



FORMATO DE GUIÓN DE CINE

GUÍA BÁSICA

“Escribir un guión no es esperar a que llegue la musa y te bese en la frente; es un trabajo muy duro. He hecho ambos trabajos, y sé que dirigir es un placer y escribir un guión es un rollo”

- Billy Wilder

EL GUIÓN

En la actualidad, muchos guiones y películas carecen de una buena historia. De todas las fallas que pueden contribuir a que una película fracase, es usualmente la narrativa el defecto más común.

Cuando pensamos en narrar una historia, dos elementos fundamentales nos vienen a la mente de forma casi automática - las fuerzas del bien y las fuerzas del mal. La luz y la oscuridad.

Lo que realmente cautiva nuestra atención en una historia es el conflicto constante entre estos dos elementos – ¿Quién vencerá? ¿El bien o el mal? .

Algunas historias se pueden mantener con nosotros por días, especialmente si han sido bien narradas. El Cine es la celebración de una mente creativa, donde ambos, el oficio de escribir y el arte de contar cuentos son cuidadosamente combinados para producir esos momentos mágicos.

“Con un buen guión un buen director puede producir una obra maestra. Con el mismo guión, un director mediocre puede producir una película pasable. Pero con un guión malo ni siquiera un buen director puede hacer una buena película. Para la expresión realmente cinematográfica, la cámara y el micrófono debe ser capaz de atravesar el fuego y el agua. El guión debe ser algo que tenga el poder de hacer esto”

-Akira Kurosawa

LA ESTRUCTURA DE UN GUIÓN EN TRES ACTOS

Las historias dirigidas al cine siguen una estructura de tres actos. En esta estructura encontramos: comienzo, mitad y el final - en otras palabras, el acto uno Establecimiento o Planteamiento, el acto dos Desarrollo o Confrontación y el acto tres Resolución o Desenlace ("*Climax*").

En todos los medios dramáticos, teatro, televisión y cine, uno puede trazar cuidadosamente estos puntos de giros o "*turning points*" como se conocen en inglés, a través de los tres actos.

Estos puntos de giros o detonantes cambiarán las vidas de nuestros personajes principales. Podemos ponerlos en o fuera de peligro, convertirlos en héroes o villanos. Está en nuestras manos como guionistas hacer estas decisiones.

FORMATO DEL GUIÓN

ENCABEZAMIENTO o ENCABEZADO

El encabezado especifica donde la escena toma lugar.

Por ejemplo, denomina **EXT.** para escenas que toman lugar en el exterior de una localidad e **INT.** para escenas que toman lugar en el interior de una localidad.

EXT. PARQUE DE PELOTA - DÍA

INT. OFICINA DE GOBIERNO - NOCHE

Estos ejemplos contestan tres preguntas importantes:

1. ¿Estamos adentro o afuera?
2. ¿Dónde estamos?
3. ¿Qué hora es?

El encabezado puede ser específico como también general:

EXT. OFICINA DE GOBIERNO - DÍA

INT. CASA DE ALBERTITO - ALCOBA - 2AM

El formato para el encabezado es el siguiente:

- Va escrito en LETRAS MAYÚSCULAS
- Nunca dejes un encabezado en la última línea de una página (muévelo a la parte de arriba de la próxima página).
- Siempre escribe una línea de acción o descripción después de cada encabezado (nunca vallas directo al diálogo o inmediatamente al próximo encabezado).

Encabezado Secundario:

Si estas escribiendo una escena que cambia constantemente de cuartos en un edificio o lugares que están cercanos entre si, puedes entonces utilizar un Encabezado Secundario. Por ejemplo. Cambiar locaciones dentro de una oficina como esto:

INT. OFICINA DE KARLA – NOCHE
(encabezado principal)

Karla camina hacia la puerta

PASILLO (encabezado secundario)

Karla va en dirección a encontrarse con Susan.

¿Porque no tenemos que utilizar INT. o NOCHE en el encabezado Secundario?

