

## O GUIÓN NA CREACIÓN AUDIOVISUAL

---

*José - Eulogio Rouco Lamela*  
CEFOCOP - Santiago

### INTRODUCCIÓN

---

Dende a aparición dos novos deseños de área dentro do contexto da Reforma Educativa, a creación audiovisual entrou a formar parte dos contidos dun certo número de áreas formativas dentro do contexto da Loxse, e moi especialmente en áreas coma "Educación Plástica e Visual" na ESO, ou "Imaxe", nos Novos Bacharelatos.

A importancia que este medio de expresión adquire no novo sistema educativo vén dada tanto polo seu potencial de instrumento de comunicación coma polo seu carácter eminentemente formativo. A creación audiovisual vains valer para introducir uns conceptos novos, uns medios de expresión novos e unha nova linguaxe nas aulas.

Para a realización de producións audiovisuais é imprescindible aplicar unha metodoloxía básica que nos permita introducirmonos nos rudimentos da linguaxe cinematográfica. Desde

este punto de vista, o profesor debe partir de módulos de actuación que posibiliten levar a cabo con éxito unha experiencia audiovisual. Un destes módulos é o que fai referencia á creación do guión.

O obxecto deste artigo é, por unha banda, amosar dunha maneira simple como podemos realizar un guión na aula e, por outra, achegar algúns materiais (patróns, exemplos) de moita utilidade para escribir guións e, sobre todo, para lles aprender ós nosos alumnos a escribir guións.

### QUE É O GUIÓN

---

O guión é un dos elementos fundamentais da creación audiovisual. O cine, o primeiro produto audiovisual, formouse con base nun esquema industrial de produción que incluía centos de persoas. Para que cada unha destas persoas soubesen o que tiñan que facer en cada momento establecéronse unhas normas, creouse unha linguaxe propia e unha forma de a plas-

mar no papel que aínda están vixentes, e que temos que respectar cando escribimos un guión.

O guión débelle valer a cada unha das persoas que interveñen na rodaxe para unha cousa diferente: para o director é "a película"; o actor, pola súa parte, buscará só as partes que corresponden ó seu papel; o produtor será o encargado de organiza-la produción en función do guión; o director de fotografía procurará as localizacións e maila ambientación, etc.

O guión é, en fin, un instrumento polivalente que van manexar moitas persoas, das que unha grande parte non participa na súa redacción.

#### O GUIONISTA

---

O guionista non ten por que ser alguén relacionado coa filmación dunha película. Nos Estados Unidos adoitan ser profesionais moi ben pagos que case nunca interveñen na rodaxe. Un caso excepcional é Woody Allen, por exemplo, que escribe e dirixe as súas propias películas. Esta maneira de actuar é moito máis habitual en Europa, onde os directores son moitas veces guionistas das súas obras.

Nós, se queremos actuar como guionistas dunha produción audiovisual, debemos ter en conta que o noso traballo ten que estar suxeito a unhas normas e que estas deben ser com-

prendidas de maneira rápida e intuitiva por cantos vaian le-lo noso traballo. Temos que ter tamén moi claro o que é un relato cinematográfico, e temos que ter algo de experiencia na realización, ou coñece-los rudimentos da linguaxe audiovisual, se queremos obter bós resultados.

Por outra banda, escribir un guión non é complicado de máis. Abonda, en parte, con deseñar unha boa estrutura, ter unha idea de conxunto do argumento e sabe-lo que se quere contar. O demais pódese ir resolvendo no proceso; pero é importante que non pensesdes que un guión queda rematado desque poñáde-la palabra "fin" ó cabo dunha certa cantidade de folios. Aínda hai moito traballo por diante.

#### CARACTERÍSTICAS DO GUIÓN

---

Moitas veces, despois de remata-la edición/montaxe dunha película, vemos que o guión acaba esmorecendo dentro da papeleira ou en calquera sitio da oficina. Pero non se hai que asombrar, isto é o normal. O guión, ó fin e ó cabo, escíbese para servir de instrumento na realización audiovisual e non ten valor de seu, nin sequera valor literario.

Por outra parte, hai que indicar que os libriños que ás veces vemos nas librerías co suposto guión desta ou aquela película de sona non teñen nada que ver cun guión orixinal. Eses

libriños, e eses guións, fanse a posteriori describindo linealmente os contidos da película.

O guión ten algunhas regras, moi poucas, pero así e todo resulta útil segulas. O oficio de guionista é case sempre intuitivo, ás veces froito da profesionalidade, outras da necesidade, e en ningún caso é un oficio literario. Un guionista bo non ten por que ser un bo escritor. Hai grandes escritores que fracasaron cando se tentaron introducir no medio cinematográfico.

No tocante ás regras que se deben ter en conta para escribir un guión, hai que dicir tamén que estas non son inmutables, que cambian coas modas, os estilos e mailos gustos do mercado, e que case tódalas regras se poden resumir nunha: a necesidade de "Prender e mante-la atención do espectador"<sup>1</sup>.

Pero, por se acaso, velaquí algunhas normas básicas:

#### NO TOCANTE Á FORMA

---

1. O guión debe ter un formato estándar, e indicar de forma diferenciada as imaxes da película, o son da mesma e os cambios de secuencia (os cambios de escenario).

2. O guión debe ser claro, ordenado e manexable, polo seu carácter de instrumento de traballo que vai ser

transformado e manipulado de continuo.

#### NO TOCANTE Ó SEU CONTIDO

---

1. O guión debe describir "todo" o que se ve (IMAXE) e "todo" o que se oe (SON), e nunca outros contidos subxectivos que non se poidan percibir por medio de imaxes ou sons.

2. O guión debe estar escrito en PRESENTE, pois todo o que sucede na pantalla sucede en tempo presente. Incluso cando se retrocede no tempo, unha vez nesa época estamos en PRESENTE.

3. O guión debe conter sempre unha ACCIÓN.

En canto ás accións dunha película, estas deben responder sempre ás seguintes preguntas:

QUE PASA  
COMO PASA

Débese engadir, como concreción descritiva:

CANDO PASA  
ONDE PASA  
A QUEN LLE PASA

O QUE e mailo COMO é a información obxectiva de todo o que se ve e o que se oe no produto audiovisual.

<sup>1</sup> J.-C. Carrière, e P. Bonitzer, *Práctica del guión cinematográfico*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1995

Esta información débese redactar pola mesma orde que se vaia reproducir e non debe conter nada que non se vaia reproducir por medio de imaxes ou sons.

O CANDO, o ONDE e mailo A QUEN son informacións básicas da secuencia. Indícanse no comezo dela. Por exemplo:

<i>SECUENCIA 1. SALA. INTERIOR/DÍA</i>
<i>A sala é grande. Entra luz por unha xanela e ilumina o sofá (ONDE e CANDO).</i>
<i>No sofá están XOÁN e mais ALBERTA. El leva posto un "smoking". Ela, un vestido de ir de festa. (A QUEN).</i>
<i>A seguir, descríbense as accións. (O QUE pasa e COMO pasa).</i>

## CONTIDOS DO GUIÓN

Todo isto lévanos a considera-lo guión en función dos seus contidos. Despois habemos falar dos distintos

tipos de guión e da maneira de presentalos. Desde este punto de vista chegamos á conclusión de que os contidos poden ser de tres tipos:

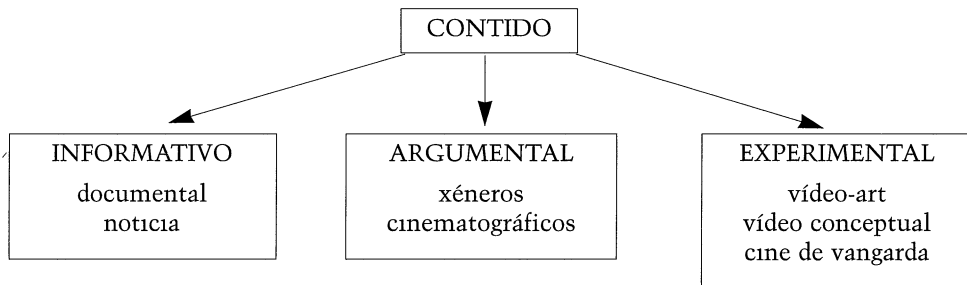


Gráfico 1

## O CONTIDO INFORMATIVO

---

O contido informativo é o primeiro dos obxectivos do cine desde o momento mesmo da súa invención.

