El *storyboard* o guion gráfico

PID_00257348

Fernanda Pires de Sá

Tiempo mínimo de dedicación recomendado: 3 horas

Universitat Oberta de Catalunya

Fernanda Pires de Sá

Doctora amb menció internacional en Societat de la Informació i el Coneixement per la UOC. És investigadora postdoctoral Juan de La Cierva en la Universitat Pompeu Fabra (UPF) i col·laboradora docent de la UOC. També ha fet un postdoctorat al Departament de Ciències de la Informació i de la Comunicació de la UOC. És membre del grup de recerca interdisciplinària Mediaccions (UOC) i del grup MEDIUM (UPF). És màster en Comunicació Social per la Universitat Pompeu Fabra i graduada en Comunicació Social amb menció en Cinema per la Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP) de Brasil.

La revisión de este recurso de aprendizaje UOC ha sido coordinada por el profesor: Antoni Roig (2018)

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.

Índice

Introducción 5

1. Origen del *storyboard* 7

2. Del guion literario al *storyboard* 12

3. El desglose del guion literario 13

4. El guion técnico 14

5. Planos, ángulos y movimientos de cámara en la elaboración del *storyboard* 16
5.1. Movimientos ópticos 20
5.2. Movimientos mecánicos 20

6. Organización: enumeración y elementos indicativos de acción, movimiento de cámara y montaje 22

7. Relación de aspecto 25

8. *Animatics* y *photomatics* 29

Resumen 30

Bibliografía 31

Introducción

Hacer una película o una pieza audiovisual es una labor de equipo. Todas las personas implicadas deben hablar el mismo lenguaje visual y añadir su parte para que lo que, al principio, es un proyecto pueda hacerse realidad. Para ello, se elaboran diversos documentos en la fase de preproducción, que son utilizados en esta fase del proceso y durante otras etapas, como la producción y la posproducción. Muchos de estos documentos dialogan y ayudan a visualizar los costes y los elementos necesarios para la realización del proyecto: cantidad de actores, extras, localizaciones de rodaje, tipo de equipo fotográfico, elementos del escenario y dirección de arte, entre tantos otros componentes de una película o pieza audiovisual.

El *storyboard* o guion gráfico es una herramienta muy importante para visualizar lo que deberá ser filmado y facilitar el trabajo de las diversas áreas implicadas en la producción de una película u otros tipos de formatos audiovisuales (animación, vídeos para televisión, publicidad, etc.). Este formato de visualización ayuda a ahorrar costes y a unificar la visión de cómo será la película, sus escenas, planos, angulación, personajes, etc.

En este material trataremos el origen del *storyboard* y su utilidad. Veremos que no hay una manera correcta o única de hacer *storyboards*, y sí, en cambio, algunos patrones propios del lenguaje audiovisual que deben ser seguidos y debidamente indicados: por ejemplo, relación de aspecto, tipos de planos, ángulos o movimientos de cámara. En este manual no aprenderemos a dibujar o mejorar técnicas de ilustración. Comprenderemos que tener habilidad en dibujo no es una necesidad, y sí una ventaja.

1. Origen del *storyboard*

El *storyboard*, tal como lo conocemos hoy en día, ha evolucionado junto con las técnicas cinematográficas. Al principio, alrededor de 1895, el cine era conocido por la capacidad de representar objetos en movimiento o hacer una transcripción de la vida real. Esto lo podemos ver en la película *La llegada del tren* (1985), de los hermanos Lumière.

Ya en los primeros años del nuevo siglo, el cine pasó a centrarse en construir narrativas y de allí surgió la necesidad de planear lo que sería filmado a través de esbozos artísticos y posteriormente en formato de guiones. Directores como George Melies y Sergei Eisenstein ya contaban con esquemas artísticos para plantear sus historias. Podríamos considerar estos esquemas artísticos una forma de pre-*storyboard*. En la figura 1 podemos ver una de las imágenes de los bocetos desarrollados para la realización de la película fantástica de Melies titulada *Viaje a la Luna* (1901). En las figuras 2 y 3 vemos dos fotogramas extraídos de la película, que representan las ideas antes esbozadas en el boceto artístico.

