los colores brillantes, el gusto por el exhibicionismo, rebeldía, falta de comprensión y necesidad por obtener apoyo a sus ideas, buscan identificación en algún héroe o ídolo y patrones de vida.

###### Sinopsis

Durante el desarrollo del proyecto nos trasladaremos al futuro, año 3023, donde el nivel educativo en el bachillerato

---

ELABORACIÓN DE UN  
GUION DE VIDEO DOCUMENTAL

cuenta con toda la tecnología posible, maestros capacitados y experimentados, y sobretodo materiales didácticos especializados.

La historia se desarrolla en un planeta llamado Zotuna, donde no existe atmósfera con oxígeno, lluvia, viento, plantas verdes, los habitantes son parecidos física y mentalmente a los humanos pero no biológicamente, por lo que ellos pueden respiran con otro tipo de compuestos en el aire.

En este planeta existen tres personajes: Tred, un chico inteligente pero rebelde e impulsivo de 17 años, Denia, chica apasionada y dinámica de 15 años y Nut el más pequeño de los tres, distraído y tímido de 14 años.

Estos tres adolescentes, al regresar de la escuela a casa, sufren un choque con una puerta dimensional que por azares del destino viajan al pasado del planeta Tierra donde logran ver el surgimiento de éste y su atmósfera, y allí obtienen una gran lección.

---

ELABORACIÓN DE UN  
GUION DE VIDEO DOCUMENTAL

Guion Literario de "El origen de la Tierra"

SE OBSERVA UNA IMAGEN DE LA CIVILIZACIÓN  
DESTRUIDA

(una voz varonil y madura) - año 3023, la civilización terrestre ha sido destruida por las guerras nucleares, los recursos naturales se agotaron ocasionando que la gente, las plantas, los animales y todo aquel ser vivo pereciera.

PAUSA Y SIGUE LA VOZ

- Lo último que se ha sabido de aquel lugar es que un meteorito gigante lo golpeó provocando la destrucción total del planeta Tierra.

SE OYE UN SILENCIO Y CONTINÚA LA VOZ

PROF. ZOC: Bueno chicos, con esto terminamos el tema de la cultura terrestre, dejen sus cascos de realidad virtual en sus mesas y nos vemos la próxima clase.

DENIA: (quitándose el casco DENIA deja ver el salón de clases)

- ¡uff! Ya era hora, tengo una hambre atroz.

PROF. ZOC: Recuerden que necesito el trabajo de investigación sobre el origen de este planeta, que han estado elaborando, ya para la próxima clase.

EXT. DE LA ESCUELA "GUERRA ESPACIAL DEL 2089"

TRED: (algo enojado) -Yo no sé porque tenemos que investigar sobre la tierra, si sólo nos ha creado problemas, fueron ellos los que propiciaban vicios, engaños, contaminación, violencia, guerra, etc. ¡No le veo el caso!

99  
Redacción del  
guion literario

DENIA: (Con actitud pasiva) -Sin embargo ya hemos investigado algo, que más da terminar el trabajo. Además ese planeta será lo que tu quieras, pero tenía sus ventajas; era un lugar donde existirían plantas verdes, océanos, cielo azul, en fin cosas que jamás podremos ver nosotros. ¡Ah! Como me hubiera gustado vivir allí.

NUT: ¡No sueñes! Mejor vamos a comer algo

LOS TRES SE ALEJAN HACIA EL DESPACHADOR DE COMIDA  
YA EN EL LUGAR...

TRED: Denia ¿Quieres que te lleve a casa?

DENIA: ¡Claro!

NUT: ¡Yo también voy! ¿no?

TRED: (con mirada agresiva) - Ya que

ABORDAN LA NAVE PARA DIRIGIRSE A CASA

DENIA: (Con actitud soñadora) -¿Se imaginan sentir el aire correr por tu piel, que tu cabello se moje con la lluvia y poder tener una mascota que no sea uno de esos seres interplanetarios...

TRED: (Volteando hacia DENIA y tomando su mano) - Te hubiera gustado todo eso ¿verdad?

NUT: (interrumpe el momento)- ¡Ya, ya!, no piensen más en eso y mejor vamos a concentrarnos en el trab...

DENIA: (Con un grito calla a nut y hace reaccionar a TRED) - ¡Cuidado Tred hay algo allá adelante!

TRED: (Observa la puerta dimensional y trata de controlar la nave)- ¡Es como un campo magnético! Pierdo el control de la nave! ¡Nos acercamos al portal! ¡no, no!

DENIÁ Y NUT DESESPERADOS GRITAN

PASADO UN TIEMPO, SE VE COMO LA NAVE SE  
ENCUENTRA EN UN LUGAR DESCONOCIDO

DENIA COMIENZA ABRIR LOS OJOS

DENIA: (desconcertada)- ...mmm...¿Qué pasó?

NUT: Denia ¿Estás bien?

DENIA: Sí, pero TRED no reacciona

NUT: Nadie dirige la nave,... es como si sólo flotaremos

DENIA: Pero...¿Dónde estamos?

LOS DOS MIRAN EL LUGAR, DONDE CORRE  
INCANDESCENTE LAVA Y EN EL AMBIENTE SOLO  
HAY GASES Y POLVO

SE OYE LA VOZ DE TRED QUE VOLVIENDO EN SÍ  
DICE,

TRED: ¿Qué pasó? ¿Qué miran? (Incorporándose mira) -  
Esto no es Zotuna

DENIA: (algo asustada dice) Muchachos, creo que este es el  
origen del planeta Tierra, retrocedimos en el tiempo.

TRED: (Bastante alterado)- ¡Cómo! ¿Quieres decir que  
retrocedimos en el tiempo casi 5 mil millones de años?

DENIA: Sí, mira esta atmósfera es muy primitiva, como la de  
la Tierra cuando se originó y que contenía elementos como  
agua, amoníaco, metano, hidrógeno y dióxido de carbono.

NUT: Aunque con el tiempo el gas de hidrógeno, amoníaco y  
metano se perdieron casi en su totalidad.

TRED: (más sereno) - ¡Ay! Chicos, no sé si ustedes ya han  
leído sobre esto, pero se dice que este planeta se formó a  
partir de la antigua teoría del Bing Bang que consistió en una  
contracción y expulsión de todo el universo, lanzando material  
por todas partes y una de ellas era un trozo inmenso de  
material incandescente que se llamó Tierra, la cual empezó a  
tener forma a partir de una nebulosa solar, en donde la nube  
de hidrógeno que la envolvió y giró con partículas de polvo en  
órbita, desempeñó una función vital para determinar el tipo de  
moléculas presentes.

DENIA: ¡Claro TRED! Yo ya había leído algo, y me acuerdo  
que esta atmósfera tuvo unas reacciones químicas en las  
cuales al combinar el hidrógeno y los átomos de carbono se  
formó el metano y después el nitrógeno se unió con el

---

ELABORACIÓN DE UN  
GUION DE VIDEO DOCUMENTAL

hidrógeno originando el amoníaco. Pero todavía no estaba presente el oxígeno.

NUT: ¡Pero, esperen! Recuerden que después de todo esto se formó otra atmósfera secundaria originada de la emisión de gases del interior de la tierra.

TRED: ¡Sí, claro! Fue cuando la tierra comenzó a transformarse, donde surgen fuerzas gravitacionales que causaron contracciones en su superficie y se generó una super cantidad de calor que se acumuló en su núcleo y después por las ranuras de la superficie emitía gases, pero aún no existía el oxígeno, eso fue hasta que se encontró un ambiente propicio para la generación de compuestos orgánicos, moléculas y posteriormente organismos vivos.

NUT: Pero ¿Cómo surgió el oxígeno?

DENIA INTERRUMPE Y EXPLICA A NUT

DENIA: Mira Nut, el oxígeno se formó cuando por medio de la luz ultravioleta que llegaba del sol, logra convertir el agua en vapor, al elevarse se rompe su molécula y se libera el hidrógeno del oxígeno, éste último como es un gas pesado fue sostenido por la fuerza gravitacional de la Tierra, mientras que el hidrógeno, por ser más ligero escapó al espacio.

