

LA ESCRITURA AUDIOVISUAL: GUIÓN LITERARIO, GUIÓN TÉCNICO y ESCALETA

1. La idea y el guión.

Todo producto audiovisual, ya sea programa, película, cortometraje, documental... pasa por el papel escrito, parte de una idea volcada en el papel. El comienzo de todo proyecto está basado en la palabra escrita. Si queremos contar algo en imágenes, primero tenemos que aprender a exponerla por escrito.

Por otra parte, el guion, la idea en el papel, no es una obra literaria, es una herramienta. No es una obra dirigida a un lector, sino una historia para ser convertida en imágenes.

Además, sin buen guión no puede haber una buena historia audiovisual, no puede haber un buen resultado.

El guión

El guión es una estructura que cuenta una historia. Es la forma escrita de una narración audiovisual.

Cualquier narración estructurada cuenta con tres aspectos:

1. El contenido: es lo que vamos a contar, la acción, los hechos. Su resumen es el tema.
2. El significado: es el mensaje.
3. La forma: es el cómo contamos la historia, de las técnicas narrativas que empleamos y de la estructura que adopta.

El guión es una herramienta para todo el equipo de trabajo implicado en la producción que tiene que proporcionar la siguiente información:

- Define y delimita los personajes.
- Determina los lugares, escenarios, localizaciones... donde la acción tiene lugar.
- Desarrolla los elementos necesarios para la ejecución del producto audiovisual.

2. La división del tiempo en una narración audiovisual.

El lenguaje audiovisual fracciona la realidad en tiempos y espacios verosímiles. Desde los comienzos del cine se usó el término secuencia para denominar las divisiones más extensas de una película. Pero una secuencia puede constar de diversas escenas, que a su vez están constituidas por una sucesión de planos o tomas. Actualmente este concepto ha evolucionado y tenemos:

ESCENA

Denominamos escena a aquel fragmento de la narración que sucede en un mismo espacio y tiempo. Es decir si cambiamos de lugar, cambiamos de escena y si cambiamos de tiempo, también cambiamos de escena.

Dependiendo de la bibliografía que consultes, el tema se puede complicar mucho más.

La escena de la ducha en Psicosis de Alfred Hitchcock:

Con los cambios de plano se pasa de un punto de vista a otro de la acción (la víctima y el asesino). Este montaje permite que el espectador sepa más de lo que sabe la chica en la ducha, lo que le hace vivir la escena de una manera muy intensa, con el suspense que produce

saber que algo va a pasar en cualquier momento. Además, el montaje permite incrementar el ritmo en el momento del clímax. Hasta que la chica entra en la ducha los cambios de plano se producen de forma pausada, pero en el momento del asesinato la velocidad de montaje y la música de **Bernard Herrmann** se intensifican, produciendo un vértigo que contrasta con la calma anterior y posterior. En esta escena se utilizan 70 planos en un minuto, produciendo la impresión de continuidad y logrando que el conjunto sea más potente que la suma de las partes, más gráfico y aterrador.



SECUENCIA

La secuencia, es un conjunto de escenas que tienen un sentido completo.

La secuencia de inicio de *Sed de mal* de Orson Welles

La toma larga puede tener su desarrollo interno y su propia estructura formal. En este plano-secuencia de *Sed de mal* (*Touch of Evil*, 1958) **Orson Welles** nos muestra con un único plano de tres minutos y veinte segundos signos y situaciones que presentan algunas de las claves de la película. La cámara, montada sobre una grúa, cambia continuamente el encuadre, llevándonos desde planos detalle a generales, mostrando distintos espacios y puntos de interés.



PLANO

En el contexto de la filmación. Un plano es el fragmento de película comprendido entre el inicio y el final de la filmación (en una cámara de video, entre que apretamos el botón para comenzar y volvemos a apretar para terminar. En una cámara de cine, mientras pulsamos el disparador).

En el contexto de la edición. Un plano es un fragmento de película que no tiene ningún corte.

TOMA

Cada una de las versiones (repeticiones) de un mismo plano.

3. El ritmo.

Podemos definirlo como la impresión de dinamismo dada por la intensidad dramática, la duración de los planos y los efectos del montaje, que es donde se construye de forma más clara.

Sin embargo, ya en la elaboración del guión hemos de ir imprimiendo ritmo a nuestro proyecto.

