



14.

Plano Americano o American shot:
corta al sujeto por la rodilla, arriba o debajo de ella.

| Planos de ubicación

Su uso es para contextualizar al personaje en el espacio y tiempo en el que se está desarrollando la acción. En ocasiones no aparece el personaje y sólo es plano de ubicación geográfica.



15.

Plano completo o full shot:
Encuadra a un solo sujeto completo.



16.

Plano General o long shot:
Presenta al sujeto de cuerpo entero para ubicarlo en el espacio. En ocasiones no es necesario el sujeto y solo presenta la ubicación.



17.

Plano General o long shot:
Presenta al sujeto de cuerpo entero para ubicarlo en el espacio. En ocasiones no es necesario el sujeto y solo presenta la ubicación.

| Planos desafiantes

Estos planos rompen con las reglas de ejes y son comunes en escenas de acción, donde la intención es dar dinamismo, pero también para causar efectos contradictorios en el espectador o expresar un estado alterado del personaje.



18.

Plano holandés o aberrante:

La cámara se inclina 45 grados para dar otra perspectiva al encuadre.

Plano subjetivo:

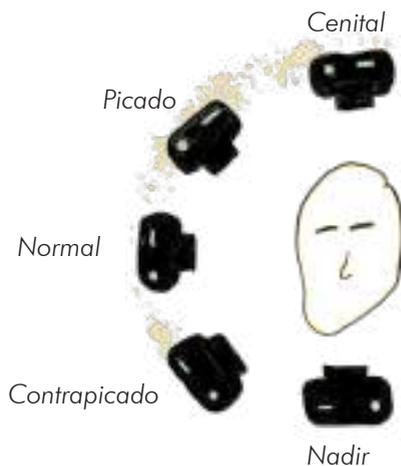
La cámara es ubicada desde el punto de vista del personaje o desde el punto de vista del espectador, para tener la perspectiva de uno u otro.



19.

Angulaciones

La angulación es el lugar donde se emplaza la cámara respecto al personaje o sujeto, para denotar diferentes puntos de vista y así crear en el espectador alguna reacción, efecto visual, o cierta intención del director a partir de lo que se está contando; lo común es ubicar la cámara de modo frontal, es decir, sin ninguna angulación; a partir de allí, se decide el ángulo que se utilizará y su función.





20.

Picado:

El tiro de la cámara se ubica entre los 45 y 90 grados del sujeto hacia el suelo; se utiliza para describir un espacio; también expresa la inferioridad del personaje, minimizar o humillar su circunstancia.



21.

Contrapicado:

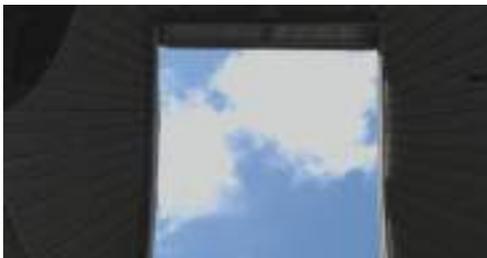
La cámara se ubica entre 45 y 90 grados del suelo hacia el sujeto; es un recurso para denotar grandeza o superioridad del personaje cuando la circunstancia es de mayor importancia o poder.



22.

Cenital:

La cámara está a 90 grados sobre el sujeto y el tiro es hacia abajo; esta angulación sirve para mostrar un objeto, personaje o situación en su totalidad.



23.

Nadir:

La cámara está a 90 grados sobre el suelo, con el tiro hacia arriba; este ángulo es complejo, generalmente estático y de uso generalmente estético.

Movimientos de cámara

La angulación es el lugar donde se emplaza la cámara respecto al personaje o sujeto, para denotar diferentes puntos de vista y así crear en el espectador alguna reacción, efecto visual, o cierta intención del director a partir de lo que se está contando; lo común es ubicar la cámara de modo frontal, es decir, sin ninguna angulación; a partir de allí, se decide el ángulo que se utilizará y su función.

Los movimientos de cámara son dos:

- Aquellos que se realizan sobre su propio eje.
- Aquellos que involucran que la cámara cambie de lugar.

Además, los procesos ópticos (el lente) dan la sensación de movimiento de la cámara, conocido como zoom.



Panning o Paneo: La cámara gira sobre su propio eje horizontal y muestra una panorámica del escenario; el soporte permanece fijo.

Tilt: Es el movimiento hacia arriba (*up*) o abajo (*down*) sobre el propio eje de la cámara, dando una vista en diferentes ángulos.



Travelling: Implica que la cámara se desplace horizontalmente, sobre una plataforma, un vehículo, o vías, entre otros recursos.



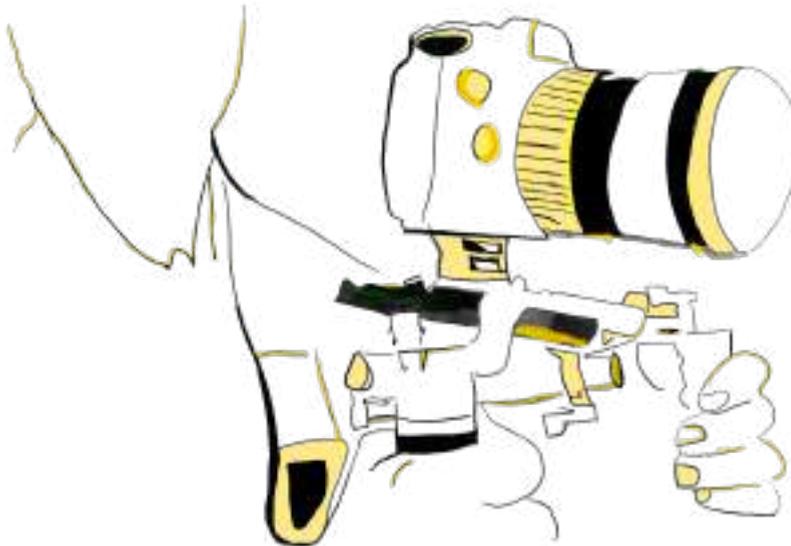
Travelling: Implica que la cámara se desplace horizontalmente, sobre una plataforma, un vehículo, o vías, entre otros recursos.

Dolly: El movimiento implica un acercamiento (*dolly in*) o alejamiento (*dolly out*) de la cámara frente al personaje, sujeto o acción.



