



Taller de iniciación a la realización y producción de audiovisuales en el marco de la divulgación científica y estudio de biodiversidad

Madrid, del 22 al 24 de mayo de 2012





El Guión

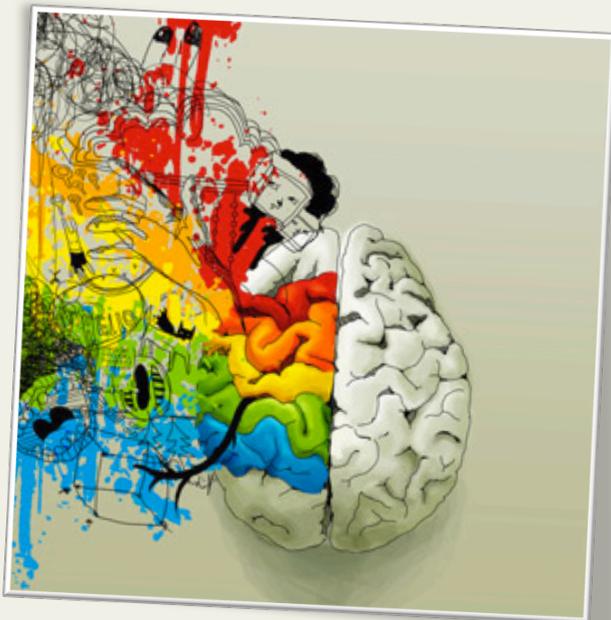
La IDEA

Todo comienza con una idea...es la base de nuestra obra audiovisual y el germen del guión.

Una idea es un argumento completo que engloba planteamiento, nudo y desenlace en un solo párrafo.

Es un armazón que irá complicándose a medida que avance el proyecto.

Tiene que ser clara



Sin idea no hay historia, pero siempre es posible estropear una buena idea si no sabemos contarla...hay que hacerla **interesante**.



SINOPSIS

Es el argumento, un resumen o exposición general de la historia que queremos contar.

Debe ser clara y concisa, estar correctamente redactada, e incluir todos los elementos importantes de la historia.

Adopta forma de relato, no incluye tecnicismos narrativos, ni cinematográficos, se escribe en tercera persona, sin valoraciones subjetivas.

Un buen argumento debe contener datos esenciales como:

Información sobre la temporalidad, localización, desarrollo de la acción, perfil del protagonista y si hay otros personajes que también van a participar en la acción

Nos servirá de base para el desarrollo posterior del guión, además de ser un documento para presentar nuestro proyecto a terceros y como propaganda una vez que lo hayamos finalizado.



TIERRA. Sinopsis:

Usando el Sol como guía, partimos hacia un apasionante viaje con escala en el Ártico, donde una familia de osos polares se despierta bajo las primeras luces de la primavera en busca de comida antes del deshielo. A medio mundo de distancia, una elefanta y su cría deben compartir la escasa agua disponible con una orgullosa manada de leones. Acompañaremos a una ballena jorobada en su migración de 6.000 Km hasta la Antártica durante la cual luchará por mantener a su cría a salvo. Este viaje inolvidable a través de las distintas estaciones y de la lucha diaria por la supervivencia en nuestro planeta, está rodado con las más novedosas cámaras de alta definición. Desde los increíbles paisajes nunca vistos, hasta los detalles más íntimos de las vidas de nuestras queridas y esquivas criaturas salvajes. Un extraordinario viaje que sin duda nos dejará sin aliento.



ESCALETA

Sinopsis técnica de producción

Es un esquema o índice del guión por secuencias en el orden cronológico en que se van a desarrollar, con una breve información en cada una relativa a la acción, qué personajes o elementos van a intervenir, datos de ubicación...

Es muy aconsejable en los casos de proyectos tipo reportaje o documental, en los que por su propia naturaleza, normalmente dispondremos de un guión incompleto, sujeto a imprevistos, ya que nos dará una visión de conjunto.

Imprescindible disponer de esta especie de “partitura” en retransmisiones y programas de TV.

