

De la idea al guión

Daniel aparicio gonzález

1. FASES EN LA ELABORACIÓN DEL GUIÓN

1.1 Antes de empezar

Un *guión* es la plasmación por escrito de una obra audiovisual. El proceso de creación de guión da comienzo una vez que se han establecido los *objetivos* concretos de la producción. Un programa o espacio educativo responde normalmente a una necesidad de la sociedad, de las instituciones o del sistema educativo. Por lo tanto, el guión debe ponerse desde el inicio al servicio de la satisfacción de esa demanda.

Es fundamental en esta fase conocer a quién va dirigido el programa. Es decir, cuál y cómo es el target al que se desea llegar: edad, perfil demográfico, nivel de conocimientos... Cualquier dato añadido que pueda ampliar la información sobre el receptor será fundamental para el desarrollo del guión: grado de conocimiento del tema tratado, materiales complementarios disponibles, condiciones de visionado (no "atiende" igual un espectador que ve la televisión relajadamente en casa que un grupo de alumnos *cautivos* en un aula, visionando un material de complemento a sus lecciones)....

Por último, una vez conocida la idea, los objetivos y el target, conviene hacer un último planteamiento: ¿es el audiovisual el medio idóneo para servir de soporte a esa idea? Responder a esta cuestión a tiempo puede ahorrar muchos pasos en falso. No todos los contenidos son igualmente aptos (por ejemplo, es conocida la dificultad que supone el tratamiento en imágenes de contenidos abstractos).

1.2 selección de contenidos

En función de los objetivos marcados, y en respuesta a las necesidades pedagógicas que dieron origen al proyecto, debe decidirse qué contenidos van a incluirse en la producción. Todavía es una fase embrionaria, previa a decisiones más técnicas referentes a formatos, tratamiento de los contenidos, etc... Sí conviene, no

obstante, tener la capacidad de pensar en imágenes. Es decir, saber intuir qué contenidos se adaptan mejor al medio audiovisual. Con ello se pueden empezar a tomar decisiones fundamentales sobre qué informaciones son más viables.

Esta es una etapa crucial, en la que debe evitarse por encima de todo la excesiva densidad de contenidos. Por lo general, los formatos televisivos mantienen duraciones cortas, y, en cualquier caso, la propia naturaleza del medio recomienda no sobrecargar de contenidos el producto final. Lograr un ritmo apropiado dependerá, entre otras cosas, de que en esta fase hayan sabido dosificarse unas cantidades de información razonables. Siempre será más productivo transmitir bien unas pocas ideas claras que muchas confusas.

Naturalmente, esta circunstancia puede significar a veces tener que renunciar sin remedio a contenidos importantes. Y esta es la principal causa de disputa en las clásicas discusiones entre los equipos de pedagogos y comunicadores audiovisuales a la hora de delimitar cuáles son los contenidos idóneos a incluir en la producción.

1.2.1 Equipo multidisciplinar

En algún momento del proceso puede olvidarse que el destino final de estos contenidos es su conversión en elementos visuales y auditivos. Por consiguiente, tanto la elección de contenidos, como todos los procesos posteriores, estarán condicionados por ese resultado final.

La naturaleza heterogénea del equipo creativo, generalmente compuesto por profesionales de la pedagogía y de la comunicación, acarrea en ocasiones conflictos de base. Los primeros no encuentran lógico tener que renunciar a contenidos, cuya falta podría derivar en un producto final incompleto. Los especialistas en comunicación audiovisual, más familiarizados con el medio, son a su vez conscientes de que saturar de información puede ser la primera vía para generar el rechazo y en definitiva la falta de comprensión en el espectador.

Como siempre, el consenso aportará las vías de solución. Es importante tener presente que en televisión (educativa o no) cantidad no es garantía de calidad. La capacidad de asimilar información por el espectador es limitada, la escasa duración de los formatos no permite desarrollar gran cantidad de contenidos, y además, no todos ellos son igualmente aptos de ser transmitidos en televisión.

Para temas o materias especialmente densos resulta muy útil generar materiales complementarios, como pueden ser las guías didácticas de apoyo (libros, fichas, canal de datos asociado...) que, además de complementar al audiovisual, puedan desarrollar en profundidad otros aspectos vinculados al tema tratado. El espacio televisivo, además de estimular la curiosidad y de motivar al aprendizaje, servirá para explicar una parte de los contenidos, especialmente aquellos que mejor se acomoden a su naturaleza, reservándose para la guía didáctica el resto de materias.

1.3. ELECCIÓN DE FORMATO

Una vez extraídos los contenidos que van a incluirse en la producción, se procede a la elección de *formato*. Resulta ventajoso tomar esta decisión en este punto ya que, conociendo los contenidos, es más fácil encontrar una adaptación idónea (aunque muchas veces el formato puede venir ya prefijado por decisiones de producción).

Un formato es la adaptación de los contenidos a una *forma* ajustada según criterios de producción. Para el engranaje de producción, es importante definir cuáles son las características y requisitos del programa: por ejemplo, una serie de diez capítulos, conducidos por dos presentadores, en dos platós diferentes, con conexiones en directo... Todos estos factores son fundamentales, y de ellos dependerá la decisión más importante: cuánto tiempo y dinero va a suponer la finalización del proyecto.

Para el guionista es importante conocer las características principales de cada formato, de cara a explotar pedagógicamente todas sus posibilidades. Lejos de lo

que pueda pensarse, el formato no responde a la tiranía de la maquinaria industrial de la televisión. Los factores mencionados más arriba son también, y sobre todo, el resultado de la búsqueda de las mejores fórmulas narrativas para plasmar los objetivos marcados. Cuando unos contenidos demandan la inclusión de un nuevo formato, desconocido hasta entonces, la industria audiovisual también tiene capacidad de adaptarse a él.