Porque una vez establecemos que estamos en la oficina de Karla, podemos fácilmente visualizar el personaje entrar en un pasillo adyacente o cercano.

Utilizar INT./EXT. y TIEMPO DEL DÍA para cada encabezado de escena es redundante.

También puedes utilizar un encabezado secundario si necesitas enfocar algo específico (ya sea porque tiene un valor simbólico) o cuando quieres sugerir una perspectiva diferente con la misma escena:

EXT. LECHERA TRES MONJITAS - DÍA

Un hermoso jardín bordea el enorme valle.

PISO

De una flor del jardín sale una ABEJA que corretea por el suelo.

LINEAS DE ACCIÓN Y DESCRIPCIÓN

Estas explican, en términos visuales solamente, que ocurre en la escena. No se utiliza para resumir un pensamiento o sentimiento del personaje. Si no puede ser mostrado visualmente en la película, entonces no pertenece aquí.

Encuentra una manera de internalizar pensamientos internos y emociones a través de alguna acción específica y/o lenguaje corporal.

Tratar de tener una buena descripción para convencer la atmosfera general, en vez de tener una lista de detalles específicos (a menos que sean cruciales para narrar la historia).

Si una hora específica del día es importante, escríbela al final del encabezado (3PM, MEDIA NOCHE), debes de proveer un indicador visual del tiempo en la línea de acción subsecuente:

- 3PM – Un niño sale por la puerta de emergencia de una escuela elemental.
- Media Noche – Un empleado de una estación de gasolina, apaga el letrero digital que lee: HORAS DE OPERACIÓN – 9AM A 12AM.

Si no demuestras visualmente el tiempo, no habría manera en que la audiencia sepa en qué tiempo están ocurriendo los hechos de la escena. Acuértese que ellos no tienen la oportunidad de leer los encabezados de su guion.

El formato para las líneas de acción son las siguientes:

- Desde el encabezado, doble espacio hacia abajo hasta la primera línea de acción.
- Utilice los mismos márgenes como los encabezados.
- Espacio sencillo en las líneas de acción y utilice tiempo presente.
- Limite las líneas de acción a cuatro líneas o menos.
- Comience un nuevo párrafo si el objeto o acción cambia.
- Doble espacio hacia abajo para una nueva línea de acción o presentación del personaje.
- O deje tres espacios hacia abajo hasta un nuevo encabezado.

INTRODUCCIÓN DE PERSONAJES

Cada personaje nuevo es introducido dentro de una línea de acción o descripción. A través del guion, refiérete al personaje con el mismo nombre; de esta manera no confunde al lector ni al equipo de producción.

CORONEL SÁNCHEZ ORTIZ, en sus treinta años, suda en su camisa color negra.

El formato para la introducción de los personajes es como sigue:

- En la primera introducción, el nombre y apellido del personaje va escrito en MAYÚSCULA.
- Una vez el personaje ya ha sido introducido, utiliza solo el primer nombre o sobrenombre del personaje por el resto del guion (por ejemplo CORONEL SÁNCHEZ ORTIZ, debe de ser referido como CORONEL o SÁNCHEZ).
- Provea una descripción de edad y característica física del personaje.

DIÁLOGO

El dialogo es lo que el personaje dice.

El formato para el diálogo es el siguiente:

- Desde la presentación del personaje, un espacio sencillo hacia abajo hacia el margen del diálogo.
- Muchos diálogos no deben ser más de cuatro líneas continuas.
- Desglosa conversaciones largas en porciones pequeñas con líneas de acción entre medio.
- La mitad de la oración no debe de ser separada entre dos páginas de guión. Si esto sucedería entonces, al final de la oración más larga que quepa en la página, le escribe un punto y procede a la parte superior de la próxima página.
 - Entonces tendríamos que identificar nuevamente al Nombre del Personaje y terminar la charla:

CORONEL
Esta guerra es absurda. No entiendo
porque los rusos no se retiraron a
tiempo.
(fin de la página)

(tope de la próxima página)

CORONEL
Debes de reunirte con el comandante
y notificarle.