O contido informativo ten unha serie de características propias:

1. Ordinariamente é un tipo de produción denominado "Documental".

2. O nivel de transmisión da mensaxe é de tipo expositivo.

3. A información ten máis "Verosimilitude".

4. Non se planifica previamente dunha maneira exhaustiva.

5. A súa duración habitualmente é menos cá do contido de ficción.

## O CONTIDO DE FICCIÓN OU ARGUMENTAL

---

O contido de ficción tamén xurdiu nos primeiros tempos do cine. Xa os Irmáns Lumière crearon películas dramatizadas, por exemplo *L'arroseur arrosé* (1895)<sup>2</sup>. Cando se xeneralizou o cine como industria comezáronse a crear xéneros cinematográficos, diferenciados como produtos comerciais: películas musicais, do oeste, de intriga, etc. Esta clasificación, que segue tendo vixencia arestora, aínda que dis-

cutida e degradada, deu lugar a esquemas narrativos, pautas de caracterización e elementos da linguaxe filmica que axudaron a crea-la linguaxe cinematográfica como hoxe a coñecemos.

Os xéneros cinematográficos son, entre outros, os que seguen:

AVENTURA	oeste bélico
COMEDIA	cine cómico comedia musical
DRAMA	romántico psicolóxico costumista
INTRIGA	policial cine negro
FANTÁSTICO	terror infantil ciencia-ficción

ANIMACIÓN

HISTÓRICO

## O CONTIDO EXPERIMENTAL

---

O contido experimental no cine aparece unido ó concepto de "cine de vangarda". Este xeito de utiliza-las imaxes cinematográficas como ele-

2. Comercializado en España co título *El regador regado*

mentos de expresión plástica asumírono as vangardas artísticas como un reto ante un novo medio.

Máis preto de nós, o ordenador posibilitou que realizasemos películas experimentais con imaxe virtual. Dentro deste concepto están un certo tipo de películas de contido conceptual ou experimentacións visuais (video-art).

O contido experimental da mensaxe audiovisual utiliza imaxes e sons para producir:

1. Sensacións
2. Conceptos estéticos e/ou éticos.
3. Manifestacións artísticas

## O CONTIDO EN TV

O contido dos programas de TV é merecente dun estudio minucioso e á parte. Desde que apareceu, a TV foi creando un universo propio no que se integran os informativos, os documentais, os programas de produción propia (espectáculos, variedades, lecer, concursos), as producións dramáticas para TV, as retransmisións en directo de actos e a reprodución de filmes creados orixinalmente para o cine.

Para a realización dos programas de creación propia utilízase unha dinámica diferente na realización de

guións, segundo o tipo de programas que se vaian realizar. O único salientable para nós é que non se realiza ningún programa sen guión previo, aínda que sexa unha sumaria escaleta, coma por exemplo nos informativos.

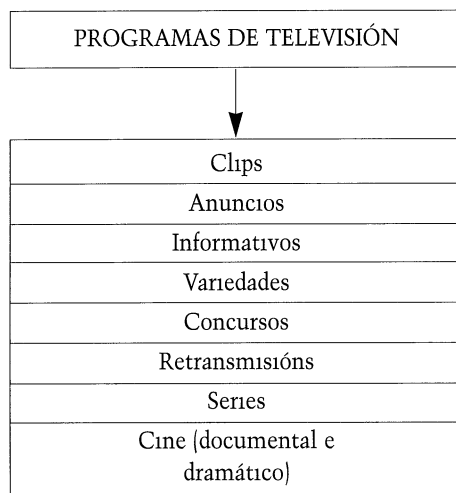


Gráfico 2

## A DURACIÓN

Outra maneira de clasificar a mensaxe audiovisual é pola súa duración. As convencións e o carácter comercial propuxeron como duración ideal dunha longametraxe uns 120 minutos máis ou menos. Nos primeiros tempos as películas eran máis curtas (60 minutos, aproximadamente).

Se temos en conta a duración haberá que denomínela mensaxe audiovisual das maneiras seguintes:

Denominación	Duración
Longametraxe	Máis dunha hora
Mediametraxe	De 30 a 60 min.
Curtametraxe	Menos de 30 min.
Capítulos	30 min. aprox.
Experimental	Indeterminada
Vídeo-Clips	+ - 3 min.
Anuncio	+ - 20 segundos

Gráfico 3

## TIPOS DE GUIÓN

Habitualmente un guión preséntase acompañado cunha sinopse e unha escaleta. A sinopse serve para resume-lo tema e maila acción do guión e a escaleta para resumir cada unha das súas secuencias. Un e outro sérvenlles ós produtores para aforraren de le-lo guión se non lles resultan interesantes a sinopse ou a escaleta.

### SINOPSE

A sinopse é a primeira concreción dunha idea. Habitualmente escíbese despois do guión para explica-lo argumento. Aquí ímola utilizar de método para facer xurdi-la idea que dará lugar a un guión.

A sinopse dunha longametraxe pode ocupar unhas dúas ou tres páxinas. Nunha curtametraxe non ocupará máis ca unhas liñas.

Calidades que debe ter unha sinopse:

1. A brevidade (unhas cinco liñas).
2. A claridade expositiva.

A sinopse debe responder fundamentalmente estas preguntas:

### QUE PASA e COMO PASA

O seu contido debe incluír un achegamento a estes conceptos:

- 1 - Punto de partida
- 2 - Nó
- 3 - Desenlace

### ESCALETA

A escaleta é un resumo detallado do guión. Dividida en secuencias, nelas indícanse sumariamente as accións e algúns diálogos importantes. Na TV a escaleta é, ás veces, o único guión que existe para un programa ou un informativo.

A escaleta debe engadi-la seguinte información (ademais da propia da sinopse):

CANDO PASA,  
ONDE PASA  
e  
A QUEN LLE PASA

A "escaleta" supón unha revisión e unha primeira concreción do argu-

mento. A isto tamén se lle chama “primeiro tratamento”.

Formalmente a escaleta debe incluí-las SECUENCIAS, se pode ser numeradas e separadas por unha liña. Tamén debe incluír un resumo breve da acción de cada unha delas e mais algúns diálogos, cando estes sexan significativos.

Ó realizá-la escaleta estamos a dar unha primeira visión do contido do produto audiovisual e estamos a estrutura-lo guión dunha maneira práctica. Se cadra é aquí onde debemos empezar a fixarnos no tocante á duración do vídeo e á súa estrutura.

