

“Quien crea que se puede escribir para cine sin conocer la técnica cinematográfica se equivoca”. (Age)

PRIMERA LECCIÓN: FORMATO DEL GUIÓN

En esta primera lección analizaremos todas las reglas formales para una correcta escritura del guión. Afrontar desde el principio este tema nos permitirá, ya a partir de este momento, escribir alguna escena. Hablaremos de la portada, del carácter tipográfico con el que escribir el texto, de las normas de formato para diálogos, títulos de escena, etc. Sólo esporádicamente nos adentraremos en valoraciones sustanciales, dirigidas a explicar qué hace del texto un buen guión. Este tipo de acercamiento, que tiene por objetivo exponer las peculiaridades que hacen de un texto formal correcto un guión de calidad (fácil de leer, agradable, con descripciones apropiadas, diálogos eficaces y notas visibles capaces de ejercer influencia en la puesta en escena) será el objetivo de la próxima lección. Los dos aspectos no son, sin embargo, totalmente independientes. Como se verá, la corrección formal es el primer paso hacia un estilo narrativo preciso y calibrado. Todas ellas características esenciales del guión.

ESCRIBE LO QUE VES

Durante la escritura de un guión es necesario, por encima de todo, seguir una regla fundamental. Tras conocer esa regla todo lo que viene después será mucho más fácil de entender.

Write what you see.

Escribe lo que ves.

Mientras escribís un guión, de algún modo la película está ya terminada en vuestra mente. Debéis cerrar los ojos y describir la imágenes que veáis (y los sonidos que escucháis) dentro vuestro. Escribid lo que veáis. De esta regla se deduce que:

- 1) **El guión siempre se escribe en presente.** “Escribe lo que veas” puede entenderse como “escribe lo que el público verá en la pantalla”. Debemos, por lo tanto, rendirnos a las limitaciones del medio cinematográfico: en el cine sólo existe el tiempo presente. “De hecho, si entramos en la sala cuando ya ha comenzado la proyección, no podemos distinguir si las imágenes que vemos en la pantalla son un flashback o no. Se trata siempre de acciones que tienen lugar delante de nuestros ojos, no de nuestra memoria” (L. Aimeri). **El lector del guión “ve” en tiempo real, es decir, lo que ve la cámara:** “Un hombre enmascarado entra en el banco, saca una pistola del bolsillo de los pantalones, apunta con el arma a la dependienta y con la mano izquierda le indica unos billetes a su derecha”. Ningún pasado próximo, sólo presente.
- 2) **El guión sólo debe contener información que sea “filmable”.** Si vuestro objetivo es describir lo que aparecerá en la pantalla, siempre debéis preguntaros si lo que escribís es traducible en imágenes. Siempre debéis preguntaros, tras cada frase que sale de vuestra cabeza, ¿qué veo en este instante en la pantalla? Sería un error comenzar un guión diciendo “Rocky es un boxeador de escaso éxito” porque la noción de “escaso éxito” no

es filmable, no ofrece una buena respuesta a la pregunta ¿qué veo en la pantalla?

Es mucho mejor escribir que “Rocky, un boxeador que ronda los treinta años, con los guantes hechos polvo, sale al *ring* de un miserable recinto de periferia”, Ahora tenemos una acción que puede ser filmada y que sugiere el concepto de “poco éxito”.

De esto se deduce también que no podemos divagar sobre la vida interior de nuestros personajes. Si escribimos “Mario se acerca a Lucía con el corazón en un puño”, el corazón en un puño no se ve en la pantalla. Si escribimos “Mario se acerca a Lucía, su paso es lento y torpe, se mira un segundo los zapatos...”, entonces estamos escribiendo una película y no un cuento¹. ¿Está claro el concepto? “Mario es médico”, no vale. “Mario lleva un estetoscopio” es mejor. “Mario es un prepotente”, no es correcto. “Mario apaga un cigarro en la frente de Lucas” transmite esa idea. “Carla es la madre de Andrea” no funciona. “Andrea se dirige a Carla y le dice: *Hasta luego mamá*” es correcto y transmite el mensaje. Porque, obviamente, en el cine moderno también existe la banda sonora.

¹ Ejemplo de Ugo Pirro extraído del “curso de guión” de Battistrada- Felisatti

LENGUAJE NO TÉCNICO

El guión debe estar escrito en un lenguaje no técnico. Se prefiere que se eviten términos como “panorámica”, “*dolly*”, “plano americano”. Si no respetáis esta regla haréis enfadar al director (que espera decidir él mismo estas cosas) y, por otra parte, haréis el texto pesado y poco legible (y un guión debe ser, ante todo, leído). Esta imposición no es, en absoluto, un límite. El guión debe ser un texto hecho de palabras que deben evocar imágenes. El hecho de que estas imágenes deban estar sugeridas evitando el lenguaje técnico no hace que vuestro trabajo sea menos cinematográfico. **Veremos cómo, en realidad, es posible influenciar a fondo la lectura que el director hace del guión, sugiriendo incluso cada encuadre con los medios que tenemos a nuestra disposición.**

EL FORMATO

¿Cómo se escribe técnicamente un guión? Ya la portada nos ofrece una información fundamental. La observamos en la siguiente página.

TÍTULO DEL GUIÓN

de

Mi Nombre

Mi Nombre
Mi dirección
Ciudad
Provincia
Numero telf.
E-mail

ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LA PORTADA

Éste es el planteamiento correcto de la portada de un guión. Hace poco decíamos algo que se puede aplicar a todas las reglas que expondremos en esta lección: **¡No importa en cuantos sitios hayáis visto diferentes formatos!** Las reglas de maquetación se han transformado profundamente a lo largo de los decenios y ciertos guiones en circulación siguen viejos estándares, tal vez porque hay guionistas que continúan utilizando las técnicas que estaban en uso al inicio de su carrera.