Junto al formato, debe decidirse el *tono*, es decir, qué tratamiento van a recibir los contenidos propuestos: descripción neutra, interpelativa, desenfadada, humorística, satírica... Como siempre, la mejor fórmula será la que mejor se ajuste a las intenciones comunicativas que dieron origen al proyecto. Y más que nunca, es el momento de volver a recordar cuál es la audiencia a la que está dirigida la producción. Si la televisión educativa busca generar respuestas en los espectadores, es fundamental encontrar el tono comunicativo preciso que abra el cauce de comunicación con ellos. Formato y tono deben conectar con el receptor del mensaje.

1.4. Forma y contenido

La *forma* del guión se define por la manera particular en que están relacionados sus elementos. En este caso, los elementos son los contenidos. Para unos mismos contenidos caben múltiples formas expresivas. Una vez más, las peculiaridades de la audiencia y los objetivos marcados deben ser las guías que marquen la elección de la forma.

Uno de los principales elementos que afectan a la forma es la estructura. El guión debe asentarse en una estructura que soporte sólidamente el desarrollo de los contenidos.

1.5. Estructura

En televisión educativa el objetivo es aportar conocimientos (o valores, o actitudes...) para que el espectador aprenda y reflexione sobre un tema en

concreto. Para que este objetivo se cumpla es fundamental estructurar el desarrollo, valorando cuál es la mejor forma de disponer los contenidos, de manera que el destinatario vaya asimilándolos convenientemente. Estructurar permite decidir en qué orden se van a disponer los elementos. Una *estructura* es una disposición de elementos (informaciones) relacionados entre sí.

La variedad de estructuras formales es infinita. Se puede partir de estructuras ficcionales o no ficcionales, o de formatos que combinen ambas posibilidades.

La estructura tiene una importancia fundamental en el *ritmo* global del guión. Tanto si se opta por estructuras basadas en relatos o por estructuras expositivas, conviene valorar el ritmo de atención del espectador. La "fórmula mágica" (?) consiste en saber sintonizar los momentos en que se cuentan las cosas con la capacidad de lectura que tiene el espectador en esos momentos. El reparto y ajuste de tiempos es fundamental, y debe tenerse siempre en cuenta cuáles son los momentos de *clímax* (si se les quiere llamar así, rescatando terminología propia del relato ficcional). Es necesario dosificar la información, de modo que los puntos fundamentales no se vean ensombrecidos por los contenidos secundarios. Y viceversa: la sobrecarga de momentos e informaciones culminantes puede provocar el efecto contrario al que se quiere conseguir, ya que al no existir contraste, dichos momentos pierden su naturaleza de punto álgido de clímax. El clímax es la cota más alta de una *progresión* (desarrollo progresivo). Si no existe progresión, se anula el efecto clímax.

1.6. Elección de instancias narrativas

Se decide en este punto si los contenidos van a ser expuestos a través de un *narrador explícito* (voz en off, presentador, personajes...) o *implícito* (articulando el guión a través de la exposición de los contenidos o de la propia sucesión de los hechos).

Cada caso particular demanda unas opciones u otras. Cuando el guión parte de unos contenidos suficientemente expresivos, puede ser recomendable prescindir de voz

en off o de cualquier otra instancia narrativa explícita. Por el contrario, para contenidos con cierto grado de complejidad será recomendable el apoyo de voz en off.

1.7. Escaleta

La *escaleta* es la plasmación por escrito de los contenidos, estructurados por bloques. Es un elemento fundamental a la hora de trabajar, especialmente en el caso de televisión educativa, donde gran parte de las producciones se basan en guiones no ficcionales. En estos casos, en los que no siempre es fácil definir un guión literario previo, la escaleta es el único elemento referencial de trabajo previo a la grabación. Si bien no pormenoriza todos los elementos narrativos, sí permite prever cuáles van a ser las necesidades fundamentales, y según esto, establecer los puntos clave del rodaje.

Según la naturaleza del guión, pueden diferenciarse varios tipos de escaleta. Las más habituales son las siguientes:

- *Ficción*

A la escaleta de ficción en espacios educativos también se le denomina *tratamiento*. Se ordena la acción por secuencias, describiendo la acción y los personajes que participan en cada una de ellas.

Ver Anexo 1: las secuencias 2 y final son de ficción.

- *Reportaje*

En este caso la estructuración de contenidos incorpora el orden de las entradillas y de los textos en off, así como los totales (declaraciones) de los protagonistas que se van a incluir.

- *Documental*

Se estructura la escaleta por bloques temáticos, incorporando el orden de las locuciones en off y de los totales, si los hay. Se definen brevemente los recursos de imagen que se van a incluir.

1.8 Realización de guión literario

En ocasiones, puede llegarse en televisión educativa a realizar guiones literarios que tengan especificados todos los elementos. Esto ocurrirá básicamente en dos casos:

- *Guiones de ficción*

Si se ha optado por un formato de ficción, o bien por un formato híbrido que incluya escenas dramatizadas, es recomendable realizar un guión literario completo. Este incluye la acción dividida en secuencias. Cada una ellas, además de su encabezamiento (incluyendo siempre número de secuencia, localización y características de producción: interior o exterior, día o noche), debe incluir la descripción pormenorizada de la acción, incluyendo diálogos de los personajes.

V. Anexo 2: las secuencias 2 y 4 son secuencias de ficción (dentro de un guión que también incluye secuencias no ficcionales).