## GUIÓN LITERARIO

O guión literario é o desenvolvemento completo da acción dunha produción audiovisual. Nel descríbese unicamente o que se ve e o que se oe nunha produción cinematográfica. A acción debe estar redactada en presente e indícanse as secuencias nas que se divide esta acción.

A forma de presentación do guión literario non é demasiado importante, pero si que é necesario que cumpra unha serie de requisitos para que todo o mundo o poida entender:

1. Debe levar indicadas as secuencias consecutivamente e numeradas. Cada secuencia ten que indica-la

localización da acción e o momento do día no que acontece; ou sexa: se é de día ou de noite e se a escena acontece nun espacio interior ou exterior.

2. Os seus contidos pódense presentar en dúas columnas: a de IMAXE, á esquerda, e a de SON, á dereita, que é o máis corrente, ou mediante unha distribución clara na páxina. Isto é moi doado de facer cos modernos ordenadores. De non ser así convén utilizar unha pauta coma a que se emprega na redacción do guión técnico, ou sexa: mediante dúas columnas claramente diferenciadas.

3. Nun guión literario non é imprescindible empezar cada secuencia nunha páxina nova, pero se o facemos así podemos muda-la orde das secuencias moito mellor, ou suprimi-las secuencias que queiramos, sen termos que efectuar cambios noutras secuencias. Tamén desta maneira ha resultar máis doado face-lo guión técnico, ata sobre o mesmo guión literario.

Cada *secuencia* debe indica-la localización (o lugar da acción) e sinalar se é *interior* ou *exterior*, e se é de *día* ou de *noite*.

En producións longas, dunhas trinta secuencias, é ben facer unha ficha de cada unha das secuencias, utilizando códigos de cores e un pequeno resumo da acción, para ve-lo conxunto e estudia-lo desenvolvemento da pelí-



cula enteira. Isto é similar ó que Simón Feldman<sup>3</sup> denomina “sistema dos anacos de papel”.

Ve-lo exemplo 1: Guión literario.

## ESTRUCTURA NARRATIVA E GUIÓN

¿Que é a estrutura narrativa? A estrutura narrativa é o xeito que teñen os *medios audiovisuais* para combina-los elementos compositivos que posibilitan articular mensaxes intelixibles e eficaces.

A narrativa audiovisual aplícase tanto ós contidos coma ó modo de transmitir esa mensaxe que ten cada un dos distintos produtos audiovisuais. É distinto o modo de *narración audiovisual* que implica un *diaporama* do doutros produtos audiovisuais; non pode utiliza-los mesmos elementos ca un filme, ou ca un *video*, entendido este como produto videográfico. Por outra parte, a televisión ten elementos propios que fan que o seu discurso narrativo poida variar con respecto ó dos outros produtos audiovisuais. Non é a mesma tampouco a maneira que ten de manipula-las imaxes ó *medio infográfico*.

Haí dous modos de estrutura narrativa: a que parte da tradición oriental, especialmente da árabe (*As mil e unha noites*, *Lazarillo de Tormes*), na que unha historia vai enlazando con

outras consecutivamente; e a derivada da traxedia clásica grega, na que unha narración comeza, desenvólvese e culmina, seguindo unha progresión que abre e cerra un conflito.

## ESTRUCTURA NARRATIVA E CURVA EMOCIONAL

A estrutura narrativa de toda produción audiovisual pódese expresar por medio dun diagrama que reflicte o grao de tensión ou de interese que produce a trama. Tódalas películas teñen unha curva emocional, que se pode expresar por medio dun diagrama.

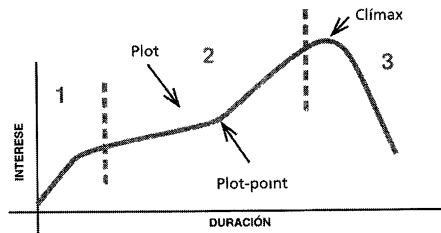


Gráfico 4

## ESTRUCTURA NARRATIVA CLÁSICA

A estrutura narrativa clásica divide o filme en tres partes, que corresponden máis ou menos ó coñecido “punto de partida, nó e desenlace” propio das representacións teatrais. O desenvolvemento das partes debe ser fluído, consecuente, coherente.

Cada unha das partes ten un desenvolvemento diferente:

3 S. Feldman, *Guión argumental, guión documental*, Barcelona, Editorial Gedisa, 1993

## 1ª PARTE

Na primeira parte dunha película debemos tentar:

1. Capta-la atención do espectador. Facer que se interese.
2. Situalo. Sorprendelo. Expo-lo problema.
3. Conmóvelo.
4. Presentarlle os personaxes ou a acción.

En *Strangers on a train* (1951)<sup>4</sup>, de Alfred Hitchcock, preséntanseno-los dous personaxes despois dun longo percorrido coa cámara á altura dos pés de cada un deles.

## 2ª PARTE

Na segunda parte dunha película desenvólvese a acción. Á acción chámase habitualmente *trama*. Á súa vez a *trama* contén un ou varios *plot*. O *plot* sería o centro desta acción. A acción débese desenvolver por un encadeamento de acontecementos, utilizando o principio de causa-efecto. A trama debe ter unha lóxica interna, debe ser comprensible. Hai que evita-lo "stupid plot" ou trama absurda. Moitas veces, para isto utilízase un elemento denominado "MacGuffin". O "MacGuffin" é un invento de Alfred

Hitchcock, que o definía como "o que move os personaxes pero que non lle interesa ó espectador". Por exemplo: en *North by Northwest* (1959)<sup>5</sup>, de A. Hitchcock, Cary Grant persegue durante toda a película un microfilme secreto que uns espías tentan sacar do país. Pero ó espectador interésalle máis a historia de amor entre Cary Grant e Eva-Marie Saint có microfilme.

## 3ª PARTE

O punto culminante da acción denomínase *clímax*. Nel resólvese o enigma, e chégase a unha conclusión. Na terceira parte vémo-lo resultado do *plot*, da trama.

## PRÓLOGO E EPÍLOGO

Á estrutura en partes dunha produción audiovisual pódesele engadir un *prólogo* e mais un *epílogo*. No *prólogo* preséntase a acción ou os personaxes, ou créase un elemento de intriga. O *epílogo* ou *resolución* desempeña unha función distinta: explícase a historia ou vese o resultado final da *trama*. É un momento de distensión, que actúa de contrapeso na acción e posibilita asimila-lo *clímax*.

O *epílogo* denomínase tamén *anticlímax* e utilízase para neutraliza-la catarse da acción. Vale tamén de despedida relaxada dos personaxes. Cunha

4 Comercializada en España co título *Extraños en un tren*

5 Comercializada en España co título *Con la muerte en los talones*

broma ou un comentario capcioso remátanse moitas veces estes módulos.

## OUTRAS ESTRUCTURAS

Aplicando o diagrama precedente pódense establecer outros modos de estrutura:

**Ondulante:** de serie televisiva. Hai sucesivos clímax e resolucións.

**En meseta:** Propia de filmes de intriga. Este tipo de estrutura mantén a tensión nun mesmo punto durante moito tempo.

**En caída:** É un esquema clásico ó revés, evitado por todos. É difícil mante-lo interese do espectador.

Estes tipos de estrutura, cando foron aplicados á televisión, cambiaron de dúas maneiras:

**De dentes de serra:** con sucesivos clímax e caídas.

**Accións paralelas,** ou acumulación de accións. Ultimamente vese moito en series coma *Hill Street Blues*<sup>6</sup> ou *L.A. Law*<sup>7</sup>, por poñer dous exemplos namais.