A menudo nos topamos con textos redactados por no profesionales o con formato para la venta al público no especializado o con guiones de rodaje. Otras veces podemos leer guiones escritos por el que será también el director de la obra por lo que puede haber decidido ignorar algunas normas. Las reglas que siguen son las más aconsejables para un guionista que quiera presentar su trabajo a un concurso, un agente, un productor.

Lo primero a destacar es el tipo de letra: **Courier 12.**

No sólo en la portada sino que todo el guión deberá ser escrito utilizando esta fuente. La razón radica en el hecho de que el Courier es un carácter no comprimible, cada letra ocupa el mismo espacio sobre la página y, por lo tanto, cada línea tendrá el mismo número de caracteres.

Este aspecto aparentemente marginal revela su utilidad si pensamos en la finalidad global de las reglas de maquetación, que, consideradas en conjunto, pretenden que **una página de guión sea un minuto de película rodada.** Volviendo a la página inicial, debemos fijarnos en que **el título debe estar escrito en mayúsculas. No debe constar una fecha,** ya que si hoy leemos un guión de 2001 partiríamos con el prejuicio de que se trate de una idea

envejecida pero, sobre todo, de que si todavía no ha encontrado compradores, por algo será... Del mismo modo, **no se deben introducir comentarios del tipo “primer borrador”** (¿Hay otros? ¿Por qué debo leer uno viejo?), aunque a veces, si se está ya en un desarrollo con productora, no resulta contraproducente. Por otro lado, es admisible que abajo, a la izquierda, se incluya la eventual indicación del depósito o registro en el que esté inscrito el texto, signo de profesionalidad.

Naturalmente no se debe incluir en el guión listas de personajes, el argumento de la obra (si no se ha requerido de forma explícita), decoración o color en la portada (que os desenmascararía rápidamente como aficionados).

FADE IN:

Tras la primera página pasamos al guión propiamente dicho. La primera línea de un guión es siempre la misma. Dos palabras en mayúscula a la izquierda:

FADE IN:

Significa que del negro aparece (mágicamente...) una imagen, una escena.

Significa, en resumen, que la película ha comenzado. Nótese que la gramática del guión se ha desarrollado mayoritariamente en Estados Unidos, los términos los han inventado ellos y han permanecido tal cual prácticamente para todo el mundo. Aunque existen casos en los que se utilizan traducciones.

FADE IN: La película, como decíamos, ha comenzado. Es el momento de escribir la primera escena. ¿Pero qué es una escena?

Respuesta nº1 (incomprensible): es una unidad dramática caracterizada por el posicionamiento de la cámara, la localización y el tiempo.

Respuesta nº2: **La mejor manera de entender qué es una escena es leer una²:**

EXT. CENTRAL PARK - DÍA

Ike y Mary pasean a lo largo de una calle cuando empieza un temporal. Se ven los relámpagos y se oye el ruido de los TRUENOS. Corren en busca de refugio.

IKE

Corre, es una tormenta eléctrica.

¿Quieres terminar en un cenicero?

MARY

¡Estaba haciendo un día tan bonito!

IKE

Sí, maravilloso.

LOS TRUENOS suenan más fuerte.

IKE

(continuación)

Me parece haber oído saltar el

rascacielos de la Chrysler.

Siguen corriendo, se ve a MÁS GENTE correr, empieza a llover.

EXT. CENTRAL PARK - DÍA es el **TÍTULO DE ESCENA.**

² Extraído de Manhattan de Woody Allen. En los ejemplos, por razones de espacio, usaremos a menudo Courier 10 en lugar de 12.

Las frases a toda página constituyen la **DESCRIPCIÓN** (las imágenes que el espectador deberá ver y los sonidos que escuchará). La columna central, más estrecha, contiene los **DIÁLOGOS**.

Introducidos esos tres elementos, las explicaciones que siguen serán simples de entender.

TÍTULO DE ESCENA (SCENE HEADING o SLUGLINE)

Cada escena está precedida de un título de escena como los siguientes:

INT. HOTEL BATES - NOCHE

EXT. CAMPOS ELÍSEOS - DÍA

El título nos comunica si la escena se rueda en **interiores** o **exteriores** (dato importante para el calendario de rodaje), indica la **localización** (BATES MOTEL) y las **condiciones de luz** (día/noche).

Cada vez que uno de estos tres elementos cambia es necesario pasar a una nueva escena. Mientras los tres elementos (interior/exterior, localización, iluminación) continúan inmutables, la escena es la misma.

Ahora resulta más comprensible la definición de escena que hemos dado antes: la escena es una unidad dramática caracterizada por el posicionamiento de la cámara, la localización y el tiempo.

Debemos tener en cuenta que:

- Las escenas de un *spec script*³ **generalmente no están numeradas, la exigencia de la numeración nace sólo en la fase de rodaje** pero

³ La categoría “guión” puede dividirse en dos subcategorías: el SPEC SCRIPT o el SHOOTING SCRIPT. El primero es el que se divide en escenas. Es el tipo que estudiaremos en este curso. El Segundo está dividido en escenas y también en tomas. *Spec script* del término “speculation”. Se trata de un texto que debe ser vendido, pero antes debe ser leído. Por eso debe ser fácilmente legible. Por eso no está dividido en tomas (pero como ya hemos dicho éstas pueden sugerirse de otro modo). Durante el rodaje las escenas

puede pasar que nos lo exijan, cuando se numeran el número va a la izquierda o a la derecha del título. Pese a no ser necesario, se recomienda hacerlo para que a los lectores y analistas, así como al productor, les resulte más fácil comentar las escenas.