- *Guiones cerrados (no ficcionales)*

Es el caso de aquellas producciones (no ficcionales, ya que las ficcionales, como se ha comentado, siempre deben llegar guión cerrado previo) en que el guión está claramente delimitado desde su concepción. Se describen detalladamente todos los elementos narrativos. La grabación y la postproducción tomarán como referencia férrea ese guión.

En la mayoría de las ocasiones, una vez realizada la grabación según indicaciones que constan en la escaleta, el guión definitivo se realiza tras el visionado del material grabado. El guionista analiza las imágenes, seleccionando en una primera fase las tomas a incluir. Terminado el proceso, elabora la versión definitiva del guión, incluyendo toda la redacción de la voz en off (si la hay) y el texto íntegro de los totales (si los hay). A continuación, incorpora en la columna de vídeo la *previsión* sobre los recursos visuales a utilizar, incluyendo, junto a las imágenes

grabadas, otros recursos visuales: imágenes de archivo, grafismo, infografía.... Por último, en la segunda columna de audio, se incluyen las músicas y efectos de sonido.

V. *Anexo 3*: Extracto de guión cerrado, tras grabación y visionado de material.

Guiones abiertos y cerrados

Por lo general, los formatos más habituales empleados en televisión educativa no se adaptan a la elaboración de guiones cerrados de antemano. El descubrimiento de nuevos hallazgos durante los procesos de grabación/montaje y la imposibilidad de prever sucesos que ocurren *in situ* durante el rodaje pueden determinar que los planteamientos inicialmente marcados sean modificados total o parcialmente. Sin embargo, es un error considerar que dichos formatos carecen de guión: incluso en los formatos más apegados a la realidad, que dificultan los tratamientos previos, deberían fijarse los elementos previsibles y el orden en que van a ser expuestos finalmente los contenidos. La exposición de un hecho precisa de un ordenamiento. Para ello está la escaleta, que funciona como un guión no cerrado (que no es lo mismo que un guión incompleto).

En cualquier caso, la fase de edición va a brindar nuevas oportunidades para estructurar y combinar elementos. Es entonces cuando el realizador, y a veces, las ideales, el guionista, se enfrentan a una etapa de re-creación del guión. El resultado final será más o menos coincidente con el guión previo, de acuerdo con los nuevos hallazgos que se hayan descubierto durante los procesos de grabación y de edición.

1.9. Supervisión y reescritura del guión

Una vez concluida la primera versión del guión (o escaleta, en su caso), debe iniciarse un proceso de revisión de todo lo escrito, para comprobar que los objetivos planteados se han cumplido en cada una de las fases. Lamentablemente, la escasez de tiempo con que se trabaja (especialmente en el caso de la televisión)

hace que en la mayoría de las ocasiones esta última fase se sacrifique para afrontar de inmediato las etapas de grabación y de montaje.

Es habitual entre los profesionales del guión afirmar que *los guiones no se escriben, se reescriben*. Olvidar esta premisa puede traducirse en una automática pérdida de efectividad en el resultado final.

La revisión de la primera versión del guión debe servir para comprobar que todos los elementos incluidos apuntan en última instancia hacia los objetivos planteados en el inicio del proceso. Igualmente se evaluará si la estructura y desarrollo propuestos se adaptan bien a lo que se intenta transmitir.

Escribir es la capacidad de hacerse preguntas y encontrar las respuestas: ¿responde la estructura elegida a lo que se quiere contar? ¿se activarán adecuadamente los procesos de razonamiento del espectador con los contenidos elegidos? ¿mantienen los contenidos unos tiempos proporcionados a su importancia dentro de la globalidad?....

Lógicamente, esta autoevaluación debe extenderse a todo el proceso y, especialmente, a la fase de edición, cuando la ordenación y combinación de elementos permite realizar una reelaboración de los contenidos. Un guión es una estructura y por tanto, cualquier elemento que no cumple su función de forma orgánica, debe sacrificarse. Por ejemplo, en algún momento el realizador ha podido sentirse tentado por la espectacularidad o por la belleza de unas imágenes determinadas, pero si dichas imágenes no aportan nada a los objetivos propuestos, están de más.

Tras las revisiones, se elabora una versión definitiva del guión, lista para que el realizador desarrolle el guión técnico.

2. PROPUESTAS PARA UN TRATAMIENTO EDUCATIVO DE LA INFORMACIÓN AUDIOVISUAL

Ante todo, disfrutar es la primera recomendación a la hora de concebir los guiones, buscando creaciones suficientemente atractivas que estimulen al aprendizaje del espectador. Una vez que se han pormenorizado los contenidos se buscan las mejores disposiciones y combinaciones entre ellos. Crear viene del griego *kerao*, mezclar. Descomponer para componer.

Las técnicas para generar fórmulas de arranque son infinitas: desde combinar al azar tramas y personajes predefinidos, hasta partir de una palabra concreta como punto de arranque, pasando por el *brain-storming* (tormenta de ideas).

En cualquier caso, es obligación de los creadores *emocionar e interesar* con sus mensajes, especialmente en el nuevo entorno mediático, marcado por los nuevos hábitos de consumo de la audiencia. El espectador del nuevo siglo demanda contenidos muy específicos, pudiendo elegir entre una oferta muy diversificada. Los contenidos analíticos, pausados y reflexivos van dejando sitio a otros más emocionales, vertiginosos y fragmentados. Así se explica el resurgimiento y la creación de nuevos formatos: telerrealidad, teleseries de ficción, docudramas, docu-soaps.... Es importante saber adaptarse razonablemente a estos nuevos hábitos de consumo para seguir despertando el interés de los espectadores.