Normalmente dispondremos los datos en forma de tabla, para localizar la información rápidamente, a un golpe de vista.

En los casos en los que se pueda es aconsejable incluir un minutado, para saber lo que tiene que durar una acción.

Título	Fuente	Duración	Duración Total	Descripción
Cabecera	Cinta	12"	12"	10" + 2" colas
Presentación Sumario + Plató	Cinta +Directo	30"+15"	57"	Pasamos del sumario con la voz en off de la presentadora a la presentadora en directo. Los 15" son para una presentación del programa y del experto
Conversación Experto- Presentadora	Directo	3'	3'57"	En alguna parte de la conversación tiene que haber una mención sobre que quedan abiertas las líneas.
Reportaje Gala	Cinta	2'30"	6'27"	Video comentado por reportero
RÁFAGA*				Dentro de la cinta anterior. La ráfaga sería de 2" del logotipo del programa
Conversación	Directo + Cinta	3'30"	9'57"	Comentan la gala con colas. Finalmente la presentadora da paso a las llamadas.
Llamadas	Directo	1'	10'57"	Son dos llamadas improvisadas en directo desde inalámbrico. Guionizar unas pautas para la presentadora.
Publicidad+Ráfaga	Cinta	33"	11'30"	La presentadora va a publicidad 5". Publi 25". Ráfaga de 3".
Presentadora	Directo	10"	11'40"	Introducción Entrevistas
Entrevistas	Cinta	2'33"	14'13"	Entrevista 2'30" + Ráfaga 3"
Presentadora +Experto	Directo	15"	14'28"	Despide al experto. E introduce el drama
Drama	Directo	3'	17'28"	
Ráfaga+Publicidad	Cinta	36"	18'01"	3"Ráfaga+30"Publicidad+3" Ráfaga
Presentadora	Directo	14"	18'15"	Aquí la presentadora anuncia la festicurta.
Festicurta	Cinta	40"	18'55"	Spot festicurta
Presentadora	Directo	20"	19'15"	Da paso a la actuación musical y despide el programa
Actuación musical	Directo	4'		
SIGUE				



TRATAMIENTO

Localización secuencial de la acción en su escenario correspondiente.

Se describen las tramas principales y secundarias, acciones, escenarios y los personajes, incluyendo sus relaciones. En resumen, nos responde a las preguntas de quien, qué, cuando, donde y como.

Narración en presente, exposición dinámica de la acción y descripciones concisas y visuales.

Puede contener algún tecnicismo que facilite la visualización (movimientos de cámara o tipos de plano).

Aporta más detalles que la sinopsis que sería una simple redacción de la escaleta.

Con él podremos estimar el plan de rodaje, presupuesto estimado, memoria de localizaciones, etc...

Proporciona una idea bastante exacta del guión definitivo. Es prácticamente un guión sin diálogos.

EXT. PUERTO DE LA CORUÑA. DÍA

Los tripulantes de la gran fragata María Pita comienzan a subir a bordo en medio del trasiego de decenas de personas que van y vienen ultimando detalles.

Balmis acompaña a los dos niños seleccionados previamente. En sus brazos vemos los primeros efectos de la enfermedad. Les pide que no se rasquen por más que le pique y sobre todo no pueden olvidar lo más importante: está terminantemente prohibido acercarse al resto de los niños. Si lo hacen contagiarán antes de tiempo la enfermedad al resto.

Salvany coordina las labores de embarque. Les pide a los mozos que tengan mucho cuidado con su equipaje.

Isabel aparece unos minutos antes de partir. Es consciente de que no puede disuadirles para que no se lleven a los crios, pero le preocupa lo que les pueda pasar durante el viaje. Tal vez, ella...

Balmis se niega rotundamente. Va a ser un viaje demasiado duro para una mujer. Isabel les ruega que la lleven con ellos.

En cubierta los niños empiezan a corretear. Uno de ellos tira unas jaulas con gallinas. Las aves se escapan y un par de marineros se ven obligados a correr tras ellas.