Figura 1. Boceto artístico de la película *Viaje a la Luna*

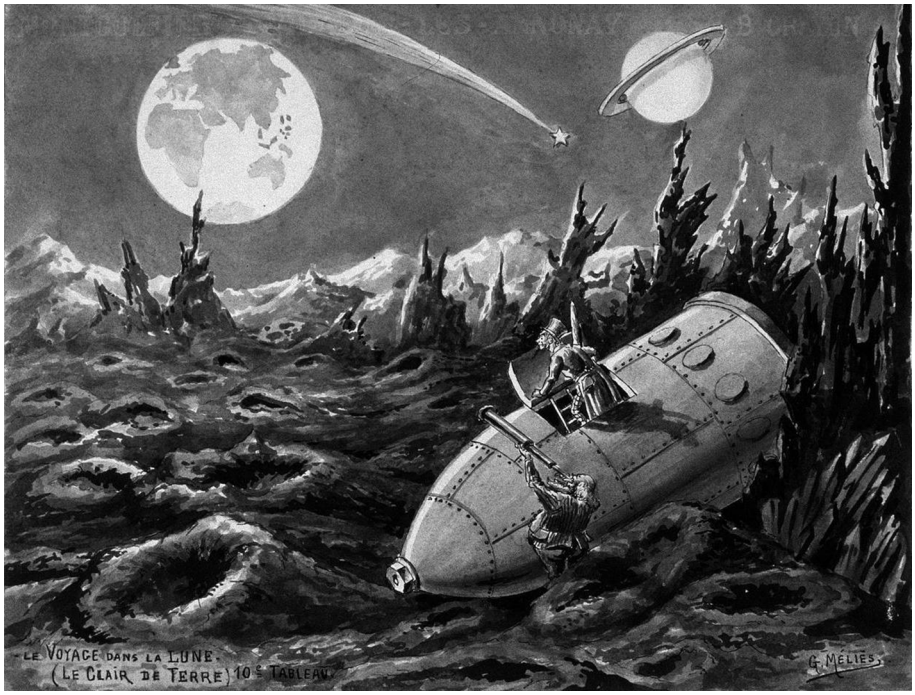


Figura 2. Fotograma de *Viaje a la Luna*

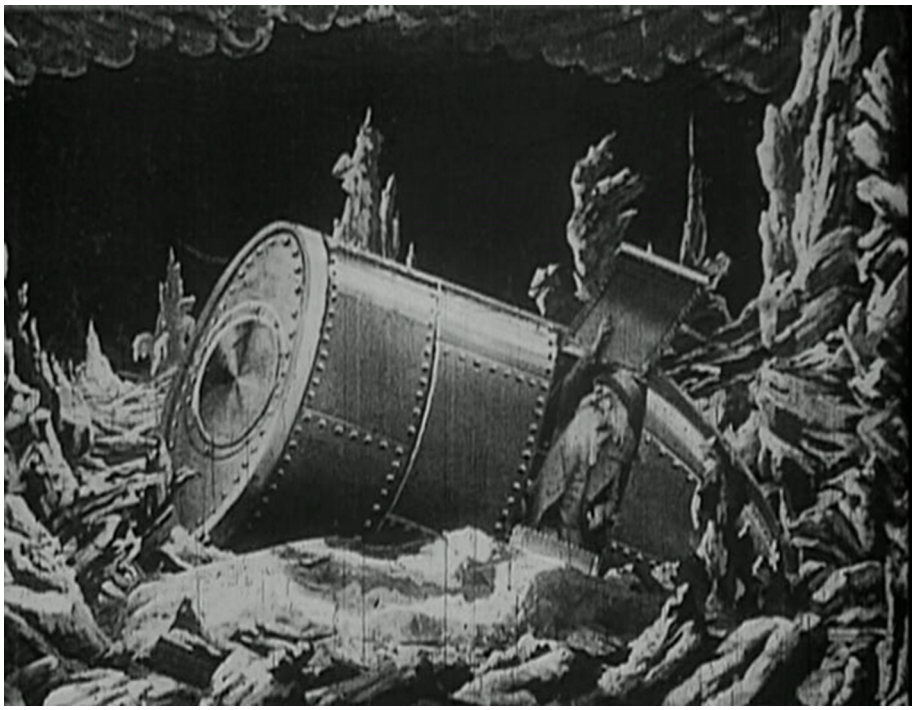
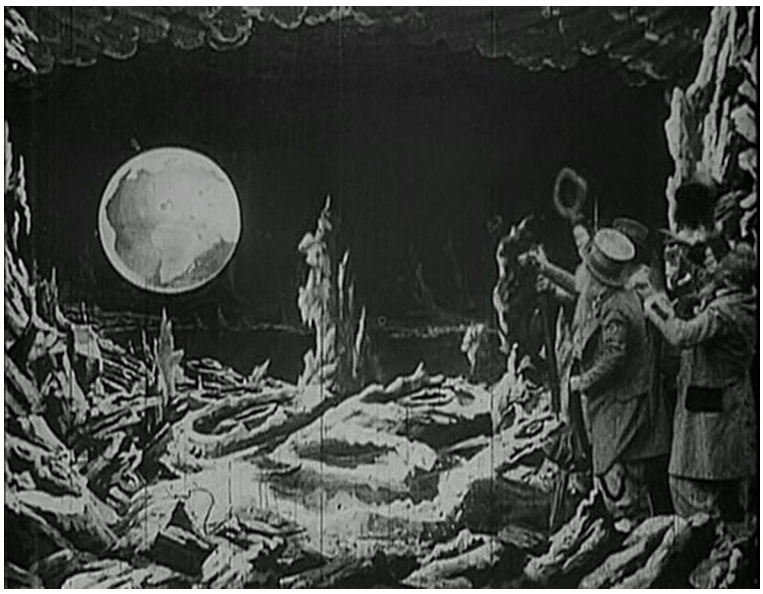


Figura 3. Fotograma de *Viaje a la Luna*



El *storyboard* ha evolucionado de estos bocetos artísticos del comienzo del cine mudo hasta su consolidación como tal a mediados de los años treinta, cuando su utilización pasó a ser necesaria en la industria de la animación. Podemos decir que el uso más abundante del *storyboard* surge a partir del uso del denominado guion gráfico por parte del Estudio Walt Disney. De acuerdo con Tumminello (2005), en esta época, Web Smith, un guionista del departamento de historias de animación del Estudio Disney, percibió que llevar a cabo una historia de animación con sentido lógico (principio, nudo y desenlace) era muy complicado, dado el gran número de bocetos artísticos que debían ser hechos para cada animación. La solución que encontró fue precisamente enlazar secuencialmente con pernos una secuencia de los dibujos con el diá-

logo del principio al final hasta encontrar la secuencia lógica de la historia. El primer cortometraje de Walt Disney conocido por utilizar esta técnica de *storyboard* de animación fue *Los tres cerditos* (1933).

Rápidamente, las películas pasaron a utilizar la técnica del *storyboard* creado en la animación, ya que demostró ser una técnica donde los directores y su equipo podían claramente visualizar el encuadre, la composición del plano y el movimiento de cámara que iba a ser utilizado. Blanco (2012) señala que la película *Lo que el viento se llevó* (1939), de Victor Fleming, fue una de las primeras en ser dibujada en su totalidad. También apunta que desde principios de los años cuarenta en adelante directores de prestigio como Orson Welles, Akira Kurosawa, Alfred Hitchcock y posteriormente Ridley Scott o los hermanos Coen han dibujado sus propios *storyboards*, o parte de ellos, para poder transmitir lo que tenían en mente.

Vale la pena destacar que el *storyboard* es apreciado en distintos géneros fílmicos, pero es particularmente por directores de películas de acción o que incluyan efectos especiales. Esto se debe a la capacidad del guion gráfico de ofrecer la posibilidad de plantear con claridad las escenas que van a ser elaboradas y acompañadas de técnicas y movimientos de cámaras más sofisticados. Abajo, en las figuras 4 y 5, vemos dos *storyboards* de películas distintas con escenas de alta complejidad: *Psicosis* y *Origen*, respectivamente.

Figura 4. *Storyboard* hecho por Saul Bass para la película *Psicosis* (1960), de Alfred Hitchcock