Intentar elaborar un decálogo de reglas sobre cómo tienen que elaborarse los guiones educativos carece de sentido. Valgan simplemente algunas recomendaciones genéricas que sí puedan, al menos, servir de fondo para la reflexión en la actividad creativa.

2.1. Claridad expositiva

Los contenidos deben ser claros y fáciles de comprender. Conviene apelar a la sencillez, de manera que el espectador no se vea obligado a realizar esfuerzos añadidos de comprensión. Algunas recomendaciones:

- Emplear recursos formales que *potencien* los contenidos, huyendo de artificios que supongan *ruidos* añadidos a la información.
- Recurrir a la *realidad conocida* por el espectador. Especialmente indicado para explicar conceptos demasiado complejos para ser plasmados de forma directa. Utilizar metáforas y elementos referenciales de la realidad conocida puede servir de base a la comprensión.
- Redundancia de contenidos: Si bien en cualquier programa televisivo es aconsejable prescindir de la *redundancia*, en un programa didáctico puede ser un recurso efectivo para la comprensión y asimilación de los contenidos, permitiendo un anclaje que contrarreste la *fugacidad* característica de los espacios audiovisuales. Habrá que cuidar, eso sí, que la redundancia se articule con diferentes tratamientos audiovisuales, y no por simple repetición.

2.2. El mensaje constructivo

¿Cómo conseguir convertir un contenido audiovisual en un contenido educativo? Uno de los retos de los comunicadores educativos consiste en generar productos que ayuden a crear una audiencia más crítica. La verdadera educación, más que crear al hombre, debe ayudarlo a crearse a sí mismo. Los contenidos no deben plasmarse de forma cerrada y dogmática, sino dejarlos abiertos a la reflexión, a la crítica y en definitiva a la participación activa del espectador.

Esto implica crear mensajes constructivos. Una de las opciones posibles es ofrecer un tratamiento conflictivo de la información. Proponer varios puntos de vista sobre los temas planteados invitará al espectador a extraer sus propias conclusiones. Es recomendable que el espectador active sus procesos de razonamiento. Si finalmente esto no se consigue, el resultado se habrá acercado más a un mensaje conductista, lineal, más propio de otros lenguajes (muy efectivos, como la publicidad, por ejemplo), poco conectados con la comunicación educativa.

La interactividad y demás procesos abiertos por la tecnología digital pueden aportar grados estimables de participación por parte del espectador. Son

condiciones apropiadas para establecer un proceso de comunicación constructiva mucho más abierto que los posibilitados por la tecnología analógica, con la que resulta casi imposible establecer cauces de comunicación bidireccional.

2.3. Estructuración gradual de los contenidos

Cuando un creador se enfrenta a unos contenidos que debe transmitir a un tercero (espectador), debe hacerse unas cuantas preguntas. *¿Qué he aprendido elaborando estos contenidos?* La respuesta es clave, porque su guión reflejará en última instancia este proceso de aprendizaje. *¿Qué es lo más determinante de la realidad analizada?* *¿Cómo y en qué momento ofrecerlo?* *¿Cuáles son las claves que ayudan a clarificar la comprensión de esa realidad?*

Es aconsejable secuenciar los contenidos y ordenarlos de forma *gradual* y *lógica*.

En última instancia, los contenidos siempre son susceptibles de ser expuestos según una lógica lineal. Considerarla como punto de partida es muy útil de cara a la transmisión del mensaje:

- **Planteamiento:** Contiene las cuestiones a resolver. Responde a los objetivos que dieron origen a la realización del proyecto. Una vez más, conviene recordar aquí las limitaciones propias del medio audiovisual ya señalados: no cabe todo.
- **Desarrollo:** Debe contener todos los elementos informativos que aportan luz sobre las cuestiones apuntadas en el planteamiento. Es la fase más extensa del proceso, en la que se aportan las claves y se plantean los puntos culminantes (de acción y/o de información). Para un resultado fructífero, educativamente hablando, la mejor solución es ofrecer razonamientos en paralelo, que configuren un discurso argumentativo, abierto a reflexión, y no uno impositivo, en el que se fuerzan las conclusiones a extraer.

El guionista debe valorar aquí cuáles son los mejores recursos para ir aportando esas claves. Por ejemplo, si está trabajando en un formato informativo (noticia, reportaje, documental...), debe decidir aquí qué informaciones van a ir desarrolladas en la narración en off, cuáles serán aportadas por los testigos presenciales, cuáles por testigos 'de autoridad' (profesionales relacionados con el tema tratado, personal de la Administración...), cuáles serán tratados con recursos de grafismo o infografía, cuáles con imágenes de archivo, etc... Cada recurso utilizado tiene unas implicaciones, y es importante valorarlas. Por ejemplo, es más pertinente que un dato sobre incidencia del SIDA en la población lo aporte un médico (criterio de autoridad) o la propia narración en off, y no un vecino de a pie de un centro de acogida de drogodependientes (cuyo testimonio sí será muy útil, sin embargo, para explicar otras cuestiones).

- Desenlace: Una vez aportadas las claves, se destilan las conclusiones (repercusiones de las claves aportadas, mirada al futuro,...). Para los guionistas de televisión educativa el reto está en muchas ocasiones en poder evitar el desenlace: si las claves aportadas han sido suficientemente informativas, lo generará el propio espectador, sin necesidad de ser mostrado. Se habrá conseguido activar su proceso de aprendizaje.