Salvany se acerca a Balmis e Isabel. Ésta no parece rendirse. ¿Cuánto tiempo piensan que podrán mantener a esos 20 niños callados y en fila india? No cree que el Doctor o Salvany se sacrifiquen todo el día detrás de ellos. Sabe por experiencia que tanto niño encerrado puede llegar a ser muy molesto.

Salvany asevera que no piensa regalarle un billete al nuevo continente, ni pagarle sueldo alguno si eso es lo que está tramando. Isabel promete trabajar de sol a sol... gratis.

Balmis parece ceder, pero le advierte que a partir de ahora esos niños dejan de ser tales para convertirse en parte de su proyecto científico. No permitirá ninguna intromisión en sus métodos ni en su trato con ellos. Isabel acepta sin dudarle y sube rauda a la María Pita. Los niños se alegran al verla.



EL GUIÓN, aspectos básicos

El guión es la base y herramienta fundamental sobre la que construiremos nuestra obra audiovisual.

Ponemos en palabras el conjunto de imágenes mentales que hemos generado a partir de una idea y con las que construiremos la historia.

Dos características a destacar del guión es que debe ser flexible y estar abierto a modificaciones, no debería plantearse como algo fijo o cerrado.

Un guión se divide en secuencias, su equivalente en teatro serían los actos. Cada secuencia se subdivide en escenas y cada escena comprenderá uno o varios planos.

Estructura interna del guión. Composición dramática

Estructura de tres actos:

- Planteamiento
- Nudo
- Desenlace

Nuestra historia comenzará con un **planteamiento** que proporcionará la información necesaria para que esta arranque. Nos marcará el estilo y tono de la narración.

Puede incluir lo que denominamos **detonante**, elemento que pone en marcha a la acción. Durante el primer acto planteamos el tema central y se nos va dando la información necesaria sobre la historia, personajes,...que nos ayudan a seguirla.

Al planteamiento y primer acto pone fin un **primer punto de giro**, que suele ser un cambio de rumbo en el nudo argumental y que nos lleva al siguiente acto, generalmente introduciendo nuevas preguntas, tramas, personajes, cambio de escenario...

En el segundo acto o **nudo**, se desarrollará el **conflicto** planteado en la historia, hasta alcanzar el **segundo punto de giro** que acelera la acción y nos lleva al tercer acto en el que se llegará a la **conclusión** o **desenlace** de la historia.

Para llegar al desenlace se irá construyendo en este tercer acto lo que denominamos **climax**, momento en que el problema se resuelve y la tensión se termina.





A grandes rasgos...

Modalidades según el tipo de elocución:

Narración. Relato de los hechos y acciones.

Descripción. En este caso presentamos objetos, describimos su imagen y podemos explicar sus cualidades, etc.

Diálogo. Una conversación sostenida entre varios personajes

Funciones de los diálogos:

Transmiten información para seguir la historia

Dirigen la atención

Indican el tono del audiovisual

Hacen avanzar la historia

Nos presentan y caracterizan a los personajes y establecen las relaciones entre ellos

Lo visual es siempre más importante que el diálogo, no debemos olvidar que las imágenes están llenas de información.

No olvidar que:

La historia se cuenta con imágenes

Los diálogos deben ser un complemento

Cuanto más se pueda explicar visualmente mejor, ya que el público asimila y recuerda mejor las imágenes que los diálogos

No hay que excederse en las descripciones

Tipos de guión:

Original o adaptado

De iniciativa propia o iniciativa ajena



Proyecto de un GUIÓN ARGUMENTAL

Nace de una idea, a partir de la cual surge la trama principal o *story line*, que abarcará la presentación del conflicto, el desarrollo del mismo y la solución final.

Lo que caracteriza fundamentalmente a este tipo de guión es el “conflicto” que va a ser el motor de la acción y eje argumental.

Para presentarlo adecuadamente desarrollaremos:

Idea

Story line o trama principal

Sinopsis, resumen de la historia

Tratamiento (desarrollo de la trama o tramas)

Guión literario



Proyecto de un GUIÓN DOCUMENTAL

Cuando queremos dar a conocer un tema o información de interés sobre algún aspecto de la realidad.