La clave para dar con un ritmo adecuado está condicionada a según lo que estamos contando, a la intención comunicativa, y al contraste entre los distintos ritmos adoptados en la obra audiovisual.

4. Personaje, conflicto y drama.

Un guión es una historia escrita con una estructura para ser usada como herramienta para construir una historia en imágenes. En esa historia encontramos tres elementos básicos: el personaje (individual o colectivo, persona o no, etc.), el drama (la acción), y el conflicto.

4.1. El personaje.

Es un elemento capital en toda narración. Para construir a los personajes, el guionista tiene que ser un gran observador de la realidad, debe investigar por tanto aquellos perfiles que le interesan en función de la obra audiovisual que se plantea construir.

Hay que fijarse por tanto en todas las dimensiones que describen a una persona y definir las:

Perfil físico: cómo es, cómo viste, cómo camina, cómo habla, qué lenguaje utiliza, cómo se sienta, cómo come...

Perfil psicológico: qué piensa, qué siente, cuáles son sus reacciones, si sonrío al hablar o no, si tiene mal carácter, qué le gusta hacer en su tiempo libre, etc.

Perfil social: en qué trabaja, dónde nació, quienes son sus padres, si tiene hermanos y su relación, cómo trata a la gente, etc.

Por otra parte, hay dos tipos de personajes en una narración, sea del tipo que sea:

Personajes planos: aquellos perfectamente definidos, que no evolucionan en la historia. Suelen ser personajes secundarios, aunque no siempre, y suelen tener características y desempeñar un papel concreto, como ser el gracioso, el tipo duro, el bonachón, el malo, etc. Suelen tener un tag o rasgo específico que los define y que se repite.

Personajes redondos: evolucionan en la historia y suelen ser complejos. Son más difíciles de clasificar en la narración.

Finalmente, hemos de añadir que caracterizaremos a los personajes mediante:

- lo que hacen,
- cómo son, física y psicológicamente,
- lo que dicen,
- y cómo los ven los demás en la narración.

4.2. Acción (o drama) y trama.

Acción y drama significan lo mismo. Drama viene de una palabra griega que significa acción. La acción es lo que cuenta la historia, es decir, los hechos que suceden de cuyo resumen saldría el tema. De esta acción surge la estructura de planteamiento, nudo y desenlace. Un ejemplo sería la acción de El Señor de los Anillos: cuenta la historia del viaje para destruir el anillo ya que si no se destruye, el mal se hace presente en el mundo de ficción creado por Tolkien.

Respecto a la trama, que significa entrelazado, es la forma en que se presenta la acción, la disposición estructural de la historia en el producto audiovisual, de cómo nos van contando la acción.

5. Los diálogos.

Una vez colocados los personajes en una situación interesante (una acción con su conflicto) los diálogos van a ser una parte fundamental. Escribir un buen diálogo es una tarea difícil, para lo cual existen, como ya sabemos, las figuras especializadas de los dialoguistas.

Las funciones del diálogo en una historia son:

- Dan una información sin detener la acción.
- Revelan emoción.
- Caracterizan a los personajes.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que en un diálogo es importante lo que se dice, pero también lo que no se dice y se deja intuir. El silencio, lo implícito, lo que se dice para significar lo contrario a lo que se expresa... forma parte de un diálogo brillante.

6. Los recursos narrativos.

Son los recursos de todo escritor o guionista para dar forma a lo que cuenta de una manera adecuada a lo que cuenta, al mensaje que quiere transmitir, y a suscitar el interés del espectador. Son las siguientes:

6.1. La focalización: es la elección del punto de vista desde el que vamos a contar la historia que condiciona la forma en la que vamos a presentar la información. Hay tres maneras básicas, pero que se entremezclan, si bien suele haber predominancia de una sobre otra en cada narración.

1. Focalización externa: consiste en ir cambiando el punto de vista de la cámara de forma que el espectador ve la escena desde sucesivos lugares externos a la acción. El espectador, por ello, sabe más que los personajes, tiene una posición privilegiada, domina lo que ocurre. Es la más usada.
2. Focalización cero: el hilo conductor es un narrador omnisciente que conoce todo lo referente a la historia y lo va contando. Se manifiesta con voz en off. Se suele combinar con las otras focalizaciones (pensemos en Ciudadano Kane, en El nombre de la rosa...).
3. Focalización interna: es la narración contada desde el punto de vista de un personaje de manera que el espectador se identifica con él. El espectador va conociendo lo que pasa al mismo ritmo que el personaje y carece de información privilegiada, por lo que padece y sufre con el personaje. También, como en la anterior, se mezcla con la focalización externa.