En cualquier caso, esta estructura lineal (planteamiento, nudo y desenlace) es una estructura de *fondo*, de contenido, que ilustra un proceso posible de comprensión. A partir de ahí, pueden diseñarse *formas* diversas para estructurar la puesta en imagen de estos contenidos. El programa puede comenzar por el clímax, o estructurar por bloques conceptuales individuales, o incluir el desenlace en mitad del desarrollo, etc... Las posibilidades son infinitas, y como siempre, deberán ajustarse a las necesidades de cada guión. Sin descartar, por supuesto, que la disposición sea coincidente con la estructura lineal de fondo.

La elección de estructuras relatadas

Una de las posibilidades es adaptar los contenidos a estructuras dramáticas, incluso aquellos que tienen naturaleza informativa-expositiva. Se analizan los

acontecimientos informativos y se definen elementos puramente ficcionales: protagonistas, antagonistas, objetivos dramáticos, estructura dramática en tres (o más) actos, clímax de acción...

La emotividad generada por la ficción, así como los procesos de identificación con los protagonistas que los medios audiovisuales producen en el espectador, hacen muy efectivo este tipo de estructuras. La televisión es la gran abanderada de los *contenidos narrativos*, frente a los contenidos discursivos, más propios de otros soportes comunicativos como los libros y la prensa escrita. Sin embargo, conviene distinguir bien qué contenidos se ajustan a estas propuestas y cuáles no. No se pueden forzar los contenidos para que se adapten a cualquier precio a estructuras dramáticas. Se corre el riesgo de entrar en una dinámica de *espectacularización* en la que las *formas* elegidas acaben por ensombrececer o desvirtuar los *contenidos*.

2.4 Recursos audiovisuales

El audiovisual es un medio idóneo para educar, ya que la imagen permite captar la *atención* del espectador, *motivarle* para el aprendizaje, y movilizarle *afectivamente*. Si se consigue despertar su interés emocionalmente es posible que le tengamos en disposición de aceptar desafíos cognitivos.

Por su capacidad de *pregnancia* y de *identificación*, la imagen, a diferencia del libro, no requiere grandes esfuerzos de abstracción para ser entendida. Es por esto que, bien utilizada, permite activar el proceso de razonamiento del espectador con cierta facilidad.

2.4.1. La imagen

La imagen puede servir como complemento al contenido del audio, o bien conllevar en sí todo el protagonismo informativo.

Imágenes grabadas en cámara:

- *Descriptivas:* Sirven para situar o ambientar. Lugares, paisajes, ambientes, personajes, sucesos... Su poder referencial las hace muy recomendables para ubicar la acción.
- *Explicativas:* tienen contenido específico, que normalmente es aportado por alguna persona: entrevistas, testimonios,... También pueden incluirse aquí las escenificaciones, es decir, las recreaciones de un hecho o proceso real. Por lo general, las informaciones aportadas por testigos directos tienen un valor de inmediatez muy apreciado cuando se trata de aportar dosis de realismo a la información.
- *De continuidad:* Imágenes incluidas para dar continuidad. Suelen ser las del presentador o conductor del programa, cuando lo hay.

Imágenes de archivo:

Extraídas de los archivos propios o adquiridas en los bancos de imágenes. Son idóneas para ilustrar contenidos que precisen algún grado de reconstrucción histórica. Su poder evocador aporta fuerte emotividad, por lo que hay que dosificarlas en una medida ajustada a las necesidades de guión.

Imágenes gráficas:

Generadas con los equipos habituales de grafismo, o bien con sistemas infográficos más complejos (animaciones, reconstrucciones tridimensionales, etc...), permiten plasmar en detalle conceptos y procesos difícilmente asimilables con imagen directa de cámara.

Imágenes producidas:

Maquetas, dibujos, fotos, diapositivas. Pueden ser muy útiles para ilustrar conceptos de cierta complejidad.

Imágenes generadas por equipos especiales:

Telescopio, microscopio, microcámara, helicóptero, cámara submarina... Permiten tener acceso a realidades que no pueden ser captadas en condiciones habituales.

2.4.2. El audio

Por lo general, la banda de audio es la gran olvidada en la construcción audiovisual. Lo idóneo es encontrar un equilibrio razonable entre imagen y sonido. Unas veces será conveniente que ambas se complementen: bien sea por redundancia (la imagen reitera al audio y viceversa) o por contrapunto (el audio entra en conflicto de significado con el contenido de la imagen). Otras veces será conveniente que vayan por separado: imagen y audio aportan conceptos diferentes.

La banda sonora comprende:

- La palabra

Voz en directo: En imagen, una persona ofrece una declaración. Debe tenerse en cuenta la capacidad de expresarse de los testigos o personas que van a hablar a cámara. No es recomendable mantener en imagen declaraciones excesivamente largas o poco emotivas (es importante que el testigo alcance algún nivel de expresividad).

Voz en off: La banda de audio incorpora un texto leído por un locutor o por una persona que no aparece en pantalla. Su función puede ser múltiple: dirigir la atención, ampliar la conceptualización de la imagen, remarcar los elementos importantes y apoyar los conceptos que solo con la imagen quedan incompletos, enlazar o relacionar unos contenidos con otros o unas imágenes con otras, ayudar a la comprensión global...

Como siempre, cabe hacer una llamada a la prudencia a la hora de la utilización de la voz en off. No hay que olvidar que el hecho de ser generado por el emisor, lo convierte en un elemento llamativamente directivo, por lo que muchas veces es más recomendable ceder el protagonismo informativo a otros elementos: imágenes, declaraciones de protagonistas, documentos gráficos, etc...

Diálogos: Para formatos dramáticos, resulta muy útil como contenedor de elementos informativos.

- Ruidos y efectos sonoros

En ocasiones puede tener un importante efecto evocador, muy útil para subrayar momentos de especial interés. Otras veces será un elemento muy útil para aportar realismo a la imagen. El sonido ambiente que acompaña a las imágenes, por ejemplo, aporta credibilidad sobre lo narrado.