- Cuando el diálogo está completo, deje doble espacio hacia abajo para identificar el próximo personaje y diálogo.
- O deje doble espacio para una nueva línea de acción.
- O deje tres espacios hacia abajo para un nuevo encabezado.

Identificando un Personaje

Este es un elemento del guión utilizado para decir que personaje/actor le pertenece una línea específica de diálogo. En inglés se conoce como “*Character Cue*”.

CORONEL
Esta guerra es absurda. No entiendo
porque los rusos no se retiraron a
tiempo.

El formato para la identificación de los personajes es el siguiente:

- Desde las líneas de acción, haga doble espacio hacia abajo y comprometa el margen del personaje.
- Escriba el nombre del personaje EN MAYÚSCULA.
- Entonces deje un espacio sencillo, ajuste el margen para entonces escribir el diálogo.
- Nunca dejes el “*Character Cue*” de un personaje en la última línea de una página (muévelo hacia el tope de la próxima página).

Transiciones

El uso de CORTAR A: “(CUT TO:)” no es necesario a menos que tengas que establecer la historia en un lugar y un tiempo totalmente diferente a la escena previa. Nunca lo pongas en la primera línea de una nueva página.

EXT. OFICINA CORONEL - DÍA

La secretaria recoge la hoja de inscripción del escritorio.

CORTAR A:

INT. CUARTO DE ELIZABETH - NOCHE (ESCENA RESTROSPECTIVA)

El Cuarto es decorado con trofeos, los cuales proyectan sus sombras en el closet.

rickycayuela.com

LETRAS MAYÚSCULAS

En adicción a los encabezados, “*character cues*”, introducción de personaje y transiciones; sonidos y efectos también son escritos en MAYÚSCULAS en las líneas de acción, para traer énfasis a los diferentes departamentos. Pero sea cauteloso. Este elemento puede ser distractor si se utiliza muy seguido.

Un DISPARO se escuchó al final del callejón.

Libros, títulos de música, y letreros deben de estar siempre en MAYÚSCULA en las líneas de acción.

FUNDIDO A NEGRO & FIN

Establece la conclusión de tu historia usando las siguientes reglas de formato:

- Deje doble espacio de líneas hacia abajo desde la última línea de diálogo o acción.
- Escriba todo en MAYÚSCULA, FUNDIDO A NEGRO:
- Deje doble espacio hacia abajo y comprometa el margen del “*character cue*”.
- Escriba todo en MAYÚSCULA, FIN, subrayado.

INT. CUARTO DE ELIZABETH – NOCHE

El Cuarto es decorado con trofeos, los cuales proyectan sus sombras en el closet.

FUNDIDO A NEGRO:

FIN

PÁGINA DE TÍTULO

1. Abre un archivo separado para escribir la página de título.
2. Puedes utilizar la plantilla de Microsoft Word.
3. Cambia la tipografía a Courier o Courier New, 12 pts.
4. Coloque el cursor en el medio de la página, con la opción de **negritas** y en MAYÚSCULAS escriba su título.
5. Deje un espacio sencillo para escribir su nombre (NO negritas, mayúsculas y minúsculas).

LA CASA DE LOS SUEÑOS
Arturo Sandoval de Gracias

Si usted y un compañero(a) son los que escritores de la pieza entonces:

LA CASA DE LOS SUEÑOS
Arturo Sandoval de Gracias & Roberto Torres

Si usted es contratado para adaptar el guión de un medio existente (libro, novela, cuento corto, canción) entonces:

TÍTULO
Su Nombre

Historia Original de Nombre del Autor
"Titulo Original"

rickycayuela.com

ALGUNOS ELEMENTOS AVANZADOS DE FORMATOS

Serie de Tiros

Es utilizado cuando quieres que un personaje se mueva rápidamente a través del tiempo dentro de la misma localidad y/o quieres representar una serie de secuencias de acción corta.

