

Unidad 12

- La redacción del guión dramático

LA REDACCIÓN DEL GUIÓN DRAMÁTICO

La función del guión dramático

TODO GUIÓN DE CINE, radio o televisión debe funcionar como una guía de acción clara para la realización de una película o programa. En el caso del guión dramático esta función es vital pues el guión debe contar una historia en términos de acción. El lector de un guión dramático debe comprender con gran precisión las imágenes y sonidos que el guionista ha descrito con palabras. Asimismo, la lectura de los diálogos de los personajes debe ser exacta en cuanto a la manera en que éstos deben pronunciarse.

La principal característica que todo guión debe poseer es la claridad. Si un guión no es claro en sus indicaciones, es como un instructivo in-completo, o como una receta que no incluye algún ingrediente: el producto saldrá mal, saldrá tarde o no saldrá.

Para que un guión sea claro debe respetar un formato. Los formatos son modos establecidos y estandarizados de presentar información. Todo el que esté involucrado en la realización de un producto audiovisual comprenderá las indicaciones del guión si éste respeta un formato. Los formatos son de uso común: son herramientas para facilitar el trabajo.

Características que distinguen a los formatos de guión dramático según el medio

Cada medio audiovisual ha desarrollado formatos de guión propios, acordes con sus necesidades particulares. El cine, por razones cronológicas, fue el primero en establecer procedimientos estandarizados para la escritura de guiones. La radio, por su naturaleza netamente aural, estableció formatos que destacaran la participación de los elementos propios de la producción radiofónica (voces, música, sonidos y silencio).

En cuanto a la televisión, su relación estrecha con la radio hizo que los formatos radiofónicos fueran los primeros que se utilizaran en este medio. Con el tiempo, el medio televisivo desarrolló sus propios formatos. Si bien es cierto que muchos programas televisivos se producen con técnicas cinematográficas -lo cual implica el uso de guiones de cine en su realización- lo cierto es que la mayoría de los programas dramáticos de tele-visión se realizan con técnicas televisivas, por lo que el uso de guiones de cine es inaplicable en su producción.

El guión dramático de cine

Como el término en inglés lo indica, un guión o screenplay es una obra para la pantalla. Su escritura posee aspectos semejantes a la redacción de una obra teatral, pero la naturaleza del medio cinematográfico le otorga características particulares. El cine posee un lenguaje propio, alejado por mucho de los medios expresivos del teatro.

Con el paso del tiempo los estándares iniciados en la época del cine mudo han evolucionado. El lenguaje del cine se ha renovado y la terminología del medio se ha enriquecido. Esto ha traído como consecuencia el hecho de que no exista un formato único para escribir guiones de cine. Existen variables dependiendo del idioma, del país, o incluso, de la compañía productora del filme. Las distintas escuelas de cine poseen diferentes formatos adecuados a sus técnicas de enseñanza. Filmes muy complejos requieren de guiones muy precisos. Filmes sencillos de producir tienen requerimientos acordes con esta sencillez.

Lo importante es recordar que, independientemente de las variantes, existen elementos básicos que todo guión dramático de cine debe tener.

Características básicas de estructura de un guión dramático de cine

1. Todo guión dramático de cine debe escribirse por escenas, es decir, por unidades de lugar en donde uno o varios personajes llevan a cabo acciones, en un tiempo determinado. La razón principal de redactar el guión dramático de cine por escenas radica en las necesidades de producción de la película. El número de escenas del guión determina el número de lugares en donde transcurre la acción. Determinar este número es importante para decidir cuántos sets diferentes se tienen que construir, o cuántas locaciones se tienen que conseguir.
2. En algunos países, compañías productoras o escuelas de cine los guiones se escriben por secuencias. Esta costumbre puede ser resultado de una simple confusión de términos. Una secuencia se define como una pequeña acción, con principio, desarrollo y final propios, que forma parte de la acción total de la historia. Como en algunos casos la acción continua transcurre en un sólo lugar, los términos escena y secuencia pueden coincidir. Sin embargo, la práctica común y recomendable es escribir el guión por escenas, para evitar confusiones.
3. Cada escena debe contener tres elementos básicos:
 - a) Descripción breve del lugar y personajes.
 - b) Descripción breve de la acción.
 - c) Diálogos.

En otras palabras: lo que se ve, lo que sucede y lo que se dice.

4. La descripción del lugar debe ser concisa. Descripciones detalladas sólo deben hacerse en casos indispensables para la comprensión de la historia.

