

El guión: literario y técnico.

Unidad 1.



PLAY

PAUSE

REWIND

FORWARD

REPEAT

STOP/EJECT

El guión literario

El guión literario es la narración ordenada de la historia que se desarrollará en nuestro futuro montaje audiovisual. Se plantea en forma escrita y contiene las imágenes en potencia y expresión de la totalidad de la idea. Aunque su denominación hace referencia a la literatura, el lenguaje que se ha de emplear ha de ser visual. Es la primera etapa concreta en la concepción del producto audiovisual y sirve para organizarlo sobre el papel. Por ello es muy importante conocer cuáles son los formatos más usados, para saber cuál es



el que más nos conviene y así podemos planificar la composición de nuestros planos, con una determinada

relación de aspecto. El sonido es un estímulo provocado por una vibración o fricción de cualquier materia, en el caso de la voz las cuerdas vocales, en el caso de un clarinete la lengüeta. Así pues cualquier objeto es susceptible de provocar un estímulo sonoro, sea deseado o no.

Antes de hacer un guión literario es preciso decidir sobre:

QUÉ se contará. El tema que se abordará y la idea o ideas que sobre este argumento queremos plasmar en nuestro film. Hay que tener muy claro lo que se quiere decir.

QUIÉNES serán los personajes. Los protagonistas, los secundarios y la forma en

que serán definidos dramáticamente. Sus características físicas y psicológicas.

CÓMO se tratará el film. Qué género utilizaremos. De qué manera contaremos la historia teniendo en cuenta todos los elementos que intervienen en el lenguaje cinematográfico.

CUÁNDO. En qué época se desarrolla la historia (actual, pasado o futuro).



La estructura del relato.

La división clásica del relato en tres partes: **planteamiento, nudo o desarrollo y desenlace**, está muy aceptada en el mundo occidental y es respetada por la inmensa mayoría de los relatos audiovisuales. Aunque no siempre el orden de colocación de estas tres partes es lineal, y pueda comenzarse por el final y reconstruir, después la historia, lo más probable es que al final del relato las tres partes puedan ser compuestas por el espectador en su orden lógico y así ayudar a comprender la historia como una narración lineal.

Planteamiento.

Se presenta al personaje o personajes principales en un contexto mediante situaciones concretas. Estas situaciones, o un suceso (detonante) ponen en marcha el relato. Se trata de algo que afecta al personaje: tiene una misión que cumplir o tiene un problema, deseo o necesidad que le obliga a actuar.

Puede ocurrir que el detonante marque claramente la línea de acción del relato, es decir, que el espectador sepa ya de qué va a ir la película y qué es lo que busca el personaje, pero suele suceder que de improvisto surja u ocurra algo que dé un giro a los acontecimientos (punto de inflexión, nudo de la trama o punto de giro) y que sumerja al protagonista en un lío inesperado que será el que marque la auténtica línea de acción de la historia (trama o línea de acción principal).

Desarrollo.

El suceso o circunstancia que ha servido de punto de inflexión nos introduce en el segundo acto, en el que el personaje intenta conseguir su objetivo por todos los medios, y se encuentra siempre envuelto en un **conflicto**, con algo o alguien, que se interpone en su camino.

En su lucha se encuentra con un suceso o prueba (segundo punto de inflexión) que celebra los acontecimientos y nos introduce de lleno en el tercer acto. Este suceso tuerce el camino del personaje o agrava la situación ya existente y le sumerge en situaciones complicadas (crisis) hasta un punto de máxima tensión (clímax) que nos hace dudar de la consecución de su meta.

Desenlace.

El **clímax** o momento de máxima tensión ha de llevar rápidamente a la resolución de la historia en la que, de una manera u otra, concluye la trama.

Los personajes



Todos los relatos versan siempre sobre la historia de alguien o de algo. La narración tiene siempre uno o varios protagonistas.