NUT: (preocupado) - ¿Puedo hacer otra pregunta?

TRED Y DENIA: ¡¿QUÉ?!

NUT: (Con rostro de angustia) - ¿Cómo vamos a salir de aquí?

¡DENIA Y TRED SE QUEDAN VIENDO UNO A OTRO,  
SORPRENDIDOS!



ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

4.2.3 VISUALIZACIÓN DEL GUIÓN DE SECUENCIA

GUIÓN DE SECUENCIA

PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"

TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 1

SECUENCIA 1, ESCENA 1. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Cámara fija a animación en Long Shot en ángulo normal, de la presentación del video. Disolvenca a

SECUENCIA 1, ESCENA 2. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Cámara fija a gráfico de la ciudad destruida, en Long Shot con ángulo de picada.  
Corte directo a

SECUENCIA 1, ESCENA 3. PLAYA DE CHACHALACAS, VERACRUZ.  
EXTERIOR DÍA  
Very Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara de paneo izq. al mar. Corte directo a

SECUENCIA 1, ESCENA 4. CASCADAS DE XICO, VERACRUZ.  
EXTERIOR DÍA  
Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara de Tilt Up a árboles y naturaleza.  
Corte directo a

SECUENCIA 1, ESCENA 5. CASCADAS DE XICO, VERACRUZ.  
INTERIOR DÍA  
Long Shot con ángulo de picada y movimiento de cámara de Tilt Down a cascadas y piedras.  
Corte directo a

SECUENCIA 1, ESCENA 6. ZOOLOGICO DE CHAPULTEPEC, D.F.  
INTERIOR DÍA  
Dolly back de Medium shot a long shot en ángulo normal a venado. Corte directo a

SECUENCIA 1, ESCENA 7. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Cámara fija a animación del meteoróide en Medium Long Shot con ángulo de normal. Corte directo a

SECUENCIA 1, ESCENA 8. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Cámara subjetiva de DENIA quitándose el casco, se descubre en Long Shot la clase con ángulo normal. disolvenca a

103  
Visualización  
del guión  
de secuencia

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

GUIÓN DE SECUENCIA  
PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"  
TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 2

SECUENCIA 1, ESCENA 9. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Long Shot a profesor hablando, ángulo normal y Cámara fija. Corte  
directo a

SECUENCIA 2, ESCENA 1. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Very Long Shot con ángulo normal y cámara fija a three shot saliendo de la  
Escuela. Corte directo a

SECUENCIA 2, ESCENA 2. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Close up con ángulo normal y movimiento de cámara de travell derecho a TRED  
enjado.  
Disolvencia a

SECUENCIA 2, ESCENA 3. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Close up a DENIA, toma con ángulo normal y movimiento de cámara de  
travell derecho. Disolvencia a

SECUENCIA 2, ESCENA 4. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Close up a NUT, toma con ángulo normal y movimiento de cámara de  
travell lza.  
Corte directo a

SECUENCIA 2, ESCENA 5. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Long Shot con ángulo normal y cámara fija a three shot alejándose. Disolvencia  
a

SECUENCIA 2, ESCENA 6. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Long Shot con ángulo normal y cámara fija a three shot en el despachador de  
comida.  
Disolvencia a

SECUENCIA 2, ESCENA 7. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Big Close up con ángulo normal y cámara fija a ojos de TRED. Disolvencia a

SECUENCIA 2, ESCENA 8. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Big Close up con ángulo normal y cámara fija a ojos de DENIA. Disolvencia a

SECUENCIA 2, ESCENA 9. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT tomando su bebida.  
Disolvencia a

GUION DE SECUENCIA  
PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"  
TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 3

SECUENCIA 2, ESCENA 10. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a TRED volteando. Disolvencia a

SECUENCIA 2, ESCENA 11. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo de picada y cámara fija a NUT recogido de  
hombros.

Corte directo a

SECUENCIA 2, ESCENA 12. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA

Long Shot con ángulo normal y cámara fija a three shot abordando la nave.

Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 1. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA

Very Long Shot con ángulo de picada y movimiento de cámara de paneo izq. a  
su planeta y entrada al espacio. Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 2. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA pensativa en la  
nave. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 3. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a TRED volteando hacia DENIA.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 4. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 5. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA con expresión de susto y  
angustia.

Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 6. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA

Long Shot con ángulo normal y cámara fija a puerta dimensional. Corte directo  
a

SECUENCIA 3, ESCENA 7. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo de contraplacada y cámara fija a TRED tratando de  
controlar la nave. Corte directo a

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

GUIÓN DE SECUENCIA

PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"

TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 4

SECUENCIA 3, ESCENA 8. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA y NUT espantados.  
Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 9. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Very Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara de Tilt Down a  
fondo azulmarino hasta llegar a la nave volando muy bajo. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 10. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA despertando en su  
asiento.  
(EFECTO MUY SUAVE DE FADE IN) Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 11. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT agarrándose la  
cabeza. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 12. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA tratando de volver en sí  
a TRED. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 13. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Long Shot con ángulo normal y cámara subjetiva de NUT observando  
por el parabrisas de la nave el ambiente. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 14. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Long Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA tocándose la  
frente sorprendida y viendo por la ventana. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 15. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Over Shoulder con ángulo de picada y movimiento de cámara de Travell izq. de  
DENIA y NUT observando el lugar. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 16. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Long Shot con ángulo de picada y movimiento de cámara de paneo izq. muy lento a  
gases y lava del planeta primitivo. Disolvencia a

106  
Visualización  
del guión  
de secuencia

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

GUIÓN DE SECUENCIA  
PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"  
TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 5

SECUENCIA 3, ESCENA 17. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 18. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Close up con ángulo normal y cámara fija a TRED enojado. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 19. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Very Long Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA señalando por la  
ventana.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 20. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Medium close up con ángulo normal y cámara fija a NUT explicando. Disolvencia  
a

SECUENCIA 3, ESCENA 21. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium close up con ángulo normal y cámara fija a TRED hablando. Disolvencia  
a

SECUENCIA 3, ESCENA 22. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Animación del Big Bang en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 23. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Gráfico de nebulosa solar en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 24. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Gráfico de formación de gases en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

107  
Visualización  
del guión  
de secuencia

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

GUIÓN DE SECUENCIA

PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA" TIEMPO TOTAL  
06:30 min. PÁG 6

SECUENCIA 3, ESCENA 25. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Gráfico de centro del planeta en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 26. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a TRED. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 27. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT con expresión de duda.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 28. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA explicando.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 29. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Gráfico de Rayos ultravioleta en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 30. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Gráfico de separación de gases en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 31. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA  
Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT alzando la mano.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 32. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA  
Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA y TRED exaltados.  
Disolvencia a

108  
Visualización  
del guión  
de secuencia

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

GUIÓN DE SECUENCIA

PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA" TIEMPO TOTAL  
06:30 min. PÁG 7

SECUENCIA 3, ESCENA 33. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT preguntando. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 34. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA y TRED sorprendidos y angustiados.

Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 35. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA

Se abre la toma de close up a very Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara zoom out de la nave. Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 36. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR  
DÍA

Gráfico de créditos en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.