6.2. La administración de la información: consiste en ir dosificando la información. Por lo general, damos mucha información al principio para el planteamiento, y luego la vamos reduciendo para la creación del suspense.

Por otra parte, no renunciaremos a repetir determinadas informaciones importantes aunque las presentemos a diferentes maneras.

En esta administración de la información, para hacer creíble la historia, aunque sea fantasía, tenemos que justificar todo lo que contamos. Si no justificamos, el espectador desconectará y desconfiará. Esta justificación, por otra parte, hace coherente a la historia, además de servir de elemento de cohesión.

6.3. La dramatización: consiste en dar intensidad dramática a lo que estamos contando de forma que hagamos al espectador poner atención en la importancia que tiene ese momento. Emocionamos al espectador intensificando sentimientos y jerarquizando acontecimientos dando más importancia a unos que a otros.

6.4. La elipsis y para-elipsis: la elipsis es la eliminación de lo superfluo en la narración. La para-elipsis es la ocultación que hace el personaje de la narración de algo, de un dato de importancia capital, lo que genera en el espectador interés.

Las elipsis son fundamentales para la creación del ritmo narrativo.

6.5. El suspense y la sorpresa: son dos recursos que a veces se confunden. En el suspense el espectador conoce una información (que los personajes desconocen) y jugamos con las emociones. En la sorpresa, ni el espectador ni el personaje conocen lo que va a ocurrir, originando sobresalto. La sorpresa puede constituir un punto de giro. Es muy efectista para hacer reír, hacer avanzar la acción, etc.

6.6. La anticipación: ligado a los anteriores, de forma inconsciente el espectador figura lo que va a ocurrir después, aunque si lo adivina el espectador parece sentirse molesto y desconecta de la historia. Por ello, el guionista debe darle información, pistas, para que el espectador anticipe, y luego sorprenderlo, para mantenerlo enganchado a la historia.

Algo importante también es que si se crea expectación, nunca se puede dejar de resolver, porque frustra las expectativas del espectador.

6.7. Sembrar y cosechar: se trata de ir dando datos al espectador de manera que luego los utilicemos para resolver secuencias o la acción principal. Es un recurso narrativo que da mucha cohesión al audiovisual.

6.8. La trampa: se trata de una estrategia que empleamos para desviar la atención y la anticipación del espectador dejando pistas falsas. De esta manera sorprenderemos más fácilmente.

6.9. El descanso: a lo largo del desarrollo dramático es necesario incluir algunas escenas en la que el interés y la tensión se relajen, lo que hace más creíble la historia. Suelen sustentarse en personajes secundarios.

6.10. El calderón: el calderón o énfasis es una forma de detener la atención sobre un detalle, un gag, una réplica, para acabar una escena importante o para anunciar algo importante que va a ocurrir a continuación.

6.11. El gag repetitivo: se trata de un detalle gracioso, verbal o visual, concebido para ser repetido varias veces en el transcurso de la historia. Cuando al final, este gag se cambia, por ejemplo, genera sorpresa.

6.12. El Mac Guffin: es una excusa, algo muy importante para el personaje que para es espectador no tiene importancia, pero que da un motivo al personaje para que inicie su periplo por la narración. Así, es Mac Guffin sería el documento secreto que busca el espía, la fuente de la eterna juventud que busca el explorador, el santo grial de El Código da Vinci, etc.

7. Estructura clásica de una narración.

Es la estructura heredada del teatro clásico, de sus famosos tres actos que coinciden con el planteamiento, nudo y desenlace. Esta estructura se aplica a la construcción del guión también. No hay que olvidar que cada uno de estas partes, a su vez, tiene que constar de sus tres actos también, es decir, para dar paso al segundo momento, el nudo, hay que haber contado hábilmente el planteamiento de una forma estructurada y discursiva basada en un planteamiento, un nudo y un desenlace. Pensemos en alguna secuencia narrativa que hemos visto al ver alguna película, y cómo estás cuentan una micro historia, tienen su planteamiento, su momento de tensión, y su resolución (Tiempos modernos, Tener y no tener, La reina de África, La naranja mecánica...).

A la hora de construir nuestra historia, nuestra estructura, hay que tener dos consideraciones:

a) La macro-estructura: es la historia vista desde lo alto, en su globalidad, encontrando los puntos clave de la misma, y decidiendo cómo comienza y cómo termina.