Cámara al hombro:

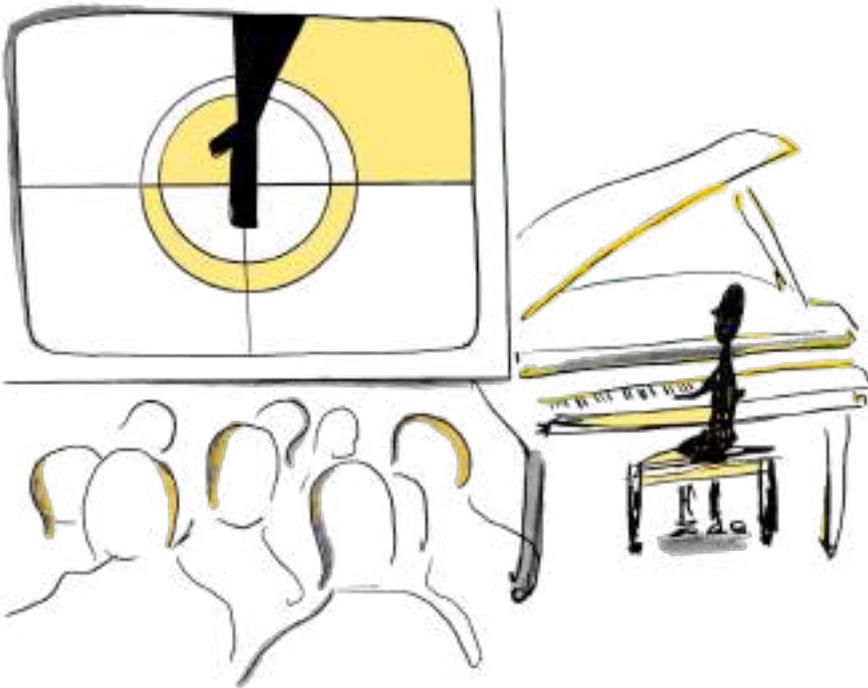
Se utiliza para seguir todos los movimientos del sujeto o personaje; para lograrlo, es necesario que el camarógrafo lleve la cámara sobre esa parte del cuerpo, pero en ocasiones se recurre a aparatos que ayudan a sostenerla, como el *steadycam*.





El sonido **04**

En sus orígenes, *el cine fue silente, pero nunca mudo o estuvo en silencio*; desde la primera función, en diciembre de 1895, un piano acompañó a las imágenes que se proyectaron; así eran las funciones de cine: a un lado del proyector se ubicaba un músico, en un piano u otro instrumento, para seguir a las imágenes que se veían; y, aunque se podía considerar música de fondo, esas notas tenían el propósito de *dar intención y énfasis* a ciertas secuencias que se veían; si se trataba de un instante cómico, los compases musicales eran alegres, pero si lo que se mostraba era un momento dramático, la música se tornaba melancólica.



Esta situación cambió a partir de 1927, cuando se estrenó *El cantante de jazz (The Jazz Singer)*, de la compañía productora Warner Bros Pictures, dirigida por Alan Crosland, y considerada la primera película comercial con *sonido sincronizado*; aquel acontecimiento revolucionó a la industria cinematográfica y, por tanto, cambió el proceso de producción y realización; aparecieron nuevos puestos dentro del esquema de producción: el sonidista y el músico, por ejemplo, pero además se debió modernizar las herramientas de filmación y proyección.

Así, el sonido se volvió fundamental para el lenguaje audiovisual; hoy las imágenes y el audio son igualmente valiosos para una película; los sonidos acompañan, enfatizan y guían la narración.

Definición de sonido

Según el Diccionario de la Real Academia Española, el sonido es la sensación *producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire*;² en otras palabras, son las vibraciones generadas por algún cuerpo, que viajan a través del aire u otros elementos elásticos, y que son percibidas por el ser humano gracias al oído; la música, por ejemplo, es el conjunto organizado y rítmico de ciertos sonidos.

² Definición de sonido por la Real Academia Española



Podemos percibir el sonido gracias a *cuatro grandes características*:

Tono: También conocido como altura. Los sonidos se clasifican a partir de sus frecuencias: agudos (frecuencias altas), medios (frecuencias medias) y graves (frecuencias bajas); es fácil identificarlos, y gracias a los tonos existen las notas musicales.

Duración: Es el tiempo que duran las vibraciones que generan el sonido.

Intensidad: Es la potencia acústica, la cantidad de energía con que viaja el sonido; es decir, el volumen que se mide en decibeles (db).

Timbre: Es la cualidad de los sonidos para distinguirlos uno de otros; es posible que un sonido tenga la misma intensidad y tono que otro, pero la fuente es distinta.

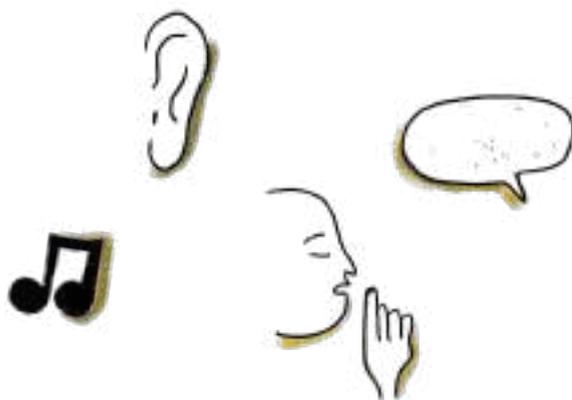
Banda sonora

La aparición del sonido en el cine dio paso a varias posibilidades narrativas y expresivas, que los directores y autores no tardaron en aplicar en sus películas; la autenticidad de las imágenes aumentó, gracias a que se podía apreciar los sonidos reales de los objetos o situaciones que se veían en pantalla: una puerta que se azota, la explosión de una bomba, un suspiro, todo eso que se puede escuchar provee veracidad y cercanía al espectador.

Por otro lado, los sonidos dotan al relato audiovisual de una mayor carga emocional y metafórica; es posible, por ejemplo, contraponer la imagen con un sonido que nada tiene que ver con lo que estamos viendo, y así generar una reacción en el público, o alargar el tiempo dramático gracias a un puente sonoro.