En una historia de ficción aparecen, generalmente, tres tipos de personajes:

Los protagonistas. Pueden ser protagonistas o antagonistas y sobre ellos recae la acción principal. Han de estar perfectamente definidos. A menudo, en el enfrentamiento entre protagonistas y antagonistas se encuentra la tesis del guión.

Los principales. Son aquellos que tienen un papel importante en la obra pero no esencial para el desarrollo de la misma y pueden ser sustituidos por otros con relativa facilidad.

Los secundarios. Son actores y actrices que tienen un papel de cierta relevancia en el reparto. Existen por necesidades de la acción y sus papeles son complementarios de los protagonistas y principales, a los que están subordinados. Sólo tienen valor como piezas del argumento. No es necesario que estén muy definidos y no han de distraer la atención del/la espectador/a.

Los personajes secundarios son personajes ambientales y sirven para caracterizar determinadas situaciones sociales, culturales o históricas. Con su caracterización y su

comportamiento se consigue situar la acción dentro de un tiempo y un espacio.

Todos los personajes actúan, de uno u otro modo, como ayudantes u oponentes del/la protagonista. Todos han de cumplir una función en la trama, contribuyendo al desarrollo de la historia narrada.

El/la protagonista evoluciona narrativa y psicológicamente a lo largo de la historia del film, hasta el punto de que sin el protagonista el film no existiría como un todo narrativo.

Los diálogos



Para la creación del personaje es transcendental su manera de hablar, qué y cómo dice las cosas, cómo las manifiesta mediante el diálogo.

El diálogo audiovisual es diferente al que establecemos las personas en la vida cotidiana. El diálogo cinematográfico va al grano, es directo y claro y expresa exclusivamente lo que interesa al desarrollo de la historia que se cuenta. Como es sólo una parte del mensaje, ya que la imagen también aporta información, debe evitarse la redundancia.

Los diálogos se utilizan fundamentalmente para:

- Eliminar titubeos, redundancias y elementos accidentales.

- Introducir sobreentendidos.
- Focalizar: punto de vista en que situaremos al espectador/a ante una determinada información. Podemos hacer que el personaje revele pensamientos, mienta a otros personajes o al propio espectador/a.
- Emplearlos como voz en off (la del narrador/a o del personaje).
- Explicar o justificar el avance de la acción.
- Crear ritmo. El énfasis y la velocidad de los diálogos contribuyen a crear un ritmo.
- Comprimir el tiempo.
- Favorecer la transición. Mediante el diálogo podemos enlazar unas escenas con otras de forma fluida.

El formato



Los guiones de cine se escriben en un **formato propio** que permite que el/la director/a, el/la productor/a, los actores, las actrices y cualquier otra persona que intervenga en la realización de la película puedan interpretar el texto sin traba alguna.

Un guión es el **desglose en escenas** del relato de una historia. Cada escena se detalla haciendo uso de los siguientes elementos:

Elemento 1: Encabezado de escena

El encabezado da información sobre dónde y cuándo transcurre la acción que tiene lugar en esa escena. Consta de **tres partes**:

1. La abreviatura **"INT."** o **"EXT."**, que indica si la acción transcurre en interiores (espacios cerrados) o exteriores (espacios abiertos).
2. El lugar concreto en el que transcurre la acción. Por ejemplo: "PARQUE DE LA CIUDAD" o "OFICINA DE LA EMPRESA".
3. La palabra **"DÍA"** o **"NOCHE"** o cualquier otra que queramos usar para indicar el momento del día.

Elemento 2: Descripción de la acción

En uno o más párrafos describiremos, de forma concisa, la acción que tiene lugar en la escena. Lo haremos en tercera persona, con los verbos

mayúsculas y aprovecharemos para poner su edad justo a continuación, entre paréntesis. Las descripciones de aquellos sonidos y/u objetos que tengan relevancia en la historia las escribiremos también en mayúsculas.