## O ESQUEMA TEMPORAL FÍLMICO

Hai outra maneira de describir, mediante un esquema lineal, a evolu-

ción das accións ó longo dun produto audiovisual: é o esquema temporal fílmico.

O esquema temporal abrangue toda a duración dunha produción audiovisual por medio dun trazado lineal.

O esquema temporal máis utilizado é o denominado lineal simple. Isto supón que unha película contén unha acción cunha extensión temporal continua, pero non condensada, ou sexa: que empeza no ano 1912 e remata no 1995, por exemplo.



Gráfico 5

Esta liña horizontal pódese dividir nas distintas partes das que consta a continuidade cinematográfica, e ata nas secuencias das que consta a mensaxe audiovisual.



Gráfico 6

O esquema pode ser lineal intercalado. Isto sucede cando durante unha acción continua no tempo aparecen

<sup>6</sup> Comercializada en España co título *Canción triste de Hill Street*,

<sup>7</sup> Comercializada en España co título *La ley de Los Angeles*

momentos nos que se presentan outras accións anteriores ou posteriores.

Nestes casos enténdese habitualmente que calquera liña por baixo da liña principal representa o pasado, e calquera liña por riba representa o futuro ou unha imaxe fantástica ou onírica.

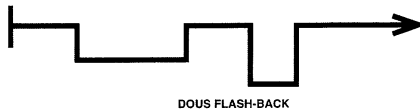


Gráfico 7

Cando son accións paralelas represéntase como unha continuidade no tempo.

### ANÁLISE DO ESQUEMA TEMPORAL FÍLMICO

Segundo a estrutura temporal, a acción descrita nun guión pode ser:

1. Lineal continua (sen cortes ou con moi poucos).
2. Lineal condensada (sucesos en distintas épocas e lugares). Por exemplo: *The third Man* (1952)<sup>8</sup>, de Carol Reed.
3. Accións en paralelo (dúas ou máis accións que conflúen nun momento). Por exemplo *The Birth of Nation* (1913)<sup>9</sup>, de D.W. Griffith.

4. De tempos alterados ou flash-back. Indica regreso ó pasado, lembranza, soño, ou fantasía. Por exemplo: *Citizen Kane* (1941)<sup>10</sup>, de Orson Welles, ou *Brief Encounter* (1946)<sup>11</sup>, de David Lean.

### OS ELEMENTOS INTERNOS DO GUIÓN

Hai varios elementos que son importantes para lle dar cohesión a un guión, e que inciden sobre a estrutura do mesmo.

Normalmente non pensamos no uso de elementos internos que son clásicos e que se utilizan moito no cine profesional. Está claro que para unha produción de cinco ou dez minutos non nos debemos complicar moito a vida, pero non había sobrar pararmos un pouco neste punto e analiza-lo noso guión para ver se contén algún dos elementos que imos citar, e se non os temos podiamos pensar de que maneira incluílos no resultado final.

Dentro do argumento e no seu desenvolvemento hai os elementos seguintes:

Gancho. Anzol: acontecemento impresionante / enigmático / sorprendente que capta o interese do espectador no empezo dun filme.

8 Comercializada en España co título *El tercer hombre*

9 Comercializada en España co título *El nacimiento de una nación*

10 Comercializada en España co título *Ciudadano Kane*

11 Comercializada en España co título *Breve encuentro*

Plot: a trama.

Lei de progresión continua: a tensión ten que ir aumentando ata o clímax.

Clímax: resultado da trama e punto culminante da película. Descubrir onde está.

Aanticlímax: relaxa trala tensión do clímax.

MacGuffin: o que move ó personaxe pero non move ó espectador. Utilizábo moito Hitchcock.

Montaxe-secuencia: decorrer do tempo con secuencias encadeadas dun mesmo obxecto.

Plot-point: efecto teatral, que cambia de súpeto os acontecementos da historia, unha revelación que desvía a trama ou cambia o estado dos personaxes.

## ALGÚNS CONSELLOS PARA A REALIZACIÓN DO GUIÓN

---

- Deixar de lado as descrições literarias, tanto de personaxes coma de lugares ou sensacións, porque a maior parte das veces non se poden converter en imaxes. Todo estado de ánimo debe quedar reflectido en accións.

- Darlles un carácter definido ós personaxes. Tódolos personaxes que aparecen nunha película son esenciais, e o espectador debe comprender en

todo momento o móbil das súas accións. En caso contrario eliminádeos. Se decidides manter un personaxe na acción dádlle sempre un momento. Como dixo McLuhan: "todo o mundo ten un minuto de sona na vida".

- Que non se vos esqueza nunca o son. É un dos elementos máis importantes do desenvolvemento da acción, non só polo que poidan dicí-los personaxes, senón polos elementos de ruído, música, etc. que poden provocar estados de ánimo, tensión ou claramente resultar elementos dramáticos da acción.

- Ter en conta que o comezo dun filme, os seus primeiros minutos, é fundamental.

- Pensar que toda secuencia debe conter unha progresión na acción, un sentimento, unha xustificación da súa existencia. En caso contrario, elimínadea.

## O GUIÓN NA PRE-PRODUCCIÓN

---

O guión desempeña distintas funcións en cada momento dunha produción audiovisual. Esta divídese en tres fases: Pre-producción, Producción e Post-producción. A pre-producción abrangue todo o que ten que ver coa xénese da idea, coa escritura do guión e coa revisión dos seus contidos para adecualos ós obxectivos de partida ou ós condicionamentos de execución do proxecto.

## A IDEA

Antes de empezar a redactar un guión debemos ter unha idea. A idea é unha cousa que se pode resumir nunhas poucas liñas, e nela pódense incluír ás veces unha parte pequena dos contidos, un tema xenérico ou unha conclusión. Unha idea tamén pode ser un argumento, pero este debe ter sempre un desenvolvemento máis amplo.

Segundo Do Comparato<sup>12</sup> hai dous tipos de ideas:

1. A idea espontánea: que pode vir da propia imaxinación, da memoria, dun feito ou unha lembranza, ou de algo visto ou lido algunha vez.

2. A idea inducida: que pode ser froito dun encargo, dunha necesidade ou unha adaptación doutra obra preexistente.

Idea espontánea	Idea inducida
Imaxinación	Encargo
Memoria	Necesidade
Lido/visto	Adaptación

Gráfico 8

## CONDICIONAMENTOS DA IDEA

No momento de realizar un proxecto audiovisual, non podemos pensar

en desenvolver un argumento extenso ou complexo. Un límite adecuado para contar calquera suceso simple poden ser entre cinco e dez minutos como máximo. Un vídeo argumental de dez minutos faise longo se está mal contado. Os vídeo-clips e os anuncios de TV contan auténticas historias nuns segundos ou nuns minutos. Hai que ter en conta que cada minuto de produto final en vídeo pode supor un labor de moitas horas na fase de edición, que habitualmente é moi traballosa.

Imos indicar logo estas tres condicións como premisas operativas para realizar un produto audiovisual:

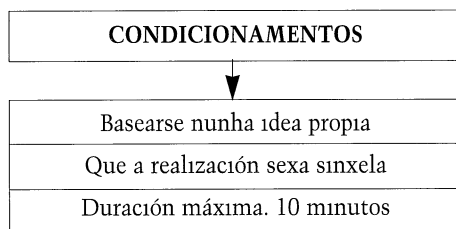


Gráfico 9

Desque teñamos marcados os límites podémonos dedicar a escribirla idea.