- Música

Es importante incluirla con alguna función específica. A veces puede ser simplemente la de acompañar como fondo musical, pero el sentido de la prudencia advierte que la música puede convertirse en *ruido comunicativo* cuando no aporta significación, distorsionando la comprensión. Por el contrario, puede cumplir funciones muy importantes si se usa con criterio: evocar un ambiente o una época determinada, subrayar un momento de especial emotividad, etc...

2.5. Redacción del guión. ¿Cómo redactar los textos?

La disposición mental de una persona sentada frente al televisor es diferente a la que mantiene cuando lee un periódico o un libro, pues por lo general la televisión no exige una concentración especial. La información debe llegar de forma sencilla, ya que el espectador no puede releer para recuperar datos no comprendidos (sí podría hacerlo, en cierto modo, con un vídeo). Lamentablemente, si se produjese esta incidencia, el espectador perdería interés por continuar viendo el resto del programa. No se debe forzar a hacer esfuerzos añadidos para entender lo que está escuchando. Según esto, es esencial que el mensaje audiovisual sea fluido, directo y fácilmente comprensible. La redacción final del guión puede contribuir a la obtención de dicha fluidez, si se tienen en cuenta algunas recomendaciones basadas fundamentalmente en la claridad y concreción del lenguaje:

- **Vocabulario:** Conviene desechar las palabras rebuscadas y forzadas. En muchas ocasiones, la necesidad de utilizar sinónimos para no repetir los mismos vocablos impulsa a elegir términos cuyo significado no es el mismo al de la palabra sustituida.
- **Adjetivaciones:** En pro de la sencillez y de la concreción del lenguaje, conviene evitar las adjetivaciones puramente ornamentales, más propias de los textos retóricos. Por lo general, no aportan nada y restan efectividad de cara a la comprensión del mensaje.
- **Construcciones sintácticas:** En ocasiones se construyen oraciones muy artificiosas con el fin de condensar la información en pocas palabras. Las construcciones sintácticas rebuscadas terminan por complicar la comprensión del mensaje. Lo más recomendable, siempre que sea factible, es la utilización de frases cortas, con la disposición sujeto-verbo-predicado, evitando en lo posible la acumulación de oraciones subordinadas.
- **Enumeraciones:** Por lo general, los listados de datos obligan al espectador a realizar un esfuerzo extra de comprensión. Además, el carácter continuo del mensaje audiovisual impide que las enumeraciones sean recordadas, con lo cual conviene evitarlas en la locución e incluirlas en grafismo. Lo mismo cabe decir de las fechas y datos numéricos complejos.
- **Concreción:** La redacción debe tender, por un lado, a captar la atención del espectador, y por otro, a que retenga los contenidos expuestos en el mensaje. Por ello es aconsejable la redacción concreta, acudiendo al núcleo de lo que interesa contar y evitando los rodeos innecesarios (perífrasis...). Alargar innecesariamente un texto devalúa su interés. La concisión se consigue evitando toda palabra o frase innecesaria, así como la ambigüedad significativa. Conviene elegir lo más elemental, lo preciso, lo breve.

3. Una mirada al futuro: ¿El gran salto?

Una de las principales limitaciones que ha encontrado la pedagogía audiovisual es la imposibilidad de contar con una respuesta del espectador durante el propio proceso de comunicación. Esta es una incidencia estimable en un sistema educativo que trata de volcar el énfasis en los procesos de comunicación bidireccionales.

Actualmente, la televisión digital, las aplicaciones interactivas y la posibilidad de acceder a Internet a través del receptor de televisión están abriendo posibilidades en este sentido.

El nuevo reto para el guionista de televisión educativa es encontrar nuevas vías que integren esta tecnología de forma eficiente. Ello no significa utilizar los recursos digitales para lanzar los discursos tradicionales de forma más rápida, sino encontrar nuevos caminos que puedan aprovechar esas posibilidades. Cuestionarios de comprensión a través de la televisión interactiva, tutorización on line, integración multimedia, creación de comunidades educativas virtuales.... son sólo algunas de las posibilidades que ya han sido experimentadas con mayor o menor éxito. Pero todavía deben descubrirse otras alternativas. Ahora el espectador tiene mayores posibilidades de elegir y de participar en los discursos que los medios les proponen.

Anexo 1: Documental "Agua corriente".

Escaleta de contenidos

SEC 1

Presentación: Imágenes de archivo. El agua es un recurso indispensable y limitado.

SEC 2

Plató. Claudio, un payaso-mimo de graciosos movimientos, se levanta de la cama. Acude a lavarse los dientes, pero, mientras lo está haciendo, una VOZ (voz en off) le recrimina por dejarse el grifo abierto. Por fin, la VOZ le invita a conocer los procesos del agua.

SEC 2 SEC N

En estas secuencias se muestra el proceso del agua, con todos los puntos a resaltar explicados por la misma voz en off que habló a Claudio. El Mimo puede aparecer físicamente en las grabadas, contemplando con admiración los procesos de depuración, saludando simpático a los trabajadores, etc... , y salir en las de archivo con un *chroma*, en primer plano, mirando siempre a cámara en gestos de respuesta a los comentarios de la voz en off .

SEC. FINAL

Plató. Claudio vuelve del viaje, y esta vez, más seguro de sí mismo, se divierte a costa de su instructor (la voz en off), antes de despedirse.

