



Apuntes sobre guión

DEFINICIÓN DE GUIÓN

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (Podemos ampliar con WIKIPEDIA / y ENCICLOPEDIA BRITÁNICA; siempre les hago escribir primero una definición a los alumnos)

Según el diccionario de la Real Academia Española (1) existen 14 acepciones de la palabra Guión. Entre ellas podemos citar: “ave delanteras de las bandadas que van de paso”; “alférez del Rey o paje real; “Cruz que va delante del prelado o de la comunidad como insignia propia”; “Persona que en las danzas guía la cuadrilla”; “Pendón pequeño o bandera arrollada que se lleva delante de algunas procesiones”; “Escrito en que breve y ordenadamente se han apuntado algunas ideas o cosas con objeto de que sirva de guía para determinado fin”; “Texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de radio o televisión”. Todas estas definiciones tienen en común dos aspectos: el guión va delante y es el que dirige o guía al resto del grupo o equipo.

En nuestro caso, las definiciones que nos interesan son las dos últimas. Podemos definir Guión como un *texto literario en el que se detalla la información necesaria para la realización de una obra o producto en diferentes lenguajes*. En un guión para una obra *audiovisual se especifican los diálogos*. Algunos autores dicen que un guión es una historia contada en imágenes.

El guión es una obra literaria (que se escribe *con texto lineal*) pero que incluye *referencias a otros lenguajes*: audiovisual o radiofónico, por ejemplo. Podemos decir que el guión es un texto hipermedial.

Existen diferentes tipos de guiones en función del producto final buscado. Guión radiofónico; guiones para televisión (para programas de ficción o no); Guión cinematográfico; guiones para páginas de internet, productos multimediales cerrados, videojuegos, historietas, diaporamas, entre muchos otros.



Existen guiones lineales (historieta, tv, cine, radio) y no lineales (nuevas tecnologías). Existen los guiones literarios y guiones técnicos –que son los guiones literarios con indicaciones técnicas para la realización de un producto audiovisual.

LOGOS, PATHOS, ETHOS

- (1) “[...] sin material escrito no se puede hacer nada. Lo que queda bien en papel queda bien en pantalla. Un buen guión no garantiza una buena película, pero sin un buen guión, seguro no la habrá” (2) Doc Comparato (2005)

Un Guión ha de tener 3 partes: Logos, Pathos y Ethos. La primera hacer referencia a la herramienta de trabajo el guionista: LA PALABRA, que es la que dará forma al guión. Pathos es el drama, la historia que provoca dolor, identificación. Es lo que afecta a las personas, la anécdota.

El mensaje tiene una intención. Como ya decía Aristóteles en la Retórica sobre la emisión de mensajes, se escribe para influir en las personas. Esto es el Ethos, lo moral, la ética, el significado de la historia. Lo social, político, ideológico.

PRIMERAS REFLEXIONES SOBRE EL GUIÓN.

El Guión es una obra literaria (aunque algunos digan que no) efímera que de corta vida. En un curso sobre Guión deben estudiarse la narrativa y el proceso creativo de la historia; el lenguaje audiovisual; la estructura y formato del guión.

Algo que siempre se debe aclarar es que pensar una buena imagen no significa crear una gran película.

Cuando uno se sienta a escribir surge síndrome del “papel en blanco”, no siempre vienen las ideas cuando uno quiere. “SI LA IDEA NO VIENE A NOSOTROS, NOSOTROS VAMOS POR ELLA. ¿Hacia dónde? Esa es la cuestión. [...] Todo lo que necesitamos es un estímulo o un disparador” (3) Espinosa, Montini, 1998) Existen diferentes Fuentes de selección de ideas argumentales, como leer revistas y diarios, salir a caminar, la lluvia de ideas, etc. (tema para otro apunte)



Para evitar este problema es que usamos la técnica de escritura paso a paso. “Escribir un guión es un proceso paso a paso. Un paso a la vez. Primero encuentra un tema, después estructura la idea, enseguida define los personajes, más tarde busca los datos que hagan falta, seguidamente estructura el primer acto en fichas de 3X5, entonces escribe el guión, día a día; primero el Primer acto, luego el Segundo y el Tercero. [...] Por último, es preciso pulirlo hasta que esté listo para ser visto por todos.” (4) (Field, Syd, 1984)

Existen diferentes pasos y su aplicación depende de la subjetividad de cada guionista. Podemos citar: IDEA, EL TEMA Y LA TRAMA. Luego la escritura propiamente dicha, Story line, Sinopsis, Argumento, Escaleta (lista de hechos), Tratamiento, Raconto, Guión literario, Guión Técnico, y finalmente Story Board. (Voy a desarrollar algunos ya que podemos estar mucho tiempo detallando cada uno)

Doc Comparato habla de Idea, Conflicto, Personajes, Acción dramática, Tiempo dramático y Unidad dramática.

