

# Notas para la docencia sobre el guión audiovisual

*Sin idea no hay historia, pero siempre es posible estropear una buena idea si no sabemos contarla...*

*Con un buen guión una película puede ser buena o mala, pero con uno malo, está irremediabilmente condenada a la mediocridad...*

AKIRA KUROSAWA

Tengo una idea... solo éso no es suficiente. Es verdad que para saber narrar una historia hace falta el talento (que puede ser innato, pero también se cultiva), pero desde luego hay que dominar la forma, HAY QUE APRENDER A ESCRIBIR.

Y aunque estemos hablando de medios de comunicación eminentemente visuales, la primera habilidad que debemos controlar es la que se basa en la palabra. Ello no significa que si queremos escribir un guión debemos conocer los recursos estilísticos del lenguaje escrito al mismo nivel que un novelista. Su obra una vez escrita deberá ser convertida en imágenes, es la gestación del producto final, pero le es indispensable

SABER CONTAR UNA HISTORIA, HACERLA INTERESANTE

## **EL GUION**

Es sobre todo una estructura, y lo mas importante, trata de personajes que hacen algo

*Es la forma escrita de una narración audiovisual, una historia contada en imágenes*

(Anécdota de lo que significa guión en el diccionario)

Los tres elementos fundamentales del guión, en definitiva de la narración son

- El Contenido, los hechos, el drama, la acción, el argumento, en definitiva, EL TEMA
- El Significado, la idea que tiene que quedar, la dirección que tomamos, EL MENSAJE

- La forma, como contaremos nuestra historia, LA TÉCNICA NARRATIVA

El guión, a diferencia de otras herramientas o recursos utilizados por el equipo que trabaja en un producto audiovisual, LO DEBE CONOCER TODO EL EQUIPO, y debe aportar cierta información

- Definición y personalidad de los personajes, QUIEN
- La localización de los lugares y momentos donde se desarrolla la acción, CUANDO, DONDE
- Desarrolla los elementos necesarios, en definitiva, las necesidades para la ejecución de la película o programa de televisión, o spot, etc.

Elementos que hay que definir para poder entender lo que significa un guión, y la forma en que queremos escribirlo-

#### **DIFERENCIACIÓN ENTRE REALIDAD Y FICCIÓN**

"Narrar" tiene su origen en la transmisión oral de historias. Pero una historia puede ser REAL o FICTICIA

- Historia Real: se trata del desarrollo de la realidad. Los hechos los conocemos, y ahora lo que hay que hacer es contarlos. Esa narración de hechos reales es creación pura, casi nunca está sujeta a normas precisas, porque son los propios hechos los que van, en definitiva, a marcar el tipo de construcción narrativa que queramos hacer.
- Historia Ficticia: se trata de un desarrollo dramático, y aunque a priori, al pertenecer al mundo de lo "inventado", pueda parecer menos sujeta a normas, es justo al contrario: el desarrollo dramático, al igual que una partitura, tiene mucho de estructura matemática.

Esta distinción nos lleva a la primera y más simple división de los géneros narrativos, REALIDAD Y FICCIÓN.

- Realidad: documental y reportaje
- Ficción: comedia, crimen, drama, tragedia y fantasía.

Llegados a este punto debemos volver a hablar de un concepto esencial que no debemos olvidar nunca: la realidad se somete siempre a una interpretación, la propia de cualquier narración, así que la realidad que estemos

mostrando será siempre UNA ILUSIÓN DE LOS REAL, ALGO VEROSÍMIL QUE PARECE VERDADERO.

(Hitchcock y Aristóteles)

### DIVISIÓN INTERNA DE LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL

- Secuencia: es la división mayor dentro de la narración av. que posee un sentido completo. Tb. Se le denomina "secuencia dramática)
- Escena: unidad específica de acción. La limita el tiempo y el espacio. La acción suele ser continuada y es filmada en un mismo ambiente o escenario. Puede tener sentido completo o no.
- Plano o toma: cada una de las unidades de acción filmada entre dos paradas consecutivas de la cámara.