109  
Visualización  
del guión  
de secuencia

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

4.2.4 REALIZACIÓN DEL GUIÓN DE LOCACIÓN

GUIÓN DE LOCACIÓN  
PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"  
TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 1

LOCACIONES Y DESCRIPCIONES

ZOOLOGICO DE CHAPULTEPEC, D.F

SECUENCIA 1, ESCENA 6. INTERIOR DÍA

Dolly back de Medium shot a long shot en ángulo normal a venado. Corte directo a

PLAYA DE CHACHALAGAS, VERACRUZ

SECUENCIA 1, ESCENA 3. EXTERIOR DÍA

Very Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara de paneo izq. al mar. Corte directo a

CASCADAS DE XICO, VERACRUZ

SECUENCIA 1, ESCENA 4. EXTERIOR DÍA

Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara de Tilt Up a árboles y naturaleza.  
Corte directo a

SECUENCIA 1, ESCENA 5. INTERIOR DÍA

Long Shot con ángulo de picada y movimiento de cámara de Tilt Down a cascadas y piedras.  
Corte directo a

ESTUDIO DE PRODUCCIÓN

SECUENCIA 1, ESCENA 1. INTERIOR DÍA

Cámara fija a animación en Long Shot, en ángulo normal, de la presentación del video. Disolvencia a

SECUENCIA 1, ESCENA 2. INTERIOR DÍA

Cámara fija a gráfico de la ciudad destruida, en Long Shot con ángulo de picada.  
Corte directo a

SECUENCIA 1, ESCENA 7. INTERIOR DÍA

Cámara fija a animación del meteorode en Medium Long Shot con ángulo de normal. Corte directo a

110  
Realización del  
guión de  
locación



ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

GUIÓN DE LOCACIÓN  
PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"  
TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 2

SECUENCIA 1, ESCENA 8. INTERIOR DÍA

Cámara subjetiva de DENIA quitándose el casco, se descubre en Long Shot la clase con ángulo normal. disolvenca a

SECUENCIA 1, ESCENA 9. INTERIOR DÍA

Medium Long Shot a profesor hablando, ángulo normal y Cámara fija. Corte directo a

SECUENCIA 2, ESCENA 1. INTERIOR DÍA

Very Long Shot con ángulo normal y cámara fija a three shot saliendo de la Escuela. Corte directo a

SECUENCIA 2, ESCENA 2. INTERIOR DÍA

Close up con ángulo normal y movimiento de cámara de treball derecho a TRED enojado.  
Disolvenca a

SECUENCIA 2, ESCENA 3. INTERIOR DÍA

Medium Close up a DENIA, toma con ángulo normal y movimiento de cámara de treball derecho. Disolvenca a

SECUENCIA 2, ESCENA 4. INTERIOR DÍA

Medium Close up a NUT, toma con ángulo normal y movimiento de cámara de treball lza.  
Corte directo a

SECUENCIA 2, ESCENA 5. INTERIOR DÍA

Long Shot con ángulo normal y cámara fija a three shot alejándose. Disolvenca a

SECUENCIA 2, ESCENA 6. INTERIOR DÍA

Long Shot con ángulo normal y cámara fija a three shot en el despachador de comida.  
Disolvenca a

SECUENCIA 2, ESCENA 7. INTERIOR DÍA

Big Close up con ángulo normal y cámara fija a ojos de TRED. Disolvenca a

SECUENCIA 2, ESCENA 8. INTERIOR DÍA

Big Close up con ángulo normal y cámara fija a ojos de DENIA. Disolvenca a

GUIÓN DE LOCACIÓN  
PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"  
TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 3

SECUENCIA 2, ESCENA 9. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT tomando su bebida.  
Disolvencia a

SECUENCIA 2, ESCENA 10. INTERIOR DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a TRED volteando. Disolvencia a

SECUENCIA 2, ESCENA 11. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo de picada y cámara fija a NUT recogido de  
hombros.

Corte directo a

SECUENCIA 2, ESCENA 12. INTERIOR DÍA

Long Shot con ángulo normal y cámara fija a three shot abordando la nave.

Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 1. INTERIOR DÍA

Very Long Shot con ángulo de picada y movimiento de cámara de paneo izq. a  
su planeta y entrada al espacio. Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 2. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA pensativa en la  
nave. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 3. INTERIOR DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a TRED volteando hacia DENIA.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 4. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 5. INTERIOR DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA con expresión de susto y  
angustia.

Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 6. INTERIOR DÍA

Long Shot con ángulo normal y cámara fija a puerta dimensional.

Corte directo a

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

GUIÓN DE LOCACIÓN  
PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"  
TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 4

SECUENCIA 3, ESCENA 7. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo de contrapicada y cámara fija a TRED tratando de controlar la nave. Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 8. INTERIOR DÍA

Medium Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA y NUT espantados. Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 9. INTERIOR DÍA

Very Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara de Tilt Down a fondo azulmarino hasta llegar a la nave volando muy bajo. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 10. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA despertando en su asiento.  
(EFECTO MUY SUAVE DE FADE IN) Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 11. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT agarrándose la cabeza. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 12. INTERIOR DÍA

Medium Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA tratando de volver en sí a TRED. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 13. INTERIOR DÍA

Medium Long Shot con ángulo normal y cámara subjetiva de NUT observando por el parabrisas de la nave el ambiente. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 14. INTERIOR DÍA

Medium Long Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA tocándose la frente sorprendida y viendo por la ventana. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 15. INTERIOR DÍA

Over Shoulder con ángulo de picada y movimiento de cámara de Travell izq. de DENIA y NUT observando el lugar. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 16. INTERIOR DÍA

Long Shot con ángulo de picada y movimiento de cámara de paneo izq. muy lento a gases y lava del planeta primitivo. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 17. INTERIOR DÍA

Medium Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA. Disolvencia a

113  
Realización del  
guión de  
locación

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

GUIÓN DE LOCACIÓN  
PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"  
TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 5

SECUENCIA 3, ESCENA 18. INTERIOR DÍA  
Close up con ángulo normal y cámara fija a TRED enojado. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 19. INTERIOR DÍA  
Very Long Shot con ángulo normal y cámara fija a DENIA señalando por la ventana.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 20. INTERIOR DÍA  
Medium close up con ángulo normal y cámara fija a NUT explicando. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 21. INTERIOR DÍA  
Medium close up con ángulo normal y cámara fija a TRED hablando. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 22. INTERIOR DÍA  
Animación del Big Bang en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 23. INTERIOR DÍA  
Gráfico de nebulosa solar en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 24. INTERIOR DÍA  
Gráfico de formación de gases en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 25. INTERIOR DÍA  
Gráfico de centro del planeta en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 26. INTERIOR DÍA  
Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a TRED. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 27. INTERIOR DÍA  
Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT con expresión de duda.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 28. INTERIOR DÍA  
Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA explicando.  
Disolvencia a

ELABORACIÓN DE UN  
"GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL"

GUIÓN DE LOCACIÓN  
PROYECTO: "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA"  
TIEMPO TOTAL 06:30 min. PÁG 6

SECUENCIA 3, ESCENA 29. INTERIOR DÍA

Gráfico de Rayos ultravioleta en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 30. INTERIOR DÍA

Gráfico de separación de gases en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 31. INTERIOR DÍA

Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT alzando la mano.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 32. INTERIOR DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA y TRED exaltados.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 33. INTERIOR DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT preguntando. Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 34. INTERIOR DÍA

Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA y TRED sorprendidos y angustiados.  
Disolvencia a

SECUENCIA 3, ESCENA 35. INTERIOR DÍA

Se abre la toma de close up a very Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara zoom cut de la nave. Corte directo a

SECUENCIA 3, ESCENA 36. INTERIOR DÍA

Gráfico de créditos en Long Shot con ángulo normal y cámara fija.

115

Realización del  
guión de  
locación




#### 4.2.5 REALIZACIÓN DEL GUIÓN IDEOGRÁFICO O STORY BOARD

Como ya se ha indicado, el story board consiste en trasladar el guión a un soporte gráfico el cual especifica por medio de viñetas la acción desarrollada en cada una de las escenas, e inmersa a sus respectivas secuencias.

Se debe aclarar que no se presenta un guión de story board para el tema de este proyecto. Debido a que, como se mencionó en el capítulo 2, sólo es otra forma de ver el guión técnico. Este último se realizó de manera conjunta con el story, porque engloba imágenes e indicaciones de audio y video. A continuación se presenta el guión técnico.