LA ESTRUCTURA NARRATIVA

La Estructura dramática planteada por Aristóteles en La Poética establece la organización del texto de manera lineal y siguiendo ciertas reglas (que se toman como dogma y se considera como la estructura clásica). La misma consta de 3 pasos: Introducción (o Planteamiento), Desarrollo (Nudo o Conflicto) y Desenlace.

Primer Acto: presentación y punto de giro inicial.

Segundo Acto: punto de ataque, crisis y segundo punto de giro

Tercer Acto: Clímax y Resolución.

El desarrollo suele durar el doble que el planteamiento y el desenlace lo mismo o menos que el planteamiento. Así, en una película de 120 minutos tendríamos un planteamiento de 30 minutos, un desarrollo de 60 y un desenlace de otros 30 minutos.



Cada parte está separada de la siguiente en los llamados “punto de giro” que son momentos en donde cambia el sentido de la historia y nos llevan a la etapa siguiente.

Planteamiento: El Primer Acto nos pone en situación, no da a conocer el Tiempo y Espacio en que se desarrolla la historia, Los Personajes Principales (*Protagonista y Antagonista*) y su Situación Inicial (diferente a la final). Se debe presentar el CONFLICTO que es la “lucha” entre el Protagonista (que debe alcanzar un objetivo) y su Antagonista (que debe evitar que lo alcance).

Al final del Planteamiento tenemos el punto de giro que permite que la historia se desvíe y tenga continuidad. Por ejemplo: cuando aparece el hada madrina y permite que Cenicienta vaya al baile.

Desarrollo: Se Desarrolla el CONFLICTO. El protagonista ya conoce su Objetivo y emprende su búsqueda (según Vladimir Propp) o lucha por él. Se desarrollan sub-conflictos, personajes secundarios. En el Ejemplo, Cenicienta va al palacio, baila con el príncipe, compete con sus hermanastras, suenan las 12 campanadas, corre, pierde el zapato de cristal. Segundo punto de Giro, el príncipe piensa que la perdió pero encuentra el zapato.

Desenlace: Se solucionan todos los conflictos secundarios. Cuando se está por solucionar el CONFLICTO principal sucede algo que parece que no se resolverá pero aparece algo que permite un nuevo giro, el “climax”, y el protagonista alcanza su objetivo. Que nos conduce a la Resolución. Y Luego, el Happy End de Hollywood. En el ejemplo, el príncipe le prueba la zapatilla a las hermanastras de Cenicienta cuando se percatan de que ésta no probó la zapatilla, cuando se la colocan, se transforma en la princesa del baile. Luego viven felices y comen perdices.

SECUENCIA, ESCENA, PLANO, TOMA.

La Película se divide, según la estructura clásica, en 3 Actos. Los mismos se divide en Secuencias, las que a su vez se dividen en Escenas, para llegar finalmente al Plano / Toma.



El Plano es la Unidad de sentido. Es el SIGNO. No es lo mismo que Toma que se refiere a un aspecto físico, es el trozo de film que se graba desde que se enciende la cámara hasta que se apaga. El Plano está compuesto por el encuadre, es decir, la porción de la realidad tomada por la cámara.

La Escena es la unidad de Tiempo y Espacio. Es decir cada vez que la historia cambia de espacio físico, cambia la escena. Casa, Escuela, Hospital, por ejemplo.

La Secuencia es la unidad dramática. La Fuga, el asesinato.

“Actualmente existe una tendencia muy marcada a no dividir los acontecimientos que nos cuenta un guión por unidad dramática.” (6) Espinosa, Montini, 1998)

Cada elemento goza de cierto grado de significación aunque, con el montaje, se genera un nuevo significado y se modifica el significado de cada plano. (Esto se explica a parte ya que es complejo. Ver Montaje Inteligente, Escuela Soviética, Griffith).