Como ejemplo, una novela: el capítulo sería una secuencia, el párrafo una escena y la frase un plano

Son muchos los que confunden secuencia y escena, e incluso, plano.

Ejemplo de "La Soga", de Hitchcock, rodada en un solo plano-secuencia, sólo con dos cortes concretos por razones técnicas.

### ELEMENTOS NECESARIOS PARA CONSTRUIR UN GUIÓN AV.

- EL RITMO: impresión de dinamismo dada por la intensidad dramática, la duración de los planos y los efectos de montaje. Es esencial para lograr atraer la atención, y sobre todo, al igual que sucede con una melodía, para no aburrirnos, necesita cambios de ritmo. Nuestro corazón cuando se altera, cuando se emociona, cambia de ritmo: pues ése mismo concepto, el de RITMO VARIADO, debe estar en la base de nuestro guión si queremos que sea realmente bueno. Y DEBE ESTAR DESDE EL INICIO EN EL GUIÓN, si no, éste fracasará estrepitosamente. Por cierto, el ritmo no tiene nada que ver con la sucesión vertiginosa de planos, zoom o movit continuos de cámara: es algo interno.

- EL PERSONAJE: desde mi punto de vista, todas las historias para que funcionen, tienen que tener un personaje. Y para que el guión sea de verdad un guión, ése personaje debe estar perfectamente definido. DEBEMOS CONOCERLE, y para ello hay que estudiarlo - en caso de ser un personaje real-, o inventarlo hasta en los más mínimos detalles, incluso ésos que no aparecen en pantalla, pero que son importantísimos para que el equipo que trabaja en el guión, el director y los actores por ejemplo, sepan perfectamente cómo es él. EJEMPLO: el protagonista de una película, el actor debe conocer todos los aspectos de su vida profesional, personal y privada para poder trabajar su personalidad. Y es importantísimo TRABAJAR SU IMAGEN; cómo viste, cómo habla, cómo piensa... HAY QUE DEFINIRLO, Y TIENE QUE SEGUIR CRECIENDO HASTA QUE SE TERMINE, NO DE ESCRIBIR, SI NO DE FILMAR El personaje es lo que hace
- ACCIÓN Y DRAMA: son dos términos que se suelen utilizar mal coloquialmente hablando. La acción se suele confundir con "persecuciones, explosiones, tiroteos", y no tiene nada que ver. Y el drama se suele confundir con "Tragedia", que es una obra dramática de desenlace funesto. La acción es la sucesión de causas y efectos que tienen lugar en el guión, y el drama es la estructura con sentido que configura la acción. Desde Aristóteles, que en su *Poética* define la ley de la unidad de acción, concentrando en un tronco central todo el devenir dramático del que dependen las demás acciones, hasta la clásica división en tres actos, se puede definir la estructura clásica de cualquier drama:
  - Planteamiento
  - Nudo
  - Desenlace

Aristóteles denomina FÁBULA a la sucesión de causas y efectos, en definitiva, a la acción. Hoy se le denomina PLOT o TRAMA. Es la columna vertebral de la acción dramática, la historia principal. Tiene que contar algo, descubrirnos algo, informarnos de algo. Junto a este plot o trama principal, suelen existir tramas secundarias que ponen en juego situaciones y personajes que están en relación con los protagonistas. Sirven para desviar la atención hacia una sorpresa, cambiar el ritmo o dar un respiro a la acción principal. El ejemplo más claro, LOS

CULEBRONES. También puede construirse un guión donde aparezcan tramas paralelas, sin relación entre sí y de igual importancia, casi siempre unidas por un nexo dramático. EJEMPLO: 21 GRAMOS

- EL CONFLICTO: célula básica del drama. Leer distintas definiciones de conflicto en Castillo, pág. 29. Para que el espectador se sienta atraído por el conflicto, éste tiene que tener una clara motivación. En definitiva, tenemos que entender las razones que llevan al personaje a comportarse como se comporta. Si no existe esa afinidad entre personaje y espectador, difícilmente nos sentiremos atraídos por el drama que está viviendo. Hay tres categorías de conflicto:
  - Personaje en conflicto con una fuerza humana: otro hombre u hombres
  - Personaje en conflicto con fuerzas no humana: "Tiburón"
  - Personaje en conflicto consigo mismo, "Psicosis"

Para que una historia funcione tiene que existir un conflicto o conflictos, aunque éste se halle casi oculto. Y sobre todo, debemos entenderlo.