Por ejemplo:

4. INT. CASA DE SCOTTIE - DÍA 4.

- **INT y EXT se refieren a la posición de la cámara**, no al lugar en el que se desarrolla la historia. Es obvio que, a menudo, si la acción se desarrolla en interiores, también la cámara estará posicionada en un interior. Esto del “int” o “ext” es uno de los múltiples instrumentos que tenemos para “influenciar” la dirección sin recurrir a los (prohibidos) términos técnicos. Pensad en el final de “Annie Hall”. Alvy y Annie se saludan en la calle (exterior). La escena, sin embargo, está grabada desde el interior de un bar, el lugar de su último encuentro. Se trata de un final bellísimo y, en ese caso, la acción se desarrolla en el exterior, pero el título de escena será de todos modos: INT. BAR - DÍA

-En lo referido a la localización, se espera ante todo, que os refiráis a un lugar con un nombre. Cada vez que el lugar aparece de nuevo, ¡dadle el mismo nombre! Que no se os ocurra escribir una vez “INT. TIENDA DE MARIO - DÍA” y cinco páginas más adelante “INT. EMPORIO - NOCHE”, si el lugar debe ser el mismo.

deben desgranarse en tomas. Éstas se escriben en una segunda fase y su objetivo no es ser leídas, sólo tienen valor durante la fase de rodaje. El productor compra el *spec script* que más adelante verá transformado en *shooting script* para la fase de realización de la película. El motivo por el que en los cursos de guión se estudia el primer tipo es simple: el *shooting script* no debe ser elaborado por el guionista sino por el director.

- Una nota reservada a las **escenas que se desarrollan a caballo entre dos ambientes** (por ejemplo, en la entrada de un edificio con los personajes caminando de dentro a fuera o viceversa). En ese caso, si creemos que la escena se rodará en un continuum, se admite un título del tipo INT. /EXT. BAR - DÍA.

-Hemos dicho que cuando cambia la localización se pasa a una nueva escena. Hay algunos casos en los que no existe un verdadero cambio de localización sino que nos movemos entre varios ambientes que son sub-categorías del ambiente principal (por ejemplo, varias zonas, no divididas, de un restaurante muy grande). En esos casos se recurre a los llamados **subtítulos de escena**, también en mayúsculas y alineados a la izquierda.

INT. TEATRO - NOCHE

Un pequeño escenario. La obra que se representa es El Mercader de Venecia.

EN EL ESCENARIO

Dos personajes, SHYLOCK y ANTONIO, el uno frente al otro.

SHYLOCK

Compraré contigo, venderé contigo,
Hablaré contigo, caminaré contigo,
Pero no comeré contigo, ni beberé
contigo, ni rezaré contigo.

EN LA PLATEA (ÚLTIMA FILA)

MARIA, una mujer de unos 50 años, duerme con la boca abierta.

Sobre el uso de los subtítulos de escena, volveremos a ello en una lección sucesiva.

- En lo relativo a las condiciones de luz, las dos opciones principales **son DÍA y NOCHE. La utilización de otras anotaciones (amanecer, atardecer...) está limitada a lo estrictamente necesario.** En otras palabras, no renunciaremos a ellas si tienen una importancia efectiva para la historia. Si no es así no le complicaremos la vida a quien vaya a realizar el rodaje (como es sabido, el amanecer y el atardecer duran pocos minutos al día y no da mucho margen para rodar dichas escenas).
- **Antes y después del título (o subtítulo) de escena debe haber un doble espacio,** una línea blanca de separación de los otros elementos de la escena.

LA DESCRIPCIÓN (action o action description)

EXT. TOWN SQUARE - DÍA

Plaza principal de Hill Valley, una pequeña ciudad en el norte de California. Los edificios están un poco deteriorados.

El edificio de los viejos juzgados tiene una torre con un reloj que marca las 10:02.

Un reloj moderno de un banco muestra alternativamente la temperatura y el horario. Marca las 15:43.

Marty pasa entre el tráfico con su patinete. Por poco no lo atropella un coche.

La descripción se escribe a toda página (60 caracteres) sin justificar. Su papel es describir los ambientes y las acciones que se desarrollan. El tiempo verbal es siempre presente. En ocasiones se puede utilizar el presente progresivo, cuando al principio de la escena los personajes ya están realizando alguna actividad.

INT. HABITACIÓN DE HARRY - NOCHE

Harry, bajo las mantas, está viendo Casablanca en la televisión.

La acción, como sucede en el ejemplo de Hill Valley en “Regreso al Futuro”, puede dividirse en más párrafos. **A cada espacio le corresponderá una nueva toma.** El ritmo de la narración dependerá de vuestro estilo de escritura y podrá llegar a influenciar el montaje.

Se aconseja que cada párrafo de la descripción no se extienda más de cuatro líneas. Si en vuestra página hay un bloque más grande, por ejemplo doce líneas, sintetizadlo o divididlo en tres bloques porque un párrafo demasiado largo inducirá al lector a saltárselo y concentrarse en los diálogos. Volveremos sobre este problema para haceros alguna sugerencia en la próxima lección.

TENED EN CUENTA:

- **En las descripciones el nombre de un personaje va escrito en mayúsculas en su primera aparición.** Esto ayuda al lector a contar los personajes y a darse cuenta rápidamente de cuantos actores serán necesarios para la película. Si un personaje no tiene un papel relevante no es necesario darle un nombre pero irá igualmente indicado con mayúsculas. Por ejemplo, “el CHICO DE LA GASOLINERA llena el depósito del coche de Clara”. Usad las mayúsculas para indicar también cualquier presencia de personas en la escena: “La MULTITUD espera la llegada de la reina”. Asimismo, es necesario para señalar la necesidad de figurantes.

- No hay un claro acuerdo sobre si el nombre de los personajes debe aclararse cuando el personaje aparece en el guión o sólo en el momento en que se le revela al espectador. Por ejemplo, en Casablanca, no sabemos que el pianista se llama Sam hasta que alguien lo llama por su nombre. Sin embargo Sam estaba ya en la pantalla desde hacía varios

minutos (páginas del guión). En la escenas que preceden a ese momento ¿Cómo se indica? ¿Como Sam? ¿Cómo “hombre negro cerca de los cuarenta años”? La regla pretende que sea indicado como SAM sólo cuando su nombre es revelado al espectador. El lector del guión debería conocer la identidad del personaje en el momento en que la conoce el espectador de la película. Esta regla se ha criticado mucho y a menudo es ignorada.