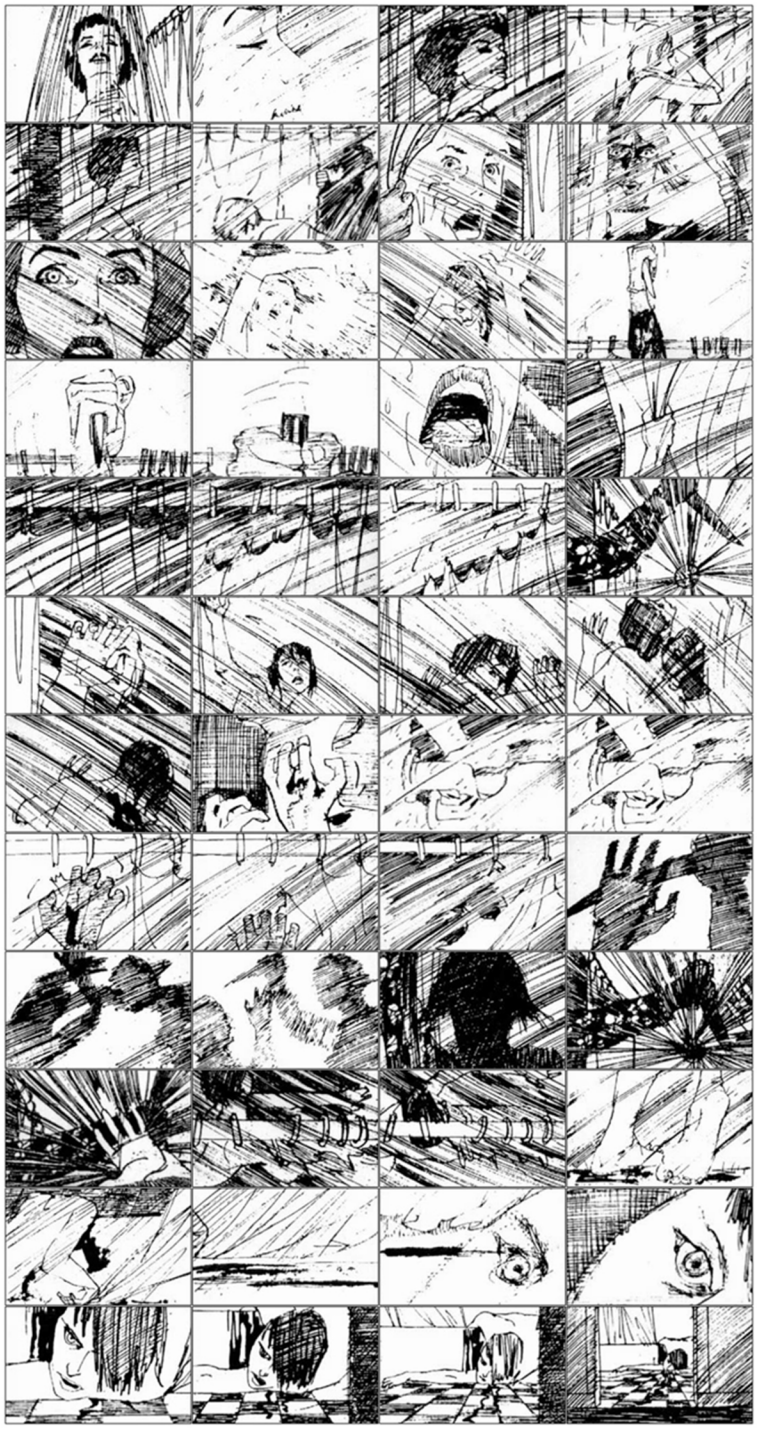
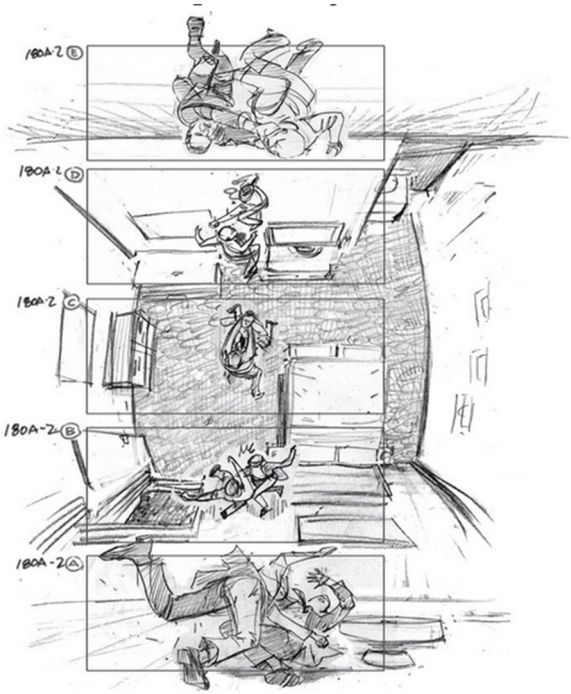


Figura 5. *Storyboard* hecho por Gabriel Hardman para la película *Origen* (2010), de Christopher Nolan



Otro punto que también es importante tener en cuenta es que el *storyboard* es una herramienta poderosa que puede ser utilizada en distintos ámbitos y disciplinas. Además del cine, los *storyboards* son utilizados en el ámbito de los efectos visuales, la publicidad, los videojuegos, el diseño, la realidad virtual, etc. No obstante, en este material nos enfocaremos fundamentalmente en el *storyboard* cinematográfico.

2. Del guion literario al *storyboard*

Los *storyboards* han evolucionado y con ello ha aumentado su complejidad. No obstante, su utilidad principal sigue siendo la misma: poder ayudar a hacer una narrativa audiovisual de forma colaborativa de tal manera que todos los miembros del equipo hablen el mismo lenguaje.

Al ser una herramienta de colaboración, muchos de los miembros del equipo –y muchos documentos– están implicados en la elaboración del *storyboard*, aunque muchas veces indirectamente. Uno de los documentos principales para la elaboración del *storyboard* es el guion literario. A falta de otro documento disponible, con él ya se dispone de un mínimo para poder empezar a desarrollarlo. Sin embargo, otros documentos con especificaciones técnicas ayudan a obtener un mejor desarrollo del *storyboard*.

Es necesario que exista una colaboración entre el equipo de guionistas, directores y sus asistentes, así como con el director de producción, para poder compartir la misma idea de lo que será realizado y crear otros documentos que clarifiquen qué conformará la puesta en escena. Inicialmente, esto se hace a través del desglose del guion literario o, idealmente, sobre la base del guion técnico, que nos brinda informaciones importantes para poder entender cuántos personajes estarán en el cuadro, la ubicación de la escena, el tipo de plano o angulación de cámaras, entre otras informaciones relevantes.

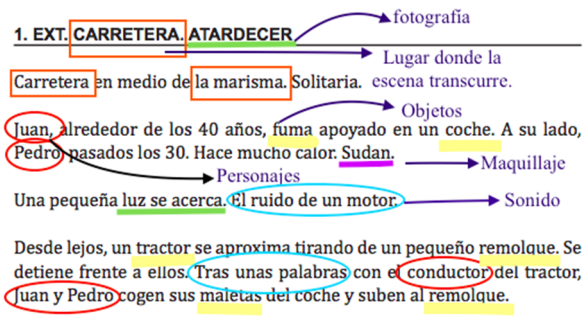
3. El desglose del guion literario

El desglose del guion literario es un documento fundamental para desarrollar el guion gráfico. Es una de las maneras de identificar ciertos elementos del guion literario para posteriormente interpretarlos en imágenes (Rousseau y Phillips, 2013). Frecuentemente, el desglose es realizado por el asistente de dirección o por el director de producción. Esto sirve para poder identificar lo que deberá estar presente en cada escena: los personajes, la ubicación, si es exterior o interior, entre otros elementos necesarios para llevar a cabo el rodaje. Identificar estos elementos en combinación con el guion técnico o con la división de las escenas en un conjunto de planos resulta algo necesario para llevar a cabo la elaboración del *storyboard*, así como otros documentos (como el orden del día, el orden del rodaje, etc.). Muchas veces estos otros documentos se guían por el *storyboard* o pueden llegar a incluir parte de ello para alcanzar una mejor comprensión de lo que será filmado.

Para empezar el desglose del guion literario, es necesario llevar a cabo la identificación y clasificación de los elementos que son importantes para rodar las escenas. La manera más sencilla de realizar esta tarea es seleccionar y subrayar los elementos con distintos colores y formatos. Así, se puede identificar fácilmente cada elemento y, posteriormente, crear un listado detallado de todos los elementos necesarios.