Salvo el plano, los demás elementos también poseen la estructura narrativa clásica (Introducción, nudo y desenlace)

Existe el Plano Secuencia que es una toma con diferentes planos y movimientos de cámaras.

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Vamos a elaborar una pequeña síntesis de este tema, como para tener conocimientos suficientes para poder elaborar un guión.

La unidad de sentido es el PLANO o Encuadre. Existen diferentes tipos de planos y su escala depende del autor tratado. Los planos toman como referencia en la figura humana y transmiten distintos tipos de sensaciones o tienen distinta utilidad. Así, un plano cerrado tiene una significación psicológica y un abierto es más narrativo o descriptivo. Los planos son (los explicamos luego):

Planos Largos: Plano General, Plano Entero, Plano de Conjunto;



Planos Medios: Plano Americano, Plano Medio;

Planos Cortos: Primer Plano, Primerísimo Primer Plano, Plano Detalle.

El ángulo en que se posiciona la cámara para tomar al personaje también tiene una significación, así un plano desde arriba va a disminuir al personaje y uno desde abajo lo va a enaltecer.

Los ángulos son:

Normal: horizontal desde la altura de la vista de una persona parada.

Picado: en diagonal desde arriba.

Contrapicado: en diagonal desde abajo.

Supino: Vertical desde abajo.

Cenital: Vertical desde arriba.

Los movimientos de cámara sirven para acompañar a un personaje, para realizar cámaras subjetivas o como recurso narrativo (describir por ejemplo). Los movimientos pueden ser físicos o mecánicos (ópticos o de las lentes). Los movimientos físicos son cuando se traslada la cámara y pueden ser:

Paneo (se mueve sobre su eje)

Panorámica

Travelling (se traslada)

Travelling óptico (zoom)

Montaje: el montaje o edición es la unión de las tomas. Pueden ser por Corte Directo, Fundido o diferentes recursos.

COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN y PUESTA EN ESCENA

Esto apartados preferimos no tratarlos en este documento, pero los nombramos.

LA IDEA.

La idea argumental es lo primero que necesitamos para escribir un guión; sería la esencia de la historia. Es una expresión mínima que resume la idea principal

Santiago Santini

Licenciado en Publicidad - Analista en Medios de Comunicación Social - Especialista en Desarrollo Local y Economía Social
correo@profesorsantini.com.ar – santiago@xako.com.ar



de la historia. Debe contener los personajes principales, el conflicto y el género. La idea es algo abstracto y debemos concretizarla en palabras. Comenzamos a esbozar una historia tomando una frase a la que llamamos Story Line.

“Hay dos familias enfrentadas por un odio profundo. Un adolescente de una de las familias se enamora de una adolescente de la otra familia y su amor es correspondido. Ambos se aman locamente pero la relación es imposible por el odio entre las familias.”

Algunos autores hablan de la idea matriz que sería aún más corta: *“Dos adolescentes viven un amor imposible.”* Dado que “el proceso de creación debe iniciarse de la forma más simple posible para que luego se vaya expandiendo como las raíces de un árbol.” (5)

La Idea, el Tema y la Trama son 3 conceptos parecidos pero diferentes. La idea ya la vimos. El Tema es la cuestión filosófica que se abarca con el producto. Son los valores que deseamos tratar: el amor, la amistad, el amor incondicional. La Trama es la manera de implementar o de llevar a cabo ese Tema. Es cómo vamos a desarrollarlo.

LOS PERSONAJES Y EL CONFLICTO.

Antes de seguir debemos aclarar qué es el Conflicto. El mismo está directamente relacionado con los personajes. En el drama contamos con personajes principales o protagónicos y secundarios o complementarios. Los primeros son los que desarrollan el Conflicto. Esto es, ante la pérdida de algo, el Protagonista debe recuperarlo, debe cumplir un Objetivo. El Antagonista es el responsable de que no alcance ese objetivo. Son las relaciones entre los personajes lo que determina qué le ocurre a quién, cuándo, dónde, cómo y por qué.

Entonces, el conflicto se desarrolla a partir de la pelea entre estos dos personajes. El conflicto puede desarrollarse entre seres humanos, entre grupos o entre seres divinos o sobre naturales.