Se conoce como banda sonora a todos los elementos auditivos de una producción audiovisual; de acuerdo con Michel Chion,³ la banda sonora de una producción audiovisual está integrada por:

- Los sonidos
- La voz (o palabra)
- La música
- Los silencios

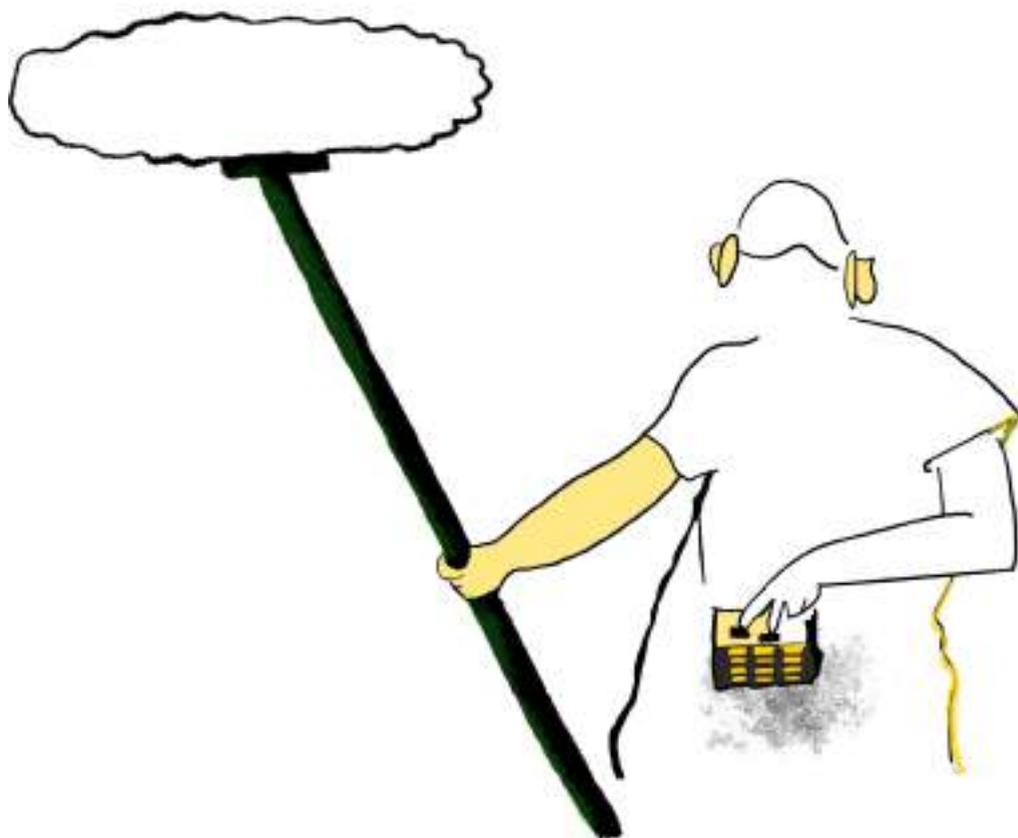


| Los sonidos

La inclusión de la música y los silencios en la banda sonora acentúan las situaciones dramáticas, pues el uso correcto de estos dos elementos produce sensaciones que enriquecen al lenguaje audiovisual. A continuación revisamos brevemente cada elemento de la banda sonora.

También conocidos como *ruidos*, los sonidos son los elementos que se escuchan en cualquier situación y que, como ya mencionamos, ayudan a dar realismo a la imagen audiovisual. Dado que existen sonidos o ruidos en todas partes, es común su presencia dentro del relato cinematográfico; sin embargo, su uso requiere una selección: *cuáles sonidos se pueden o deben escuchar para fines narrativos y expresivos de la narración y cuáles sonidos es mejor omitir.*

³ Michel Chion es compositor de música concreta, realizador y docente. Publicó más de treinta estudios y ensayos, varios de los cuales están ligados a su trabajo científico e histórico sobre el cine, la música y el sonido, que sigue siendo el centro de sus investigaciones.



Para ello se utiliza el recurso de grabar *sonidos o efectos sonoros*; en un principio, se grababan todos los sonidos durante el rodaje o filmación y se seleccionaban aquellos que se utilizarían; pero, con el paso del tiempo, este método de grabación cambió, y ahora la mayoría de los sonidos se graban fuera del *set*, en un ambiente controlado y con un propósito definido; a estas grabaciones las conocemos como *foley* y es una tarea muy valiosa dentro de la postproducción de audio.

El valor de los sonidos dentro de una película, un programa de televisión o una serie, dependerá del responsable creativo de la producción, generalmente el director o el realizador; su grado emotivo o su efecto de realismo apoyará al discurso audiovisual.

Hay quienes dicen que los sonidos mejor usados son aquellos que no se notan o no resaltan; sin embargo, esta es una afirmación subjetiva, pues cada director tiene una concepción distinta del uso de los sonidos, así como cada producción tiene necesidades específicas; así, no es lo mismo escuchar los ruidos de una película de terror que los sonidos de una comedia.

| La voz

La voz o la *palabra* es el elemento más sobresaliente en la banda sonora, simplemente porque en *ella recaen los diálogos*, que son la más frecuente vía de comunicación de los personajes dentro de la escena.



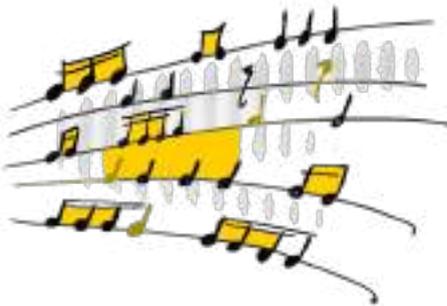
Michel Chion, en obra *La audiovisión*, afirma que el cine es *vococentrista*: esto quiere decir que las películas centran el sonido en los diálogos y favorecen a la voz sobre el resto de aquello que escuchamos en una pista sonora. Dicha afirmación no es negativa ni positiva, simplemente refuerza el hecho de que, como espectadores, estamos muy acostumbrados a la voz de los personajes y, en ocasiones, la ausencia de ese elemento provoca un rechazo a la historia que vemos.

Lo más significativo en el uso de la voz y de los diálogos es que estén bien fundamentados dentro de la narración; no es necesario que los personajes hablen si la situación se puede describir con acciones o reacciones; y viceversa, en ocasiones es mejor un diálogo que enfatice una emoción que dejar abierta la posibilidad de interpretación al espectador.

Si se utiliza de manera correcta, *la voz en off* se puede convertir en un gran elemento dramático o explicativo; esa una voz puede ser la de uno de los personajes, hablando consigo mismo o recordando alguna conversación; o un narrador, o hasta un personaje que sólo aparece de esta manera, cuya característica es estar fuera del campo visual.

| La música

La música es, después de la voz, el elemento que más resalta dentro del relato audiovisual; este recurso puede servir de muchas maneras:



Sustitución de los sonidos reales: Es posible que, en vez del sonido natural de algún objeto, se opte por notas musicales, con el propósito de enfatizar la situación.

Refuerzo: La música es de por sí un elemento dramático que genera sensaciones en quien la escucha, y por ello se utiliza para resaltar algún sentimiento o emoción dentro de la trama.