Elemento 3: Diálogo

En uno o más párrafos mostraremos las palabras que pronuncien los personajes. Cada párrafo de diálogo lo precederemos del nombre del personaje correspondiente en mayúsculas. Para informar de cualquier acción que el personaje realice mientras habla o del tono con el que hable, emplearemos una acotación, que escribiremos justo bajo el encabezado, entre paréntesis.

Márgenes y tipografía:

Se estima que en un guión correctamente formateado y redactado, cada página equivale, aproximadamente, a un minuto de imagen en pantalla.

Elemento 1

INT. PISO COMPARTIDO / COMEDOR - DÍA

Elemento 2

Nos encontramos en un piso. La puerta principal se abre y entra MARÍA (22), con una carpeta de estudiante bajo el brazo. En el comedor está GUILLERMO (23), sentado frente a una mesa, enfrascado en lo que parecen EXPERIMENTOS DE QUÍMICA. En la mesa hay tubos de ensayo, probetas, etc.

Elemento 3

MARÍA
¡Hey!

GUILLERMO
(sin girarse)
Mira, no te pierdas esto.

María se acerca a mirar. Guillermo echa unas gotas en un tubo de ensayo. Sale un poco de humo.

GUILLERMO
¿Has visto? Reacciona bien... ¡Ajá!

MARÍA
Vale, pero como no me digas qué es...

en presente y, muy importante, de manera que lo que narremos resulte visible y/o audible. La primera vez que aparezca el nombre de un personaje en el guión lo escribiremos en

- El guión deberá estar escrito con interlineado sencillo y tipografía Courier (o New Courier) de 12 puntos.

- En cada página se dejará un margen de 2.5 cm arriba y abajo.
- A izquierda y derecha de los encabezados de escena y de los párrafos de descripción de la acción se dejará un margen de 2.5 cm.
- A izquierda y derecha de los bloques de diálogo se dejará un margen de 5 cm; de esta manera, el texto del diálogo quedará con una anchura máxima aproximada de 40 caracteres.
- A izquierda y derecha de los encabezados de los diálogos se dejará un margen de 10 cm.
- A izquierda y derecha de las acotaciones de los diálogos se dejará un margen de 7.5 cm.
- Entre elementos (encabezados de escena, párrafos de descripción de la acción y párrafos de diálogo) se dejará una línea en blanco; entre escenas se dejarán dos.
- Todos los textos irán alineados a la izquierda.
- Las páginas irán numeradas.

El guión técnico

El guión técnico es la transcripción en planos cinematográficos de las escenas definidas en el guión literario. Es un documento en el que director o directora planifica la realización de la película incorporando al relato escrito por el guionista indicaciones técnicas precisas como el número de planos, el encuadre de cada uno, los movimientos de la cámara, los detalles de iluminación o de decorado o los efectos de sonido. También se describe la acción de los actores y actrices, sus diálogos, efectos, ambiente, música...

Todos los guiones literarios han de ser transformados y adaptados a términos que permitan su comprensión por los equipos técnicos y artísticos que intervienen en el proyecto. Esta transformación es labor del director o directora. El lenguaje descriptivo del

CREO EN TI. GUION TÉCNICO

Escena 1 EXT.BARRIO SUBURBANO - DÍA				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
1	F. Panorámico. Angulación: Natural Mov. Cam: Traveling Right	Rio Guayas.	Rio. Sonido de Intro: Instrumental.	5"
2	F. Gran Plano General. Angulación: Picado	En el borde del Rio Guayas, se estaciona camioneta blindada, frente a un terreno baldío. Se baja F-REX.	Sonido de las ruedas estacionándose. Sonido de puertas abiertas. Sonido de Intro: Instrumental.	7"
3	F. Plano detalle/Primer Plano. Angulación: Contrapicado Mov. Cam: Paneo	F-REX bajando del carro, cierra puerta, se queda parado. Paneo de pies a cabeza hasta quedar en primer plano.	Sonido de puerta cerrada. Sonido de Intro: Instrumental.	9"
4	F. Primer Plano Angulación: Natural	Rostro de F-REX, cara de seguridad y prepotencia.	Sonido de Intro: Instrumental.	4"
5	F. Plano General Angulación: Picado	F-REX caminando por el terreno, el cual parece desierto.	Sonido de Intro: Instrumental. Sonido de pasos.	6"
6	F. Detalle Angulación: Contrapicado.	Sol del puerto.	Sonido de Intro: Instrumental Sonido de pasos.	3"
7	F. Americano (3/4). Angulación: Natural Mov. Cam: Traveling Right	F-REX caminando, se enfoca de cintura a pies. Se lo sigue con la cámara, hasta que se detiene y aparecen otros pies en el cuadro (secuaces de F-REX)	Sonido de Intro: Instrumental Sonido de pasos.	8"