LOS PERSONAJES.



Todo sirve para construir un personaje. Algunos escriben la biografía, otros parten de los hechos. Otros elaboran fichas, las que tienen los siguientes datos:

- Nombre, Edad, Estado Civil. Profesión u ocupación. Domicilio.
- Nivel Socio económico, ingresos, trabajo, clase social.
- Variables Psicográficas: status, amistades, relaciones sociales, nivel cultural, personalidad, ropa, etc. Gustos, Hobbies.
- Fecha de nacimiento. Edad del padre al nacer el personaje. Edad de la madre al nacer el personaje (puede influir en la convivencia familiar la diferencia de edad en la pareja, la juventud o madurez de esta, etc.)
- Hermanos: nombres y edades al nacer el personaje. El padre: nombre, profesión, status social, aficiones y fobias. La madre (igual que con el padre).
- El matrimonio: contar con frases simples como se conocen, la boda, el nacimiento de sus hijos y hechos relevantes hasta el momento del inicio del relato.
- Hermanos: (igual que con los padres).
- Otros familiares: en rasgos generales expresar cómo son su familia materna y paterna, abuelos, tíos, antepasados.
- Personalidad, carácter, relaciones con los demás y con el entorno, si tiene alguna enfermedad psicológica. Fobias.
- Momentos que marcan su vida.
- Cuadro afectivo: se Hace una lista con todos los personajes principales y secundarios con los que este personajes se relaciona y se explica en dos o tres líneas cómo es la relación entre ambos.
- Descripción física, rasgos personales, cicatrices, etc.

SINOPSIS O ARGUMENTO



Algunos autores los trabajan por separado. La Sinopsis con una extensión de 4 o 5 hojas y el Argumento, con mayor detalle, en 15 hojas (siempre hablando de largometrajes).

Una Sinopsis o Argumento es la Story Line desarrollada con mayor detalle, incluyendo personajes. “La sinopsis [...] es la expresión escrita del alma de la historia. Conviene que sea un texto claro y fluido, que goce de una buena redacción. Pero su estilo debe ser literariamente neutro. [...] Una buena forma de saber que la Sinopsis está correctamente escrita es plantearse si puede responder a preguntas del tipo:

- ¿Queda claro el objetivo del protagonista?
- ¿Cuál es el clímax? ¿Es impactante?
- ¿Cuáles son los rasgos principales del protagonista?
- ¿Qué queremos explicar con esta historia?
- ¿Genera conflicto el problema planteado?” (7) Doc Comparato, 2005.

Preguntas que deben ser planteadas desde el lugar del “abogado del diablo”.

La Sinopsis debe responder a las preguntas (de Lasswell): ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Dónde?

ESCALETA

La escaleta es un listado de hechos, es un conjunto de frases simples (sujeto + verbo en presente de indicativo + predicado). Cada frase debe contar un hecho.

Ejemplo de escaleta:

- 1.- La Mamá le da a Caperucita la canasta con comida.
- 2.- Caperucita va a casa de su abuela y se encuentra con el lobo.
- 3.- El lobo se come a la abuela.
- 4.- Caperucita y el lobo se encuentran en casa de la abuela.



5.- El leñador mata al lobo y salva a caperucita.

En un largometraje la Escaleta suele tener 40 puntos (10 para el planteamiento, 20 o 25 para el desarrollo y 5 o 10 para el desenlace, aproximadamente).

Recordemos la estructura de aproximadamente 40 elementos que descubre Vladimir Propp tras analizar cientos de cuentos tradicionales europeos. Sus observaciones son presentadas de la siguiente manera:

“1.- Los elementos constantes, permanentes, del cuento son las funciones de los personajes [...] Las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento.

2.- El número de funciones que incluye el cuento maravilloso es limitado.

3.- La sucesión de las funciones es siempre idéntica.

4.- Todos los cuentos maravillosos pertenecen al mismo tipo en lo que concierne a su estructura.” (8) (Vladimir Propp, 1992) **Pueden encontrar más información http://es.wikipedia.org/wiki/Vlad%C3%ADmir_Propp**

TRATAMIENTO

El tratamiento es la historia completa escrita a modo de narración más o menos detallada, sin diálogos, sólo la descripción de las escenas con un nivel de detalle a medio camino entre la escaleta y el guión final. Se redacta con frases simples, sin subordinación, adverbios o cualquier cosa que complique la sintaxis.