El momento del comienzo es el que se encarga de llamar la atención, captar el interés, plantear los interrogantes, dar la información necesaria al espectador para desarrollar la acción. Esto debe hacerse en los diez primeros minutos o diez primeras hojas del guión (considerando un guión medio de 90-120 hojas equivaliendo a 1 minuto del audiovisual igual a una hoja de guión). Aquí se cuenta el quién (el personaje), las circunstancias y cuál es el planteamiento narrativo que va a marcar todo el relato.

Por su parte, el final hay que saberlo antes de escribir todo el guión. Si queremos desarrollarlo coherentemente, hemos de saber hacia dónde nos dirigimos para ir apuntando a ese fin de una forma ordenada y que haga creíble la historia. Eso de que la historia se va construyendo a sí mismo, según muchos autores, es considerado como una solemne tontería.

b) La micro-estructura: es la aplicación de los tres actos en cada una de las partes importantes de una narración, ya sean los capítulos de una serie, ya sean las secuencias importantes de una historia, ya sea el planteamiento, o el nudo, o el desenlace.

8. La estructura del guión en la televisión.

Si bien lo dicho antes es aplicable tanto para una historia de cine como una pensada para la televisión, hemos de tener en cuenta que son medios totalmente diferentes.

En el cine se da una situación ideal, de un espectador totalmente concentrado en una sala oscura, sin publicidad, sin tener capacidad para cambiar de cadena. En la televisión no es así.

En el medio televisivo hay que competir con otras cadenas, con los pasos a la publicidad, elegir una duración determinada en función de la programación y de los espacios disponibles en la parrilla televisiva...; todo esto hace que hace que el guión ya en su diseño, esté condicionado, y sea necesario tenerlo en cuenta. De esta forma, hay que contemplar donde se puede cortar para dar paso a la publicidad, para que en ese momento el desarrollo dramático termine en un momento de máximo interés y los espectadores no se vayan; igualmente, el tiempo del programa debe ajustarse a los tiempos de emisión (teleseries de media hora, telefilmes de hora y media, documentales de media o una hora, etc.). Por otra parte, el guión debe ser lo suficientemente flexible para ir cambiando y ser modificado en función de arrancar puntos de audiencia frente a otras cadenas.

Para hacer un guión que funcione en televisión hay que saber qué tipo de audiencia es a la que nos dirigimos en función de una u otra franja horaria, con qué programas de otras cadenas se compite, y qué tipo de programas van antes y después del nuestro. Conocer a quiénes nos dirigimos es la referencia fundamental a la hora de diseñar nuestro guión. No podemos elaborar mensajes que conecten con la gente si no sabemos qué gente está disponible para ver nuestro programa.

Gracias a los actuales medidores de audiencia podemos saber minuto a minuto qué recursos funcionan y cuales no. Ello hará que vayamos modificando nuestros planteamientos para obtener más audiencia.

Todo lo dicho, al fin y al cabo, se resume en dos preguntas que parecen contrapuestas: ¿funciona nuestro programa?; y la segunda: ¿es bueno? La situación ideal sería que nuestro programa fuera bueno y que funcionara.

9. La construcción del guión.

9.1. Las ideas claras, y el formato profesional: lo primero, es que nuestra historia quepa en una cuartilla como dice García Márquez en Cómo se cuenta un cuento. Esto significa que hay que tener las cosas claras antes de escribirlo: "Si no puedes contar la historia en un cuartilla, resumirla en una cuartilla, entonces da por seguro que a la historia le falta o le sobra algo". Sería el resumen de nuestro argumento. Esta cuartilla sería la *story line*, 20 ó 25 líneas, que puede dar lugar a muchas historias según el tratamiento que se haga de ese resumen argumental.

Igualmente el tema, la idea central, debe ser resumido en una frase. Es la enunciación de la acción principal. Ejemplos: para Romeo y Julieta: "un gran amor supera a la muerte"; para La naranja mecánica: "la sociedad es la culpable de las conductas desviadas de algunos ciudadanos".

Por otra parte, las ideas, cuando vienen, hay que anotarlas, ya que se escapan fácilmente. Aunque sean las 2 de la mañana, si te llega una idea, dale soporte para que no se escape y luego se pueda desarrollar.