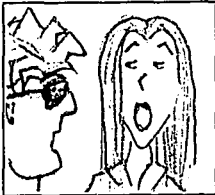
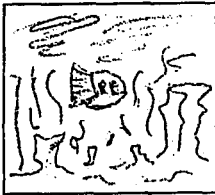
GUIÓN TÉCNICO

PROYECTO "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA" TIEMPO TOTAL 06:30 min. PAG. 9

VIDEO		AUDIO		
DESCRIPCIÓN	IMAGEN	NARRACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA MÚSICA	TIEMPO POR TOMA
<p>SECUENCIA 3, ESCENA 4. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA Medium Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT. Disolvencia a</p>		<p>NUT: (interrumpe el momento)- ¡Ya, ya!, no piensen más en eso y mejor vamos a concentrarnos en el trab...</p>	<p>FADE IN: 00: 00 FADE OUT: 00: 10 Autor: Monster Magnet Pieza: "Look to your orb for the warning" Obra: The Matrix Fuente: CD track #11 Productora: ADVISORY No. de serie: 4739029</p>	<p>02:43 02:49</p>
<p>SECUENCIA 3, ESCENA 5. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA con expresión de susto y angustia. Corte directo a</p>		<p>DENIA: (Con un grito calla a nut y hace reaccionar a TRED) - ¡Cuidado Tred hay algo allá adelante!</p>	<p>FADE IN: 00: 00 FADE OUT: 00:07 Autor: Ministry Pieza: "Bad Blood" Obra: The Matrix Fuente: CD track #3 Productora: ADVISORY No. de serie: 4739029</p>	<p>02:49 02:52</p>
<p>SECUENCIA 3, ESCENA 6. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA Long Shot con ángulo normal y cámara fija a puerta dimensional. Corte directo a</p>		<p>TRED: (Observa la puerta dimensional y trata de controlar la nave)- ¡Es como un campo magnético!</p>		<p>02:52 02:55</p>

GUIÓN TÉCNICO

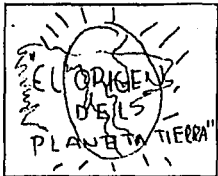

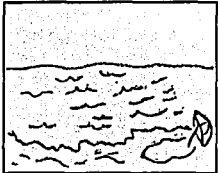
PROYECTO "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA" TIEMPO TOTAL 06:30 min. PAG. 19

VIDEO		AUDIO		
DESCRIPCIÓN	IMAGEN	NARRACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA MÚSICA	TIEMPO POR TOMA
<p>SECUENCIA 3, ESCENA 33. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA Close up con ángulo normal y cámara fija a NUT preguntando. Disolvencia a</p>		<p>NUT: (Con rostro de angustia) - ¿Cómo vamos a salir de aquí?</p>	<p>FADE IN: 00:05 FADE OUT: 00:08 Autor: Propellerheads Pieza: "spybreak!" Obra: The Matrix Fuente: CD track #2 Productora: ADVISORY No. de serie: 4739029</p>	<p>06:12 06:14</p>
<p>SECUENCIA 3, ESCENA 34. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA Close up con ángulo normal y cámara fija a DENIA y TRED sorprendidos y angustiados. Disolvencia a</p>		<p>¡DENIA Y TRED SE QUEDAN VIENDO UNO A OTRO, SORPRENDIDOS!</p>	<p>FADE IN: 00:00 FADE OUT: 00:15 Autor: Marilyn Manson Pieza: "Rock is dead" Obra: The Matrix Fuente: CD track #1 Productora: ADVISORY No. de serie: 4739029</p>	<p>06:14 06:19</p>
<p>SECUENCIA 3, ESCENA 35. ESTUDIO DE PRODUCCIÓN. INTERIOR DÍA Se abre la toma de close up a very Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara zoom out de la nave. Corte directo a</p>				<p>06:19 006:24</p>



GUIÓN TÉCNICO

PROYECTO "EL ORIGEN DEL PLANETA TIERRA" TIEMPO TOTAL 06:30 min. PAG. 1

VIDEO		AUDIO		
DESCRIPCIÓN	IMAGEN	NARRACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA MÚSICA	TIEMPO POR TOMA
<p>FADE IN                      SECUENCIA 1, ESCENA 1.                      ESTUDIO DE PRODUCCIÓN.                      INTERIOR DÍA                      Cámara fija a animación en Long Shot en ángulo normal de la presentación del video.                      Disolvencia a</p>			<p>FADE IN: 00:00                      FADE OUT: 00:20                      Autor: Rob Zombie                      Pieza: "Dragula"                      Obra: The Matrix                      Fuente: CD track #8                      Productora: ADVISORY                      No. de serie: 4739029</p>	<p>00:00                      00:20</p>
<p>SECUENCIA 1, ESCENA 2.                      ESTUDIO DE PRODUCCIÓN.                      INTERIOR DÍA                      Cámara fija a gráfico de la ciudad destruida, en Long Shot con ángulo de picada. Corte directo a</p>		<p>Año 3023 la civilización terrestre ha sido destruida por las guerras nucleares,...</p>	<p>FADE IN: 00:00                      FADE OUT: 00:32                      Autor: Rob d                      Pieza: "Clubbed to death"                      Obra: The Matrix                      Fuente: CD track #4                      Productora: ADVISORY                      No. de serie: 4739029</p>	<p>00:20                      00:25</p>
<p>SECUENCIA 1, ESCENA 3. PLAYA DE CHACHALACAS, VERACRUZ.                      EXTERIOR DÍA                      Very Long Shot con ángulo normal y movimiento de cámara de paneo izq. al mar. Corte directo a</p>		<p>Los recursos naturales se terminaron ocasionando que la gente,...</p>		<p>00:25                      00:30</p>

### 4.3 ETAPA DE PRODUCCIÓN (RECOMENDACIONES EN LA TOMA DEL VIDEO)

La realización del proyecto, donde entra en juego todo lo preparado en la preproducción, y que debe dar por resultado una magnífica composición de imágenes y una máxima comunicación, constituye la producción.

Se debe hacer una revisión del lugar antes de empezar a trabajar y planear.

Por ello se puede hacer un estudio del entorno ya sea grabando o fotografiando la zona, teniendo en cuenta los puntos de interés, punto de conflicto, revelación de las mejores tomas y ángulos, con el fin de planificar las posibilidades que el lugar ofrece. Esto consiste en anotar la hora del día en que da sombra en cierto lugar, o a qué hora del día se notan más los detalles, conocer lugares claves de la región, tomas de electricidad, tiendas, repuestos de videocasete, obtener permisos necesarios, anotar ideas para ángulos y encuadres, etc. También se debe conocer como se transportará la cámara y cuáles serán sus desplazamientos.

En la preparación de un video documental se debe prever qué clase de grabación se necesitará, si es exterior o interior. Cuando hablamos de grabaciones en el exterior nos referimos a las que se hacen a campo abierto y las otras son las que se realizan en el interior.

Pero en ambos casos conviene saber que la luz del sol no volverá a estar nunca de la misma manera, de tal suerte que si hoy no se termina de grabar, mañana no podemos regresar a concluir; o quizá mañana ya no se pueda contar con la misma locación o se tenga que prescindir de tal o cual secuencia porque para mañana no estará más.

Esto quiere decir que cuando se graba en exterior se deben tener presentes dos principios: uno, que se deben evitar a toda costa errores de continuidad, o sea, si una secuencia fue grabada por la tarde no se puede continuar con otra realizada

en la mañana, a menos que exista una transición de tiempo que medie entre una y otra, (para ser más precisos, la continuación de una escena de día no puede ser más que de día, lo mismo sucede con el sonido: si en principio de una escena se escuchó ruido ambiente en la siguiente toma no se puede dejar de escucharlo.) Y segundo, que es derivado del anterior, que una vez que se inicia la grabación de una secuencia, ésta debe terminarse a como dé lugar ese mismo día y dentro de un lapso de tiempo no muy grande y que implique ediciones a menos, claro está, que se trate de secuencias separadas.