Anexo 2: Documental "Agua corriente". Guión**SEC. 1**

VÍDEO	AUDIO 1	AUDIO 2
Abre de negro Planeta girando, catarata, lluvia, río nocturno, salida del sol. (ARCHIVO). Funde a negro. TÍTULO: <i>Agua corriente.</i>	El agua es esencial para la vida Y desde que la Tierra es Tierra, la cantidad que existe no ha variado, es muchísima. ¿Sabes cuánta?	Sonido ambiente de arroyos, cataratas, olas...

SEC 2.

Claudio se despierta en su cama. Se encuentra en un espacio blanco, amplio y diáfano, tan sólo ocupado por una cama, un lavabo al que llega una larga tubería que rodea las paredes del cuarto, y un espejo.

Suena una música. Claudio se levanta feliz y dicharachero. Ágilmente, se dirige al lavabo, donde procede a efectuar su aseo personal. Tras varias graciosas tentativas, consigue abrir el grifo del lavabo. En un momento dado, Claudio hace ademanes de lavarse los dientes, con un cepillo imaginario, dejando durante todo el proceso el grifo abierto.

La música se atasca, con un efecto de distorsión.

Suena una voz en off, amable y dulce, que interpela directamente a Claudio.

VOZ (OFF)

Pero Claudio, ¿qué estás haciendo?

Claudio mira hacia la cámara con aire tímido, aunque no parece extrañarse demasiado de que alguien se dirija a él. Con el dedo de índice de su mano libre, señala el cepillo imaginario, como respuesta a la pregunta.

VOZ (OFF)

No, no es eso... ¿Aún no te has dado cuenta? Se trata del grifo, Claudio.

Claudio mira al grifo. Vuelve a mirar a la cámara, con el mismo aire interrogativo que le hace elevar chistosamente los hombros.

VOZ (OFF)

Toda esa agua se está desperdiciando.

Claudio mira de nuevo al grifo, y después a la cámara, llevándose la mano a la boca en gesto de autoinculpación. Inmediatamente cierra el grifo, sonriendo a cámara, para continuar seguidamente con su cepillado dental.

VOZ (OFF)

Eso está mejor, Claudio.

Claudio sonríe cándidamente.

VOZ OFF

¿Nunca te preguntaste de dónde viene el agua?

Claudio mira sorprendido a cámara. Acto seguido, se encorva en el lavabo hasta tocar casi con sus ojos la tubería que llega hasta él, y, desde ahí, comienza a caminar en posición forzada hasta el final de la tubería, que se pierde en una de las paredes. Claudio vuelve entonces a cámara, y asiente con la cabeza.

VOZ OFF

¿Te gustaría aprenderlo?

Claudio asiente de nuevo, con entusiasmo y, dando un salto, desaparece de plano.

SEC. 3

VÍDEO

AUDIO 1

AUDIO 2

Chroma:(GRABACIÓN-CHROMA) (Claudio caminará sobre estas imágenes): mar, paisaje soleado, evaporación, lluvia.(ARCHIVO). Secuencia de agua en ríos, llega a1 embalse. Presa con agua quieta. (ARCHIVO). Chroma: Claudio cargando 2 cubos de agua sostenidos por un palo, lleva un tocado egipcio. Viento en el plató. (GRABACIÓN-CHROMA). Chroma sobre paisaje con orilla de río.(ARCHIVO). Acueducto, pozo, aljibe y canales. (ARCHIVO). Chroma: Claudio de pie, con la cara punteada de granos, trasvasa agua muy sucia en dos vasos. (GRABACIÓN-CHROMA),	Es muy sencillo: el agua de los mares, de los ríos y hasta la de tu cuerpo se evapora con el calor y se condensa en las nubes volviendo a la tierra en forma de lluvia. Así se mueve todo el agua del planeta, en total, unas tres cuartas partes del globo. El agua de ésta lluvia se recoge en embalses, allí se almacena y comienza un proceso complejo. El agua ha sido siempre una preocupación del hombre. Todas las civilizaciones han crecido en torno a los ríos. Acueductos, pozos, aljibes y canales de barro, fueron los primeros sistemas de almacenamiento y distribución del agua, pero hasta que no llegaron las primeras epidemias a la población no se planteó la necesidad de cuidar sus condiciones higiénicas.	Música.
---	---	----------------

sobre imágenes de aguas turbias (ARCHIVO). Fundido encadenado parte de una casa y va ampliando el plano hasta abarcar una ciudad. (GRABACIÓN-EXTERIOR NATURAL). Travellings a vista de pájaro de grandes extensiones (ARCHIVO). Funde a negro. Zoom in a exterior de planta Potabilizadora, hay gente que está llegando (ARCHIVO). Planta: proceso de oxidación (ARCHIVO). Planta: proceso de decantación (ARCHIVO). Planta: proceso de floculación (ARCHIVO).	Con el surgimiento de las grandes urbes y núcleos de población, que demandan grandes cantidades de agua, el proceso de limpieza y distribución se ha vuelto más laborioso. El agua, desde los embalses, es canalizada hasta llegar a las plantas potabilizadoras. Ya en la planta potabilizadora, el agua atraviesa varias fases, en las que intervienen muchas personas. En el 1º paso, se airea el agua añadiéndole oxidantes para eliminar la materia orgánica y los microorganismos que trae consigo. Luego, reposa en cubas; así, las partículas más pesadas van al fondo. Las que no bajan, por ser más ligeras, son sometidas a un tratamiento por el cual se agrupan, utilizando productos químicos, para lograr su sedimentación.	
--	--	--