Acompañamiento: La música que se escucha al fondo o que cantan los personajes es parte de la escena y por lo tanto tiene importancia para la misma; en ese sentido, en una producción audiovisual se ocupan dos tipos de música: *la música pre grabada o existente* y *la composición original*. en la primera, se trata de música *grabada con anterioridad* y retomada en el guión o por la decisión creativa del director para acompañar la historia; esta música se usa porque tiene un valor emotivo para la historia; por ser una composición fuera de la producción, es necesario contar con los permisos y licencias correspondientes para usarla.

Como su nombre lo indica, *la composición original*, también llamada **score**, es la partitura que se encarga exclusivamente para su aparición dentro de la producción audiovisual; aquí aparece la figura del compositor, a quien se le entrega el guión para que proponga la música pertinente para reforzar, enfatizar y acompañar a la historia.

Un recurso muy útil para la música es lo que conocemos como leitmotiv, que tiene un propósito específico, pues se refiere a ciertas notas o melodías que se repiten y desarrollan en distintos momentos de una pieza; en el discurso audiovisual el leitmotiv acompaña musicalmente, con el mismo fragmento, momentos, acciones o personajes recurrentes en la historia; pensemos en un personaje malvado: cada vez que aparezca a cuadro se escuchará una música en particular, o cuando los protagonistas enamorados se encuentran aparecerá una cierta melodía.

| Los silencios

De forma natural, con la aparición del sonido, también surgió el silencio, como un recurso narrativo o creativo; aunque no lo parezca, el silencio es fundamental dentro de la banda sonora, pues gracias a él se pueden dar descansos o pausas entre los diálogos, los sonidos y hasta la música; esto significa que los silencios son parte fundamental de la banda sonora: *crean pausas, proveen de ritmo a los diálogos y, por supuesto, apoyan el contexto dramático de una secuencia.*

El uso de la banda sonora

Como ya lo hemos revisado, la banda sonora tiene múltiples usos, en su mayoría relacionados con acompañar, reforzar y brindar tensión dramática a lo que estamos viendo; esto, gracias a su ubicación y magnitud espacial dentro del relato cinematográfico, y que conocemos como dimensión del sonido. Para identificarlo, es necesario considerar sus posibilidades en relación con la imagen:

1) Ritmo. Si las imágenes y el sonido están coordinados significa que hay una paridad y por lo tanto, el montaje está acorde con lo que oímos y vemos; si las imágenes y el sonido no concuerdan, existe una disparidad, eso también es válido, siempre y cuando lo amerite el relato o la necesidad creativa.

2) Fidelidad. Es la unión de imagen y sonido y su semejanza con la realidad; en este sentido, podemos hablar de los paradigmas del sonido: y esto significa que el sonido no existe en la vida real, pero gracias a las producciones audiovisuales los aceptamos como reales. Ejemplo de un paradigma sonoro es el sonido de un disparo de pistola laser.

3) Dimensión. Los sonidos cuentan con una ubicación espacial dentro del relato audiovisual y se pueden identificar de la siguiente manera:

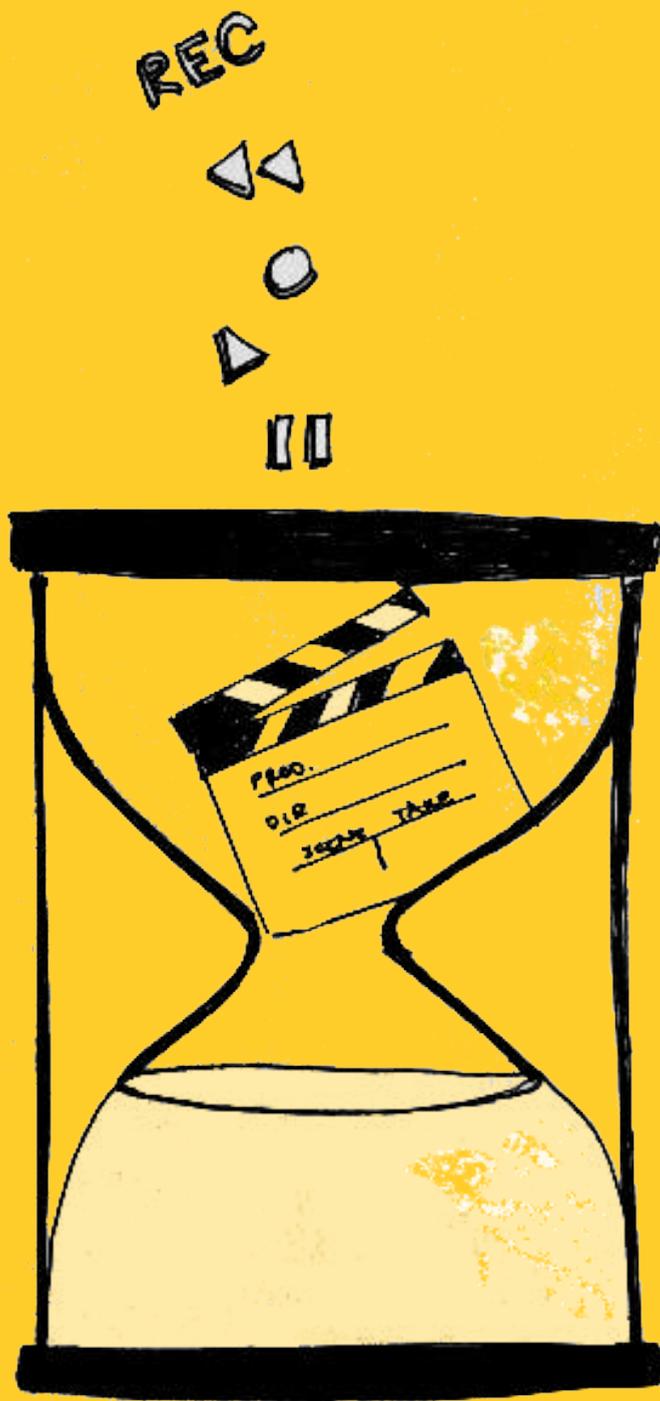
Sonido diegético: Es aquel que pertenece a la realidad de la narración.

Sonido no diegético o extra diegético: Es aquel sonido que no forma parte de la realidad de la narración, pero sí lo es para quien la ve, como la voz en off que anteriormente mencionamos.

Perspectiva del sonido: Aquí entran la espacialidad y la dirección del sonido; puede estar en planos, o fuera del campo, es decir, no vemos la fuente del sonido a cuadro y sin embargo sabemos que está presente.

- Primer plano – Sonido principal
- Ambiente – Sonidos que se encuentran alrededor de la escena.
- Fondo – Está por debajo del ambiente, como acompañamiento.