guión literario requiere de una traducción a soluciones audiovisuales muy concretas que se recogerán en el guión técnico.

Cada plano del guión ha de estar perfectamente identificado, con una numeración correlativa respecto a los planos anteriores y posteriores. Se determinarán las condiciones de rodaje: interiores y exteriores, si es de día o de noche. Seguidamente deberá aparecer con claridad la posición de la cámara y el objetivo que se utilizará, así como la perspectiva de la toma, es decir todos los detalles que conforman el encuadre, especificando el tipo de plano.

Se hará una descripción sintética de la acción que tendrá lugar en el plano, tanto si se trata de un actor o actriz o varios, si son protagonistas.... Se especificará el movimiento interno del personaje en el cuadro y el movimiento de la cámara, marcando claramente los desplazamientos.

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

La exactitud y la concreción son las cualidades que debe poseer un guión técnico, ya que afecta directamente al plan de rodaje. Tiene que estar todo perfectamente definido, de manera que todas las personas que intervienen en el rodaje sepan qué es lo que tienen que hacer en cada momento.

La escaleta en televisión.

En televisión se utiliza el término **escaleta** para denominar el documento que define esquemáticamente la progresión del programa marcando los elementos que componen la continuidad -como la entrada de personajes, los vídeos, las conexiones en directo o las pausas de publicidad- con un minutado lo más

preciso posible. La función principal de la escaleta es secuenciar los elementos que componen la continuidad. Cada uno de estos elementos debe estar identificado de forma inequívoca (y única) para evitar confusiones en los momentos de directo. Estos elementos dependen del género o tipo de contenido pero pueden ser las secciones que componen el programa, los personajes que intervienen, los vídeos que se lanzan, o los propios contenidos de cada segmento (por ejemplo noticias editadas previamente...).

En determinados programas multicámara en directo la escaleta tan solo se refiere al orden de los bloques (o divisiones primarias del programa).

Orden	Locutor	Noticia	Lin / VTR	Cámaras, Gráficos y Audio	Redactor	Origen
1		Cabecera				Duco
2	Javier	Presenta		C 1		
3	Javier	Sumario		C 1	Javier	Duco
4		Tráfico	VTR 1		Javier	
5		Gd	VTR 3		Javier	
6		Pinochet	VTR 5		Javier	
7		Tiempo		Gráfico	Javier	
8		Fin Sumario				Duco
9	Off	Tráfico colas	VTR 1		Lucas	
10	Off	Gd	VTR 3		Maria	
11	Off	Méjila	VTR 6		Maria	
12	Off	Financiación	VTR 7		Lucas	
13	Off	Previsiones	VTR 8		Lucas	
14		Ráfaga				Duco
15	Off	Pinochet colas	VTR 5		Lucas	
16	Off	Kosovo colas	VTR 9		Lucas	
17		Ráfaga				Duco
18	Off	Bill Gates	VTR 11		Maria	
19	Off	Iglesias	VTR 12		Maria	
20		Ráfaga				Duco
21	Off	Fútbol	VTR 13		Chema	
22		Ráfaga				Duco
23	Lola	Tiempo largo		Gráficos / C 2	Lola	
24		Ráfaga				Duco
25		Sumario	VTR 15		Javier	Duco
26	Javier	Despedida		C 1	Javier	

Orden de grabación.

su listado.