En la figura 6 se muestra la primera escena del guion de la película *La isla mínima* (2014), dirigida por Alberto Rodríguez y con guion del mismo Alberto Rodríguez en colaboración con Rafael Cobos. En esta figura vamos a desglosar e identificar algunos de los elementos que serían necesarios para llevar a cabo la producción de esta escena de la película. Estos elementos son los personajes y extras, el lugar donde transcurre la escena, los objetos necesarios para realizar la escena, el tipo de sonido, los elementos de fotografía, vestuario y maquillaje, etc.

Figura 6. Escena desglosada por la autora, extraída del guion de la película La isla mínima



Fuente: Cobos y Rodríguez (2014, pág. 32).

4. El guion técnico

Idealmente, al finalizar el desglose del guion literario, se confecciona otro documento esencial para la elaboración del *storyboard*: el guion técnico.

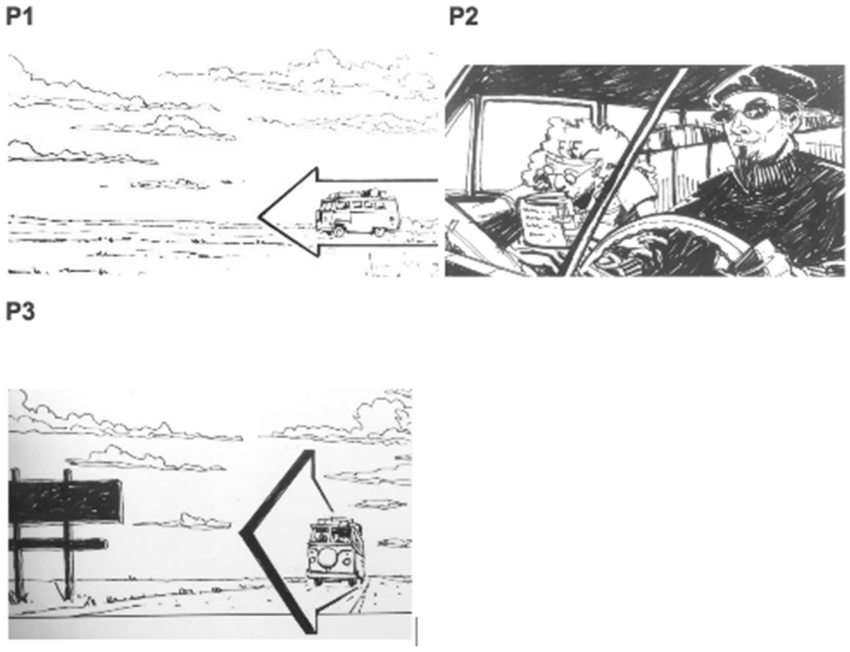
El guion técnico es un documento fundamental para la elaboración del *storyboard* al ser la transcripción de las escenas del guion literario en planos cinematográficos. Es el director y su equipo quienes desarrollan este documento, donde incorporan, además del relato escrito por el guionista, una serie de indicaciones técnicas: la cantidad de planos y sus tipologías, los movimientos de cámara o ángulo de cada toma, etc. Puede incluir también detalles como el tipo de iluminación, la óptica, el sonido y el decorado. A continuación podéis ver un ejemplo de guion técnico.

Tabla 1. Ejemplo de guion técnico

Sec./escena	Plano	Encuadre	Movimientos	Acción	Texto	Audio
1	P1	GPG	Pan horizontal derecha -izquierda	Furgoneta pasa por una carretera vacía	X	Banda sonora
1	P2	PM	X	Dentro de la furgoneta vemos al conductor y al pasajero. El pasajero lee un libro mientras el conductor sigue conduciendo.	X	Banda sonora
1	P3	PG frontal	X	La furgoneta se dirige hacia un cartel de tráfico.	X	Banda sonora

Fuente: elaboración propia de la autora inspirado en Rousseau y Philipps (2013, pág. 97)

Figura 7. P1, P2, P3



Fuente: Rousseau y Philipps (2013, pág. 97).

Cuando no existe el guion técnico, un listado de los planos con su descripción –donde se incluye el tipo de plano, movimiento y angulación– es suficiente para poder realizar el *storyboard* de manera más detallada.

5. Planos, ángulos y movimientos de cámara en la elaboración del *storyboard*

Para poder confeccionar un guion gráfico, es preferible saber dibujar, ya que es una manera eficaz de representar las escenas o secuencias que serán llevadas a cabo. No obstante, saber dibujar bien no es algo al alcance de todo el mundo, pero, como mínimo, es necesario saber representar lo que se filmará y poder indicar las acciones que ocurrirán. Aquí tenemos el enlace a un vídeo (https://youtu.be/ux_Em1lVsjI) donde podemos ver que dibujar sin ser un experto también nos permite realizar nuestros *storyboards* y que lo más importante es poder interpretar el guion, poder indicar movimientos de cámara, acciones y tener conocimientos del lenguaje audiovisual, como, por ejemplo, la tipología de planos. Por lo tanto, es fundamental conocer las tipologías de planos, las angulaciones y los movimientos de cámara de cara a poder representar bien la idea y la acción que se quiere transmitir. En la tabla 2 tenemos la tipología de planos cinematográficos más utilizados.

Tabla 2. Tipos de planos cinematográficos

Gran plano general (GPG) o plano general largo (PGL)	
 Fotograma extraído de la película *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro.	Presenta un gran escenario, paisaje, o una multitud desde un punto de vista lejano. Cuando aparecen personas, suelen estar representadas en una escala muy reducida y quedan diluidas en el entorno. Este encuadre puede ser utilizado para introducir una localización; puede tener un tono descriptivo o dramático cuando se pretende mostrar la soledad de un personaje.

Plano general (PG)	
 Fotograma extraído de la película *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro.	Presenta el personaje y su contexto en un entorno amplio. Este encuadre se utiliza para ubicar al espectador en el entorno que rodea al personaje.

Plano conjunto (PC)	
 Fotograma extraído de la película *La forma del* agua (2017), de Guillermo del Toro.	Presenta los personajes que intervienen en la acción y los elementos que sean necesarios para mostrar el desarrollo de esta acción.

Plano entero o plano total (PT)	
 Fotograma extraído de la película *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro.	Presenta la figura completa de algún personaje, de los pies hasta la cabeza.

Plano americano (PA) o plano de 3/4	
 Fotograma extraído de la película *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro.	Encuadra desde la cabeza hasta las rodillas de los personajes. Este tipo de plano lleva el nombre de americano porque era utilizado para mostrar las armas de los personajes de las películas americanas del western.

Plano medio (PM)	
 Fotograma extraído de la película *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro.	Presenta la mitad del objeto que se quiere mostrar. Cuando es una persona encuadra más o menos desde su cintura.

Plano medio corto (PMC)	
 Fotograma extraído de la película *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro.	Por ser corto, encuadra al personaje desde del pecho hasta la cabeza. Sirve para poner la atención sobre el personaje y separarlo del contexto de la escena.