Planta: filtros de arena (ARCHIVO). Planta: proceso de cloración (ARCHIVO). (Se procurará que en todas estas imágenes cobren presencia los trabajadores de la Planta). Cámara entra a una tubería hasta que el plano queda negro. (GRABACIÓN). Chroma del Claudio, enseñando carteles con los porcentajes. (GRABACIÓN-CHROMA). Chroma sobre encadenamiento de imágenes, empezando por grandes tuberías hasta llegar progresivamente, a la tubería más delgada: el grifo del hogar. (GRABACIÓN ó ARCHIVO). Chroma del Claudio con gorra y llave inglesa de fontanero. Con una lupa mira un grifo. (GRABACIÓN-CHROMA).	Para que el agua quede aún más limpia, se hace pasar por filtros de arena. Finalmente se clora para que permanezca en perfectas condiciones durante el proceso de distribución a los hogares. Esta es la siguiente fase. El agua, ya limpia y clorada, se canaliza para que llegue a los núcleos de población. Es curioso descubrir que el % del agua va a nuestros hogares y sólo un % a la industria y un % a los regadíos. Después del largo viaje, el agua ya está en tu casa. Como invitada de lujo, se merece tus mejores atenciones. ¿Recuerdas? Vigila los grifos que gotean.	Sonido ambiente de ciudad, se van agregando elementos.
--	---	---

Chroma de Claudio con un gigantesco cesto de ropa, que casi se le viene encima. Chroma de Claudio bajo una pera de ducha, “duchándose”. Chroma de Claudio tirando de una cadena. Estos chromas van sobre plano secuencia de diferentes dependencias domésticas. (GRABACIÓN INTERIOR NATURAL). Imágenes proceso de reciclaje. (ARCHIVO). Funde a negro.	La lavadora y el friegaplatos conviene que estén llenos antes de ponerlos en marcha. Cuatro bañeras llenas equivalen al agua que beberías a lo largo de todo un año. Puedes introducir una o dos botellas llenas de agua en el interior de la cisterna. Cada vez que la utilices, ahorrarás un par de litros. Pero el ciclo no termina en nuestras casas. Después del uso doméstico, el agua debe regresar limpia a la naturaleza. Son necesarios nuevos tratamientos de depuración que permitan separar el agua de las impurezas. Al separar los residuos, se obtienen lodos que son utilizados como abono para las plantas. Los que no son aprovechables, se eliminan en vertederos autorizados.	
--	--	--

SEC. 4

Claudio vuelve a aparecer en plano, saltando, tal como hiciera en la última toma de la secuencia inmediatamente anterior.

Mira a cámara satisfecho, contento, agradecido por el alucinante viaje.

VOZ OFF

¿Y bueno, Claudio?

Claudio asiente satisfecho.

VOZ OFF

¿Entiendes ahora por qué debemos cuidar nuestra agua?

Claudio asiente. De pronto, saca una flor de alguna parte de su cuerpo y se la entrega a la cámara (haciéndola desaparecer por encima del plano).

VOZ OFF

Oh, Claudio. ¡Muchas gracias! ... Pero, ¡oye! ¿ya la regaste?

Claudio se asombra preocupado, evidenciando su olvido. De pronto, saca algún artilugio de uno de sus bolsillos, y “dispara” agua hacia la cámara, cuya lente se cubre inmediatamente. Claudio ríe chistoso. Un catch cierra a su cara, al son de los últimos acordes de música. (O bien desde la lente con agua encadenada a ...)

SEC. 5

VÍDEO

AUDIO 1

AUDIO 2

Cataratas, lluvia, ríos... (ARCHIVO). Planeta girando. (ARCHIVO). Funde a negro.	El agua es esencial para la vida, y, desde que la Tierra es Tierra, la cantidad que existe no ha variado, es muchísima. ¿Sabes cuánta?	Agua: sonido ambiente: arroyos, lluvia, etc...
Créditos, sobre imágenes de Claudio saludando a los trabajadores.		

Anexo 3: Documental "Una escena clásica: El parecido en Almagro". Extracto Guión

VIDEO	AUDIO 1	AUDIO 2
Ralentizado. Una actriz se prepara entre bastidores para salir a escena. Imágenes de actores en camerinos. Sobreimpresión: <i>El parecido en Almagro</i> Sobreimpresión: <i>Primer acto: La preparación.</i> Imágenes ensayos en Madrid.	El Teatro es una forma de vida. Es, decía Unamuno, la expresión más genuina de la expresión colectiva del pueblo, en la que el hombre representa su historia y sus tradiciones. Un grupo de entusiastas decide poner en pie una obra de teatro clásico y encuentra en Almagro, en su Corral de Comedias, el escenario ideal donde cristalizar su trabajo. La gestación comienza desde muy atrás. Todavía lejos, en tiempo y en kilómetros, de la fecha de estreno, la compañía dedica meses a preparar el montaje. Es una etapa en la que cada actor debe aportar lo mejor de sí mismo, forjando un compromiso que debe llevar	Música Bach: <i>Die Flutesonaten</i>

TOTAL ÁNGEL	finalmente a lo que todos esperan, la representación de la obra. <i>Es una profesión que elegimos de corazón. Somos gente que realmente queremos revitalizar el teatro. El teatro es texto escrito fundamentalmente pero también es la interpretación, la vida que le dan los actores, el apoyo y la vida que apoyan para que esa vida también sea más real.</i> Cada actor extrae vida del personaje que interpreta. Es un proceso personal laborioso, amargo a veces, pero siempre agradecido al final.	
Imágenes ensayos. El director se pasea inquieto por el patio de butacas, dirigiendo el ensayo. TOTAL NURIA.	<i>Siempre y cuando una función de teatro clásico, sea la que sea, se haga de verdad, con amor y desde dentro, lo puede entender cualquier persona. Lo que pasa es que hay que hacerlo de verdad en un escenario, dejarse el corazón, la piel y la vida.</i>	