En las grabaciones de campo abierto o exteriores se pueden incluir los jardines, bosques, parques, kioscos, mercados, tianguis, arquitectura exterior, esculturas, gente o lugareños, animales, bailes, vegetación, etc.

Y en las grabaciones en interior se pueden incluir interiores de casa, museos, auditorios, iglesias, etc.

En el caso de la grabación en exterior puede llevarse sólo una videograbadora portátil y dejar el trabajo posterior a la edición del material; con esta opción se pueden reducir costos de producción. Esto también depende del tamaño de la producción, de los recursos con que cuenta, tanto económicos, humanos y técnicos.

121  
Etapa de  
producción

Las tomas en la grabación deben realizarse con una mayor duración de lo que está previsto duren en el plano de edición. Sólo así facilitaremos, a la hora de editar, la posibilidad de elegir el punto de inicio y de final según la conveniencia a efectos de edición. A este exceso de grabación al final de la toma se le llama dejar cola.

Por lo general el tiempo para la toma de una imagen varía mucho no se puede decir con seguridad un tiempo exacto, la variación radica en que hay imágenes con elementos de diseño como líneas, puntos volúmenes de una rápida lectura y comprensión pero hay otros como los paisajes que tienen un trencargado grupo de elementos los cuales se debe tener un tiempo más prolongado de grabación. El tiempo debe darlo cada guionista a consideración suya.

---

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

El tamaño de la cámara de video va regido por el tamaño de la cinta de vídeo que contiene. La mayoría de las cámaras graban a dos tipos de velocidades:

- a) Velocidad Normal. Permite una buena calidad de las imágenes y es apropiada para hacer varias copias. (SP)
- b) Velocidad Larga (VL) ó (EP). Ésta es más económica que la anterior, porque permite introducir más material en una cinta, pero la calidad de la imagen baja.

La duración de la grabación depende de lo largo de la cinta, los más usuales son de 20, 30 y 60 min.

Pero también existen de 2 horas, 6 horas y 8 horas, considerando esta duración si se graba a velocidad de EP, pero con baja calidad. (Depende del formato)

Algunos modelos de cintas son: VHS, VHS-C, betamax, Super VHS, Super VHS-C, V8, Hi-8, entre otros. El betamax que se utiliza en videograbadoras antiguas, no se usa en las cámaras modernas. Apartir de 1996 entró al mercado el formato digital EV, que promete una mayor calidad.

122  
Etapa de  
producción

Estos formatos se dividen en grupos de banda alta y grupos de banda baja.

En el primero proporcionan una imagen más clara y los colores se superponen menos. En los de banda baja estos componentes se superponen (brillo y color), pasando a través de un solo cable lo que hace que se degrade la imagen.

Por lo tanto las cámaras de video de banda alta son más caras que las de banda baja. Siempre se debe grabar con la mejor calidad posible.

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Tipo de cinta	Ventajas	Desventajas
VHS Estándar (Banda baja)	Proporciona buena calidad y el sonido se registra por separado por lo que permite un montaje fácil.	Es voluminosa y pesada
VHS-C (Banda baja)	Compacta y proporciona buena calidad de imagen	Necesita un adaptador para ser reproducida en un aparato de video casero
Super VHS (Banda alta)	Excelente calidad de imagen y tiene un sonido de alta fidelidad	Es voluminosa, y no puede reproducirse en una videocasetera normal de banda baja.
Super VHS-C (Banda alta)	Es compacta, tiene excelente calidad de imagen y sonido de alta fidelidad	No puede reproducirse en una videocasetera normal de banda baja.
Video 8 (8 mm) (Banda baja)	Es compacta y da buena calidad de imagen. Su sonido es de alta fidelidad	Sus cintas no son compatibles con videograbadoras y reproductoras VHS
Hi-8 (Banda alta)	Es compacta y tiene excelente calidad de imagen y sonido de alta fidelidad	Sus cintas no son compatibles con videograbadoras y reproductoras VHS

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

También existen los formatos digitales donde el audio y el video son convertidos en señales digitales y grabados en diferentes cintas con un mínimo deterioro de imagen las opciones son: Mll, D-1, D-2, D-3, Digital Compuesto DV y DVC Pro y Video en Discos Digitales.

DV y Mini DV	Formato que promete desplazar el Hi-8 y SVHS con gran calidad de grabación, poca pérdida de calidad en el copiado, buen calidad en el sonido y un tamaño muy pequeño
DVC Pro	Formato similar al DV Cam
Video Disco	Excelente calidad de reproducción en audio y video. Su limitación consiste en que no hay sistemas de grabación portátil
VCD	Opción de grabación en disco de 6 Mb, con compresión que puede ser leído en una computadora. Es de baja calidad.
DVD	Opción de alta calidad en disco; leible sólo en máquinas DVD; hay DVD para diversas Zonas geográficas.

El DVC (Digital Video Casete que es el nuevo descendiente de la cinta magnética, este nuevo formato emplea un casete munúsculo poco mayor a una caja de cerillos.

El DVC puede grabar hasta 60 minutos en video y dos o cuatro canales de audio con una calidad extraordinaria; con el digital video la resolución y la calidad de la imagen se mantiene constantes en la post-producción, algo que no sucede, por ejemplo, con SUPER VHS o Hi8.

Al momento de grabar se debe conseguir tener apoyo firme de algún tripié o del cuerpo mismo, puesto que en ocasiones no se puede tener el equipo adecuado o no cabe en ciertos lugares, así que cuando tenemos que hacer filmaciones largas o cansadas lo mejor es apoyarnos en un banco, sobre la rodilla, se puede detener el codo con una mano y no permitir el temblor, o sujetar la cámara con las dos manos. Al hacer uso de un tripié nos limitamos a ciertos movimientos, pues únicamente pueden hacerse dollies (avance y retroceso), paneo (movimiento de giro horizontal), y tilt's (movimiento vertical); pero es útil cuando se maneja una pequeña producción y evita el gasto de transporte de equipo pesado.

Aunque no se necesita de una gran presupuesto y gasto en equipo para producir un video, simplemente con un buen ingenio

---

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

y en ocasiones con espontaneidad se puede lograr. v.gr. para lograr un buen paneo se puede utilizar el mismo tripié y hacer girar de un lado a otro el eje del tripié que sujeta la cámara, también se puede lograr un buen travell asegurando una pequeñas ruedas a éste, con lo que se deslizará con mas suavidad. También podemos hacer uso de una silla de ruedas, una patineta, o hasta una avalancha para lograr un dolly.

125

Etapa de  
producción

#### 4.4 ETAPA DE POST-PRODUCCIÓN (SUGERENCIAS SOBRE LA EDICIÓN DEL VIDEO)

*L*a post-producción es la edición final de un proyecto.

La edición del proyecto sirve para dar continuidad a éste, debido a que la grabación está hecha en pequeñas partes o secuencias que contienen una gran cantidad de tomas. Después de concluir las tomas que se hicieron durante la producción, en ese momento empieza un complicado proceso para poner en orden los videos y la sincronización de los canales de sonido, los cuales llevan la voz en off, música, efectos, etc., a fin de combinarlos y mezclarlos en una pista final de sonido.

El trabajo final de post-producción es sincronizar y combinar tantas escenas como el sentido del guión acepte, por ejemplo agregarle títulos, algunos efectos especiales, etc. Después de su revisión y aceptación se empiezan a sacar las copias, las cuales son nuevamente revisadas y difundidas.

#### EDICIÓN DEL VIDEO

En esta fase se dispone de las imágenes que cuentan los hechos de los que deseamos hablar, éstos han suscitado en nosotros unas emociones y unos sentimientos particulares que nos mueven a documentarlos y analizarlos, y seguidamente a construir un mensaje capaz de hacer experimentar a los demás cuanto nosotros ya hemos experimentado.