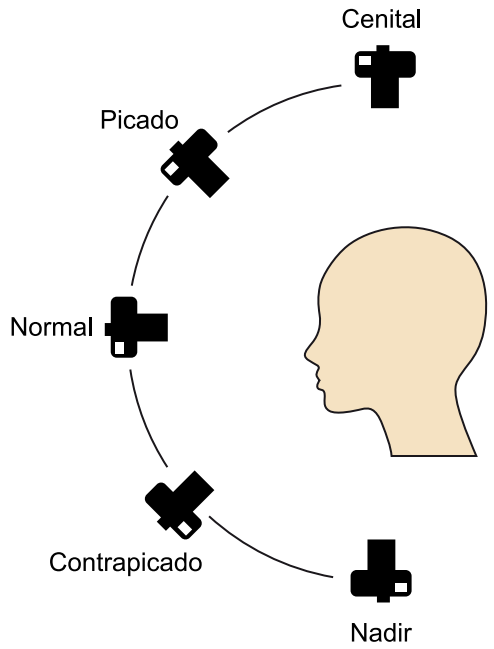
Primer plano (PP)	
 Fotograma extraído de la película *La forma del* agua (2017), de Guillermo del Toro.	Encuadra la cara del personaje hasta más o menos su hombro. Es utilizado para reforzar la dimensión emocional.

Primerísimo primer plano (PPP)	
 Fotograma extraído de la película *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro.	El cuadro queda relleno apenas con el rostro del personaje. Es un plano aún más dramático que el PP.

Plano detalle (PD)	
   Fotograma extraído de la película *El laberinto del fauno* (2006), de Guillermo del Toro.	Muestra un elemento del personaje, como el ojo, los labios, la mano, entre otros. También se utiliza para presentar al espectador elementos importantes que se utilizarán en la trama.

Para dibujar estos planos, también hay que pensar en su angulación. En la figura 8 podemos observar los ángulos más utilizados en el cine.

Figura 8. Ángulos de cámara



Fuente: Wikipedia.

En las figuras 9, 10, 11, 12 y 13 vemos ejemplos de los ángulos presentados en la figura 8.

Figura 9. Ángulo normal

Fuente: fotograma extraído de la película *El imaginario del Doctor Parnassus* (2009), de Terry Gilliam.

Figura 10. Ángulo cenital

Fuente: fotograma extraído de la película *¡Olvídate de mí!* (2004), de Michel Gondry.

Figura 11. Ángulo nadir

Fuente: fotograma extraído de la película *Big Fish* (2003), de Tim Burton.

Figura 12. Ángulo picado

Fuente: fotograma extraído de la película *¡Olvídate de mí!* (2004), de Michel Gondry.

Figura 13. Ángulo contrapicado

Fuente: fotograma extraído de la película *¡Olvídate de mí!* (2004), de Michel Gondry.

El *storyboard* es importante para describir escenas y secuencias complejas. Así que también es importante conocer los movimientos de cámara con el fin de poder representarlos. Debemos distinguir dos tipos de movimientos de cámara: los mecánicos y los ópticos.

5.1. Movimientos ópticos

El movimiento óptico por excelencia es el conocido como *zoom*, que puede ser *in* o *out*.

1) *Zoom in*: es un movimiento de acercamiento hecho por el objetivo de la cámara hacia la escena sin que esta se mueva.

2) *Zoom out*: consiste en el alejamiento de la escena realizado por el objetivo de la cámara sin que esta de mueva.

5.2. Movimientos mecánicos

Existen diversos movimientos mecánicos, como veremos a continuación.

1) Pan (o panorámica): la cámara gira sobre su propio eje horizontal, ya sea de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.

2) *Tilt*: la cámara sube y baja sobre su eje vertical.

3) *Travelling*: es el tipo de movimiento en el cual la cámara se desplaza sobre un vehículo o estructura con ruedas. Este movimiento puede seguir al personaje u objeto filmado o alejarse de ellos.

4) *Dolly* (*in/out*): es el movimiento de acercamiento o alejamiento de la escena, pero, al contrario del *zoom*, es un movimiento físico hecho sobre raíles como los del *travelling* o sobre ruedas de caucho. Algunos dispositivos –como las grúas– también pueden montarse encima de un *dolly*.

Antiguamente, muchos de los movimientos mecánicos eran difíciles de realizar y ostensiblemente caros. Hoy en día, equipos ligeros automatizados –como los drones y los *sliders*– han abaratado los costes y han facilitado la accesibilidad a este tipo de equipos.

6. Organización: enumeración y elementos indicativos de acción, movimiento de cámara y montaje

Numerar las hojas del *storyboard*, así como los planos y las secuencias presentes, es el primer paso fundamental para su futura identificación. Esto sirve para poder planear el orden del rodaje, complementar el guion técnico o para importar al ordenador y realizar un *animatic* (discutiremos esto más adelante).

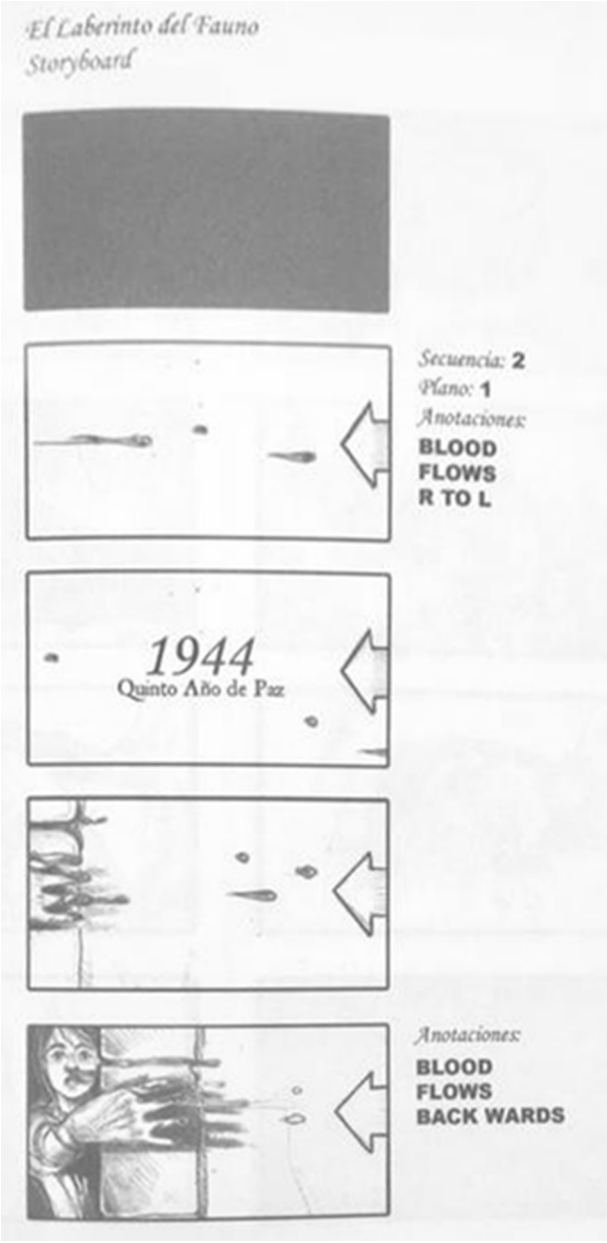
También es esencial utilizar elementos indicativos de la acción del personaje u objeto, movimientos de cámara o hasta los elementos que deben ser filmados de una determinada manera para posteriormente ser utilizados en el montaje de la película. Hay que tener cuidado de no olvidar estos elementos indicativos, máxime cuando se trata de escenas con acciones complejas, en las que hay que dibujar un plano en una secuencia de acciones.