## PROCEDEMENTO PARA FACER XURDIR UNHA IDEA NA CLASE

Hai varias fórmulas para facer xurdir ideas nun grupo. Nalgúns casos pártese dunha suxestión que aporta un membro e o resto asúmea. Noutros ca-

12 D. Comparato, *El guión Arte y técnica de escribir para cine y televisión*, Madrid, IORTV, 1988

sos é moitas veces un obxectivo didáctico (un tema interesante para a clase ou un contido que marca o profesor). Aínda así é conveniente que estas ideas iniciais pasen sempre polo proceso de ideación, para enriquecelo coas aportacións dos demais membros do grupo.

O ideal para levar a cabo experiencias audiovisuais deste tipo é traballar con grupos de non máis de 15 alumnos. Se se teñen grupos maiores, o mellor é divídirlos e traballar alternativamente con uns e con outros. Facelo con máis habitualmente resultará caótico. Isto tamén é operativo para crear equipos de rodaxe.

#### PASO 1. ESCRIBIR UNHA SINOPSE

Debémolle dar a cada alumno un papel. Nel deberán escribir en cinco liñas unha idea, a primeira que lles pase pola cabeza, sen título nin nada. Para isto non deixaremos máis ca cinco minutos e non se permitirá que ninguén fale cos compañeiros, nin que deixe a folla en branco. As mellores destas ideas serán as que despois se han levar á práctica.

Tamén é unha boa regra para obter unha idea conserva-la mente en branco e non se deixar influír polas suxestións do profesor, nin tentar compracelo.

Regras de estricto cumprimento:

1. Non lle temos que deixar máis tempo a ninguén.

2. A folla non pode quedar en branco.

Desque pasen os cinco minutos, recóllense tódalas sinopses.

A seguir, o profesor ou un membro da clase le tódalas sinopses en voz alta. Despois escóllense as mellores ou as máis orixinais por orde de preferencia. Este proceso pódese realizar por votación ou informalmente, segundo ó profesor lle pareza máis adecuado.

Por norma, na fase de creación da idea non debemos eliminar ningunha proposta.

Débense elixir tantas sinopses coma grupos de traballo se formen.

#### PASO 2. CREACIÓN DE GRUPOS DE TRABALLO

Despois da lectura formaranse grupos de traballo. Cada grupo de traballo ten que realizar un guión completo con cada unha das SINOPSES seleccionadas. Os grupos máis eficaces son os de tres ou catro membros, nunca de dous nin de máis de cinco. Nunha clase con quince alumnos máis ou menos, poderíanse formar:

5 grupos de 3

4 grupos de 4

3 grupos de 5

Hai que se encargar de que en cada grupo haxa un autor das sinopses seleccionadas. Despois, a cada grupo dáselle a sinopse correspondente. No grupo lense, coméntanse e unifícanse criterios. Algunhas das ideas rexeitadas pódense ter en conta para incluílas na sinopse ou para enriquecela. Hai que ter en conta que cada grupo vai realizar un guiión completo, aínda que non chegue a realiza-lo vídeo.

Dentro de cada grupo créase unha dinámica que consiste nisto: Cada membro do grupo, con base na idea elixida, realiza outra sinopse pola súa conta e repítase o proceso, pero agora dentro do grupo. Desta maneira enriquecéanse as ideas iniciais coas aportacións que fan os compañeiros e coas distintas visións da sinopse dos que non tiveron a idea orixinal.

Desque se realice este paso habémonos decatar de que a idea quedou revalorizada, transformada e ampliada coas aportacións de tódolos membros do grupo. Neste proceso pódese ver como se crea unha dinámica moi participativa. Pouco a pouco o grupo empeza a adquirir cohesión arredor da tarefa asignada, que é a de realizar un bo guiión.

### PASO 3. CADA GRUPO ESCRIBE UNHA "ESCALETA"

Outro paso adiante na elaboración dun guiión é escribi-la "escaleta". A "escaleta" é un instrumento pro-

fesional no que se especifican as distintas secuencias nas que se divide o vídeo, numeradas de forma consecutiva. Non hai que seguir ningún modelo, e nunha produción de cinco minutos veñen chegando dúas follas para escribi-la "escaleta" completa.

### PASO 4. A ESCRITURA DO GUIÓN LITERARIO

Desque estean feitas a sinopse e maila escaleta debemos pasar a escribi-lo guiión literario. Xa sabemos como debe ser un guiión desde o punto de vista formal, pero ás veces deixamos de lado unha cuestión importante: a forma de estrutura-los contidos.

Escribir un guiión non é empezar pola secuencia 1, engadir "Sala-interior día" e tirar para adiante. Moitas veces o enredo das secuencias confundíranos, faranos perde-la perspectiva da historia, despistarán os personaxes ou descompensarán as accións ó longo do tempo total asignado ó produto audiovisual.

Para evitar todo isto debemos estudar, e telos en conta mentres escribámo-lo guiión, todos estes elementos: a estrutura narrativa, o esquema temporal fílmico, a curva emocional e os elementos internos do guiión. Para iso temos que armarnos de folios, lapis, bolígrafo, rotuladores a cor, fichas de cartolina, etc. e dispoñernos a esquematiza-los elementos antes sinalados. Nada disto nos ha sobrar, xa o veredes.



## ANÁLISE DO GUIÓN

---

Antes de que un guión se produza, habitualmente deben facer unha revisión o director e o produtor. Para realizala repásanse os elementos do guión, parando en cada un dos aspectos máis importantes del:

### ANÁLISE DA VIABILIDADE

---

Debemos analiza-lo guión e facer unha crítica das posibilidades de realizalo. Este proceso débese discutir con tódolos membros da clase.

Para iso debemos responder a estas preguntas:

1. ¿Poderémolo realizar?
2. ¿Podemos obter tódalas imaxes e os sons que queremos?
3. ¿Témo-lo tempo que fai falta?
4. ¿Témo-lo equipo que fai falta?

### ANÁLISE DA IDEA/O ARGUMENTO

---

Ó analiza-la idea, concretada na sinopse, debemos responder a estas preguntas:

1. ¿É unha idea boa?
2. ¿O argumento enténdese?
3. ¿Que queremos dicir co argumento?

4. ¿Que é o esencial do argumento?

5. ¿Que máis cousas, alleas ó guión, poden axudar para expresa-la idea?

### ANÁLISE DA TRAMA

---

Debemos responder a estas preguntas:

1. ¿Dáse toda a información necesaria para descifra-la trama?

2. ¿Utilízanse símbolos?. ¿Son comprensibles?

3. ¿Que recursos de imaxe/sonimos utilizar para elabora-la trama?

4. ¿Hai demasiadas coincidencias na trama?

O espectador non soporta moitas coincidencias. O espectador ha perdoar facilmente que metamos un personaxe nunha situación difícil, pero nunca que o saquemos igual de fácil. As coincidencias volven a trama inverosímil. O "Idiot-plot" é unha intriga estúpida, que fai que os personaxes se porten coma imbéciles para que se poida desenvolver.

### ANÁLISE DOS PERSONAXES

---

Debemos responder a estas preguntas:

1. ¿Están ben definidos? ¿Móven-se por motivos coherentes?
2. ¿Tódolos personaxes son necesarios?
3. ¿Hai diálogo de máis? ¿Ou de menos?
4. ¿Están indefinidos? ¿Teñen reaccións inadecuadas?
5. ¿Progresa a súa actitude ó longo do filme? ¿Son imprevisibles?
6. ¿Son diferentes? ¿Ou parécense demasiado entre eles?