A la hora de escribir el guión, hay que hacerlo en formato profesional. Si no lo hacemos así, nadie lo va a leer, ya que se intuye que si no se conoce la forma de presentarlo, no se sabe el oficio. Un productor es alguien muy ocupado, en Hollywood tenemos la figura del lector de guión en la primera fase; ante tantos guiones que llegan, uno en formato no profesional va directamente a la papelera.

9.2. Dando forma: la sinopsis o argumento (o sinopsis argumental).

Es la síntesis de la historia que nos permite apreciar las posibilidades reales del proyecto. Suele tener entre 5 y 25 páginas. Va dirigido a personal especializado, productores y directores, acostumbrados a leer rápidamente y deducir la bondad de la historia.

- Delimita la historia en el espacio y el tiempo.
- Se describen a los protagonistas principales ya sean individuales o colectivos.
- Se marca el trayecto fundamental de la historia (la exposición del drama con su trama).

Frente a esta sinopsis, tenemos la sinopsis comercial, muy breve (unas líneas) y que no revela el final. Es la que nos aparece en la prensa, en las carátulas de los DVD, etc.

9.3. La escaleta.

Es la relación de la secuencias ordenadas narrativamente, donde se fijan los momentos de mayor interés. Así podemos observar globalmente todo el discurso y proceder a los ajustes necesarios para conseguir un guión equilibrado, permitiendo evaluar el ritmo del relato. Elegimos así los puntos donde cimentar la narración, su distribución, lo que vamos a contar y lo que vamos a eliminar para potenciar lo que contamos.

En resumen, la escaleta es un pre-guión importantísimo, par que todo el equipo empiece a trabajar: gracia a ella se puede elaborar presupuestos, realizar localizaciones, establecer contactos previos, selección de actores, necesidades técnicas y plan de rodaje.

La escaleta nos proporciona:

- Fragmentación del argumento en secuencias o escenas.
- Disposición de las escenas en el audiovisual (la trama).
- El tiempo y el lugar donde transcurre la acción.
- Características de las localizaciones.
- No se incluyen los diálogos.

10. El guión literario y su formato.

La escritura es la herramienta básica del cine y la televisión y si no hay texto no hay programa. No importan lo espontáneo que sea un programa; podemos estar completamente seguros de que detrás hay un guión siempre.

Los formatos del guión varían para acomodarse a las circunstancias de rodaje y no podemos escribir un formato cinematográfico de la misma manera que uno para la televisión multi-cámara. Los formatos de cine y de la televisión no son intercambiables.

Es un texto que debe servir de herramienta a muchas personas, directores, técnicos, actores...

Un formato normalizado no solo es una estructura y una pauta esencial para una técnica de rodaje específica, también sirve como un indicador para el tiempo de la historia. Una página de

guión en el formato apropiado genera, aproximadamente un minuto de tiempo en pantalla. Sin embargo, su tiempo de lectura debe ser de unos 15 a 20 segundos.

Un error frecuente es ser muy prolijos en las descripciones. Si por ejemplo, estamos contando una acción en la cual un joven va a buscar a una chica a su casa, y la chica es muy guapa, ésta abre la puerta, le ve y vuelve a cerrar la puerta en sus narices, es fácil extenderse en la descripción con muchos detalles. Eso no hay que hacerlo. Hay que recordar que hay que mantener esa equivalencia página de guión=minuto de proyección.

Otro error es hacer anotaciones técnicas en el guión literario: advertencias sobre posiciones y movimientos de cámara, iluminación, música... Sólo deben hacerse si son realmente imprescindibles para la perfecta comprensión del desarrollo dramático, si no, no se pone, es el guión literario, no el técnico. Los elementos técnicos serán realizados por el director/realizador posteriormente, constituyendo ese guión técnico.

Formatos de guión literario

Hay dos formatos, el norteamericano y el europeo. El primero fue el exportado por Hollywood y tiene las características formales siguientes:

- Se estructura en secuencias mecánicas o escenas donde incluimos la acción, la descripción de los personajes y los diálogos en directo.
- Título en mayúsculas y centrado (al comienzo del texto).
- No se enumeran las escenas. Esto se deja para el guión técnico.
- En el margen izquierdo, en mayúsculas incluimos el encabezamiento o copete:
INT/EXT LOCALIZACIÓN (sin detalles) DÍA/NOCHE
- Descripción de los personajes, lugares y acción ocupando todo el ancho de la página y a un espacio. Breves y precisas. Se escribe en presente.
- Dejando un doble espacio, en mayúscula y centrado, el nombre del personaje.
- Si el personaje no están en la imagen escribiremos VOZ EN OFF DE....
- Las acotaciones escénicas para el actor se escriben entre paréntesis a un espacio, debajo del nombre del personaje que habla y solo si son imprescindibles.
- El diálogo se sitúa en el centro de la página, de manera que forme un bloque de, aproximadamente, algo más de la mitad de la línea, y a un espacio.
- Aunque para indicar la transición de una escena a otra no es necesario hacerlo de una forma determinada, se suele escribir "CORTA A...", "ENCADENA A...", o "FUNDE A...", aunque éstas son acotaciones técnicas que generalmente decide el realizador. En caso de hacerlas, aparecen en el margen derecho, a doble espacio, y bajo la última línea que se haya escrito.
- No se cortan al final de página ni los diálogos ni las descripciones (esto interrumpiría la fluidez de la lectura).
- Se numeran las páginas, abajo y centrado.

El modelo europeo hace la presentación a dos columnas, de manera que la izquierda presenta todas las indicaciones visuales (acciones, objetos, y demás elementos visibles), y la derecha para los elementos sonoros, es decir, los diálogos, y en su caso, efectos y músicas. El resto de las normas del guión americano son iguales para este.

El guión de televisión

En televisión se usa el guión a dos columnas, en la izquierda para el vídeo y la derecha para el audio, lo que permite establecer una correlación directa entre lo que se ve y lo que se escucha.

En la columna de video se escribe todos los elementos visuales: escenarios, acciones, luz, objetos, personajes.

En la columna de la derecha, la del audio, contiene los diálogos, las locuciones en off, efectos de música, efectos.

11. El guión técnico

Una vez finalizado y trabajado el guión literario, se procede, sobre él, a confeccionar el guión técnico, que no es más que la planificación del guión literario para llevarlo a la pantalla.

De esta forma, incorporamos en la columna de la izquierda todas las indicaciones necesarias para el rodaje: iluminación, movimientos de cámara, encuadre, efectos visuales, modos de transición. El relato se fragmenta en unidades de rodaje o planos. Es a partir del guión técnico cuando podemos empezar a hablar del proceso de filmación.

Los planos se numeran correlativamente de principio a fin o bien dentro de cada secuencia. Esta es la numeración identificativa que aparece en la claqueta de cine cuando se rueda. Si grabamos en vídeo, este se hace mediante códigos de tiempo.

Por otra parte, en una técnica multicámara, se indica en cada plano el número de la cámara con que se realiza la toma, y, en su caso, una letra que indica el emplazamiento en que se encontrará sucesivamente (por orden alfabético), así como encuadres, movimientos de cámara, observaciones sobre el sonido, transiciones, etc.

Algunas de las informaciones que encontramos en un guión técnico son:

- -nº de escena
- -nº de plano
- -encuadre y tamaño de plano
- -movimiento y dirección de cámara y personajes
- -angulación, altura y posición de la cámara
- -cobertura en grados
- -óptica a utilizar
- -decoración
- -sonido
- -iluminación
- -efectos especiales, iluminación...

A estos datos se añade la descripción de la toma de sonido e incluso se puede completar con un plano y planta en el que se especifican las posiciones de la cámara y el orden de las tomas.

Se hará asimismo una descripción sintética de la acción que tendrá lugar en el plano, especificando el movimiento interno del personaje en el cuadro y el movimiento de la cámara, marcando claramente los desplazamientos.

Respecto a la banda sonora se describirán -normalmente en otra columna-, sus componentes, palabra, ruidos, efectos y música.

12. Story board

En ocasiones y cada vez más a menudo, se traslada el guión técnico a papel no con plantas de la escena, tiros de cámara o nomenclatura de planos sino de forma gráfica con el dibujo del encuadre que queremos y la angulación precisa. Es lo que llamamos story-board, que consiste en añadir a las especificaciones del guión técnico una viñeta dibujada en la que se representa el contenido visual de cada plano, formando luego una secuencia de dibujos que representan distintos momentos de la película

El story board es frecuente en las producciones publicitarias, dibujos animados y algunos filmes de ficción. Es particularmente útil en las acciones complicadas. En él, además de una viñeta indicativa del encuadre, se señalan los encuadres, ángulos, posiciones de miradas, posiciones de personas, disposición de proyectores de iluminación, grúas, travellings...