El documental es una representación no sólo de las cosas sino de las relaciones que (en la vida) hay entre las cosas.

Un documental, independientemente de su temática, se va a caracterizar por:

Basarse en hechos, no en ficción. Tiene que ser veraz, tanto en los hechos, acciones, personajes, conflictos, emociones...

Tiene que ser flexible. En contraposición a las películas de ficción, los documentales no tienen unas directrices visuales o conceptuales fijas, tenemos que estar abiertos a lo inesperado, es imposible que podamos prever todos los acontecimientos, como se van a desarrollar los diálogos de una entrevista...algo inherente a su reflejo de la realidad.

Lleva implícito menos control

Suelen llevar a la reflexión y pueden inspirar cambios en la audiencia, tanto a nivel social, como personal.

En el documental la idea o materia de la que queremos dar información o tratar es lo fundamental, lo más relevante y eje principal.

La credibilidad es la clave en un documental. Debemos creernos lo que vemos, tener confianza en la veracidad de lo que se nos presenta.

La forma es más importante que la fórmula. No hay una receta única para los documentales, cada tema deberá tratarse y mostrarse de la forma más interesante posible, teniendo muy en cuenta al público al que irá dirigido.



Proyecto de un GUIÓN DOCUMENTAL (Cont.)

Algunas **preguntas prácticas** que nos deberíamos hacer:

Porqué tenemos que hacer este vídeo? qué interés tiene el tema?

A que tipo de audiencia va a ir dirigido?

Cuanto sabe esa audiencia del tema que queremos desarrollar?

Cuales van a ser las características técnicas del audiovisual, B/N, color, vamos a usar animaciones...?

Con qué presupuesto contamos?

Desarrollaremos:

Idea

Sinopsis

Investigación previa

Localización de los escenarios y personajes

Guión técnico

Guión final, fruto de la edición

La profundidad con que trataremos el tema y la duración del documental vendrán condicionadas por el público objetivo al que vaya dirigido.

Sea cual sea el tipo de documental, el tratamiento del tema tiene que buscar el **interés** del público.



Proyecto de un GUIÓN DE REPORTAJE

El reportaje es un trabajo periodístico de carácter informativo relativo a un determinado tema, personaje, suceso...

El reportaje se caracteriza por su actualidad e inmediatez, lo que va a condicionar la elaboración del guión, en muchos casos no será posible disponer de un guión completo, siendo habitual disponer de una escaleta que nos servirá de guía y en la que incluiremos las localizaciones y, en el caso de tratarse de una entrevista, a quienes vamos a entrevistar y preguntas a realizar

La edición suele dar lugar al guión final.

La duración suele ser muy variable, desde 2-3 minutos hasta una hora.

Proyecto de un GUIÓN PUBLICITARIO

En 20-30 sg vamos a mostrar las excelencias de un determinado producto con la intención de hacerlo atractivo y que el público lo compre.

Se suele caracterizar por una gran inventiva y originalidad, ya que en muy pocos segundos debemos atraer la atención, transmitir un mensaje y convencer.



Proyecto de un GUIÓN INDUSTRIAL

Enfocado a dar a conocer en profundidad algún producto o servicio de una determinada empresa, más que con carácter publicitario, con la intención de que se conozcan mejor, tanto a nivel interno, como externo, esos productos y servicios.

Tiene la estructura de guión publicitario, pero se desarrolla formalmente como un documental o reportaje.

Suele ser menos impactante y original que un trabajo publicitario, pero por contra, más veraz, mejor documentado y científico.

Proyecto de un GUIÓN INSTITUCIONAL

Aquél promovido por un Organismo Público o Institución para llamar la atención sobre un tema de interés general.

Generalmente se busca concienciar a la ciudadanía sobre un tema concreto, que se considera de importancia por su interés o gravedad.



GUIÓN LITERARIO

Es trabajo específico del guionista.

Los diálogos (si los hubiera), acciones, relaciones y localizaciones estarán completamente desarrolladas.