Mientras que el espectador que no conoce el nombre del personaje puede orientarse por el aspecto físico, el lector distraído podría fácilmente confundirse y no darse cuenta de que “el pianista” y “Sam” son la misma persona. Por lo tanto, es mejor si se indica el nombre del personaje desde el principio. A menos, naturalmente, que el escritor no quiera desvelar la identidad al espectador por un motivo preciso, tal vez porque revelar el nombre del personaje estropearía la sorpresa final (el policía y el criminal tienen el mismo apellido: ¡son hermanos!). Pero si no hay ese tipo de exigencias de distribución de la información, escribiremos el nombre en la primera escena en la que aparece el personaje: “MARIO ROSSI, 40 años, alto como un jugador de baloncesto y delgado como un corredor de fondo, enciende su ordenador”.

-También los efectos sonoros destacados de la descripción deben estar escritos en mayúsculas: “la RADIO está encendida”, “EXPLOTA una bomba”, “tras TRES TONOS Mario coge el teléfono”. No es necesario señalar los sonidos que se oirán en la película pero van implícitos en la localización”. Si escribimos “EXT. ESTACIÓN DE TERMINI - DÍA”, no debemos mencionar el sonido de los trenes o de

la gente. A menos que tales sonidos cumplan una función narrativa. Por ejemplo, si la llamada de la estación nos hace entender que el tren va a salir y que el protagonista debe darse prisa y despedirse de su novia, debemos ponerlo en mayúsculas en nuestro guión.

Del mismo modo el sonido de los pasos del protagonista que camina de un lado a otro de la habitación pueden ser obviados en la descripción porque van implícitos en el “camina de un lado para otro” mientras que los pasos del ladrón que despiertan al dueño de la casa van señalados.

Este discurso sobre los sonidos se refiere también a la música, pero sólo a la “diegética”⁴, la que pertenece al mundo de la historia. “**Sam empieza a tocar AS TIME GOES BY**”. **La banda sonora real, sin embargo, se excluye del guión.**

Este es un discurso difícil de digerir para algunos. “Mi escena ha sido concebida para ser acompañada de Heroes de David Bowie, tengo que escribirlo”, es algo que se escucha a menudo. Sin embargo no se debe escribir. En primer lugar, porque no es vuestro trabajo elegir la banda sonora. Segundo, porque los derechos de autor de las canciones cuestan bastante y no siempre el equipo de producción consigue obtenerlos para nuestra película (esto también vale para la música diegética, si es posible, limitaos a señalar el género musical, no una obra concreta). Tercero, si para transmitir una emoción o un concepto necesitáis recurrir a la música, significa que no valéis nada como

⁴ Es importante aclarar la diferencia: La música que proviene de la juke box de Arnold's en *Happy Days*, o Marilyn que canta Running Wild en tren en *Con faldas y a lo loco* son ejemplos de música diegética. Cuando escuchamos a Marvin Gaye en *The Big Chill* o Gershwin en *Manhattan* nos encontramos frente a música extradiegética, o lo que llamamos banda sonora.

guionistas. Se suele decir que todos los artistas aspiran a la condición de la música pero si queréis que vuestra película tenga la ligereza de una pieza de Burt Bacharach, la melancolía de un clásico de Elton John, o la energía de una canción de los Rolling Stones, debéis transmitir todo esto con los instrumentos a vuestra disposición.

-En la descripción vienen **indicados en mayúsculas todos los textos de deben ser legibles en la pantalla**. Como titulares de periódicos, carteles en las paredes de las habitaciones, letreros de las tiendas, notas de amor, de suicidio, la dirección en una carta, etc. Todo aquello que sea necesario que sea mostrado al espectador de tal modo que pueda leerlo debe estar escrito en mayúsculas en el guión. Por ejemplo el NO TRESPASSING que abre y cierra Ciudadano Kane o, en Casablanca, la carta de Ilsa que recibe Rick en la estación de París. O, por poner un ejemplo más particular, los tatuajes que cubren el cuerpo de Max Cady en El Cabo del Miedo. En todos estos casos debéis escribir algo como “en el muro está escrito con pintura roja VIVA VERDI”. **La misma regla sirve para subtítulos y sobreimpresiones de cualquier tipo**. Ejemplo: “SOBREIMPRESIÓN: 2 JUNIO DE 1946”. Y también vale para introducciones estilo “La Guerra de las Galaxias”, que reasumen la situación de partida, o para esas líneas que en algunas ocasiones cierran la película. Por ejemplo: MARIO ROSSI SE ENCUENTRA ACTUALMENTE DETENIDO EN LA CÁRCEL DE...

LOS DIÁLOGOS

Empecemos con un ejemplo:

EXT. WEST BROADWAY - NOCHE

Harry y su amigo Jess caminan por la acera.

JESS

No sé, esto no me convence...

Sabes, he llegado a un punto en mi vida en el que he aceptado la idea de que sólo quedamos yo y mi trabajo.

Continúan caminando.

JESS

(continuación)

Mira, si es tan excepcional, ¿por qué no sales tú con ella?

HARRY

Cuantas veces te lo tengo que decir, somos sólo amigos.

JESS

Entonces, me estás diciendo que no es atractiva...

HARRY

No, ya te he dicho que sí que es atractiva.

JESS

Pero me has dicho que tiene mucha personalidad...

HARRY

Sí, tiene mucha personalidad.

Jess se para y mira a su amigo como diciendo

"¡te he pillado!".

HARRY

(continuación)

¿Qué?

JESS

Cuando una persona es poco
atractiva siempre se dice que
tiene mucha personalidad.

HARRY

Mira... si me hubieses preguntado
que qué aspecto tiene y yo te
hubiese dicho que tiene una gran
personalidad, entonces querría
decir que no es atractiva. Pero
como he sido yo el que te he
dicho que tenía mucha
personalidad, podrían ser ambas
cosas. Poco atractiva con mucha
personalidad, o atractiva con
mucha personalidad.