4) Tiempo. Está relacionado con el momento cuando se escucha el sonido; puede ser sincrónico, es decir, concordante con lo que vemos; o pueden ser *puentes sonoros* para ir hacia delante o hacia atrás en la historia, o bien para enfatizar un salto en el tiempo.



El tiempo narrativo

05

Un relato es el conjunto de hechos o acontecimientos ordenados de forma secuencial; estos hechos secuenciales tienen un inicio y una conclusión; el autor del relato decide elegir las acciones en forma de imágenes en movimiento, y el orden en que son mostradas; podrían ser otras imágenes en un orden diferente y, por tanto, se convertiría en otro relato, pero es el espectador quien percibe esas imágenes y las interpreta.

Entonces, un relato se distingue de la realidad por tener ***un principio y un fin; ahora bien, aunque*** la película o la serie concluyan con lo que conocemos como *final abierto* –que se caracteriza por alterar el orden cronológico de la narración–, siempre contará con un final.

Decir que un relato cuenta con un principio y un final significa que es una ***secuencia temporal;*** las historias de ficción son un trayecto entre el estadio inicial y el estadio final de lo que se está contando, y por ello encontramos:

- ⋮ Imagen en movimiento, relacionado con el espacio.
- ⋮ Duración, es decir, el tiempo.
- ⋮ Transformación, el cambio gracias a la relación espacio – tiempo.

El tiempo, en el lenguaje audiovisual, es doble, por un lado, encontramos el tiempo que dura el producto, ya sea una película, una serie o una cápsula; tiene una duración específica (el tiempo que tardamos en verla, pueden ser 2 horas, 55 minutos o tres minutos, dependiendo de la intención de la producción y del propio relato. Además, la duración del relato es el tiempo de duración del relato: si se trata de una historia que cuenta los acontecimientos de una guerra, entonces, su duración será de unos años; pero si se trata de algo que sucedió a lo largo de un solo día, la duración del relato será de unas horas.

¿Cuáles son los tiempos narrativos?

En cualquier producción audiovisual podemos identificar dos tipos de aspectos temporales, es decir, la relación entre el tiempo y el espacio: **los aspectos temporales cuantitativos y los aspectos temporales cualitativos**.

| Aspectos temporales cuantitativos

Nos referimos a los aspectos temporales cuantitativos *cuando el tiempo*, de cierta forma, *se puede medir*; por tanto, está relacionado con la progresión de la trama, de la forma como contamos la historia, es decir: **planteamiento, desarrollo y conclusión** de una historia. La temporalidad se puede encontrar de dos maneras:

1.- Linealidad, que está relacionada con la cronología del relato audiovisual; los hechos son relatados de forma continua: existe un presente conectado con el pasado, y que tendrá acontecimientos que se verán afectados en el futuro; a este tipo de narración argumental se le conoce como **Causa - Efecto**: ocurren ciertos hechos que provocan ciertos resultados.

Estas narraciones son las más comunes en la producción audiovisual; por ejemplo, las historias donde dos personajes se conocen, se enamoran y tienen que pasar por varios obstáculos para poder estar juntos; o los argumentos donde unos ladrones roban un banco y deben intentar, a toda costa, salir ilesos del lugar con el botín.

En ocasiones, los creadores del relato audiovisual juegan con la linealidad del tiempo cronológico, y por ello su tiempo será **discontinuo**; primero se plantea el resultado, y poco a poco la historia va revelando los hechos; nos referimos a esta narración argumental como Efecto – Causa, y es muy común en historias de suspenso o terror, cuyo planteamiento es el efecto de alguna situación, como un crimen, pero poco a poco iremos conociendo los motivos que lo provocaron.

En una tercera modalidad, llamada **anacronía**, **no existen los límites temporales**; el paso del tiempo es relevante para el argumento por los saltos que da, va del pasado al futuro o al presente sin ninguna restricción; es muy común encontrar anacronías en historias de personajes con problemas de memoria o en viajes en el tiempo, por obvias razones.

2.- Simultaneidad, que está relacionada con los acontecimientos que le ocurren a los personajes al mismo tiempo; a esto lo conocemos como **acciones paralelas**: consiste en presentar lo que sucede en dos o más escenas de la misma acción; es igual al mientras tanto, que decimos cuando platicamos una anécdota. Las acciones paralelas pueden funcionar de dos maneras: como un complemento de la escena, o como contraposición para generar **tensión dramática**.

Pensemos en una escena donde, por un lado, tenemos un personaje que debe desconectar una bomba, y por el otro un personaje en otro espacio, ayudándole vía telefónica; esa es claramente una acción paralela: tenemos dos personajes, en el mismo tiempo narrativo, en diferentes lugares, relacionados por una acción.

| Aspectos temporales cualitativos

Lo cualitativo está relacionado con las cualidades o la calidad de las cosas; en este caso, los aspectos temporales cualitativos tienen la cualidad de adaptar el tiempo a partir de las necesidades del relato. Por un lado, la adecuación se refiere a la representación temporal real de la historia, es decir, la relación del espacio y tiempo se desarrolla sin ninguna modificación, no existen saltos, todo transcurre como debe de ser en la realidad. En cambio, cuando el tiempo se extiende o se hace más largo, lo conocemos como distensión: es un recurso muy utilizado, para enfatizar la tensión en una escena, resaltar el dramatismo de lo que estamos viendo, y sobre todo durante el clímax de la historia.

Regresemos al ejemplo de la bomba: alguno de los planos nos muestra el reloj con el tiempo que resta para que la bomba explote, supongamos 10 segundos; mientras vamos de un lugar a otro, gracias a las acciones paralelas, y vemos las reacciones de los personajes, esos segundos seguramente serán más de los 10 segundos que tienen los actores para desconectar la bomba; aquí el tiempo se hace más largo para generar tensión en la acción.

El tiempo en la trama

Como hemos visto, el tiempo es fundamental en el relato audiovisual; gracias a él se puede saltar hacia atrás o hacia delante dentro de la historia, y así enriquecer la trama, darle elementos necesarios para comprender los acontecimientos, o generar tensión dramática que ayuda a involucrar al espectador con lo que está viendo.

Otros recursos forman parte del lenguaje audiovisual, y que son las convenciones más recurrentes dentro del tiempo narrativo; son utilizados por los realizadores con un propósito, y los espectadores, gracias a su experiencia visual, los comprenden e integran al relato.