#### ANÁLISE DA ESTRUCTURA / A CONTINUIDADE

---

Debemos responder a estas preguntas:

1. ¿O punto de partida capta a atención?
2. ¿Hai emoción no desenvolvemento da trama?
3. ¿O clímax está ben situado?
4. ¿A estrutura é coherente co contido?
5. ¿Non sobra nada?
6. ¿Non falta nada?
7. ¿Cada secuencia motiva a seguinte?

8. ¿A solución está ben argumentada?

#### ANÁLISE DO RITMO

---

O tempo condiciona a estrutura e mailo ritmo do filme. Concaténase coa estrutura e depende do tempo total. Pode ser rápido, lento, crecente. É moi importante telo en conta para a fase de montaxe/edición.

Para estudia-lo ritmo das secuencias convén facer esquemas temporais, estudia-la curva emocional e facer fichas con cada unha das secuencias, numeralas e colocalas en forma de panel. Se utilizamos códigos de cores para as escenas de violencia, amor, intriga, etc. e signos diferentes para cada un dos personaxes, podemos ve-la aparencia do relato e a acumulación de acción, ou de personaxes, nunha parte da película e a súa ausencia noutra.

#### O GUIÓN NA PRODUCCIÓN

---

A produción abrangue a realización do guión técnico, a análise de guión, o plan de rodaxe e a mesma filmación, que habitualmente se denomina realización cando se trata do medio videográfico.

Pero antes de nos pór a escribi-lo guión técnico temos que pensar nunha serie de condicionamentos previos, por exemplo: ¿con que medios contamos?,



O guión acostuma ser algo moi aberto suxeito a variacións, sobre todo, cando coinciden guionista e director. Na fotografía Jean Rouch e Edgar Morin, directores e guionistas de "Chronique d'un été" (1961) filmados no Musée de L'homme de París, mentras discutían sobre os "Rushes" da devandita película

¿que orzamento?, ¿canto tempo temos para realiza-lo proxecto?

Mentres redactabámo-lo guión literario xa puxeramos algunhas condicións, pero un guión literario pódese escribir sen que se chegue a realizar inmediatamente. Sen embargo, cando queremos producir un proxecto determinado, temos que planificar moi ben tódalas súas fases. Antes de comezar a face-lo guión técnico debemos cubrir unha folla similar á que presento no exemplo 2.

Ve-lo exemplo 2: Documentación

Nesta folla anotaremos tódolos datos técnicos que nos poidan facer falta para describi-la produción: o medio elixido, o material dispoñible, as persoas que van participar nel, o tempo que nos ha facer falta para realizalo e as localizacións que imos utilizar; e tamén unha sinopse do tema e un pequeno esquema do plan de realización. Todo isto hanos axudar moito para organiza-lo traballo e facelo máis eficaz.

## O GUIÓN TÉCNICO

---

Ó chegar a este punto debemos comezar a redacta-lo guión técnico. Para isto tomaremos como base o guión literario coas correccións que se apuntasen.

O guión técnico é igual có guión literario pero engadindo planos, encadramentos, movementos de cámara e tódalas indicacións que sexan necesarias para a filmación. Os planos numéranse consecutivamente, ou dentro de cada secuencia ou preferiblemente ó longo de tódalas secuencias.

O GUIÓN TÉCNICO normalmente fano o Director da película e mailo Director de fotografía (ou operador de cámara).

Ve-lo exemplo 3: Guión técnico

O guión técnico debe estar redactado dunha maneira clara para poder defini-los planos, que se poden indicar en columnas á parte, á esquerda do folio, ou por riba do manuscrito, indicando as coberturas de cada plano. Para iso o máis adecuado é escribilo en dúas columnas, o que nos dá a posibilidade de deixar espacio para as indicacións técnicas que se poidan realizar.

Por esta razón resulta evidente a importancia de facer un guión literario estruturado. De facelo así, en moitos

casos o mesmo guión literario pode valer de base para realiza-lo guión técnico.

No guión técnico podemos incluír tódalas indicacións técnicas que consideremos necesarias, e ata engadir diagramas de posición de cámara e actores, encadramentos ou planificacións dificilmente explicables doutra maneira.

É aquí onde se debe cita-la existencia dun modo de guión moi profesionalizado, que parte destes precedentes, que é o guión debuxado, ou "story-board".

### O "STORY-BOARD"

---

O "story-board" inventouno Walt Disney para facer máis áxil o traballo preparatorio dos filmes de debuxos animados<sup>13</sup>. Isto permitía escolmar mediante debuxos os momentos básicos da acción.

O "Story-board" ten a mesma utilidade có guión técnico. Habitualmente realízao unha persoa especializada niso, seguindo as indicacións do director e do equipo de produción. O "story-board" resulta de grande utilidade en películas cunha gran complexidade de planos ou que teñan trucos que esixan visualización conxunta (ciencia-ficción, etc.). Tamén se elabora en proxectos de gran contido visual

13 P Zanotto, "Cine de animación", en *El Cine, Enciclopedia del 7º Arte*, Tomo IV, Barcelona, Buru Lan, Ediciones, 1973

e de curta extensión; por exemplo, "sketchs" ou anuncios de TV. A súa presentación non ten un modo fixo. Pódese presentar por medio de debuxos soltos ou en formato de "cómic", ou tamén como suxiro no exemplo 4. Este modo de presentación do "story board" permite cortar cada encadramento en horizontal para compo-la continuidade ó gusto do autor ou do director do filme e para varia-la continuidade se fose preciso. As indicacións que van con cada encadramento son tamén de gran utilidade.

Ve-lo exemplo 4: Story-board

#### ALGÚNS CONSELLOS NA REALIZACIÓN DO GUIÓN TÉCNICO

---

- Un guión para unha longame-traxe de 100 minutos non debe ter (habitualmente) máis de trinta secuencias. A multiplicación de secuencias implica multiplicación de complicacións. Débese procurar unificar accións nun único espacio, a non ser que isto sexa imposible. O produtor e o director hano agradecer.

- Débese traballa-la estrutura, mediante a realización de fichas que indiquen o tipo de acción de cada secuencia. Ve-las secuencias en forma de panel resulta dunha gran utilidade. Ás veces descubrimos que situamos mal, a destempo, unha escena de amor ou de acción, ou que xuntamos moitas delas nunha parte do desen-

vovemento e deixamos moi baleiras outras partes.

#### SEPARACIÓN DO GUIÓN

---

Antes da realización, ou da filmación en vídeo, sepárase o guión secuencia por secuencia, ou sexa: unha folla para cada secuencia. Estas follas ordénanse despois de tal maneira que se poidan filmar xuntas as secuencias que se desenvolvan no mesmo lugar ou á mesma hora do día.

Ve-lo exemplo 5: Separación do guión.

A separación do guión é unha fase moi profesionalizada da produción audiovisual e habitualmente realízase dunha maneira intuitiva ou improvisada nas pequenas producións. Hai un modelo formalizado, tal como aparece no exemplo 5, pero é fácil anotar en calquera folla a relación de necesidades materiais e de ambientación para filmar calquera secuencia. Como exercicio resulta case sempre clarificador e hanos axudar a levar con orde as fases máis rutineiras do proxecto.