Aquí empieza la etapa de experimentación: se corta una escena aquí, se reduce una secuencia larga allí. Pero una escena no es larga por su duración o porque nada se diga o suceda; sino a causa de algunas deficiencias estructurales. Puede haber otras escenas largas en las que nada sucede y sin embargo poseen una gran intensidad dramática. A veces se hacen necesarias nuevas tomas; o el corte de éstas puede mejorar los defectos. Pero en una etapa como esta, tan tardía, no hay remedio ni forma de corrección de errores



radicales. Por eso tiene tanta importancia examinar el guión en detalle antes de enviarlo a producción o grabación. Sin embargo el guión técnico no se desecha después de la grabación, puede servirnos de mucho a la hora de la edición, porque es ahí donde tenemos toda la información sobre lo que grabamos.

Se recordará que el público ve el proyecto por primera vez. Sus reacciones son con frecuencia inesperadas. Se puede reír en los lugares inadecuados o, en una comedia, anticipar demasiado una risa. Se puede inquietar o aburrir en lo que había parecido una secuencia en tensión.

Lo peculiar de los documentales es que, en la edición, se pueden mezclar imágenes reales con imágenes de archivo o stock, o sea imágenes ya grabadas de antemano que expresan en cierto modo la realidad a la cual nos referimos. También podemos auxiliarnos de mapas, esquemas, dibujos, etc.

La elección de las imágenes sueltas o de archivo depende de las exigencias del tema.

Un ejemplo de ello puede ser el elaborar un video documental sobre la vida de Don Benito Juárez; y al llegar la hora de decir que él era un pastor oaxaqueño, de condición sencilla pero valiente, podemos poner una imagen de un pastor humilde, más o menos de la edad en que lo describimos; pero esta imagen es sólo de referencia, ya que no significa que esa imagen corresponda exactamente a Don Benito Juárez.

Estos casos son necesarios para cuando no podemos tomar directamente de la realidad los acontecimientos, ya sea porque son de épocas pasadas, o por que queremos ahorrar gastos de producción y no vamos a ese lugar específico. Pero claro que no es tan fácil, las imágenes de archivo deben ser tomadas y revisadas con cierta paciencia y compromiso, pues con el error más pequeño en cuanto a secuencia, el espectador tachará de malo nuestro trabajo. A esto me refiero a que Don Benito Juárez era un pastor oaxaqueño, de condición humilde y valiente, retomando el ejemplo anterior, y si sucede que se selecciona una imagen de archivo donde se ve

---

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

un joven que cuida ovejas, pero de fondo se ven los Alpes Suizos, y además rastros de vida moderna (cables de luz, teléfono, etc.) el espectador no va a creer en lo absoluto y pensará que se burlan de él.

Este ejemplo es un poco radical, pero suele suceder que observamos un audiovisual con estos errores.

Las imágenes de archivo deben corresponder a la fecha citada, a las costumbres, a la hora del día o la noche, en interior o en exterior, en el lugar, o al tipo de raza humana, etc.

La posibilidad de efectuar la edición o también llamada montaje nos permite

grabar sin estar sujetos a un orden lógico del relato, pudiendo ocurrir que una acción sea grabada en una o más tomas realizadas con días o meses de diferencia entre una y otra. Aunque con este procedimiento habitual de trabajo cabe la frecuente posibilidad de que se presenten fallos de continuidad, es decir, errores que hacen que una toma no sea coherente con la siguiente. Puede suceder que el actor muestre vestimentas diferentes o aparezcan objetos que no estaban allí.

Los problemas de continuidad afectan todo el proceso constructivo.

La edición se hace conforme a la continuidad inicial del video, o sea, se van "pegando" en orden las secuencias y dentro de ellas las escenas, éstas deben contener los efectos deseados y después se busca la musicalización adecuada para cada una de ellas.

Dentro de los tipos de edición<sup>6</sup> se pueden hacer de la siguiente forma:

---

<sup>6</sup> *vi*, MALCOM SQUIRES, *Filmar con la cámara de video. Guía práctica para realizar sus videos domésticos*. Editorial Blume. 1ª. Edición Traducción Marta Guimerá 1993, pág.80-81

## EDICIÓN LINEAL

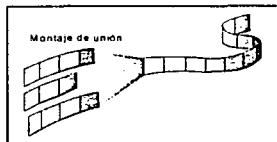
Por lo general se necesita dos o tres videocaseteras, dependiendo si la producción requiere de efectos o si es sólo un video a "corte", es decir sin disolvencias u otro tripolde transiciones entre imágenes, sino un Switcher, un generador de efectos, un monitor, generador de sincronía y mezcladora de audio, sería de gran utilidad.

Un inconveniente que tiene este sistema de edición es la pérdida de la calidad entre copia y copia. De entre estos tipos de edición se distinguen:

## MONTAJE DE UNIÓN

Es la forma más conocida de editar, se graban las secuencias de la forma que más convenga, después se reproduce el video grabado, se escoge la mejor toma y se graba la escena en otra reproductora al terminar se va poniendo pausa en ésta y se busca la próxima escena en la primera y así en el orden en que requiera el guión. De esta forma se tiene más control en la edición.

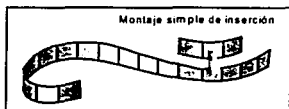
La desventaja del montaje de unión es que, si se comete un error se tiene que retroceder y copiar de nuevo la toma y como consecuencia repetir todo el montaje.



encima. Existe cierto riesgo pues se trabaja con la cinta principal.

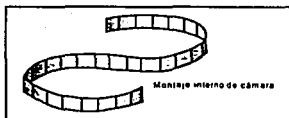
## MONTAJE DE INSERCIÓN

Este tipo de montaje es sencillo y consiste en grabar material nuevo sobre una cinta ya existente. Con este método no se puede variar el orden o la longitud de las tomas, pero puede sustituir una toma por otra de la misma longitud grabándola



## MONTAJE CON LA CAMARA

Las tomas se deciden en el momento de la grabación. Este sistema no precisa de ningún equipo de montaje, pero se debe tener cuidado con cualquier error que conducirá al fracaso.



## EDICIÓN NO LINEAL

El sistema de edición no-lineal, es el resultado de una combinación de hardware y software, integrados a computadora con amplia memoria y rapidez para capturar audio y video de manera digital, lo que nos permite conservar la imagen original, sin perder calidad.

Algunos de los requerimientos técnicos para su realización son:

Una computadora con suficiente espacio en disco, amplia memoria y rapidez, un sistema de edición no-lineal como Avid, Adobe Premier, Videocubo, Media 100, Flyer de NewTek, Inal Cut, etc.

Una videocasetera que se pueda conectar a la computadora, un monitor extra y un par de bocinas.

---

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

Este medio nos da la posibilidad de cortar imágenes y anexar otras con una calidad impresionante, se van obteniendo las imágenes de la grabación y se guardan en carpetas y folders para después unirlos, después de aplicar efectos, trabajar imágenes que tengan algunos errores y anexar sonido, pero todo ya como archivo en la computadora.

### *Transiciones para la edición*

Quando se realiza la edición es posible incluir diversos tipos de transiciones, ya contempladas en el guión.

Las transiciones nos sirven principalmente para separar bloques de imágenes o secuencias. Consisten principalmente en descansos visuales que presentan ya sea un efecto, un color o una forma que anteceden a otra toma. Pueden elaborarse manualmente o por medios electrónicos. Ciertas cámaras cuentan ya con cortinillas integradas, pero son utilizadas solamente si se va a ser una edición por medio de la cámara.

Por lo tanto, el paso de una toma a otra requiere de una transición. Las transiciones pueden efectuarse mediante el corte, la disolución, mascarillas o cortinillas, pero siempre se debe tener presente que

*Entre toma y toma: corte*

*Entre secuencia y secuencia: encadenado o disolución*

*Entre escena y escena: fundido*

Se pueden clasificar en tres del tipo electrónicos, ópticos y mecánicos.

### Electrónicos:

#### *Corte de cámara*

El ritmo de continuidad en la imagen puede perderse fácilmente si se interrumpe una acción o un movimiento. Por ello, conviene que los cortes entre una toma y otra se efectúen antes de iniciarse la acción o movimiento, o cuando han concluido.