Para *dar saltos hacia delante* tenemos **la elipsis**; si el salto dentro del relato es de apenas unos momentos, ser moderada; pensemos en una secuencia donde el personaje se prepara para salir a trabajar; en vez de ver cada uno de sus movimientos, desde que despierta hasta cuando sale su casa, podemos verlo despertar, corte a... sale de la regadera, corte a... termina de desayunar; gracias a la elipsis nos ahorramos tiempo que el espectador no necesita ver en pantalla; los saltos hacia delante pueden ser pequeños, pero también encontramos saltos que pueden ser de meses, años o hasta siglos.

La elipsis es uno de los recursos fundamentales para el relato cinematográfico, pues no sólo ayuda a ahorrar tiempo entre las escenas o secuencias, sino que da la posibilidad de alargar o detener el tiempo, dependiendo de las necesidades de la historia o de los deseos creativos del director.

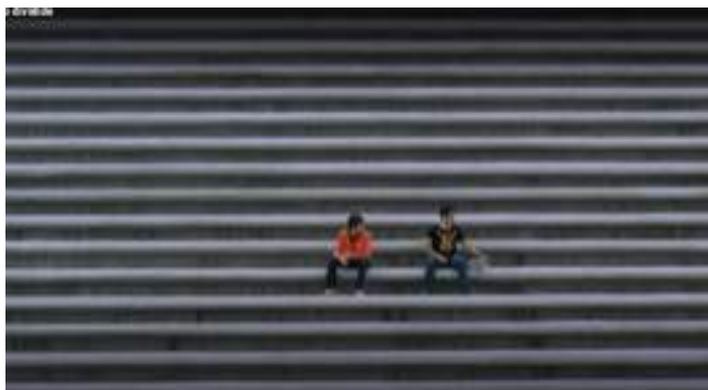
Así como damos saltos hacia delante, también practicamos los *saltos hacia atrás* conocidos como **flashback**: si es necesario conocer algún momento relevante para la historia, algún recuerdo, o simplemente porque así está pensada la estructura dramática del relato, se apela a este recurso. Al igual que la elipsis, el *flashback* puede ir a unos pocos momentos previos al tiempo presente, o saltar un tiempo indefinido al pasado para contar un hecho necesario para la trama.

Gracias a las *elipsis* y los *flashbacks*, el relato cinematográfico se enriquece y puede optar por un sin fin de estructuras dramáticas, jugar con el tiempo para contar una historia, ir del pasado al futuro de forma aleatoria para darle tensión al relato, o simplemente narrar aquello que concibió el autor.

Veamos ahora las estructuras dramáticas más usadas en el relato audiovisual:

- ↑
| **Estructura cronológica o lineal**; es la más usada y está constituida por tres actos: inicio, desarrollo y desenlace.
- | **Estructura de la repetición**, donde se cuenta la misma historia, desde diferentes puntos de vista.
- | **Estructura de destino (del pez o circular)**, donde el principio de la historia también es el final.
- | **Estructura paralela**, que narra diferentes historias al mismo tiempo.
- | **Estructura episódica**, que divide los acontecimientos en episodios o capítulos, y cuenta con un elemento que une todos estos fragmentos.
-

El relato audiovisual, a diferencia de otros relatos, tiene la posibilidad de ser moldeable para propósitos de la trama; se puede alargar o acortar, dependiendo de la necesidad comunicativa o expresiva de quien cuenta la historia; se puede detener o puede ir a gran velocidad, y se puede contar el mismo tiempo desde diferentes puntos de vista; entonces, el tiempo es la base de cualquier historia audiovisual.





Del papel a la pantalla **06**

*El cine de ficción se fundamenta en la **recreación** de la realidad y desarrolla su propio discurso con base en planteamientos dramáticos; esto hace necesario el conocimiento de la estructura dramática para la creación de historias y argumentos, y para el desarrollo de personajes y caracteres, lo cual facilita la adaptación de obras escritas originalmente para teatro (costumbre común en las cinematografías europeas y en particular la anglosajona, por la riqueza de su literatura dramática).*

Además del teatro, son fuentes tradicionales del cine de ficción el cuento, el ensayo y la novela. Si en estos géneros literarios las historias se plasman a través de la narración escrita y en el teatro los diálogos llevan el hilo narrativo, en el cine el discurso se integra con los elementos audiovisuales del lenguaje cinematográfico.

*Linares, Marco Julio. El guion. Elementos, formatos y estructuras.
México, Pearson, 2002. Pág. 59.*

El guión es la herramienta más necesaria de la producción audiovisual, pues sin él no tenemos relato para contar; además, es el documento presente en todos los procesos de producción: desde la preproducción, hasta la postproducción y por supuesto durante el rodaje; es la base para el trabajo de todos los departamentos de la producción; sin el guión no podemos saber el número de días que durará nuestro rodaje, el tipo de vestuario y maquillaje que requieren los personajes, las locaciones y diseño para cada una de las escenas, así como las características internas y externas de los protagonistas.

Los diversos tipos y formatos de guión dependen del medio y de requerimientos de la producción; cada uno observa ciertas características que lo identifican, pero sobre todo que nos indicarán cuándo utilizarlos.

¿Qué es el guión?

El guión es el documento principal para la producción audiovisual; es la guía de trabajo para realizar cualquier película, programa de televisión, cápsula o video; además, es un texto que nunca terminaremos de trabajar, porque es un documento cambiante, donde podemos introducir correcciones, cambios, anotaciones, durante todos los procesos de producción.

Se puede decir que *el guión es un mapa preciso* de todo lo que se verá y escuchará dentro de la producción audiovisual; es, además, un esquema detallado en forma escrita de los elementos de una narración: diálogos, textos, sonidos, silencios, gráficos, duración, así como la forma y el momento exacto de entradas y salidas de elementos o personajes.

Es esencial que el guión sea claro; por ser una guía, es imprescindible que sea suficientemente claro, no sólo en su redacción y narración, también en su formato e indicaciones, pues es el documento que todos los involucrados utilizarán para preparar la producción.

Veamos algunas características primordiales del guión:

- ↑
| Debe **incluir toda la información** necesaria para la realización.
- ↓
| Su **presentación**, es decir, su escritura y redacción **deben ser claras y fáciles de leer**.
- ↓
| Todo lo que se incluye, tanto imagen como sonido, se debe indicar en su **orden de presentación**.
-

| Redacción y vocabulario de un guión

La redacción y el vocabulario utilizados en la elaboración de un guión es la parte medular, pues de éste depende la claridad y comprensión de todos los integrantes de la producción que tienen acceso y trabajan con él.

La descripción debe incluir todas las características a destacar de lugares, personajes, acciones, objetos, y demás elementos presentes en el relato; es necesario detallar las descripciones, utilizando adjetivos sin caer en el abuso de ellos.