JESS

¿Y cómo es?

HARRY

Atractiva.

JESS

Pero no guapa, ¿verdad?

Harry mira a su amigo un momento, después sacude la cabeza⁵.

En los diálogos el nombre del personaje que habla siempre está escrito en mayúsculas. El texto del diálogo se escribe en la línea sucesiva (sin espacio) y está centrado respecto a la descripción. La columna de diálogo ocupa treinta caracteres, sin justificar. Las reglas relativas al diálogo se aplican cada vez que alguien habla en la pantalla: en las conversaciones entre personajes, cuando un personaje se habla a si mismo en voz alta, cuando el personaje está fuera de campo y sólo se escucha su voz. Entre los diferentes bloques de diálogo o entre un párrafo de diálogo y una línea de descripción es necesario dejar un espacio en blanco. **Un diálogo escrito en mayúsculas indica que el texto es “gritado”**. Cuando el texto recitado es interrumpido bruscamente (por una acción o por otro bloque de diálogo, se debe usar el “doble guión” (--):

MARIO
Perdona la tardanza, pero han comenzado las
obras en la calle Ma--
FRANCISCO
Por favor, al menos evítame el dis--
Un ESTRUENDO aterrador.
MARIO
(alarmado)
¿Qué ha sido eso?

PARÉNTESIS

Cuando es necesario se puede indicar, entre paréntesis, el tono en el que será recitado el texto, la presencia de pausas, rápidas referencias a las acciones

⁵ De *When Harry met Sally* (*Cuando Harry encontró a Sally*), guión de N. Ephron.

desarrolladas por el personaje mientras pronuncia sus líneas u otro tipo de “directrices” dirigidas a los actores. En parte lo habéis constatado ya en los ejemplos precedentes.

Aquí podemos ver otros usos:

MARIO
(en voz baja)
¿A dónde vas?

ANA
(cogiendo la mochila)
Yo me piro.

MARIO
(perplejo)
¿Lo dices en serio?

ANA
(riendo)
¿Cuál es el problema?

Atención al siguiente párrafo:

MARIO
(indicando a un amigo)
¿A Lucas lo dejamos aquí?

ANA
(levantándose)
Díselo tú.

MARIO
(a Lucas, susurrando)
¡Lucas!
Mario hace señales para llamar la atención de su amigo.

MARIO
(continuación)
Nos vamos.

El paréntesis debe como mucho sugerir una entonación o un gesto que acompañe al texto. No puede sustituir la descripción. La indicación “Mario hace señales para llamar la atención de su amigo”, sin embargo, es demasiado elaborada para ser usada como “nota de dirección” y tenemos por tanto una línea de descripción que rompe el diálogo. En estos casos, si después de la

línea de acción vuelve a hablar el mismo personaje que ha pronunciado la última entrada del diálogo, indicamos entre paréntesis “(continuación)” o “(continúa)”. Otra utilización clásica del paréntesis es aquella que indica las pausas en el diálogo. Según el ritmo que queremos imprimir a la narración, en particular si queremos marcar una pausa más larga, podemos usar la “descripción”. Para pausas menores tampoco es necesario el paréntesis, es suficiente con los puntos suspensivos.

MARIO
Y por eso, bueno, me preguntaba... me
preguntaba si querrías casarte conmigo.

ANA
Dios mío.

(pausa)
Vaya...

Silencio.

MARIO
¿Es una especie de sí?

Larga pausa. Ana bebe un sorbo de la Pepsi que tiene en la mano. Mario fuerza una sonrisa.

ANA
¿Te parezco tan desesperada?

Otro importante uso del paréntesis lo encontramos cuando, en presencia de más personajes, el texto se dirige parte a uno y parte a otro(s).

ENTRENADOR
(a Gentile)
Tú coges a Maradona.
(a Cabrini)
Tú sigues a Bertoni.

Es importante comprender que así como las indicaciones técnicas representan una intrusión injustificada en el territorio del director, este tipo de notas son una

intrusión en el campo de los actores. Por eso debemos limitarlas a lo estrictamente necesario. Más allá de este motivo, también debemos tener en cuenta que en muchos casos pueden resultar superfluas ya que el tono de la entrada está implícito en su contenido.

PEPITO

(amenazante)

Si no haces lo que te digo
te mato.

En este ejemplo el paréntesis “(amenazante)” no añade mucha información.... Sin embargo, si una frase similar fuese pronunciada en una cena de Navidad y quien la pronuncia prefiriese no hacerse notar podríamos hacer un uso apropiado del paréntesis:

ANA

¿Ves este tenedor?

(sonriendo)

Si no acabas con esto
te lo clavo en un ojo.

Otro campo de aplicación la encontramos en casos donde la calidad del sonido se ve influenciada por la fuente de emisión, por ejemplo, cuando las palabras provienen de la televisión.

JOSÉ CORONADO

(en televisión)

Te renueva por dentro;
se nota por fuera.

Cuando las palabras provienen de otros medios de comunicación como el teléfono, el megáfono o los altavoces de un estadio que desnaturalizan de forma evidente el timbre de la voz, el término más correcto es “filtrado” en inglés “filtered”.

AZAFATA

(filtrado)

Señoras y señores, bienvenidos a bordo del
vuelo TBE 451 con destino al aeropuerto
internacional de Montevideo.

Los paréntesis son un instrumento maravilloso para personalizar y hacer más eficaz el estilo de escritura. Más allá de los casos señalados, es posible hacer un uso creativo, empleándolo para resolver situaciones que, afrontadas con técnicas tradicionales, harían el texto más pesado, arruinando la calidad de vuestro guión. Leamos una parte del guión de *Casi Famosos*⁶. La escena es un diálogo entre Russel, guitarrista de una banda de los 70, y Penny Lane, la reina de las fans.

RUSSELL

(sonriendo)

Es verdad, te has retirado como se ha
retirado Frank Sinatra.

Se ríe. Se acerca a la máquina de hielo con un vaso en la
mano.