En este documento reflejaremos qué vamos a filmar cada día, en qué orden, quiénes van a asistir al rodaje (técnicos/as, personajes....), horarios, lugares... Cada componente del equipo tiene que tener su orden y estar debidamente citado.

Como podéis comprobar poner en práctica el rodaje de una película necesita de un trabajo previo muy concienzudo y perfectamente definido. Es un trabajo donde tienen que encajar todas las piezas del juego con la máxima precisión, no podemos dejar a la improvisación ningún detalle, esto puede suponer alargar los tiempos de rodaje innecesariamente.

DECORADO: LOCAL PRODUCTORA				
Localización:				
Necesidades del decorado: EDIFICIO PEQUEÑO DE UNA PLANTA CON VARIAS HABITACIONES. MESAS DE OFICINA CON SILLAS. ORDENADORES PORTÁTILES. ESTANTERÍAS CON LIBROS. MATERIAL DE OFICINA COMO CUBILETOS, BOLLIGRATOS, PULGOS, INFORMES... TAZAS DE CAFÉ EN LAS MESAS. PAPELERAS, CÁMARAS Y MATERIAL FOTOGRÁFICO. SOFÁ CON COJINES. TELEVISIÓN. EN GENERAL TODO MAL ORGANIZADO, CAÓTICO Y VIEJO.				
SECUENCIA Nº	EFEUTO	REPARTO	FIGURACIÓN	ATREZZO
2	INT- DÍA	CALDER RICARDO ALEX	EL CLIENTE	ORDENADOR O TV
4	EXT- DÍA			
6	EXT- DÍA	RICARDO		SOFÁ LOGO PUNTERO LÁSER GRÁFICO POSITIVO DOS TELÉFONOS PAPELEO
8	INT- DÍA	RICARDO CALDER		TV (DIBUJOS MIENTA) CINEXIN

		Horarios – Fin de temporada					
<table border="1"> <tr> <th>Fecha de inicio</th><th>Fecha de finalización</th></tr> <tr> <td>11-02-2010</td><td>12-03-2010</td></tr> </table>		Fecha de inicio	Fecha de finalización	11-02-2010	12-03-2010		
Fecha de inicio	Fecha de finalización						
11-02-2010	12-03-2010						
Las actividades							
2da. Etapa							
1. Campesin							
2. Plantación							
3. Plantación							
4. Cierre de la zona							
3da. Etapa							
4da. Etapa							
5da. Etapa							
6da. Etapa							
7da. Etapa							
8da. Etapa							
9da. Etapa							
10da. Etapa							
11da. Etapa							
12da. Etapa							
13da. Etapa							
14da. Etapa							
15da. Etapa							
16da. Etapa							
17da. Etapa							
18da. Etapa							
19da. Etapa							
20da. Etapa							
21da. Etapa							
22da. Etapa							
23da. Etapa							
24da. Etapa							
25da. Etapa							
26da. Etapa							
27da. Etapa							
28da. Etapa							
29da. Etapa							
30da. Etapa							
31da. Etapa							
32da. Etapa							
33da. Etapa							
34da. Etapa							
35da. Etapa							
36da. Etapa							
37da. Etapa							
38da. Etapa							
39da. Etapa							
40da. Etapa							
41da. Etapa							
42da. Etapa							
43da. Etapa							
44da. Etapa							
45da. Etapa							
46da. Etapa							
47da. Etapa							
48da. Etapa							
49da. Etapa							
50da. Etapa							
51da. Etapa							
52da. Etapa							
53da. Etapa							
54da. Etapa							
55da. Etapa							
56da. Etapa							
57da. Etapa							
58da. Etapa							
59da. Etapa							
60da. Etapa							
61da. Etapa							
62da. Etapa							
63da. Etapa							
64da. Etapa							
65da. Etapa							
66da. Etapa							
67da. Etapa							