### *Corte Directo (C.D.)*

Es el enlace inmediato entre una toma y otra. A pesar de que este corte es una transición directa entre dos tomas, por su rapidez, da un sentido de continuidad a la secuencia.

Este tipo de enlace es el que se emplea con frecuencia, ya que sólo en contadas ocasiones estará justificado utilizar otro tipo de transición.

### *La disolvencia*

Es una transición que da suavidad entre una toma a otra, por lo tanto también es usado con gran facilidad. Consiste en el paso de una toma a otra, en donde un pequeño lapso existe una super-imposición de las dos tomas.

En este enlace una imagen desaparece gradualmente, al mismo tiempo que aparece una nueva imagen. Ambas tomas se superponen durante algunos segundos. En otras palabras, se puede decir que se trata de un fade out superpuesto en un fade in.

El nivel de vídeo en la primera toma empieza a bajar, mientras el nivel de la segunda toma sube simultáneamente. Es un cambio de toma suave.

La disolvencia se utiliza para dar al espectador la idea de que ha transcurrido cierto tiempo entre una toma y otra.

Este tipo de efecto puede servir para un cambio de lugar o de tiempo, para representar un puente suave en la acción o para representar una fuerte relación entre dos acciones. Igualmente para comenzar un programa con disolvencia a imagen o terminarlo con disolvencia a negro.

La disolvencia puede ser:

a) *Fade Out, F.O. (Fundido de cierre)*

En este caso, la toma termina con el oscurecimiento progresivo de la imagen hasta que la pantalla queda, en un

---

ELABORACIÓN DE UN  
GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

lapso de dos a cuatro segundos, completamente oscura. Puede utilizarse para dar por terminada una secuencia de tomas o para cerrar un programa.

b) *Fade In F.I. (Fundido de apertura)*

La toma se inicia con una imagen oscurecida y progresivamente se va aclarando hasta estar normalmente iluminada. El fade se emplea para abrir un programa.

c) *Fundido encadenado.*

En este enlace, un fade out va seguido de una toma que se inicia con fade in. Ambas tomas quedan separadas por una imagen oscura. En el fundido las imágenes no se superponen, por ello, el intervalo entre las tomas es más marcado que la disolución.

El fundido surge de la necesidad de separar temporalmente los episodios del relato.

La imagen siguiente aparece a partir del color en que se fundió la anterior.

d) *Cortinillas, mascarillas o wiper*

Es un efecto electrónico en televisión y óptico en cine. En este tipo de transición una imagen precedente sustituye gradualmente a la consecuyente. Esto se lleva a cabo por medio de una línea de separación neta que se desplaza a partir de una de las imágenes horizontales o verticales del cuadro de la imagen.

Es el cambio de una toma a otra por medio de una cortina que corre a través de la pantalla en diferentes formas, dependiendo de la capacidad del generador de efectos. La velocidad del cambio es controlada manualmente por medio de una pequeña palanca o una perilla giratoria. La forma de

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

cortina se puede seleccionar oprimiendo el botón correspondiente.

La gama de este tipo de transiciones se ha prolongado extraordinariamente con el registro en video y las posibilidades que aportan los sistemas analógicos digitales de post-producción: mosaicos, posterizaciones, vueltas de páginas, etc. El encadenado se utiliza, entre otras posibilidades, para pasar de un personaje al mismo en otra situación. Indica pasos de tiempo no muy largos.



### *Ópticos*

Este tipo de efectos consisten en crear ilusiones ópticas o efectos de sombras, usar espejos, globos, lentes especiales con prismas, etc.

### *Desenfoque*

Desenfocar una imagen y pasar a la siguiente de desenfocado hasta foco es un recurso que se ha aplicado para indicar pasos de tiempo cortos a cambios de uno a otro espacio.

El desenfoque en visión subjetiva es un recurso expresivo que sirve para indicar el desvanecimiento o pérdida de la conciencia de un personaje, y en visión objetiva en zoom hacia su frente, se ha empleado para iniciar un flash back o vuelta atrás en el tiempo para pasar a ver los recuerdos del personaje.



### Mecánicos

Son mecanismos que nos sirven para fabricar artificialmente efectos como lluvia, humo, fuego, etc. Estos efectos son similares a los del teatro.

#### *Barrido de la imagen*

La cámara toma una panorámica a velocidad vertiginosa, que en realidad queda reducida a una fuga veloz de líneas horizontales. Es un procedimiento molesto visualmente pero, en algunos casos, puede ser útil y hasta conveniente.

El espectador podrá ser sorprendido, pero nunca debe ser confundido. Con los medios audiovisuales se construyen relatos que se pretenden sean vividos por el espectador como si fuese él mismo quien observara o participara de los hechos, sin que haga consciente la meditación de la cámara.

Cualquier efecto inesperado, cualquier ruptura debe ser asimilable e integrable por el espectador de forma inmediata al relato, sin que la tensión de la espera o el impacto rompan la vivencia de los hechos en continuidad.

### Grabación de la música o sonorización

La musicalización o sonorización de un documental sirve para desvanecer o suavizar los cortes en la trama, tiene una función estética, que proporciona un aire de continuidad en el video. También nos sirve para exaltar una imagen o disminuirlas.

El audio es parte del video y es un elemento vital en el proceso de comunicación, en ocasiones es más importante que el mismo video.

### Grabación de la voz en off

Llamamos voz en off o voz sobre imagen cuando el locutor está fuera del cuadro siguiendo una imagen viva o filmada, y narrando o comentando lo que ve, tal y como acontece en las imágenes.

Algunas recomendaciones útiles al grabar la voz en off, son las siguientes:

- Para grabar la voz en off debemos colocar el micrófono lo más cerca posible de nosotros y de las fuentes del sonido.
- Debemos eliminar por completo todo sonido fuerte a materiales duros y poco absorbentes de ondas sonoras. Las superficies lisas reflejan más el sonido, la mesa debe estar cubierta de franela o con materiales absorbentes o porosos. Las alfombras son también de gran utilidad.
- Deben cuidarse los ruidos fuertes de las hojas que leemos, para evitar esto, se debe introducir las paginas del guión en una carpeta de plástico para que no se estropeen, también evitar los ruidos del movimiento del micrófono o golpes hacia él. La colocación correcta del micrófono eliminara las desventajas ocasionadas.
- Se debe mantener el guión en posición de frente a nosotros para no tener que bajar la mirada para leer.
- Se puede utilizar ante el micrófono una malla de seda, con el fin de eliminar las molestas "s", que se oyen al terminar de

---

## ELABORACIÓN DE UN GUIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL

pronunciar las palabras, el objetivo de esta técnica es filtrar el sonido de la voz.

- Ya que es importante que la voz coincida con las imágenes en pantalla, se puede utilizar un cronómetro que controle el tiempo de cada escena del documental, y una buena técnica es ir monitoreando lo que ya antes se grabó y editó; con lo anterior lograremos un perfecto empalme del audio y el video.

Esto es muy recomendable porque si grabamos por una parte la voz y la música y por otro las imágenes al juntarlas sabemos que no avanzan en el mismo tiempo una y otra, así que podríamos errar en cuanto al empalme.

- No se debe dejar que el volumen de la voz decaiga al final de las frases.

- Grabar el guión en secciones cortas para evitar el cansancio o falta de aliento. Se debe tener cuidado de no grabar ruidos extraños, respiraciones o voces.

- Se debe describir no solamente aquello que el espectador ya ve en las imágenes. Es decir se debe proporcionar más información de la que obviamente el espectador ya percató.

- Los comentarios que no aporten ninguna información adicional pues distraerán rápidamente al espectador.

- Se debe controlar el tiempo del comentario en las imágenes pues es importante que el comentario solamente corresponda a esa escena y se adapte a ella, sino de lo contrario confundirá al espectador. Se puede escribir el guión escena por escena, luego repasarlo, añadiendo o recortando información donde sea necesario hasta que el guión dure lo mismo que la escena.