RUSSELL

(continuación)

⁶ Escena que no aparece en la versión final de la película, escrita por Cameron Crowe.

Miss Penny Lane. Deja que te diga lo que
perderá el Rock'nd'Roll el día que
realmente te retires.

Russell hace caer los cubitos de hielo en el vaso uno a uno.

RUSSELL

(continuación)

El modo en que transformas una habitación
de hotel en una casa.

(cubito)

El modo en que atraes lo decadente como el
flautista de Hamelín.

(cubito)

El modo en que conoces la letra de cada
canción.

Incluso las malas. Especialmente las
malas.

(cubito)

Aquel abrigo verde en pleno verano.

(cubito)

Tu verdadero nombre, que no quieres
revelar.

(cubito)

Y podría continuar. Pero mi vaso ya está
lleno.

En este caso, la acción de poner hielo en el vaso no es exactamente contemporánea a las palabras del diálogo (como en el caso "levantándose de

la silla”), esos gestos van alternados con las palabras, sirven para marcar los puntos del discurso. Precisamente porque desarrollan una función de puntuación del diálogo, que no de acción dramáticamente significativa, su colocación en la columna del diálogo es apropiada y eficaz.

EXTENSIONES

A menudo en la columna del diálogo, junto al nombre del personaje, aparecen abreviaciones como (V.O.) o (O.S.).

MARIO (O.S.)

ANA (V.O.)

Son las llamadas extensiones y tienen la función de indicar las situaciones en las que las voces que oímos no están unidas al labial de los personajes que vemos en la pantalla.

(V.O.) significa “voice over” e implica un narrador separado de la acción de la pantalla, por ejemplo una voz narradora o un monólogo interior del personaje.

EXT. CATEDRAL - DÍA

Cielo cubierto, algún turista y muchas palomas.

ANA (V.O.)

Era el verano de 1993, y nuestra familia
se acababa de mudar de Génova a Milán.

O también:

INT. COMERDOR - DÍA

Marido y mujer están comiendo una extraña sopa exótica.

MUJER

¿Está bueno?

MARIO (V.O.)

¿Buena esta asquerosidad? ¿Es que te has
vendido tus papilas gustativas?

Cuando el personaje pasa del soliloquio al diálogo normal, se puede dividir el diálogo como si se tratase de dos personajes diferentes:

MARIO (V.O.)

¿Buena esta asquerosidad? ¿Es que te has
vendido tus papilas gustativas?

MARIO

(en voz alta)

Delicioso.

(O.S.) significa OFF SCREEN. Se distingue del Voice over por el hecho de que en el O.S. la voz no tiene nada que ver con monólogos interiores o narraciones extradiegéticas. Sino que pertenece a un personaje idéntico a los otros. Como en el siguiente ejemplo:

EXT. CASA DE ANA - DÍA

Mario LLAMA varias veces a la puerta. Nadie abre.

MARIO

¡Ábreme por favor!

ANA (O.S.)

Si tienes algo que decirme escribe a mi
abogado.

Nosotros no vemos a Ana pronunciar el texto simplemente porque está al otro lado de la puerta y el ojo humano no ve a través de la madera. Su voz forma

parte de la historia, mientras que en el caso del narrador o del monólogo (V.O.), la voz forma parte de otro plano narrativo⁷.

A menudo hay alguna dificultad para entender la diferencia precisa entre estos dos conceptos. He elaborado una especie de prueba que espero que os ayude a distinguir sin problemas las situaciones. Probad cada vez a preguntaros si los otros personajes pueden oír la voz en cuestión. Si pueden oírla (como en el caso de Mario que oye la voz de Ana) en ese caso es O.S., sin embargo (como en el caso precedente de la mujer que no puede oír el pérfido comentario de su marido) se trata de V.O.

En el caso frecuente de la conversación telefónica en la que oímos la voz sin ver al interlocutor, esa voz debe considerarse O.S. porque es intradiegética (el personaje al otro lado del hilo puede, evidentemente, oírla).

EL MONTAJE ALTERNADO (INTERCUT)

Obviamente cuando hay una conversación telefónica el autor puede escoger mostrar a ambos interlocutores, en sus respectivos ambientes, alternando las imágenes de los dos, en lugar de hacernos escuchar la voz de uno a través del teléfono. Tenemos por lo tanto dos escenas separadas rodadas en diferentes localizaciones diferentes. Pero estas dos escenas se alternan con mucha rapidez, pasamos continuamente de una imagen, por ejemplo, de la oficina de Ana, a una del apartamento de Mario. Como hemos dicho antes, el guión debe ser legible y sería, de nuevo, contraproducente señalar repetidamente en cada intervención del diálogo el cambio de escena con un nuevo título de escena. La

⁷ Y lo es también, técnicamente, dado que será registrada aparte y después superpuesta a la escena.

mejor solución es indicar la existencia de un montaje alternado, indicando el hecho de que a lo largo de la escena la persona que habla debe mantenerse encuadrada. El cambio de localización está implícito.

Veamos un ejemplo:

INT. OFICINA DE ANA - DÍA

Una pequeña habitación con vistas al río. En el centro hay un escritorio lleno de fascículos y material de oficina.
Ana, asomada a la ventana, está marcando un número en el móvil.

INT. CASA DE MARIO (COCINA)- DÍA

Un amplio local decorado con estilo moderno.
Mario está escurriendo la pasta. SUENA el teléfono.
Mario coge el inalámbrico de la mesa.

MARIO

¿Sí?

ALTERNANDO ENTRE LA OFICINA DE ANA Y LA CASA DE MARIO.

ANA

Hola, soy yo.

MARIO

¿Dónde estabas?

LOS SUBTÍTULOS

Cuando se quiere escribir un diálogo en una lengua extranjera y permitir al lector/espectador seguir su significado gracias a los subtítulos, esa solución va indicada en el guión “desdoblando” la columna de diálogo. En una parte el nombre del personaje y el texto en lengua extranjera, en el otro la palabra SUBTÍTULOS y la traducción.