En cuanto a la narración, dependerá del estilo narrativo del autor. Podrá contar con elementos característicos de escritura, sin embargo, podemos encontrar dos tipos de narraciones que pueden funcionar en la redacción de un guión:

- ↑
| **Cronológica:** La estructura está relacionada con el tiempo: principio, desarrollo y desenlace.
-

↑
|
↓
Emotiva o climática: Los hechos se describirán con base en las emociones.

Es pertinente considerar que, para el proceso creativo y de redacción, se deben identificar y seleccionar los acontecimientos relevantes, para darles un orden adecuado dentro de la redacción.

Se debe procurar el buen uso de las palabras y el sentido correcto de las mismas; de no hacerlo, se puede perder el sentido o la intención del guión. Al respecto, el vocabulario debe cumplir las siguientes características:

↑
|
↓
Elección de *palabras adecuadas*, considerando el público al quien nos dirigimos.

Debe ser *coherente*, es decir, girar en torno a un tema y jerarquizar la información.

↑
|
↓
Utilizar conectores, para ligar o unir las frases de forma adecuada.

↑
|
↓
Usar correctamente las reglas gramaticales en los signos de puntuación, exclamación e interrogación, para dar ritmo y propósito a la narración.

↑
|
↓
Organización del texto.

| Secuencias, escenas y diálogo

Como ya lo hemos mencionado en capítulos anteriores, las escenas son la fragmentación en acciones, planos y ángulos de la secuencia, que a su vez conforma una unidad de espacio y tiempo respecto al relato que se está contando. Es decir, suceden en el mismo momento y lugar.

Así, pues, **las escenas y la secuencia son la base de la escritura del guión**; porque a partir de la redacción y descripción de escenas y secuencias se conforma el relato cinematográfico; cada escena se escribirá en orden de aparición dentro de la secuencia que forma parte de la historia.

Las escenas y secuencias cuentan con cuatro elementos que deberán incluirse:

↑
|
↓
Acciones: Lo que sucede para que la historia avance.

↑
|
↓
Espacio: El lugar en el que se desarrolla la acción, la historia.

↑
|
↓
Tiempo: El momento en el que suceden esas acciones.

↑
|
↓
Personajes: Quiénes realizan las acciones en el lugar y momento de la escena. En ocasiones, no es necesario incluir personajes si la escena no lo requiere y las conocemos como escenas secundarias o de transición y ubicación.

Otro recurso indispensable para redactar el guión son los diálogos; *el diálogo es la forma como nuestros personajes se comunican y*, por tanto, interactúan con nosotros, como lectores del guión y posteriormente como público.

Cabe considerar que el diálogo representa a los personajes, quienes deberán demostrar las características, personalidad y expresiones de quien los dice; además, debe ser directo y usar expresiones que ayuden al desarrollo y avance de la historia; de lo contrario se vuelve inverosímil y pierde credibilidad.

Entonces, los diálogos deben ser redactados de forma natural; buscando que el personaje se escuche, a partir de su situación, circunstancia y estado de ánimo.

I El guión cinematográfico o guión literario

El guión cinematográfico es aquel texto que describe la historia que se habrá de relatar en una película; se conoce también como guión literario porque *su formato se basa en la narración de diálogos y acciones, sin ningún tipo de precisión técnica*.

Las historias que se cuentan en el cine o series de televisión son diversas, con géneros y características distintas, y la fuente de inspiración de *esas* historias se puede encontrar en muchos lugares: la imaginación del autor, una nota periodística, una canción, una novela, la vida de algún personaje interesante o una obra de teatro. Cualquier situación es adecuada para crear un argumento digno de llegar a la pantalla; por eso los guiones pueden ser *originales o adaptados*; para escribirlos es necesario considerar los pasos que se deben seguir y, por supuesto, utilizar las herramientas y las características para su correcta redacción.

El guión original resulta de la imaginación de los creadores o guionistas; parte desde cero en la creación del argumento y, por ello, el desarrollo de la trama, situaciones, personajes y escenarios, es absolutamente original.

Por otro lado, *el guión adaptado* basa su argumento en una historia o información desarrollada previamente, y puede o no modificarla para ajustarse a las características del medio. Veamos varios grados en este tipo de guión: adaptado, que es el trabajo más fiel a la obra original; basado, que conserva la historia principal pero ajusta algunos personajes o ambientes; inspirado, que como su nombre lo indica se inspira en los hechos, pero no es el relato original.

| Formato del guión cinematográfico o literario

Como ya lo mencionamos, el guión debe de ser claro y sencillo en su redacción y descripciones, esto es, fácil de leer; por eso, el formato de guión observa ciertas características a seguir, para ubicar los distintos elementos que integran su redacción y elaboración.

- ↑ Los guiones cinematográficos se escriben por un solo lado de la hoja tamaño carta; las hojas se enumeran en la parte superior derecha.
- ↑ Debe iniciar con una portada que cuente con el título del guión y el nombre del autor; en algunas ocasiones se indica el número de tratamiento o versión, así como el contacto del responsable.
- ↑ Todas las escenas se enumeran consecutivamente a lo largo del guión.
- ↑ El encabezado de las secuencias se escribe con mayúsculas e incluye:
 - ↑ Ubicación: Interior o exterior (Int, Ext o Int/Ext)
 - ↑ Lugar donde se lleva a cabo la secuencia
 - ↑ Momento del día (amanecer, día, atardecer, noche)
- ↑ La descripción de la secuencia se encuentra después del encabezado; dicha descripción debe incluir: acciones, personajes y atmósferas; se escribe con mayúsculas el nombre de los personajes y los sonidos que no pertenecen a los diálogos y que se precisa indicar.
- ↑ Los diálogos se acotan en una columna, encabezada por el nombre del personaje escrito con mayúsculas; las indicaciones de intención o inflexión del diálogo se escriben en paréntesis, debajo del nombre del personaje.

Encabezado

┌ - - - - ●

1

EXT. PALACIO NACIONAL - DÍA

1

Descripción

┌ - - - - ●

2

INT. PALACIO NACIONAL (SALÓN DE EMBAJADORES) - DÍA

2

En un elegante salón del palacio se lleva a cabo la presentación de las cartas credenciales del EMBAJADOR de los Estados Unidos. El joven y atractivo PRESIDENTE de la República, vestido de manera elegante portando la banda presidencial y custodiado por dos militares vestidos de gala, recibe al EMBAJADOR norteamericano con un caluroso saludo. El PRESIDENTE toma un elegante cartapacio que le que entrega el EMBAJADOR y lo invita a tomar asiento.

