

Desarrollo de Estilos de Guiones y su Aplicación

Oscar Santillán⁽¹⁾ y Marcelo Báez⁽⁴⁾
Escuela de Diseño y Comunicación (EDCOM)
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
Campus Las Peñas, Malecón 100 y Loja
Apartado 09-01-5863. Guayaquil, Ecuador
pepavisual@yahoo.com⁽¹⁾
Licenciado en Literatura⁽⁴⁾
miamibaez@gmail.com⁽⁴⁾

Resumen

El cine ha sido una de las mayores revoluciones de la conciencia humana y hoy en día, en una sociedad de imágenes, la imagen-movimiento tiene cada día una importancia mayor en la construcción del ser social, al punto que ha llegado a afirmarse que el hombre el animal que va al cine.

Aunque parezca extraño, las imágenes audiovisuales provienen de las palabras, de un guión que ha sido escrito previo a la producción de una película, una telenovela o una serie televisiva.

El guionista es la persona que organiza ese esqueleto de palabras en el que se sostienen las imágenes que conforman una película. El guionista trabaja con palabras pero no es un escritor, piensa en imágenes pero no las crea, las sugiere.

Este trabajo hace un recorrido que parte de la historia del guión, sus elementos fundamentales como tema, acción y personaje, pasando por el reconocimiento de estructuras dramáticas y los diferentes estilos de guiones, hasta desembocar en la creación de un guión original para cortometraje.

Palabras claves: Cine, guión, estructura dramática, acción, tema, personaje.

Abstract

Cinema has been one of the most important revolutions in the human conscience, and nowadays, inside a society of images, the image-movement every day has been increasing its importance building the social being, while arriving to affirm that man is the animal that goes to cinema.

Even though it will look weird, audiovisual images birth from words, from a script which has been written before the production of movies, soap operas or TV series.

The screenwriter is a person who organizes this word's framework where images compose a movie body. The screenwriter works using words but he is not a writer, he thinks images but not create them, they are suggested by him.

This article drives a path from movie script history, their main components such as topic, action and character, through a recognizing of dramatic structures and scripts styles, arriving to the creation of an original script for a short movie.

Key words: Cinema, script, dramatic structure, action, topic, character.

1. Introducción

El cine ha sido, sin la menor duda, el arte de mayor desarrollo en el siglo XX, tanto en innovaciones técnicas y en la búsqueda de un ser propio –la imagen en movimiento resultó en una verdadera revolución para la conciencia humana–, como en influencia en la sociedad. No en vano se ha dicho que el hombre es el animal que va al cine.

El lenguaje cinematográfico se apropió de la imagen y del sonido, para llegar a autodefinirse sin negar las deudas que tiene con la literatura (la estructura narrativa), el teatro (la puesta en escena y métodos de actuación), la fotografía (basta recordar que un segundo en cine corresponde al paso de 24 fotogramas) y la pintura (la composición del color y la forma rectangular del lienzo/pantalla). Pero el cine no solo se apropió de diversas prácticas artísticas para ser él mismo, también parió. Salió de la caja negra, de la sala de cine a la pantalla de los hogares, y desde aquel lejano 1930 en que la BBC realizó la primera transmisión simultánea de vídeo y audio se abrió un nuevo camino, el de la televisión.

Eso sí, el cine y la televisión, salvo extrañas excepciones, no han seguido caminos paralelos, no solo por razones técnicas o presupuestarias, sino porque el cine –más allá de la industria hollywoodense del entretenimiento– es el Séptimo Arte, mientras la televisión no goza de la mejor reputación, al punto que se la conoce como “la caja tonta”.

Al mismo tiempo, lo audiovisual tiene renovadas aristas, basta con ingresar a *YouTube* para darse cuenta de algo respecto al video: no es sinónimo de televisión ni antónimo de cine. El panorama actual y el que nos espera es muy ambiguo al respecto, de un potencial desconocido. La web 2.0 acompañada de la idea de la democracia de audiencias ganan terreno y están redefiniendo los formatos y la manera de entender los mass media, la sociedad y la forma en que nos relacionamos e interactuamos los individuos.

Esta fructífera diversificación de fuentes no quiere decir en lo absoluto que el futuro del cine esté en riesgo, todo lo contrario, cada día son mayores las producciones cinematográficas de bajo y mediano presupuesto que se realizan en países del tercer mundo y en economías emergentes gracias a que la tecnología digital ha reducido significativamente los presupuestos habituales. Por ello ha sido vital para el Ecuador –a pesar de ser uno de los últimos países del continente en arribar a esta meta– ya tener una ley de cine que procura por un lado dar un marco jurídico a la incipiente producción cinematográfica nacional, captar recursos estatales y privados, e ir profesionalizando esta práctica.