A separación do guión contén unha serie de informacións de gran utilidade. En primeiro lugar cita o nome dos principais compoñentes do equipo técnico: director, cámara. Tamén indica o número e a localización da secuencia, a súa situación real e se se trata dun escenario construído ou dun espacio

natural. Indícanos-lo equipo técnico que imos necesitar: cámara de vídeo, accesorios, equipo de iluminación, etc. Por último indícanos cal é o equipo artístico, o *atrezzo* e os elementos de decoración que deben figurar na filmación.

Esta que presento é unha folla de separación do guión coma as que se utilizan en producións cinematográficas; hai outros modelos aínda máis complicados, pero non vén ó caso traelos aquí. O meu consello é que a utilicedes, porque aínda que probablemente nunca chegaredes a ter tantos elementos coma os que se indican (e seguramente vos ha come-la envexa cada vez que os vexades), a verdade é que é un instrumento que vos axudará a saber con rapidez e claramente o que ides necesitar para filmar cada secuencia.

### LOCALIZACIÓN DE EXTERIORES E INTERIORES

---

Desde estea elaborado o guión técnico, o director e os seus colaboradores localizan os lugares onde se vai realiza-la rodaxe. Adóptanse as medidas necesarias para facilitalo. No caso de proxectos audiovisuais documentais ou non cinematográficos pódese asimilar ó proceso de documentación e provisión de materiais necesarios para a realización del.

### ENSAIO DE ESCENAS E TOMAS DE CÁMARA

---

Non hai que chegar ó día da rodaxe sen saber onde se vai pó-la cámara,

ou sen ensaiar antes as escenas no lugar onde se van desenvolver. Isto posibilitará que a fase de rodaxe se realice máis rapidamente e que non aparezan contratemplos imprevistos.

Se cómpre búscase e prepárase a roupa adecuada que han leva-los actores. Tamén habería que incluír no seu caso a maquillaxe e a caracterización.

### PLAN DE RODAXE

---

Coa separación do guión na man elabórase un plan de rodaxe. Xa o nome o di: o plan de rodaxe é a folla na que se indican os días que se vai rodar, que secuencias se rodan cada día e en que lugar físico se vai efectua-la rodaxe. Hai un modelo normalizado pero non hai por que utilizar este, senón un adaptado ás necesidades.

Ve-lo exemplo 6: Plan de rodaxe.

### REALIZACIÓN OU FILMACIÓN

---

Despois de superar estas fases, que son complexas pero imprescindibles, podemos encara-la realización do proxecto audiovisual para o que se crearon todos estes materiais.

A realización é o proceso de filmación, ou rodaxe, dun produto audiovisual. Empeza cando, co guión rematado na man, nos poñemos a obter/captar tódolos elementos audiovisuais que imos incluír no pro-

xecto por medio de instrumentos adecuados.

Á filmación temos que ir con tódolos problemas solucionados, o guión revisado, etc.

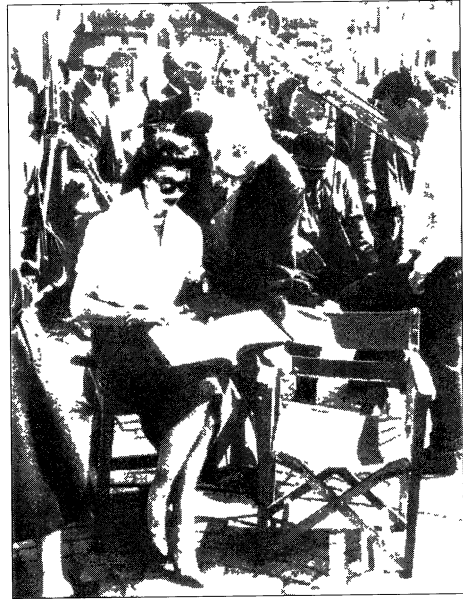
### O PARTE DE CÁMARA

O parte de cámara é un elemento fundamental en calquera filmación. É un documento no que se indican as secuencias e os planos que se rodan, pola mesma orde na que se van filmando. Habitualmente ten indicación do día no que se filma, e vanse anotando os números de voltas (ou de segundos, ou de metros) que indica a cámara desde o empezo da cinta, que se pon no cero ó comezar.

Normalmente realízao o "script", que está sempre a carón da cámara e anota tódolos datos que poidan axudar a identifica-los planos que se rodan, para recoñecelos posteriormente na fase de edición. Nel indícanse as tomas que valen ou non valen, segundo o xuízo do Director e o do Cámara. Así pódense localizar axiña na fase de post-producción as unidades válidas para a composición da mensaxe audiovisual.

Ó mira-lo material gravado pódese ir directamente ás tomas anotadas no parte de cámara, e facilitar enormemente a montaxe.

Ve-lo exemplo 7: Parte de cámara.



Se na produción audiovisual hai interpretación de actores, acostuman aportar algunha modificación para lograr mellor resultado

Na fotografía David O. Selznick e Jennifer Jones cambiando impresións sobre o guión durante a rodaxe de "Adiós a las armas" (1957)

### O GUIÓN NA POST-PRODUCCIÓN

Na fase de post-producción é onde se fai a montaxe (edición), utilizando para iso os elementos (unidades de filmación) que temos gravados de antes mediante instrumentos técnicos.

A post-producción abrangue todo o proceso posterior á filmación dun produto audiovisual. É o momento no que se ordenan as imaxes e os sons segundo o proxectado no guión.

Vai ser daquela cando vos decaedes de que modificastes, substancialmente algunhas veces, o guión orixinal. Con isto habedes comprender que o guión é un instrumento de traballo, e que en ningún caso é un documento inalterable. A riqueza do medio audiovisual é precisamente este proceso de creación continuo, que abrangue tódalas súas fases de realización.

Para realiza-la fase de post-producción debemos seguir estes pasos:

### 1. EXAME DO MATERIAL E SELECCIÓN.

---

Aquí examínase todo o material, comprobando que as filmacións efectuadas correspondan ó previsto no guión ou ó indicado no parte de cámara.

Se non se ten feito o parte de cámara haberá que cubri-la folla de minutado. Esta folla resulta imprescindible despois para seleccionar e buscar axiña os planos escolmados para efectua-la edición.

Ve-lo exemplo 8: Folla de minutado.

Nesta fase selecciónanse tamén os sons que van ir co audiovisual ou revísanse as gravacións sonoras que se efectuasen coa filmación.

### 2. EDICIÓN (MONTAXE EN VTR)<sup>14</sup>

---

No caso da edición en vídeo técnicas propias de cada un destes medios, e para iso cómpre usar un equipo que posibilite realizar en cada caso unha edición o máis perfecta posible. Se non hai tal equipo é mellor deixarlle este proceso a algún profesional.

#### EDICIÓN "OFF LINE"

---

É unha edición previa, cunha copia das imaxes orixinais, que se realiza sen son, para facilitarlle o labor ó montador cando faga a montaxe final.

#### EDICIÓN "ON LINE"

---

É a edición final, coas imaxes orixinais e os sons seleccionados.

#### SON

---

A montaxe sonora en vídeo depende das posibilidades do aparello co que se faga a edición. En moitos casos non habemos poder utilizar máis có son ambiental. Para poder facer un "audio-dubbing" temos que ter un aparello con esa función ou encargarlle este traballo a un equipo profesionalizado.

A dobraxe en vídeo teño que a desaconsellar, porque é un traballo moi difícil que require equipos e persoal altamente cualificado. Quitado



que se queira facer unha parodia, o resultado ha ser pouco satisfactorio.