## CONCLUSIONES

El estudio del guión es inagotable, así como las ideas y la imaginación.

El guión, como la mayoría de los estudios, no es un ente aislado, pues no se puede estudiar como una unidad impenetrable, sino que siempre va a estar ligado con la producción y la post-producción. No basta con tener una buena imaginación entusiasta y dinámica para realizarlo, se debe tener acceso a un método de investigación de cada uno de los temas a representar en la producción. Se deben dominar ciertas técnicas, teorías y métodos de obtención de información, así como de leyes fundamentales y normatividad respecto a la escritura del guión.

Al realizar este estudio me di cuenta de que muchos de los conocimientos que yo tenía o sabía antes de la investigación, eran erróneos, incluso muchos los desconocía por completo. Hasta no poner en práctica la teoría aprendida uno no se da cuenta de todos los problemas que se pueden presentar y se ignoran a la hora de la producción o post-producción, por eso se dice que es más fácil pensar las cosas que elaborarlas.

El principal problema que encontré es que toda la bibliografía consultada hace mucha referencia, principalmente, a guiones de cine, diaporamas y televisión, pero no se mencionaba el de video, y los libros que hablan del video no se enfocan a su guión. Pero una cosa que aprendí es que cine, televisión y video utilizan un lenguaje técnico común, además de que cada autor me dejó en claro que cada persona forja el guión de acuerdo a sus necesidades. Por tanto, después de leer todos los libros, me aportaron datos muy importantes para mi investigación, los cuales clasifiqué y tomé lo que más servía para el proyecto.

Puedo asegurar que el guión técnico para video documental solamente es una guía, no es un documento que se sigue al pie

de la letra, puesto que dentro de su producción uno se encuentra con problemas no contemplados en el guión, como manifestaciones, reparaciones, cierres de caminos, horarios de museos y lugares, etc. Aunque puede suceder que existan cosas no contempladas en el guión pero cuando se presentan son muy atractivas y enriquecedoras al proyecto, como eventos sociales, kermeses, ferias, exposiciones, etc.

También se ilustra una imagen aproximada de lo que se debe tomar, y cómo se debe tomar, en específico cuando se trata de gente lugareña, nunca se sabe si exactamente "Juana va a pasar por la calle", solo se maneja la silueta de una mujer cualquiera por la calle.

Cuando se manejan imágenes de archivo o gráficos es más fácil ilustrarlos con veracidad.

El entusiasmo que dirigió este trabajo es que a partir de él, se desprendan inquietudes en los futuros estudiantes de la comunicación visual, sobre la investigación del guión y su necesidad en los medios audiovisuales. Puesto que es quehacer del diseñador gráfico el elaborar material audiovisual, está en su formación, ya que cubre totalmente el perfil mencionado del guionista<sup>1</sup>.

Por otro lado, parte de la información fue enfocada a fines didácticos y educativos, haciendo invitación a profesores de bachillerato a producir video, en especial a profesores del Colegio de Ciencias y Humanidades, ya que dentro de su modelo educativo se plantea la teoría Constructivista que defiende que los alumnos construyan su propio conocimiento, que se les de la pauta para investigar y experimentar, a diferencia con el modelo educativo preparatorio que se basa en el Conductismo, teoría que habla de plantear a los alumnos conductas preestablecidas sin hacer distinción de caracteres. Incluso el lema del Colegio de Ciencias y Humanidades es *aprender a aprender es decir construir el conocimiento, aprender a hacer*, fomentando las habilidades de los alumnos, ya sea técnicas, manuales, intelectuales, etc. y *aprender a ser*

<sup>1</sup> ( ) El perfil deseado de un guionista se aborda en el punto 1.3 apartado 2.

---

## CONCLUSIONES

que significa otorgar y distinguir valores, actitudes y cambios de conductas en los alumnos.

El video es de gran ayuda en el aula, no puede suplantar una clase pero si puede ser una muy buena herramienta para el profesor, ya que es importante la actualización y la capacitación permanentes en el área educativa, es un requerimiento indispensable para que los profesores del plantel respondan a las exigencias del bachillerato del Colegio de Ciencias y humanidades.

## BIBLIOGRAFÍA

ADAME GODDARD LOURDES, GUIONISMO. Cómo redactar guiones para montajes audiovisuales, televisión y cine. Editorial Diana, México 1989, pp 104.

CARRIERE JEAN- CLAUDE / BONITZER PASCAL, PRÁCTICA DEL GUIÓN CINEMATOGRAFICO. Editorial Paidós, 1era. edición. Buenos Aires 1991, pp 161.

CHION MICHAEL, LA AUDIOVISIÓN. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Editorial Paidós, 1ª. Edición. España 1993, pp 206.

DONDIS A. DONDIS. LA SITAXIS DE LA IMAGEN. Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gill, 10ª. Edición, México 1992. pp 211.

FERRÉS i PRATS JOAN / BARTOLOMÉ PINA ANTONIO R. EL VÍDEO. Enseñar con vídeo, enseñar con el vídeo. Editorial Gustavo Gill. Colección Medios de Comunicación en la enseñanza. Barcelona, 1991. pp 141.

FERNÁNDEZ DÍEZ FEDERICO / MARTÍNEZ ABADÍA JOSÉ, MANUAL BÁSICO DE LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL. Editorial Paidós Ibérica. Colección Papeles de Comunicación. Barcelona, 1998. pp 269.

GONZÁLES ALONSO CARLOS, EL GUIÓN. Editorial Trillas, 5ª. Edición. México 1992, pp 58.

GONZÁLEZ TREVIÑO, JORGE ENRIQUE. TELEVISIÓN. Teoría y Práctica. Editorial Alhambra Universidad, 3ª. Reimpresión. Madrid 1989, pp 167.

GUIRAUD PIERRE. LA SEMIOLOGÍA Editorial Siglo Veintiuno, 20ª. Edición. Traducción de María Teresa Poyrazian. México 1994, pp 133.

HURTADO GONZÁLEZ MOISÉS, GLOSARIO DE TÉRMINOS AUDIOVISUALES. 1ª. Edición. México 1969, pp 63.

LINARES MARCO JULIO, EL GUIÓN: ELEMENTOS, FORMATOS, ESTRUCTURAS. Editorial Alhambra mexicana, 4ª. Edición. México 1991, pp 259.

MELENDEZ CRESPO ANA (Coordinación), TALLER DE GUINISMO PARA IMAGEN Fija Y EN MOVIMIENTO. Proyecto multinacional de tecnología educativa. ILCE - SEP/OEA. México 1987, pp 372.

PIO CARO, LAS ESTRUCTURAS FUNDAMENTALES DEL CINE. Editorial Patria. México 1958, pp 253.

POLONIATO ALICIA A., GENEROS Y FORMATOS PARA TELEVISIÓN EDUCATIVA. ILCE - OEA. México 1992.

ROJAS SORIANO RAÚL, GUÍA PARA REALIZAR INVESTIGACIONES SOCIALES. Editorial Plaza y Valdés, 9ª. Edición, México 1992, pp 286.

SOUTO RAIMONDO / H. MARIO, MANUAL DE CINE, AUDIOVISUALES Y VIDEOREGISTROS. Editorial Omega, 1era. Edición, Barcelona 1976, pp 361.

SQUIRES MALCOM, FILMAR CON LA CÁMARA DE VIDEO. Guía práctica para realizar sus vídeos domésticos. Editorial Blume. 1ª. Edición Traducción Marta Guimerá 1993, pp 175.

TABORGA HUÁSCAR, CÓMO HACER UNA TESIS. Editorial Grijalbo. México 1982, pp 220.

VALE EUGENE, TÉCNICAS DEL GUIÓN PARA CINE Y TELEVISIÓN. Editorial Gedesa, 2ª. Reimpresión, Serie Práctica. México 1988, pp 197.