Ahora que ya hemos hablado sobre el contexto de producción y socialización de lo audiovisual, es preciso plantear la siguiente pregunta: ¿Cómo empieza el proceso para hacer una película? La respuesta es clara y universal, el proceso empieza con un guión

cinematográfico, esa arquitectura invisible que tienen todas las películas, su arquiteyto. Wim Wenders, el célebre director de *París, Texas*, dice que “en el cine son las palabras las que dan nacimiento a las imágenes”, en clara alusión al guión.

2. Definición de guión

Las definiciones de guión están ligadas a prácticas específicas de los autores o de la industria, así que antes que aplicar la fría –y a veces vacía– definición de un diccionario, veremos a continuación varias formas de enfrentar esta definición por importantes teóricos, guionistas y cineastas provenientes de diversas formas de entender y hacer cine:

Francis Vanoye:

“(El guión) Representa abstractamente la película y la determina concretamente: es una maqueta; reproduce, como tal, ciertas propiedades del filme, pero en otro lenguaje y según otra escala, como un modelo reducido. El guión es a la vez representación y esquema rector del filme”.

David Cronenberg:

“Un guión no es literatura. Un guión es un fantasma de algo que todavía no ha nacido. En lugar de ser evocador, es impreciso, incompleto y provocador por naturaleza”.

Jean-Claude Carrière:

“Hay dos concepciones en torno al guión. Una, es la concepción clásica, que manda en el cine americano y que también fue preponderante en el cine clásico francés, por la cuál el productor, auténtico jefe y autor de la película, es quien elige a sus colaboradores, entre los que está el director, simplemente como un técnico más. Según esto, toda la película está en el guión y el director se limita a filmarlo sin añadir nada. La otra concepción, propuesta en su día por la *nouvelle vague*, sostiene que el guión es sólo un punto de partida y que el realizador será el encargado de darle forma definitiva mediante el lenguaje puramente cinematográfico. Esta es la concepción que yo defiendo”.

Sydney Field:

“Un guión es UNA HISTORIA CONTADA EN IMÁGENES”.

“Es como un nombre: trata de una persona o personas en un lugar o lugares, haciendo una «cosa». Todos los guiones cumplen esta premisa básica”.

Jean-Paul Torok:

“El guión es un proceso de elaboración del relato cinematográfico que pasa por diferentes estadios, desde la idea primera hasta el script final”.

Pier Paolo Pasolini:

“Estructura tendente hacia otra estructura”.

Alberto Moravia:

"El guión es al mismo tiempo drama, mímica, técnica cinematográfica, puesta en escena y dirección."

Como vemos, el guión cinematográfico forma parte activa de la producción audiovisual de la que no solo es punto de partida, como estructura literaria que piensa en imágenes, sino que siempre tiene un papel más o menos activo, que consiste en ir modelando constantemente la puesta en escena y las fases de la producción. Las fricciones forman parte de estas múltiples relaciones que genera el guión, basta recordar que Truffaut recomendaba “rodar contra el guión y montar contra el rodaje”.

El guión cinematográfico no es un muerto al que se filma para exhibirlo, ¡cuidado, mucho cuidado!, está vivo, ha sido creado para recrearse continuamente.

3. Componentes estructurales del guión

3.1. Tema

Sydney Field, el conocido gurú del guionismo hollywoodense, afirma que un guión es como un nombre: una persona, en un lugar, haciendo una “cosa”. La persona es el protagonista y la “cosa” que hace es la acción. Cuando hablamos del tema de un guión, estamos hablando de la acción y el personaje [1].

Respecto al tema encontramos dos posturas o concepciones recurrentes. La primera es aquella que lo concibe como una *idea-fuerza* desarrollada a lo largo de la trama, es la interacción entre acción y personaje. Se trata del resumen de la anécdota de la narración. El tema, según esta concepción, sería la respuesta a la pregunta *¿de qué se trata la película?*, que se contesta diciendo por ejemplo “es sobre un tipo que se disfraza del Papa para estafar a una familia de creyentes ricos”. Esta postura está relacionada con la fábula.

Otros autores entienden al tema como el sentido de lo narrado o el punto de vista ideológico que auspicia o explora el filme, entonces podemos decir, siguiendo el ejemplo anterior, que “es una película sobre el fracaso de la mentira”.

3.1.1. Acción

Según Hegel, la acción es el desarrollo real de las intenciones y el pensamiento de los personajes, que arriesgan su existencia entera persiguiendo la consecución de esos designios, en los cuales quieren ser ellos mismos y gozan de sí mismos, al mismo tiempo que han de responder de todo lo que sucede por su propia actuación. El héroe dramático lleva consigo los frutos de sus propios actos [2].