### INCLUSIÓN DE TÍTULOS E EFECTOS ESPECIAIS

Hai a posibilidade de utilizar tituladoras comerciais para vídeo. Tamén se pode utilizar un ordenador con "interface" vídeo, por exemplo o AMIGA de Commodore, ou algún produto específico da marca SONY. Pero non debemos desbota-la posibilidade de elabora-los títulos dunha maneira artesanal. Hai varios trucos propios do cine "amateur" que poden dar moi bo resultado en vídeo, e en último caso sempre podemos recorrer ás imaxes fixas. De tódalas maneiras, non é nunca tan importante coma os contidos, así é que non paga a pena obsesionarse con iso.

Os efectos especiais pódense executar por medios electrónicos. Hai mesas de mestura de vídeo e xeradores de efectos que os poden elaborar facilmente, pero non convén nunca basear neles o peso dunha produción audiovisual. Vale máis, se se pode, pasar disto.

### REVISIÓN DO ORIXINAL ("MASTER") E COPIA

Desde estean cumpridas tódalas etapas anteriores debemos revisar por última vez o resultado da edición. Lembra-de que un audiovisual gravado en sistema doméstico non poderá xerar copias sen perda substancial da calidade da imaxe. Unha maneira de evitar ó

máximo esa perda é gravar e editar en sistema "alta banda" ou en formatos profesionais.

### AVALIACIÓN, EXHIBICIÓN E DISTRIBUCIÓN

Esta é unha fase na que podedes establece-los vossos propios criterios e tira-las conclusións pertinentes.

### O GUIÓN NO DOCUMENTAL

Hai algunhas diferencias na maneira de enfocar unha produción documental e un programa argumental, e estas diferencias refléctense no guión.

### TIPOS DE DOCUMENTAL

Hai unha gran variedade temática dentro dos documentais e tamén hai a mesma variedade de fórmulas para escribi-los seus guións.

Un documental, tal como o definimos, pode ser:

1. Unha noticia dun programa informativos.
2. Unha reportaxe.
3. Unha imaxe tomada da realidade e aplicada a un discurso calquera.
4. Un anuncio dun produto determinado.
5. Un docudrama (unha reconstrucción de feitos) interpretado

polos protagonistas da historia real ou por outros actores.

6. Un documental de arquivo: utiliza imaxes non tomadas polo realizador.

7. Un documental clásico. Presenta a realidade nalgunha das súas facetas, cunha intención determinada, mediante a montaxe e o comentario.

## O GUIÓN DOCUMENTAL

---

Igual ca no guión argumental, a produción documental nace dunha idea, dunha necesidade ou dunha proposta. A forma de ideación é similar. No que varía con respecto a unha produción argumental é no desenvolvemento das distintas fases.

Formalmente, o guión para un documental escríbese igual ca nos outros casos: en dúas columnas ou diferenciando claramente a parte de imaxe da parte dedicada a son.

A realización dun guión documental supón varias fases, que habitualmente están imbricadas na realización deste.

### FASE 1. INVESTIGACIÓN

---

Fase de investigación. Documentación: Investigación sobre o tema. Recollida de material.

É interesante que esta fase se resolva indo ó lugar no que se quere realiza-lo documental, tomando notas, imaxes, testemuños sonoros, entrevistas gravadas.

Este material débese revisar con coidado despois, porque moitas veces pódenos suxerir aspectos que non tiñamos pensado tocar ou que nin se nos ocorreran.

As imaxes de arquivo, doutras filmacións ou de documentación gráfica, débense obter ou localizar nesta fase.

Durante esta fase débese facer tamén unha pescuda sobre os medios técnicos que se teñen para obter as imaxes e maílos sons que se prevén.

### FASE 2. ESCALETA

---

Realización da escaleta. A escaleta será un primeiro guión, un esbozo de intencións, máis ou menos detallado segundo o gusto do autor ou o tipo de produción. Nela indícanse as imaxes e os sons que se han incluír en cada secuencia, aínda que sexa sumariamente. Nalgúns manuais este tipo de guión cítase como "tratamento".

### FASE 3. FILMACIÓN

---

Toma de imaxes. Esta fase é a da realización audiovisual. Nela é importante ter unha boa relación das imaxes filmadas. Para isto utilízase un parte de cámara. De non o facer así haberá que

recorrer despois, na fase de exame, á realización dun minutado.

#### FASE 4. EXAME

---

Escolma de tomas. Despois de realiza-la filmación hai que revisar todo o material e escolma-las imaxes que saíron mellor. Con estas imaxes realízase o guión definitivo.

#### FASE 5. GUIÓN DEFINITIVO

---

A realización do guión faise sobre o material filmado. Isto pódenos facer variar moitas veces o discurso previsto ou a idea orixinal.

Pasa á veces que a realidade produce acontecementos que resultan máis importantes có que estaba previsto filmar. É importante saber aproveitar estas oportunidades. Este carácter de improvisación do documental é impensable, ou case, no cine argumental.

No guión definitivo, que é unha especie de guión técnico, indícanse as tomas que se decidiu incluír no produto final, con indicación para localizalas nas cintas orixinais.

#### FASE 6. EDICIÓN

---

Durante esta fase faise a montaxe (edición) coas imaxes e os sons que van dar lugar ó produto final. É nesta fase onde se inclúen tamén a música, os efectos visuais e mailos títulos de crédito.

Formalmente o guión documental pode adoptar calquera das variantes que se utilizan para o guión documental. Cada tipo de documental aconsellará un tipo de guión diferente. Non son igual o guión dun anuncio de 20 segundos ou un vídeo-clip có guión dun documental de media hora sobre a cría do mexillón, por exemplo.

Non hai que esquecer que un documental se elabora fundamentalmente entre a fase de exame do produto filmado e maila fase de edición. O que se utiliza na fase de filmación é fundamentalmente unha especie de escaleta na que se detallan as previsibles escenas que se van rodar e as intencións delas.

#### BIBLIOGRAFÍA:

---

##### AUDIOVISUAIS E CINE

Millerson, G , *Técnicas de realización y producción en televisión*, Madrid, Instituto O R TV , 1988

Rabiger, M , *Dirección de documentales*, Madrid, I O R TV , 1989

##### GUIÓN AUDIOVISUAL

Comparato, D , *El guión, arte y técnica de escribir para cine y televisión*, Madrid, Instituto O R TV , 1988

Feldman, S , *Guión argumental Guión documental*, Barcelona, Gedisa, 1993

Miller, P P , *La supervisión del guión*, Madrid, Instituto O R TV , 1987

##### PEDAGOXÍA DOS MEDIOS AUDIOVISUAIS E DO CINE

Aparici, R , e outros , *Imagen Video y educación*, Madrid, Fondo de Cultura Económica, 1987

Aparici, R , e outros *La imagen, I y II*, Madrid, U N E D





TÍTULO		PÁGINA	
PRODUCTOR		REALIZADOR	
CÁMARA			
ELEGIR UN DESEMPLAZAMIENTO			
FECHAS	SECUENCIAS	LOCALIZACION	ACTORES Y ACCESORIOS
Partido de la base			

TÍTULO				PÁGINA			
PRODUCTOR				REALIZADOR			
CÁMARA							
ELEGIR UN DESEMPLAZAMIENTO							
FECHAS	SECUENCIAS	LOCALIZACION	ACTORES Y ACCESORIOS	FECHAS	SECUENCIAS	LOCALIZACION	ACTORES Y ACCESORIOS
Partido de la base							

①