- EL DIÁLOGO: es tan importante el diálogo, que ya en el cine mudo lo era (la mímica y los rótulos). Escribir un diálogo es una de las cosas más difíciles dentro de un guión. En algunas películas incluso, existen las figuras de guionista y dialoguista por separado. Pero para que los diálogos funcionen, SE TIENE QUE MAQUILLAR PARA QUE PAREZCA REAL  
*"Un diálogo realista no es una conversación real, sino un artificio. Un diálogo debe caracterizarse y ser conciso, porque sólo así puede ofrecer el sabor de la realidad. (Leonard Tourney)*

Las funciones del diálogo:

- Dar una información sin que la acción se detenga
- Revelar una emoción
- Caracterizar al personaje que habla, al que escucha y a aquellos de quienes se habla

Pero el diálogo no es sólo lo que se dice, sino también lo que no se dice, LO QUE EL PERSONAJE CUENTA ENTRE LÍNEAS: EL SUBTEXTO. No se dice lo que se quiere decir, aparece una voz en off contando sus pensamientos, un subtítulo. Pero en el caso del subtexto, es el actor, el

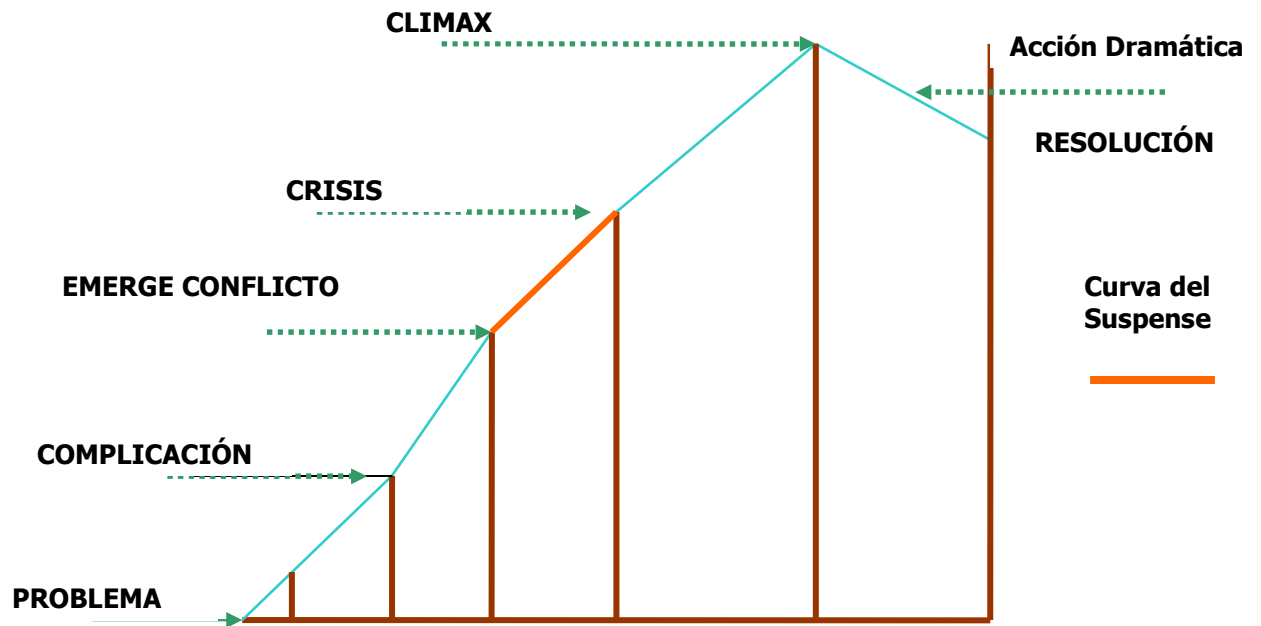
intérprete, el que debe ser capaz de sacarle todo el jugo.

