

EL GUIÓN II

GUIÓN TÉCNICO

1. Guion técnico

El guion técnico es la **transcripción en planos cinematográficos** de las escenas definidas en el guion literario. Es un documento en el que director *planifica* la realización de la película incorporando al relato escrito indicaciones técnicas precisas como la **división en planos**, el **encuadre** de cada uno, los **movimientos de la cámara**, los detalles de **iluminación** o de **decorado**, los **efectos de sonido**, si el sonido diégetico o extradiégetico, si la escena está rodada en **interiores** o **exteriores**, y si finalmente transcurre de **día** o de **noche**.

El **guion técnico** es una *herramienta esencial* para dirección y ayudante de dirección, ya que es el punto de partida de un proyecto en el proceso de producción. Debe ser sólido, adecuado al público objetivo (target), con un duración ajustada a lo requerido, expresado en los estándares de la industria y que aporte de manera precisa los datos necesarios para su interpretación, producción y realización.

En un guion técnico tenemos que elegir la escena que va a rodarse en cada momento y determinar si se tratará de un plano master o no.

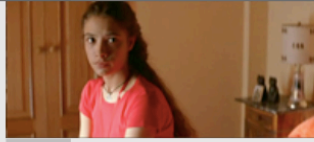
Un **plano master** es aquel en el que se rueda la escena completa, desde que comienza hasta que acaba. Normalmente suele ser el plano que se rueda en primer lugar para situar la acción y es el plano más abierto.

Aunque no existe un modelo marco de guion técnico, se manejan **parámetros** de aceptación general. De este modo, un buen guion técnico debe constar de::

- Una segmentación de la obra en *secuencias* y *escenas*, con anotaciones específicas referidas a la iluminación, el *atrezzo*, el maquillaje o cualquier otro elemento importante que sirva para construir la ambientación adecuada.

- Identificación específica y *numerada* de cada *plano*, detallando si su ubicación será en exterior o interior, de día o de noche.
- La posición y angulación de la cámara, el objetivo que va a usarse y el encuadre del plano.
- Una descripción sintética de la acción.
- La descripción de la banda sonora así como diálogos, efectos, música, voz en OFF y sonido diegético/extradiegético

Ejemplo de guion técnico (análisis de una parte de secuencia): «Volver», P. Almodóvar, 2006

SECUENCIA			
INT / SALÓN COMEDOR-DORMITORIO / DÍA			
FOTOGRAMA	NÚMERO DE PLANO TIPO DE PLANO MOVIMIENTO DE CÁMARA	DESCRIPCIÓN	DIÁLOGOS SONIDO FX
 01:32:48	P01 PMC	Raimunda abre la puerta del dormitorio.	B.S.O. Diegética. Comienza en la secuencia anterior y continua en ésta durante toda la secuencia hasta la mitad del P18 en el que cesa.
 01:32:51	P02 PM Subjetivo PAN Oblicua de derecha a izquierda.	En un movimiento de cámara vemos parte de la superficie de la cama de matrimonio hasta llegar a , la hija de Raimunda que está sentada encima, esperando encontrarse con su mirada, para con gestos de los ojos apoyados por su mano señalar hacia debajo de la cama.	PAULA (Susurrando, casi imperceptible, señalando con la cara y la mano) ¡Está abajo!

Uno de los elementos complementarios al guion técnico es la *planta de cámara*. La **planta de cámara** facilita el trabajo al director, al director de fotografía y a gran parte del equipo, ya que permite ver desde una *posición cenital* dónde queremos **colocar la cámara** en el decorado, así como **las luces**, o **los personajes**.

Al director le facilita saber que no va a hacer un salto de eje y que la escena va a cubrirse desde los ángulos que ha planificado. Asimismo le sirve para ver los **tiros de cámara** desde otra posición y modificar escenas. El director de fotografía, por su parte, puede hacer sus esquemas de iluminación con más precisión.

Aunque las plantas de cámara suelen bosquejarse de manera manual, existen aplicaciones online, como por ejemplo *Lighting Diagrams*, con iconos de personajes, cámaras y luces que facilitan su elaboración.

De manera general, suelen usarse iconos para indicar en el decorado dónde se ubicarán las *cámaras* (en forma de 'V' para representar el ángulo de la cámara); los *personajes* (con una vista de los hombros y un círculo o triángulo inscrito en él para indicar hacia dónde dirige la mirada); las *luces* (a menudo simbolizada con una 'U').

MODELO DE ICONOS PARA UNA PLANTA DE CÁMARA