Las flechas son elementos indicativos importantes para elaborar el *storyboard*. Pueden indicar cuándo hay un movimiento de cámara, por dónde pasará el personaje o el objeto y si hay algo que se utilizará posteriormente para la realización de efectos especiales.

Hacer anotaciones puntuales también es una forma de indicar acciones. Las anotaciones ayudan a comprender cómo será la elaboración de la escena o secuencia.

En la figura 14, vemos la segunda secuencia del *storyboard* de la película *El laberinto del fauno*, dibujado por Raúl Monge. Al utilizar las flechas y una anotación puntual, Monge indica algo que ya aparecía en el guion de Guillermo del Toro: que la sangre se movería hacia atrás. Esto es una indicación para que el equipo de rodaje entienda cómo quedará la secuencia al final y para que el montador pueda tener esto en consideración en el momento de realizar su trabajo.

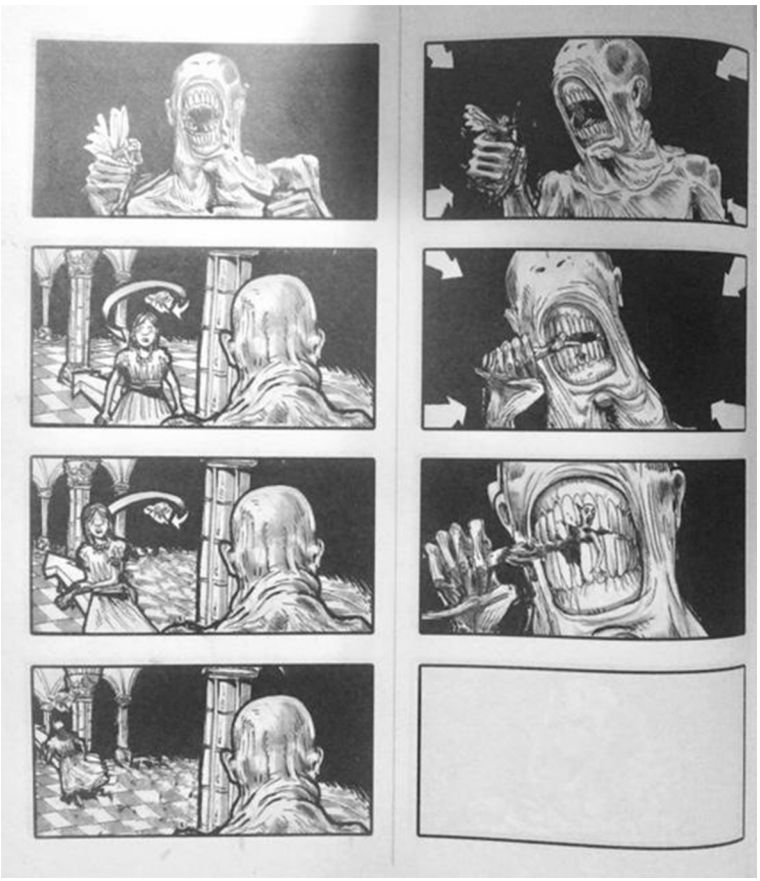
Figura 14. Secuencia 2. *Storyboard* de *El laberinto del fauno*, dibujado por Raúl Monge



Fuente: Del Toro (2006, pág. 127).

En la figura 15, vemos otros dos tipos de utilidad de las flechas. En la secuencia 90B, hay flechas que indican que la personaje Ofelia irá a girar y huir de un hombre pálido sin facciones. También hay otras flechas, que indican un movimiento de cámara de acercamiento al hombre pálido sin facciones que se alimenta de hadas antes de perseguir a Ofelia.

Figura 15. Secuencia 90B. *Storyboard* de *El laberinto del fauno*, dibujado por Raúl Monge

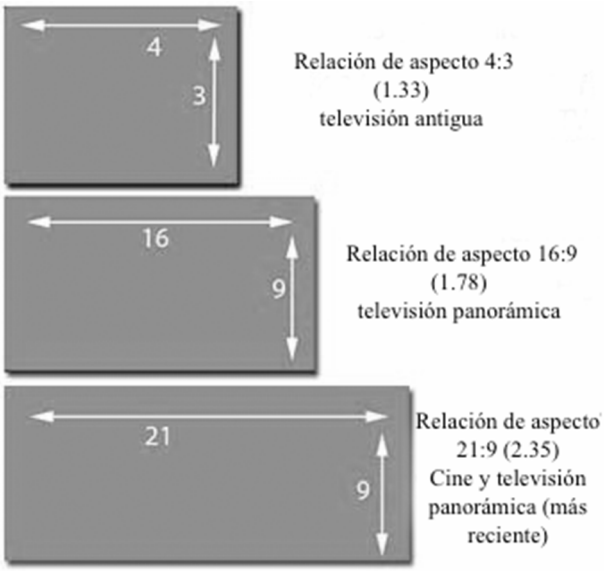


Fuente: Del Toro (2006, pág. 196).

7. Relación de aspecto

Además de los elementos que acabamos de ver, para elaborar el *storyboard* es muy importante tener en cuenta la relación de aspecto de la pantalla en la que se visualizará la película con el fin de que se pueda ilustrar qué aparecerá en cada imagen.