Leer fragmento de Castillo, pág. 31, sobre cómo es un mal diálogo.

- LOS RECURSOS NARRATIVOS: serían algo así como los recursos estilísticos de los novelistas. Son estrategias que deben pasar inadvertidas para ser realmente eficaces y conducirnos al resultado final deseado.
  - Focalización: es el punto de vista desde el que vamos a contar la historia.
    - Focalización externa: la cámara cambia de sitio, de punto de vista. El espectador sabe más que los personajes. Es la más frecuentemente utilizada. Ejemplo: Casablanca
    - Focalización cero: es la voz en off, hay un narrador que nos cuenta lo que les ocurre a los personajes. En cine se utiliza muy poco, y sí más en el género real, como los documentales.
    - Focalización interna: se narra en primera persona, es decir, se elige el punto de vista de un personaje, con el que el espectador se identifica plenamente. Suele tener mucho enganche, pero las posibilidades narrativas son menores. Titanic.
  - Administración de la información:  
Generalmente se informa más al principio, poco a poco disminuye la carga informativa hasta reservar datos importantes para el final, especialmente en el suspense. NO PODEMOS DEJAR NADA EN EL TINTERO, EL LENGUAJE AV. NO PUEDE IR HACIA ATRÁS UNA VEZ QUE SE CONSTRUÍDO EL GUIÓN Y SE ESTÁ RODANDO. La información debe ser muy precisa, sin excesos ni complicaciones, y sobre todo, muy ordenada.
  - Dramatización: una buena película empieza con una explosión y termina con un terremoto. La dosificación de la acción, los cambios de ritmo, la manera en que se presenta la información.
  - Elipsis y paraelipsis: La primera elimina de la narración todo lo superfluo. Ejemplo

elipsis. La segunda consiste en ocultar un dato de vital importancia, que el personaje conoce, al espectador (Sexto Sentido)

- Suspense y Sorpresa: en el suspense el espectador conoce una información desconocida para los personajes; si esa información la desconocen tanto el espectador como los personajes, es una sorpresa.
- La anticipación: relacionado con lo anterior. El espectador de forma inconsciente tratará de anticiparse a la acción, intentará descubrir qué va a pasar: el guionista debe darle algo de información para que se anticipe, pero en cierto punto, dar un giro a la historia que mantenga la atención. Las historias previsibles siempre aburren. Y aún cuando sepamos que el buen va a vencer al malo, ése momento debe llegar cargado de sorpresa. El guionista también va dejando pistas, "siembra" datos que sabemos contienen información precisa, pero hasta el final no debe descubrirse. (ejemplo del corredor)
- La trampa: sirve para desviar la atención. En el fondo, es la creación de pistas falsas.
- La caracterización: es el tag. Cada personaje posee unos rasgos, una personalidad en relación con la historia.
- El descanso: Sirven para relajar la tensión y cambiar el ritmo. Estas escenas suelen estar a cargo de personajes secundarios, e incluso formar parte de la subtrama.
- El énfasis: se para la acción en un momento importante para crear tensión: ejemplo, los culebrones.
- El gag repetitivo: acción cómica generalmente que se repite varias veces aumentando su propia comicidad: "Juan Nadie", la escena del pintor de la puerta del despacho del redactor jefe del periódico.



### **DIAGRAMA DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA CLÁSICA**

La estructura debe llevarnos a crear el clímax, y a la vez, construir éste.

*Si no puedes contar una historia en una cuartilla, resumirla en una cuartilla, entonces da por seguro que a esa historia le sobra o le falta algo.*

*Gabriel García Márquez*

### **CÓMO SE ESCRIBE UN GUIÓN, PASO A PASO**

Ahora conocemos los elementos que entran a formar parte de un guión, pero esos elementos tienen que escribirse físicamente. Debe tener un aspecto físico, una ordenación.