Un elemento que debe ser puesto en relevancia es que este movimiento (hacia la resolución de su necesidad dramática) si bien por un lado es padecido por el personaje, ya que hay unas vicisitudes que lo agobian, también es un movimiento que él ejerce, generando un movimiento de la conciencia llamado *voluntad*. Precisamente, el hombre tiene su voluntad para enfrentar su *fatum*, los hechos cotidianos sobre los que actúa el hombre. La acción también se interioriza, no solo es algo que ocurre sobre el personaje, es algo que vive, y la vida está dentro. Éste es el punto en que acción y personaje se encuentran. Como dice Nietzsche “el fatum predica continuamente el principio: «sólo los acontecimientos determinan los acontecimientos». Si éste fuese el único principio verdadero, el hombre no sería más que mero juguete de fuerzas ocultas desconocidas, no sería responsable de sus errores, se hallaría, por lo tanto, libre de todo tipo de distinciones morales, sería un eslabón necesario como miembro de una cadena. ¡Qué feliz sería si no se empeñara en examinar su situación, si no se debatiera convulsamente en la cadena que lo aprisiona, si no mirara con loco placer el mundo y su mecánica!” [3].

3.1.2. Personaje

Con justa razón es considerado la piedra fundamental del edificio dramático y alma, corazón y sistema nervioso de la historia. El deber de todo guionista es conocer a profundidad a su protagonista, porque siempre habrá un protagonista único, aún si la historia gira en torno a una relación de pareja, habrá un solo protagonista aunque haya dos o más personajes principales. Un buen ejemplo puede ser el de Robert y Francesca, personajes principales de esa conmovedora y dura historia de amor imposible de *The Bridges of Madison County*, dirigida por ese gran maestro del cine norteamericano, Clint Eastwood, quien a la vez interpreta a Robert junto a Meryl Streep como Francesca. Pues bien, ambos son los personajes principales de la película pero Francesca es la protagonista, lo sabemos porque ella es el hilo de la narración, de hecho la historia es narrada a partir de una carta que ella al morir le ha dejado a sus hijos confesándoles que no era su esposo, sino Robert, con quien en solo cuatro días vivió el amor más profundo e intenso de su vida. Al final del filme conoceremos la suerte de ella, qué fue de su vida luego de su *affair*, mientras que de Robert no sabremos más que publicó un libro con las fotografías que tomó durante esos días en el condado de Madison.

Los autores norteamericanos generalmente entienden esta biografía como a la mera recopilación de circunstancias del personaje que motivan o explican acciones que tienen lugar en la historia. Field estipula tres niveles de definición del personaje (profesional, personal e íntimo) [1]. Lo que se busca es la coherencia de las acciones del personaje y evitar que

este sea plano, chato. La biografía le da volumen al personaje, permite iluminar áreas de su vida que permiten desarrollar su presente en la historia.

Estos autores tienden a subordinar sus personajes a la trama, en lugar de subordinar la trama a sus personajes. Un asunto vital es que este pasado construido es el punto de partida para la transformación o modificación que tendrá el personaje durante la historia.

3.2. Diálogo

El diálogo es un intercambio “alternante, directo, inmediato, personal y dialéctico, de ideas, opiniones o sentimientos” [4] entre varios personajes por medio del lenguaje verbal. Entonces, el diálogo es: Alternante ya que a cada personaje le corresponde hablar y escuchar.

Directo, inmediato y personal porque a todos los participantes del diálogo les concierne lo que diga el otro y lo que ellos mismos dicen, así que pueden resultar aludidos, afectados o interpelados. Y, dialéctico ya que las opiniones, percepciones o sentimientos expuestos se desarrollan con la participación de los demás y no solo con su exposición inicial. El diálogo es un proceso repleto de contribuciones e interacciones.

El diálogo se institucionalizó en el cine con la llegada del sonido con el musical *The jazz singer*. Para tener una idea cabal sobre los problemas técnicos para captar y sincronizar los diálogos con el registro visual, que se dan a partir de 1926, es bastante interesante revisar el clásico *Singing in the rain*.

Aunque, según Field, el diálogo hace “real, natural y espontáneo” [1] al personaje hay que hacer la distinción entre diálogos de personaje (con su caracterización particular) y diálogos de autor (en que los personajes no se diferencian mayormente entre sí y se convierten en “voceros”, en títeres, del guionista).

4. La estructura narrativa del guión

La estructura narrativa es un dispositivo dramático al que “se le atribuye la orquestación de las emociones del espectador y la administración de su interés por la historia y por los personajes. En el plano de la organización de conjunto, los manuales parecen haber erigido como «modelo» el paradigma dramático” [2]. Por su parte Field la define con mayúsculas “UNA DISPOSICIÓN LINEAL DE INCIDENTES, EPISODIOS O ACONTECIMIENTOS RELACIONADOS ENTRE SÍ QUE CONDUCEN A UNA RESOLUCIÓN DRAMÁTICA”.