Figura 16. Diferentes relaciones de aspecto



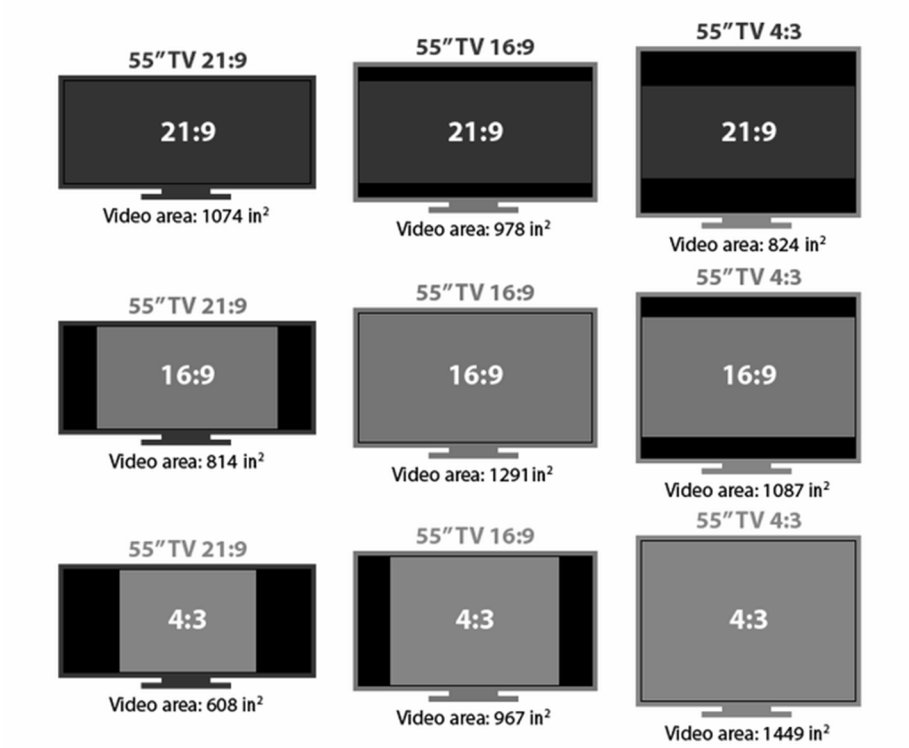
La relación de aspecto de una imagen describe la relación proporcional entre su anchura y su altura. Comúnmente se expresa como dos números separados por dos puntos (x: y), como 16:9 o 4:3, por ejemplo. Para una relación de aspecto, no importa cuán grande o pequeña sea la imagen. El ancho está dividido en unidades *x* de igual anchura y en unidades *y* de igual la altura. Es decir, una imagen que tiene 16 centímetros de anchura por 9 centímetros de altura tiene la misma relación de aspecto que una que tenga 16 pulgadas de anchura por 9 pulgadas de altura.

Es importante tener en cuenta que la relación de aspecto no es lo mismo que la resolución. La resolución cambia la calidad de la imagen y esto se mide en cantidad de píxeles; en cambio, la relación de aspecto se refiere a la proporción del tamaño de la imagen.

La relación de aspecto de una pantalla de televisión hasta principios de los años 2000 era de 4:3, que también se puede expresar como 1.33:1. No obstante, desde la llegada de los televisores panorámicos este aspecto ha cambiado. La relación de aspecto más común pasó a ser la 16:9 y, más recientemente, la 21:9 (que tiene la misma relación de aspecto que el cine) se está popularizando. En el cine las relaciones de aspecto más usadas son 1.85:1 y 2.39:1 (21:9). Es importante tener en cuenta que antiguamente estas proporciones acababan

siendo cortadas cuando pasaban de una relación a otra (cine-televisión). Hoy en día hay pantallas que se adaptan a los tamaños, como se puede ver en la figura 17.

Figura 17. Relaciones de aspectos en pantallas distintas



Fuente: figura extraída de Demers y Azzabi (2017).

Por lo tanto, se recomienda desarrollar el *storyboard* en plantillas que tengan la misma relación de aspecto del proyecto para poder tener de antemano una comprensión de cómo se visualizará la imagen final de la película filmada.

Las plantillas para *storyboard* pueden variar, pero siempre hay que numerar las páginas y tener un espacio para marcar el número de la escena o secuencia y sus planos. En las figuras 18 y 19 vemos dos plantillas distintas, una para una relación de aspecto de 16:9 y otra para una de 21:9.

Figura 18. Plantilla *storyboard* 16:9

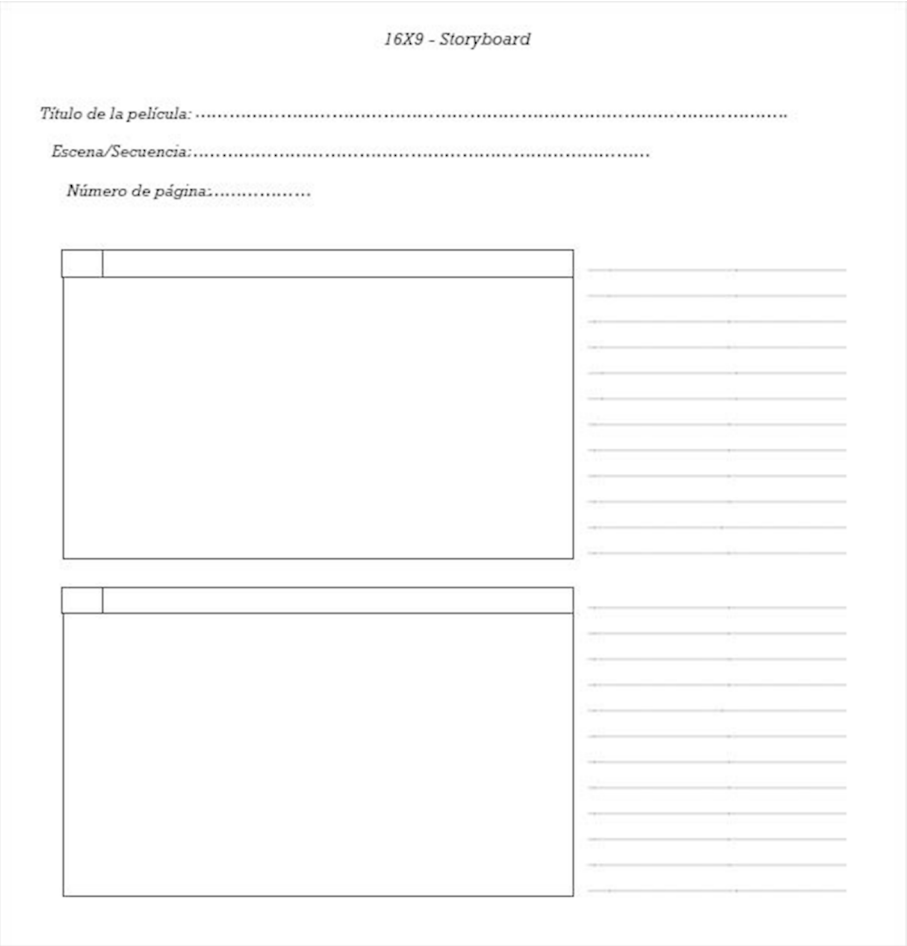
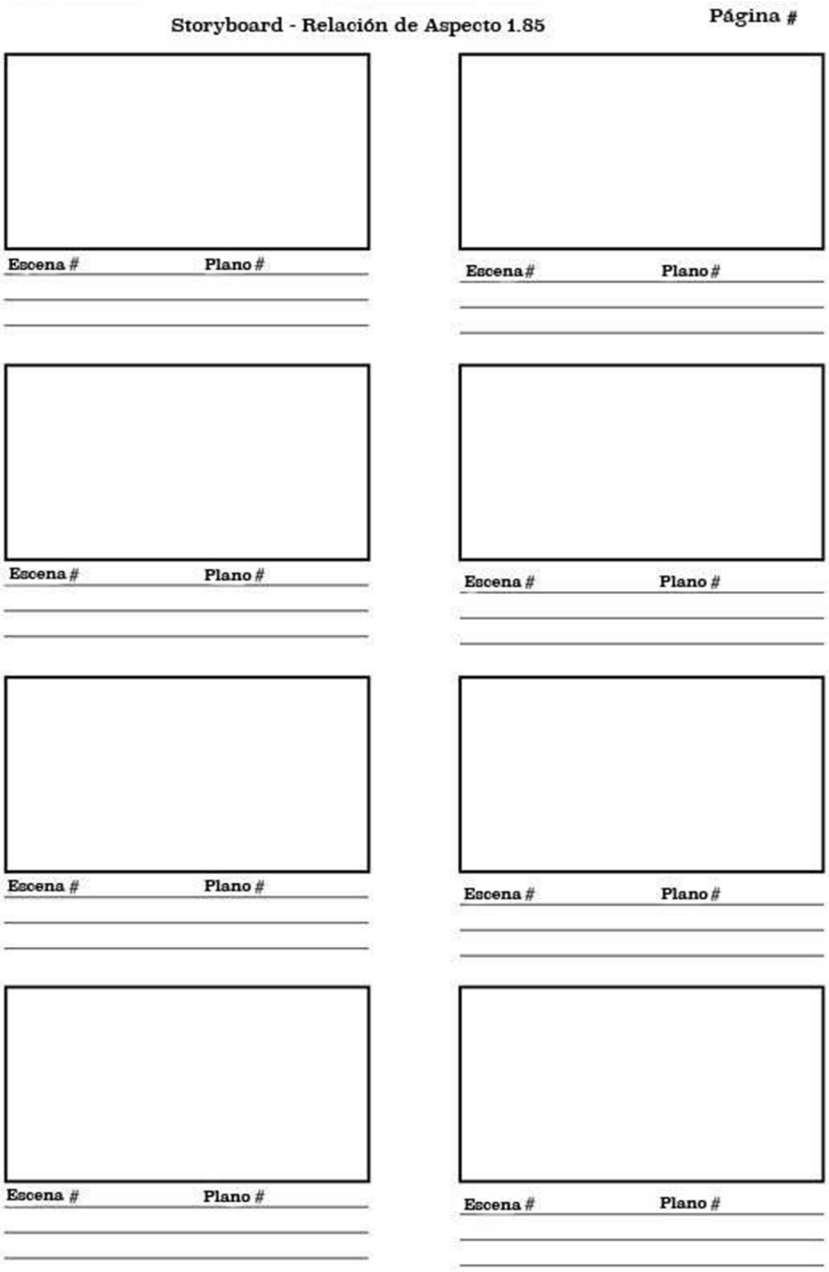