No incluirá indicaciones de carácter técnico.

La estructura básica será la de: Planteamiento-desarrollo-desenlace.

Los diálogos deben enriquecer dialécticamente la imagen, aportar algo.

Para calcular la duración aproximada de un guión, tomar como regla:

1 página = 1 minuto

Hoja blanca DIN A4

Tipografía: courier New (12)

Interlineado sencillo

Márgenes izquierda y derecha de 2 cm aprox

Texto alineado a la izquierda, sin justificar

El estilo de redacción será:

Uso de tiempo presente

Estilo sencillo y directo

Frases sencillas, sin adverbios ni oraciones subordinadas, sin recursos literarios salvo el símil y la metáfora

Las normas de puntuación nos ayudarán a marcar el ritmo

Las páginas se numerarán en la parte inferior derecha

Número de página → 2.

DIANE
Yo, Rufo, creo que... te quiero.
Rufo se acerca, la mira emotivamente y la besa.

RUFO
Cariño... Transición
↓
FUNDE A:

EXT. TERRAZA CASA DE RUFO - DÍA ← Encabezado de Escena

Diane, sentada en la terraza y vistiendo únicamente una
camisa de Rufo, mira soñadora el paisaje urbano.

RUFO (OFF) ← Voz
¡¡Cariño?! ¡El desayuno!

Diane se vuelve. Entra Rufo en la terraza, descalzo, en
vaqueros y sin camiseta, y con una bandeja con los desayunos.

RUFO (CONT'D)
Los zumos, los cafés, las
tostadas... y las servilletas.

Diane mira su servilleta de papel, en la que hay escrito:
"¿TE QUIERES CASAR CONMIGO?"

DIANE ← Personaje
(impactada)
¿Estás en serio?

RUFO
(normal, como si nada)
Muy en serio.

Emocionada, Diane se levanta, le besa y se sienta sobre él.

DIANE ← Acotación (o Paréntesis)
(casi llorando)
Me encantaría decirte que sí, pero
todavía... no puedo. Yo, yo...

RUFO ← sin justificar
¡Shhh! Si te hace sufrir, no lo
digas.

DIANE ← Diálogo
Estuve a punto de casarme. Pero el
día de la boda, el hijo de puta me
traicionó con mi mejor amiga. Ya
está, por fin te lo he contado.
← 34 caracteres como máximo →



GUIÓN LITERARIO (Cont.)

Descripción:

Lo que verá el espectador. La acción, lo que hace el personaje, etc.

Encabezamientos en mayúsculas subrayado y/o negrita (nunca en cursiva)

El bloque con la descripción va alineado a la izquierda y ocupa todo el ancho de la línea

Diálogo:

El nombre del personaje suele ir centrado y en mayúsculas.

Se escribe al lado cuando el personaje no está en pantalla: En off/off/O.S (out screen)

Debajo del nombre van las acotaciones si tiene (matices físicos o emocionales)

Debajo de la acotación va el diálogo

GUIÓN DE TRABAJO

Desarrolla la narración por secuencias o escenas.

Incorpora la totalidad de acciones y diálogos.

Es una especie de guión técnico al que se añaden todos aquellos datos que necesitamos precisar para la grabación: horas, orden de grabación, atrezzo, localización...

Número de página → 2.

DIANE
Yo, Rufo, creo que... te quiero.
Rufo se acerca, la mira emotivamente y la besa.

Cariño... RUFO

Transición
↓
FUNDE A:

EXT. TERRAZA CASA DE RUFO - DÍA ← Encabezado de Escena

Diane, sentada en la terraza y vistiendo únicamente una camisa de Rufo, mira soñadora el paisaje urbano.

RUFO (OFF) ← Voz
¡¡Cariño?! ¡El desayuno!

Diane se vuelve. Entra Rufo en la terraza, descalzo, en vaqueros y sin camiseta, y con una bandeja con los desayunos.

RUFO (CONT'D)
Los zumos, los cafés, las tostadas... y las servilletas.

Diane mira su servilleta de papel, en la que hay escrito:
"¿TE QUIERES CASAR CONMIGO?"