- Debe parecer escrito por un profesional, porque si no, no lo van a leer. En Hollywood hay muchos guiones que se van a la papelera por no estar escritos en un formato preestablecido.



- Tener una idea no basta, hay que tener la costumbre de anotar las cosas que se nos ocurren en un cuaderno, evitar que las ideas se evaporen.
- Escribir la premisa dramática. Esto es, el concepto que se extrae de la historia, la idea última y esencial que queremos transmitir. "Un gran amor que supera incluso a la muerte", Romeo y Julieta.
- Story Line: es la ampliación de la premisa dramática. Sería en periodismos escrito, lo que el subtítular al titular de un periódico. Debe resumirse, según García Márquez, en una cuartilla, y puede generar diversas historias que se apoyan en ella.
- La sinopsis o argumento. En ella se pueden apreciar ya las posibilidades reales del argumento, y debe definir las premisas básicas: QUIÉN, CÓMO, DÓNDE, CUÁNDO, QUÉ Y POR QUÉ. La sinopsis debe ser interesante, porque en ella se juega la continuidad del proyecto.
- La escaleta. Relación de secuencias ordenadas narrativamente. Es el esqueleto narrativo. Es el preguión, y es esencial para que el equipo empiece a trabajar, pues gracias a ella se pueden elaborar presupuestos, hacer localizaciones, calcular tiempos de rodaje, seleccionar actores, etc.
  - Fragmenta las secuencias o escenas
  - Muestra la estructura
  - Limita el tiempo y el lugar de la acción
  - Caracteriza las localizaciones
  - No incluye los diálogos.
- EL Tratamiento: fase más desarrollada del guión. Describe elementos de forma detallada, aunque a veces el tratamiento no es necesario porque si la escaleta es buena, ya los recoge. Y tampoco recoge los diálogos.
- El guión literario: si no hay texto, no hay programa ni película. Salvo en el caso del reportaje, donde es raro llevar guión antes de rodar, en el resto de los géneros, es indispensable. Los formatos de guión varían del cine a la televisión, pero hay algo que siempre funciona: UNA PÁGINA DE GUIÓN EN EL FORMATO APROPIADO GENERA APROXIMADAMENTE, UN MINUTO DE TIEMPO DE PANTALLA. Debe ser conciso, no pasarse describiendo rasgos de personajes o situaciones, y no debe introducir demasiados elementos técnicos, salvo que éstos sean necesarios. En general, el guión literario no debe aportar ningún elemento técnico. Leer pág. 44, Castillo

Ejemplo de guión americano y europeo

- Guión Técnico: es la adecuación del guión literario a las necesidades del rodaje y la producción. Se suele trabajar a dos columnas, la de la izquierda para los datos de carácter técnico, y la de la derecha para el sonido.
- El guión de montaje: siempre se producen cambios en los guiones literarios cuando llega el momento de montar la película. Ello se produce tras el visionado, con el MINUTADO.

### **EL LÍMITE DE LA TELEVISIÓN.**

La flexibilidad que los cortes publicitarios, la audiencia y los cambios de última hora dan a la televisión, obligan a que los guiones escritos para este medio puedan ser variados sobre la marcha. Esto es hoy posible gracias a la informática. Esa flexibilidad es esencial para poder trabajar en este medio y escribir para televisión.

Hay que tener en cuenta los siguientes factores:

- Franja Horaria
- Target de público, tipo de público
- Programa que precede (audiencia residual)
- Programa que va después.
- Programas que están a esa misma hora en otras cadenas

En el cada vez más complicado mundo de las audiencias, escribir un programa para televisión resulta hoy muy complicado por la gran cantidad de factores externos al propio guión que convergen en su potencial éxito.

La escaleta en TV: es la referencia a seguir por todo el equipo, vertebrada a todos sus componentes que deben trabajar al unísono.

EJEMPLO DE ESCALETA DE INFORMATIVO Y DE GUIÓN DE INFORMATIVO