ANA

Get out of my way!

SUBTÍTULOS

¡Quita de en medio!

EL MONTAJE

Por montaje se entiende el género de síntesis narrativa que ilustra una fase de la historia mediante una sucesión de imágenes sin diálogos rodadas en diferentes localizaciones pero unidas por el tema tratado y, a menudo, con un acompañamiento musical.

Por ejemplo una secuencia que a través de las imágenes de varios combates vencidos por un mismo boxeador o una secuencia de tomas del viaje de novios de una pareja que muestra su felicidad. La película sobre la vida de una diva del teatro contará probablemente con un montaje que sintetiza sus giras triunfales, etc. En este caso, se trataría de subdividir tantas escenas individuales (ya que siempre cambia la localización) que en la página de guión se perdería la unidad de la secuencia. Este tipo de escena se indicaría así:

MONTAGE - ANA Y MARIO RESESTRUCTURAN LA CASA DE CAMPO

- Ana dirige el trabajo de decoración en el salón.
- Mario corta la hierba del jardín.
- Ana pinta una vieja verja.
- Mario ayuda a un obrero a llevar una mesa al interior.
- Ana cuelga un cuadro en una habitación a medio amueblar.
- Mario enseña a Ana dos muestras de moqueta.
- Ana limpia los cristales del salón.
- Mario saca una televisión de su caja.
- Mario y Ana admiran satisfechos el trabajo terminado.

Estos episodios pueden ser numerados o señalados con letras.

EL FLASHBACK

El flashback, representación de los eventos pasados, debe estar indicado en el guión con mucha claridad. Esto se debe a que, como hemos dicho al principio, en el cine existe sólo el tiempo presente y la simple lectura de las escenas podría no aclarar que se trata de eventos ambientados en el pasado. Es

necesario distinguir el flashback compuesto de una sola escena y el flashback compuesto por una secuencia de varias escenas. En el primer caso será suficiente indicarlo en el título de escena como en el ejemplo que sigue:

EXT. PLAYA - DÍA - FLASHBACK

En algunas ocasiones viene indicado el período en el que está ambientado el flashback (cosa que también vendrá especificada en las siguientes líneas de descripción).

INT. MADRID - DÍA - FLASHBACK (1948)

Si el flashback está compuesto por más escenas, debemos indicar que se trata de una secuencia. La mayor parte de los manuales aconseja señalarlo en el título de la primera escena del flashback:

INT. ESTACIÓN DE TERMINI - NOCHE - SECUENCIA FLASHBACK

Otros aconsejan, para mayor claridad, anteponer la nota “secuencia flashback” en mayúsculas y alineado a la izquierda, tras lo cual se indicará la escena del flashback como si fuese cualquier otra escena.

SECUENCIA FLASHBACK - FLORENCIA 1951

EXT. PLAZA SANTA CROCE - NOCHE

También debemos recordar siempre a señalar el final del flashback del siguiente modo:

INT. ESCUELA ELEMENTAL - DÍA - FLASHBACK (1986)

Ana tiene diez años, se sienta en su banco en un aula desierta. Se levanta, va hasta la puerta de la clase y la abre. Los pasillos también parecen completamente vacíos. Vuelve a su banco, coge su mochila y sale corriendo de la habitación.

FIN DEL FLASHBACK

Lo dicho para el flashback, es válido también para las secuencias oníricas:

EXT. CIELO SOBRE MILÁN - NOCHE – SUEÑO

Aunque nada impide omitir estas indicaciones. Si en la película queremos confundir al espectador, podemos intentar usar el mismo juego con el lector del guión. En este caso escribiremos las escenas soñadas como cualquier otra escena y podemos terminar con...

INT. HABITACIÓN DE MARIO - NOCHE

Mario se despierta sobresaltado. Mira el despertador: 04h51. Suspira.
Era sólo un sueño.

TRANSICIONES

Un *spec script* debería estar compuesto sólo de los títulos de escena, descripciones y diálogos (en esta categoría se incluyen los paréntesis y las extensiones). Entre el final de una escena y el principio de la otra no son necesarias indicaciones que señalen el corte entre las diferentes unidades.

Queda implícito el hecho de que cada vez que encontremos una escena nueva habrá un corte. Es, por lo tanto, inútil, más que errado, cerrar una escena con la indicación “CUT TO:”.

EXT. CALLE MAZZINI - DÍA

Mario pedalea velozmente su vieja bicicleta.

CUT TO:

EXT. CENTRO COMERCIAL - DÍA

Mario llega, apoya la bici en un muro y corre dentro.

La dos únicas transiciones de cierta utilidad serían entonces “DISSOLVE TO:”, que puede usarse para enfatizar el paso de tiempo entre una escena y la siguiente (tal vez escribiendo “SLOWLY DISSOLVE TO” para indicar una disolución particularmente lenta) **y “FADE OUT:”, lo que escribiréis al final de la última escena de vuestra película, en contraposición al inicial “FADE IN:”,** indicando así el paso a negro y el final de la película. “DISSOLVE TO” y “FADE OUT” van escritos en mayúsculas y alineados a la derecha. Aunque lo normal es que FADE IN y FADE OUT vayan al principio y al final del guión, a veces podemos encontrar un FADE OUT antes, tal vez al final del primer acto⁸ para aislar, también formalmente, esa unidad narrativa. Tendremos, por lo tanto, en la película una disolución a negro seguida de una nueva aparición de la imagen, señalada en el guión de nuevo con FADE IN: .

Esta imperfecta correspondencia entre el Fade out y el final de la película hace que sea necesario que el guionista señale el final del guión con la palabra FIN, en mayúsculas, en el centro de la página y precedida de un espacio en blanco. Puede parecer una indicación poco significativa pero, lo creáis o no, hay muchas personas que llegan al final y se preguntan si no habrán perdido alguna página, sobre todo en presencia de finales abiertos. Por eso, puesto que no cuesta nada, terminad siempre con un buen FIN.