4.1. El Paradigma dramático

La estructura narrativa clásica es lineal y de tres actos: planteamiento, confrontación y resolución; se la

conoce como PARADIGMA. La amplia mayoría de películas que hemos visto y veremos tienen esta columna vertebral.

5. Pasos para escribir un guión cinematográfico

Los manuales de guión recogen normas de la industria al respecto, que siguen un orden lógico de realización que facilita la labor del guionista, el director y los productores. Esta secuencia es la siguiente:

5.1. Argumento

Es el resumen de la historia que vamos a narrar en el guión. Puede presentarse en diferentes extensiones.

- Como una idea, en una línea.
- Como un storyline, en 4 líneas.
- Como una sinopsis, en una página.
- Como una escaleta, entre 3 y 10 páginas.
- Como un tratamiento, en unas 30 o 40 páginas.
- Como guión literario, de 90 páginas en adelante.

5.2. Tratamiento

Tiene forma de un relato preciso, el tratamiento articula la trama a desarrollar, evidenciando la intriga, la estructura dramática y generalmente no incluye diálogos aunque puede esbozar algunos en caso de ser necesario.

5.3. Biografía de los personajes y estudio de situaciones claves de la historia

Los manuales recomiendan conocer bien a nuestro personaje antes de sentarnos a escribir, por lo que el director suele recibir anexo al guión literario estudios de los personajes (o retratos), desde su nacimiento hasta el momento en que inicia la narración del guión, y situaciones que ameritan descripciones adicionales.

5.4. Guión o Script

Está dividido por escenas y especifica la acción y los diálogos, en muy pocas ocasiones incluye datos técnicos como encuadres o movimientos de cámara, incluso los manuales tienen una lista de sinónimos para evitar escribir puntualmente este tipo de información. Más adelante, en este mismo capítulo, se expone cuál es el formato estándar en que se escribe el guión.

La norma dentro de la gran industria es que el guión de un largometraje tiene 120 páginas que equivaldrían a 2 horas de película. Es una regla del guión clásico: cada página del guión equivale a un minuto de película.

5.5. Guión de rodaje o guión técnico

Es realizado por el director del filme, no por el guionista. Contiene información sobre encuadres, planos y movimientos de cámara. Es de gran ayuda para el director, ya que le sirve de guía para el rodaje y crear un cronograma del mismo, y para el productor, que puede tener calcular y organizar un presupuesto a partir de este.

5.6. Storyboard

El director del filme supervisa la realización del storyboard y para ello generalmente cuenta con la ayuda de un equipo de dibujantes o ilustradores. Ha sido obsesivamente utilizado por directores como Kurosawa y Hitchcock, el storyboard es una visualización dibujada (pintada también a veces) de los planos de los que va a estar compuesta la película a realizarse.

5.7. Sinopsis

Es un texto corto, de una página aproximadamente, que da una “visión de conjunto” de la historia narrada en el guión, quizás se lo podría definir como un resumen a manera de crónica breve del guión.

5.8. Escaleta

Contiene los mismos encabezados y numeración de escenas del script, pero la descripción es breve, casi siempre una sola oración en la que se describe la acción que realizan los personajes en la escena. La escaleta no es labor del guionista, ya que está pensada como un organizador del rodaje y de las escenas.

5.9. Pitch

Es la idea-fuerza que abre la puerta de entrada a los productores, es el slogan de nuestra película.

6. Conclusiones

El territorio del cine y el guión cinematográfico es apasionante y complejo, hay quienes dedican toda una vida al estudio y creación de guiones, y es que llegar a ser ese pensador en imágenes no es tarea sencilla. Al mismo tiempo, el Ecuador se encuentra en la obligación de construir su propia industria cinematográfica, de calidad internacional y para eso hace falta inversión sostenida de parte del Estado y la empresa privada, equipos y tecnología, equipo humano talentoso y altamente capacitado, un público nacional comprometido con su producción y, he aquí el motivo de este artículo, buenas historias bien contadas. Tremendo reto el que tenemos delante de nosotros.

7. Referencias

- [1] FIELD, Sydney. *El libro del guión*, Plot Ediciones, Madrid, 1984.
- [2] VANOYE, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión*, Paidós, Buenos Aires, 1996.
- [3] NIETZSCHE, Friedrich. *Libertad de la voluntad y Fatum*, M.E. Editores, México D.F., 1994.
- [4] GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. *Narrativa Audiovisual*, Cátedra, Madrid, 2003.