EXT. PARQUE DE PELOTA - ANOCHECER (SERIE DE TIROS)

- A). Carlos lanza sin ánimos su última pelota.
- B). Roberto se acerca a Carlos para darle los guantes y el bate.
- C). Carlos cierra el portón del parque

Montaje

Puede ser utilizado cuando queremos representar una serie de tiros que toman lugar en diferentes localidades y/o envuelven diferentes personajes:

MONTAJE

- A). Joel y Clemente se detienen atemorizados en la entrada del Museo Histórico de San Juan.
- B). Joel y Clemente discuten mientras están en el vehículo.
- C). Joel y Clemente se disfrutaban una buena película en la sala de cine.
- D). Joel le pone pasta dental en la cara a Clemente, mientras este duerme.

Si la localidad y tiempo del día cambia de una toma a la próxima, asegúrate de indicar el cambio en la línea de acción apropiada.

Tiempo Histórico

Si tiene que integrar un tiempo histórico en su guión, se escribiría en paréntesis al final del encabezado. No escriba la fecha si la historia toma lugar en el tiempo actual.

EXT. PLANTACIÓN DE AZÚCAR - DÍA (1931)

Flashbacks

Cuando sea apropiado, lo puede indicar de la siguiente manera:

EXT. PLANTACIÓN DE AZÚCAR - DÍA (FLASHBACK)

Cuando sea el momento de salir del *Flashback* entonces:

INT. CUARTO DE CARLOS - NOCHE (PRESENTE)

POV

Escriba esto al final de un encabezado para indicar que estamos viendo la escena desde el punto de vista de un personaje:

INT. ANFITEATRO - DÍA (CARLOS POV)

Entonces luego describe lo que ve. Puede salir del POV con un encabezado que nos mueva hacia una nueva dirección.

Paréntesis

A un actor y a un director no le gusta que un escritor le sugiera como decir las líneas de diálogo. Por lo tanto, la razón principal de utilizar paréntesis es definir, hacia quién un personaje está hablando cuando existen varios personajes en una misma escena.

En este caso, deje un espacio sencillo desde el "*character cue*" y comprometa el margen de paréntesis:

CARLOS
(a Roberto)
Yo creo que necesitamos descansar.
¿No crees?

La otra única razón para utilizar un paréntesis es cuando una persona está hablando en otro idioma. Es importante que el lector y el crew entiendan lo que se está diciendo:

CARLOS
(en Inglés)
Yo creo que necesitamos descansar. ¿No crees?

Los paréntesis no se deben de utilizar para describir una acción. Si es una acción de (ya sea llorar o reír), pertenece entonces a la línea de acción.

Voice Over

Utilizamos el *Voice Over* cuando:

- El personaje narra una porción de la escena.
- Un personaje revela sus pensamientos internos a la audiencia.
- Un personaje está hablando por un medio electrónico (teléfono, intercom, televisión).

Para indicar un *Voice Over* escriba: (V.O.) un espacio después del “*character cue*”.

CARLOS (V.O.)
Anoche sí que la pase bien.
La música, la fiesta y la comida
estuvieron exquisita.

Interrupción del Diálogo

Cuando el diálogo es interrumpido por otro personaje o acción, escriba una rayita luego de la palabra que fue interrumpida.

BIANCA
El carro tiene un ruido en-

Una bomba de gran proporción detona muy cerca del Automotriz,
todo el mundo corre.

rickycayuela.com

Ejemplo Hoja de Guión

EXT. PLANTACION AZUCARERA - DÍA (1933) (2X)

Un cañaveral reposa en un hermoso valle de la gran ciudad. CARLOS, un peón de la central, lleva al hombro un quintal de azúcar. (2X)

CARLOS (1X)

Tengo hambre, denme de comer. (2X)

El Mayordomo, amonesta a Carlos mientras recoge unas MONEDAS del suelo. (2X)

CORTE A: (3X)

INT. CUARTO DE CARLOS - NOCHE (2X)

El cuarto está decorado artículos utilizados para la cacería. Carlos se sienta en el sillón, REVOLVER en mano y BEBIDA en otra. (2X)

FUNDIDO A NEGRO: (3X)

FIN