Normalmente cada secuencia en un tratamiento se separa de las otras (anteriores y posteriores) con una línea en blanco. Cada bloque de texto consta de uno o varios párrafos, cada párrafo sería una escena. Dentro de cada párrafo, las frases pueden ir unidas por la conjunción “y”, comas o puntos seguidos. Cada frase representaría un plano de la escena y la puntuación elegida mostraría el ritmo.

Cada vez que se escriba el nombre de un personaje por primera en un bloque secuencia se suele escribir en mayúsculas. Asimismo, cuando se nombra un personaje



por primera vez en la película se pone, además, su edad a continuación entre paréntesis. La lectura ha de ser sencilla y fluida.

GUIÓN LITERARIO Y TÉCNICO

El Guión Técnico es aquel que tiene indicaciones técnicas como el movimiento de las cámaras, encuadres, precisiones de iluminación, etc. El Guión Literario no posee indicaciones ni observaciones. (Aunque en algunos casos se pueden incluir alguna precisión que facilite el entendimiento de la narración.)

El guión tiene algunas reglas dado que la realización de un producto audiovisual es el resultado del trabajo de un equipo, por lo que el Guión debe ser claramente entendido por todos los involucrados.

El Guión se escribe describiendo acciones, situaciones, gestos, etc. Se narra en tiempo Presente. Debemos describir (imágenes y sonidos) por medio del lenguaje escrito.

No se debe narrar y se deben evitar expresiones de sensaciones internas, cuestiones subjetivas que se puedan exteriorizar.

Según ABC Guionistas: (<http://www.abcguionistas.com/>)

Guión literario: guión escrito por el guionista. El guión literario no debe incluir tipos de plano y otras indicaciones de cámara, ya que éstas serán añadidas posteriormente en la confección del guión técnico. En algunos países, como en España, se suele incluir numeración en contraposición a otros como EEUU, donde no es lo usual.

Guión técnico: Guión al que se le ha incorporado una numeración de escenas y descripción del tipo de planos a utilizar en cada una de ellas. También suele incluir estimación de tiempo de rodaje e indicación de efectos especiales. El director rueda la película a partir de este guión y lo suele configurar él mismo.



FORMATOS:

Existen diferentes formatos aunque hay dos modelos profesionales:

- a) El modelo a dos columnas, describiendo la imagen en el espacio izquierdo y el sonido en el derecho.
- b) El modelo a una sola columna, (el de mayor uso y que yo prefiero), donde se siguen las acciones en una hoja horizontal.

El guión literario se escribe por escenas con sus diálogos.

MODELO

Encabezado de la escena: Número de escena, INTERIOR O EXTERIOR, DÍA O NOCHE, espacio donde se desarrolla.

EJEMPLO:

Escena 14. EXT / NOCHE / FRENTE DED LA CASA DE TOMÁS.

- Descripción de la situación.
 - Nombre del personaje todo en mayúsculas.
 - Entre paréntesis indicaciones al actor.
 - Diálogo.
- Todo esto centrado.

BIBLIOGRAFÍA

- 1 Real Academia Española:
http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=guión
- 2 Doc Comparato, “De la creación alguión.” La Crujía Ediciones. Buenos Aires, 2005.
- 3 Espinosa, Lito y Montini, Roberto. “Había una vez... cómo escribir un guión.” Kliczkowski Publisher, Buenos Aires, 1998.

Santiago Santini

Licenciado en Publicidad - Analista en Medios de Comunicación Social - Especialista en Desarrollo Local y Economía Social
correo@profesorsantini.com.ar – santiago@xako.com.ar



- 4 Field, Syd, “The Screen writer’s workbook. Del Publishing, New York, 1984.
- 5 Antonio J. Bazalo. <http://www.animation.dreamers.com/clases/guion/>
- 6 Espinosa, Lito y Montini, Roberto. “Había una vez... cómo escribir un guión.” Kliczkowski Publisher, Buenos Aires, 1998.
- 7 Doc Comparato, “De la creación al guión.” La Crujía Ediciones. Buenos Aires, 2005.
- 8 Vladimir Propp, “Morfología del Cuento”. Editorial Fundamentos, Madrid, 1992.