Figura 19. Plantilla *storyboard* 1.85:1



8. *Animatics* y *photomatics*

Los *animatics* son secuencias de dibujos del *storyboard* que son animados mediante algún programa de edición, donde se editan los bocetos del *storyboard* juntos y se ponen en secuencia. Por lo general, se agrega una voz en *off*, una banda sonora y efectos de sonido a la pieza para crear una presentación que muestre cómo se puede filmar y cortar la película. Se puede utilizar para mostrar cómo quedará la película a posibles inversores antes de haberla rodado.

Los *animatics* son muy utilizados para planear animaciones, como es el caso de los videoclips de la banda británica Gorillaz (https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=MRyPSOyC7_c&feature=youtu.be). Además, son cada vez más utilizados por anunciantes y agencias de publicidad para investigar la eficacia del guion gráfico propuesto antes de comprometerse con la realización de una publicidad para televisión, que implica elevados costes.

El *photomatic* funciona igual que el *animatic*: hay que editar estas fotografías en un programa de vídeo y agregar elementos como sonido, voz en *off* y banda sonora para demostrar la idea de la película. Si dibujar es demasiado complicado y tenéis la posibilidad de hacer fotos o sacarlas de alguna base de datos, se puede hacer un *photoboard*. El *photoboard* es un estudio de planos, donde se pueden tomar fotos de cada uno de ellos para entender cuáles van a componer la película. Del mismo modo que el *storyboard*, nos da una base a la hora de llevar a cabo el rodaje, aunque de una manera mucho más simplificada.

Resumen

A través de este material ha sido posible conocer brevemente la historia del *storyboard* y su evolución. Hemos mostrado también ejemplos de *storyboards* de películas consagradas con el fin de comprender su utilidad.

Hemos podido identificar distintos documentos que son necesarios para la elaboración de un *storyboard*. Hemos visto que el guion literario es clave para la elaboración del guion gráfico. No obstante, su desglose acompañado de otros documentos que son realizados en equipo, como es el caso del guion técnico o la lista de planos, facilita una mejor elaboración del *storyboard* al contener informaciones técnicas.

También hemos discutido la importancia de conocer el lenguaje audiovisual en el momento de la elaboración de un *storyboard*. Hemos repasado tipologías de planos, angulación de cámara y movimientos de cámara. Todos estos elementos son fundamentales y deben estar adecuadamente representados para que todo el equipo implicado en las distintas fases de realización de la película pueda comprender y realizar el mismo film.

En este material también hemos visto que es importante organizar y numerar las páginas del *storyboard*. Esto permite ponerlo en su secuencia lógica e importar al ordenador. También hemos visto cómo las flechas son elementos necesarios para la elaboración de un *storyboard* con el fin de indicar acciones, movimientos de cámara, movimientos de los personajes, efectos especiales o elementos que se deben considerar durante la posproducción.

Además, hemos discutido la importancia de elegir la relación de aspecto al dibujar el guion gráfico para que este pueda estar de acuerdo con el tamaño de la pantalla donde la película será visualizada. Por esta razón, hemos visto plantillas de *storyboard* con diferentes relaciones de aspecto.

Al final del material también hemos discutido la importancia de los *animatics* y *photomatics*. Hemos visto que son herramientas potentes para poder tener una idea concreta de cómo quedaría el producto final, conseguir inversores, ahorrar costes a la hora de producción y planear secuencias complejas.

Podemos concluir que el *storyboard* es un mundo aparte. En este material os hemos dado herramientas fundamentales para que podáis desarrollarlo. No obstante, hay más elementos por explorar. Por este motivo, os invitamos a practicar y sumergiros en vuestros propios *storyboards*.

Bibliografía

Blanco, E. D. (2012). «Storyboard. La película en papel». *Revista Atticus Tres* (noviembre, núm. 3, págs. 113-117).

Cobos, R.; Rodríguez, A. (2014). *La isla mínima*. Madrid: Espiral / Setenta Teclas.

Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno*. Madrid: Espiral.

Demers, C.; Azzabi, M. (2017). «What is the Aspect Ratio? (4:3, 16:9, 21:9)» [en línea]. *Rtings.com*. https://www.rtings.com/tv/learn/what-is-the-aspect-ratio-4-3-16-9-21-9

Rousseau, D. H.; Philipps, B. R. (2013). *Storyboarding Essentials: How to translate your story to the screen for film, tv, and other media*. Nueva York: Watson-Guptil Publishers.

Tumminello, W. (2005). *Exploring storyboarding: An in-depth guide to the art and techniques of contemporary storyboarding*. Clifton Park, N.Y: Thomson/Delmar Learning.

Wikipedia (2018). «Plano cinematográfico» [en línea]. https://es.wikipedia.org/wiki/Plano_cinematogr%C3%A1fico#/media/File:%C3%81ngulos_de_la_c%C3%A1mara.png