DIANE ← Personaje
(impactada)
¿Estás en serio?

RUFO
(normal, como si nada)
Muy en serio.

Emocionada, Diane se levanta, le besa y se sienta sobre él.

DIANE
(casi llorando)
Me encantaría decirte que sí, pero todavía... no puedo. Yo, yo...

RUFO
¡Shhh! Si te hace sufrir, no lo digas. ← sin justificar

DIANE
Estuve a punto de casarme. Pero el día de la boda, el hijo de puta me traicionó con mi mejor amiga. Ya está, por fin te lo he contado.

← 34 caracteres como máximo →

Annotations in the image:
- "Descripción" points to the scene header and action lines.
- "Acotación (o Paréntesis)" points to the character's physical/emotional state in parentheses.
- "Diálogo" points to the character's spoken lines.
- "Personaje" points to the character's name in all caps.
- "sin justificar" points to Rufo's line.



GUIÓN TÉCNICO

Es la base de la realización y es responsabilidad del realizador, quien adapta el guión literario e incorpora las indicaciones técnicas necesarias de forma precisa.

Es una planificación rigurosa que incluirá secuencias, escenas y planos.

Un buen guión técnico, lo más exacto y concreto posible, redundará en un buen desarrollo del plan de trabajo y en que nos ajustemos lo más posible al presupuesto estimado.

En el guión técnico se incluirá información referente a:

Unidades visuales en las que vamos a dividir el guión literario, planos, secuencias y/o bloques,

Secuencias mecánicas, unidades de grabación

Numeración cronológica y sucesiva de los planos

Definición de cada plano (tamaño del plano, angulación óptica, iluminación, etc)

Efectos especiales (FX), como B/N, Slow motion, etc.

Modos de transición entre planos, escenas y secuencias: corte, encadenado, cortinilla...

Indicación de los sonidos incorporados: música, efectos de sonido,...

Toda la acción

Todos los diálogos

Todas las descripciones técnicas

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



STORYBOARD O GUIÓN GRÁFICO

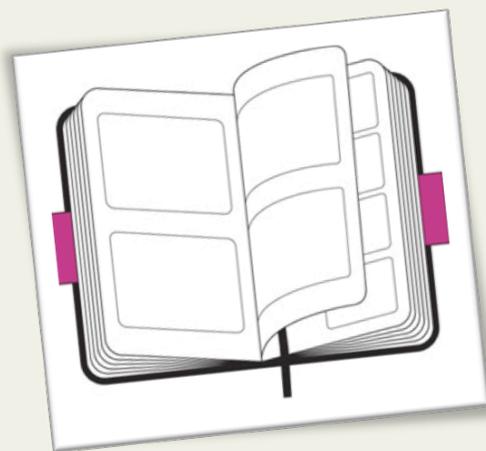
Es el guión en viñetas o ilustraciones, ordenadas en secuencia. Nos ayudan a entender la historia de una manera más “visual” y sirven de guía al realizador y operadores, sobretodo en secuencias complejas.

En él se determina el tipo de encuadre, ángulo de visión que se utilizará y movimientos de cámara.

Proporciona una disposición visual de acciones tal y como deben quedar registradas por la cámara.

Además de los bocetos o dibujos más o menos elaborados (en B/N o color), incluirá anotaciones e instrucciones para el equipo de trabajo.

Muy empleado en publicidad y animación.



Project Title _____ Page _____ of _____
Describe or Sketch Video Scene # Outline your Script or Voiceover Production Notes

Describe or Sketch Video Scene # Outline your Script or Voiceover Production Notes

Describe or Sketch Video Scene # Outline your Script or Voiceover Production Notes

Describe or Sketch Video Scene # Outline your Script or Voiceover Production Notes

Describe or Sketch Video Scene # Outline your Script or Voiceover Production Notes

Project: _____ Date: _____
 Director: _____ Storyboards: _____
 1st A.D.: _____ U.P.M.: _____
 Page: _____

Scene Shot # _____
 Location _____

Scene Shot # _____
 Location _____

Scene Shot # _____
 Location _____



GUIÓN PILOTO

Cuando vamos a realizar una serie en la que se incluyen un determinado número de capítulos , con sus correspondientes guiones, es habitual que se redacte y presente un guión que servirá de modelo y referencia de cómo será la serie.