Diálogos

10 INT. CORPORATIVO TV.MX. (SALA DE POSTPRODUCCIÓN) - NOCHE 10

En una sala con los más modernos y sofisticados equipos de video y audio, una serie de monitores reproducen la imagen que viéramos en la computadora. Un par de ingenieros, supervisados por el PRODUCTOR, manipulan la imagen y el sonido que mejoran considerablemente.

PRODUCTOR
Dénle más de contraste y un poco de sharpness a la cara...

Los Ingenieros mueven una serie de botones que, como por arte de magia, hacen que se defina con mucha claridad el rostro del GOBERNADOR, al que vemos muy sonriente contando los fajos de dólares. En ese momento aparece un joven REDACTOR con unas hojas impresas que le entrega al PRODUCTOR.

PRODUCTOR
¿Ya quedó, Lalo?

El REDACTOR asiente, el PRODUCTOR les da una rápida ojeada.

PRODUCTOR
Está muy bien... pero en lugar de tres millones, ponle seis... Y en esta línea, que deje ver claramente que el deal tiene algo que ver con el narco. ¿Estamos?

El REDACTOR, después de tomar nota de las correcciones, va a salir de la sala cuando:

PRODUCTOR
(Tronando los dedos)
Pero pícale, Lalo, que en media hora salimos al aire.

| La escaleta

La escaleta es una modalidad del guión, que se practica principalmente en producciones donde el control no es total, como documentales o programas de televisión en vivo. La escaleta permite mantener un orden y manejar los tiempos de las escenas, o bloques en el caso de la televisión; en ella encontramos las indicaciones elementales para desarrollar la historia, argumento o contenido, pero no en detalle.

- ↑ Su objetivo es proporcionar la información suficiente para la realización.
- ↓ Ayuda a prever las variantes o los cambios, es decir, se puede modificar.
- ↓ Debe incluir el tiempo o duración de cada elemento de la producción, así como el tiempo total o acumulado.

En caso de utilizar la escaleta para producciones de gran magnitud o televisivas, como noticiarios, programas de variedades y concursos, hemos de considerar las siguientes indicaciones:

- ↓ Anexo de guiones, cápsulas, segmentos, es decir, elementos que conforman al programa; debe incluir todo, en orden de aparición.
- ↓ Se puede dividir en bloques o segmentos.

No existe un formato o estructura única de escaleta, pues la forma de presentar la información debe partir de *las necesidades de la producción*; en la mayoría de los casos, encontramos escaletas en columnas, cada una identificando elementos como escena, descripción, video, audio y tiempo.

Escaleta

┌ - - - - ─ ●

| El storyboard

El *storyboard* también es conocido como *guión gráfico*; es una secuencia de imágenes que nos guía para visualizar y ayudar a la **planificación de los planos**, así como la estructura de una película, un video, una animación o un programa.

Se trata de una serie de **viñetas ordenadas** a partir de la descripción de un texto previo; generalmente el guión técnico apoya la organización visual de las secuencias; en el *storyboard* se pone en papel cómo se verán **los encuadres y angulaciones previos a la realización**.

Por ser una guía gráfica, debemos ver las imágenes del *storyboard* tal cual está planeado el encuadre, incluyendo la composición; además, el *storyboard* cuenta con acompañamiento textual de los diálogos y la descripción de las acciones, así como con indicaciones visuales de los movimientos de cámara y transiciones.

Son características principales del formato *storyboard*:

- Como todos los guiones, se utiliza sólo un lado de la hoja.
- Puede ser horizontal o vertical, dependiendo de las necesidades y características de la producción.
- Todo lo que estará a cuadro se distribuye dentro de la viñeta.
- La estilización de las viñetas dependerá de las necesidades de producción: pueden ser complejas o esquemáticas.
- Número de escenas con encabezado, enumerados en orden de aparición.
- Descripción de la acción.
- Descripción del audio: sonidos y diálogos.
- Marcar las transiciones de un plano a otro: corte directo, movimientos de cámara y disolución de imagen, que se indican de la siguiente manera:

TRAVELING Y PANEO

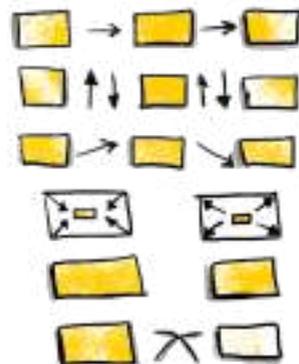
TILT UP / TILT DOWN

DOLLY IN / DOLLY OUT

ZOOM

CORTE

DISOLUCENCIA



Storyboard



Bibliografía

Chion, Michel. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, Paidós, 1993

Fernández Díez, Federico, y José Martínez Abadía. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Ciudad, Paidós, 1999

Larson Guerra, Samuel. *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México 2010

Linares, Marco Julio. *El guión. Elementos, formatos y estructuras*. México, Pearson, 2002



Índice de fotogramas

- 1.- Quebranto, Roberto Fiesco, 2009.
- 2.- La Negrada, Jorge Pérez Solano, 2018
- 3.- La Negrada, Jorge Pérez Solano, 2018
- 4.- De la calle, Gerardo Tort, 2000
- 5.- La Negrada, Jorge Pérez Solano, 2018
- 6.- Bajo la metralla, Felipe Cazals, 1984
- 7.- La Negrada, Jorge Pérez Solano, 2018
- 8.- La tirisia, Jorge Pérez Solano, 2014
- 9.- De la calle, Gerardo Tort, 2000
- 10.- La negrada, Jorge Pérez Solano, 2018
- 11.- Fe, esperanza y caridad. Alberto Bojórquez, Luis Alcoriza, Jorge Fons. 1972
- 12.- Bajo la metralla, Felipe Cazals, 1982
- 13.- Vidas errantes, Juan Antonio de la Riva, 1983
- 14.- Vidas errantes, Juan Antonio de la Riva, 1983
- 15.- Lola, María Novaro, 1989
- 16.- Lola, María Novaro, 1989
- 17.- Azul intangible, Eréndira Valle Padilla, 2011
- 18.- Cilantro y perejil, Rafael Montero, 1995-1996
- 19.- Vidas errantes, Juan Antonio de la Riva, 1983
- 20.- El viajero subterráneo, Chantal Rodríguez, 2016
- 21.- De la calle, Gerardo Tort, 2000
- 22.- Noctámbulos, Arturo Baltazar, 2019
- 23.- Noctámbulos, Arturo Baltazar, 2019
- 24.- El cielo dividido, Julián Hernández, 2006
- 25.- Quebranto, Roberto Fiesco, 2009

CIUDAD INNOVADORA Y DE
DERECHOS / **NUESTRA CASA**



GOBIERNO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO

SECRETARÍA
DE CULTURA