EXCEPCIONES A LA PROHIBICIÓN DE UTILIZAR TÉRMINOS TÉCNICOS

⁸ De la división en actos del guión hablaremos en otra lección. Digamos, por el momento, que no se trata de una división formal.

1) **Si creéis absolutamente necesario enfatizar en vuestro texto un elemento que particularmente deba verse en la escena, podéis recurrir excepcionalmente a fórmulas técnicas** como “detalle sobre la medalla de oro” o “primer plano de Ángela”. No debéis recurrir a ellas más de tres veces en todo el guión o estaréis “hiperdirigiendo”

2) **La cámara retrocede revelando...**” opción concedida cuando se quiere esconder algo y después se revela al espectador la verdadera naturaleza de la situación representada. Pensad en el ejemplo utilizado en muchas películas cómicas de busto televisivo con traje y corbata que cuando se abre el plano aparece sin pantalones. Pero es una técnica que se usa también en contextos más dramáticos. La fórmula inglesa es “PULL BACK TO REVEAL”.

3) **OTRO ÁNGULO** (puesto como subtítulo de escena). A veces es importante cambiar de punto de vista desde el interior de la escena:

INT. DEPÓSITO DE MUNICIONES - DÍA

Un soldado avanza silenciosamente junto a una pared.

OTRO ÁNGULO

A sus espaldas, sin que lo vea, un francotirador apunta su fusil hacia él.

Esta situación también sería representable sin recurrir a notas de dirección explícitas, como sucede si se indica el cambio de plano-ángulo. Releed la misma escena omitiendo “otra ángulo”. Como veréis no cambia mucho. El término subraya, sin embargo, la importancia “dramática” del cambio de punto de vista. Un término que tiene una función análoga al que se puede recurrir

sólo en caso de absoluta necesidad es “REVERSE ANGLE” o, en español, “CONTRACAMPO”.

NÚMEROS DE PÁGINA

Deben ponerse en la esquina de la derecha. La portada no forma parte del guión y no debe contarse en la numeración. La primera página del guión (la que contiene la primera escena), se cuenta, pero no lleva, tradicionalmente, el número 1. La numeración empieza en la siguiente página con el número 2.

TABULACIONES

La descripción ocupa 60 caracteres. La columna de diálogo es de 30 caracteres, con 10 espacios más de margen izquierdo que la descripción.

El **nombre** del personaje que habla tiene un margen de 20 espacios a la izquierda respecto a la descripción.

Los **paréntesis** tienen una extensión de 15 caracteres y se sitúan a 16 espacios del margen izquierdo de la descripción. Una página de guión comprende 60 líneas de texto (incluidas las vacías).

Ninguna página puede terminar con un título o subtítulo de escena o con un nombre al inicio de una entrada de diálogo. En estos casos estas líneas finales pasan a la página sucesiva. Por eso muchas páginas del guión tienen menos de 60 líneas. Si un diálogo está cortado por el cambio de página lo organizaremos del siguiente modo:

HARRY

Escucha... si me hubieses preguntado cómo es físicamente y yo te hubiera respondido que tiene una gran personalidad, eso hubiera querido decir que no es atractiva.

(More)

- - - - - cambio de página - - - - -
- - - - -

HARRY (continuing)

Pero como he sido yo quien te ha dicho que la tiene, podrían ser ambas cosas. No atractiva con mucha personalidad, o atractiva con mucha personalidad.

En el ejemplo he dejado los términos en inglés porque estas notas, en lugar de añadirse manualmente, son insertadas en automático por el software de guión que habitualmente usa la terminología anglosajona.

SOFTWARE:

Pensad en la última regla. Incluso estando muy atentos a no terminar nunca una página con un título de escena o con un nombre, basta que en un momento dado cortéis una línea de diálogo en una página para que todos vuestros esfuerzos resulten inútiles. Un software para guiones pondrá automáticamente en la página sucesiva los títulos necesarios y escribirá automáticamente los "MORE", "CONTINUING" "CONT'D".

Con un programa, es suficiente escribir INT para que entienda que se trata de un título de escena, con lo que pondrá las mayúsculas automáticamente y en cuanto empecéis a poner la localización (por ejemplo la R de Restaurante) os sugerirá el resto de la palabra, así como las condiciones de luz. Escribir D y aparecerá DÍA.

Tras escribir el título de escena el programa sabe ya que es necesario un espacio vacío y que después de cada párrafo de descripción y de cada parte del diálogo es necesario lo mismo. Naturalmente conoce los nombres de

vuestros personajes por lo que será suficiente teclear S para obtener Segismundo. Y, por supuesto, conoce la extensión que ocupan los párrafos de descripción y de la columna de diálogo; para pasar de un formato a otro es suficiente con pulsar una tecla. El programa pone él solo los paréntesis y las extensiones, sugiere las transiciones y hace otras mil cosas. Lo querréis como a un pariente cercano.

EJERCICIO: Escribid esta escena:

Día antes de Navidad, vuestro personaje (hombre mujer, chico, chica... vosotros escogéis) está haciendo algunas compras en una tienda del centro. Ve un posible regalo, comprueba el precio en la etiqueta y después se lo prueba (gorro, bufanda, gafas, mochila...). Al mismo tiempo suena su móvil. Responde y (mientras está todavía hablando) encuentra en la tienda a un amigo. Continúa un intercambio de felicitaciones entre vuestro personaje, el amigo y la persona que está al teléfono. Una vez se ha despedido del amigo y de la persona del teléfono, el personaje se dirige a la salida pero olvida poner el objeto de nuevo en su lugar y suenan las alarmas. Enriquecedlo como os parezca⁹. Utilizad un máximo de 3 páginas.

⁹ Atentos a la paginación, pero no os preocupéis de la amplitud de las columnas de diálogo y descripción. Es suficiente con que estén a toda página y los diálogos centrados más o menos a la mitad. No es necesario que sigáis las reglas de “sigue” y “continúa” en el cambio de página.