Con este guión piloto normalmente se realiza lo que se denomina capítulo piloto, que nos permitirá valorar la viabilidad de la serie.

También nos va a permitir establecer una consistencia visual y de formato, que favorecerá su identificación por el público



Errores y aciertos a la hora de escribir un guión

Errores:

- Utilizar un lenguaje rebuscado y ampuloso.
- Diluir las situaciones sin profundizar en ellas. Falta de acción e interés.
- Excesivos problemas técnicos. Poner en el guión cosas que no se pueden hacer.
- Confusión en las situaciones, en los personajes y/o en los diálogos.
- Escenas inútiles, frases inútiles, personajes inútiles.
- Terminar la acción con un final ilógico, burdo, creando una sensación de decepción.

Aciertos:

- Que la atención y el interés del lector/espectador se sientan constantemente atraídos por la imagen.
- Mantener un ritmo constante y creciente desde el principio al final del guión.
- Todo debe quedar claro en las imágenes y en el diálogo. Eliminar toda situación dudosa.
- La imagen debe predominar sobre el diálogo.
- Arrancar el guión con una situación directa despertará el rápido interés del lector/espectador.
- Hay que escribir el guión siguiendo rigurosamente el proceso lógico, etapa por etapa, sin saltarse ninguna.
- Narrar la acción en presente. La imagen debe ser vista, siempre, en presente.



BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA :

- Aranda, D. *Guión audiovisual*. Editorial OUC, Barcelona, 2006.
- Barroso, J. *Introducción a la realización televisiva*. IORTV, Madrid, 1988
- Bellot Rosado, C. *El guión: presentación de proyectos*. IORTV. 2002
- Borras, J; Colomer, A. *El guión del vídeo didáctico*. Alta Fulla, Barcelona, 1987.
- Chion, M. *Cómo se escribe un guión*. Cátedra, Madrid, 1990.
- Comparato, Doc. *De la creación al guión*. IORTV, Madrid, 2002.
- Cooper, Pat. *El guión del cortometraje*. IORTV, Madrid, 2002.
- Feldman, S. *Guión argumental. Guión documental*. Gedisa editorial, Barcelona, 1990.
- Heras, M. *Cómo mejorar un guión*. Plot ediciones, Madrid, 2002.
- León, B. *El documental de divulgación científica*, Paidós, Barcelona, 1999.
- Miquel Francés. *La producción de documentales en la era digital*. Editorial Cátedra, Colección: Signo e Imagen. Madrid, 2003.
- Puig, J.J. *Cómo ser guionista de cine, radio y TV*. Mitre, Barcelona, 1986.
- Rabiger, M. *Dirección de documentales*. IORTV. MADRID, 2001
- Sánchez-Escalonilla, A. *Estrategias de guión cinematográfico*. Ariel Cine. Barcelona, 2002.
- Sanz-Magallón, A. *Cuéntalo bien. El sentido común aplicado a las historias*. Plot Ediciones, Madrid, 2007.

Enlaces web recomendados para más información y recursos:

Sobre storyboards: <http://accad.osu.edu/womenandtech/Storyboard%20Resource/>

How to make a storyboard: http://www.youtube.com/watch?v=65_3bq_0eSY

Storyboarding tutorial: <http://www.youtube.com/watch?v=B4ekzThzj0&feature=related>

Free Film Software: <http://www.freefilmsoftware.co.uk/>

Storyboard Pro Software: <http://www.atomiclearning.com/storyboardpro>

Zadie-Free stuff: <http://zadie.com/free-stuff/>

Final Draft: <http://www.finaldraft.com/> (software para escribir guiones)

Creación de proyectos audiovisuales con Celtx:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-general/631-creacion-de-proyectos-audiovisuales-con-celtx>