5. Los personajes sólo se describen la primera vez que aparecen, o cuando es importante describir su aspecto, ya sea porque éste haya cambiado o porque algo de su apariencia sea importante para el desarrollo dramático de la escena.
6. La descripción de la acción es lo más importante de la escena. Debe ser clara y concisa, sin llegar a la exageración del detalle mínimo. Las descripciones deben ser funcionales y deben servir como guía para que el director y los actores tomen decisiones sobre cómo interpretar la escena.
7. Los diálogos sólo se escriben cuando son inteligibles y tienen una intención dramática. Hay que recordar que todo diálogo debe proporcionar información y debe caracterizar al personaje. Como con la descripción de la acción, con el diálogo no hay que llegar al detalle mínimo: Si un personaje grita de dolor no se debe escribir ¡Ay!, sólo se describe que el personaje grita.
8. Aunque antiguamente se establecían diferencias entre el guión literario y el guión técnico, éstas han pasado de moda. Se denomina guión literario al guión que no incluye indicaciones técnicas como movimientos y ángulos de cámara o indicaciones de audio, mientras que el guión técnico sí las incluye. En la práctica se ha demostrado que un guión técnico sólo es útil cuando el guionista es al mismo tiempo el director de la película. En cualquier otro caso, la redacción de un guión técnico, además de difícil, es inútil pues el director termina por desecharlo. A la mayoría de los directores no les gusta que nadie les diga cómo deben dirigir su película.
9. Lo anterior no impide que el guionista pueda sugerir algunas tomas o ángulos específicos, siempre y cuando la sugerencia sea sólo eso y aporte información a la acción. Es conveniente recordar que un guión escrito con sencillez y claridad no necesita de ninguna indicación técnica para ser útil.
10. No existe un método único para aprender a narrar visualmente ni para escribir diálogos. Cada guionista desarrolla su estilo propio con la práctica. La única característica común de estilo que deben compartir todos los guionistas es la claridad.

Características básicas de formato del guión dramático de cine

1. En el guión dramático de cine todo se escribe a un solo espacio. Sólo se separan con un espacio sencillo:
 - a) El encabezado de cada escena de su correspondiente bloque de indicaciones y descripción.
 - b) Este bloque, del diálogo de los personajes.
 - c) El diálogo de un personaje del diálogo de otro personaje.
2. Cada hoja del guión equivale aproximadamente a un minuto de tiempo en pantalla. Se debe escribir en hojas tamaño carta, de preferencia blancas, por un solo lado.

3. La portadilla del guión debe contener los datos esenciales del mismo: nombre de la película, duración aproximada, nombre del guionista, versión del guión (PRIMER BORRADOR, SEGUNDO BORRADOR, GUIÓN FINAL), datos del guionista (dirección, teléfono, etcétera), lugar y fecha.
4. Se debe dejar un margen izquierdo de 2.5 cm en las páginas donde se va escribir, el margen derecho debe estar a la altura de los 20 cm. Los márgenes superior e inferior se colocan a 2 cm.
5. En la primera hoja se vuelve a escribir el NOMBRE DE LA PELÍCULA, con mayúsculas y subrayado, inmediatamente debajo del margen superior, en el centro de la hoja.
6. A continuación se dejan dos espacios sencillos y junto al margen izquierdo se escribe, con mayúsculas, la indicación FUNDIDO DE APERTURA o FADE IN, la cual es un convencionalismo que indica el inicio de un guión cinematográfico.
7. Se deja un espacio sencillo y junto al margen izquierdo se escribe el número 1, que indica la primera escena. Cada escena se debe numerar en el espacio correspondiente al margen izquierdo (2.5 cm).
8. Sobre el mismo renglón donde se escribió el número de la escena, a partir de los 3.7 cm. a la izquierda, se escribe con mayúsculas y subrayado el ENCABEZADO DE LA PRIMERA ESCENA. Este encabezado consta de tres elementos:
 - a) Indicación que señala si la escena sucede en interior o exterior. En el primer caso se escribe la palabra INTERIOR o la abreviatura INT.; en el segundo, la palabra EXTERIOR o la abreviatura EXT.
 - b) Identificación breve del lugar donde se desarrolla la acción: PARQUE, RECÁMARA DE LUIS, IGLESIA, etcétera.
 - c) Identificación del tiempo en el que transcurre la escena: DÍA o NOCHE. Indicaciones muy específicas como AMANECER o SEIS DE LA MAÑANA sólo se utilizan si es importante que la escena tenga lugar en un tiempo preciso.
9. Se deja un espacio sencillo y a continuación se escribe el primero de los bloques de indicaciones y descripción de escena. Estos se escriben con mayúsculas y minúsculas, a todo lo ancho de la hoja, a partir de los 3.7 cm a la izquierda, y hasta el margen derecho.
10. Los diálogos y las indicaciones de cómo deben decirse éstos (acotaciones de dirección) se escriben en una columna angosta, de aproximadamente tres pulgadas de ancho, colocada en el centro de la hoja. Esta columna comienza a partir de los 7.5 cm a la izquierda, y debe terminar a los 16 cm. La columna se encabeza con el nombre del personaje escrito con mayúsculas.
11. Debe existir una separación clara entre los bloques de indicaciones y descripción de escena y el diálogo, con el fin de que el guión se lea con mayor claridad. De esta manera el diálogo y la acción no se confunden y ambos fluyen suave y claramente. Además, a la hora de usar el guión, cada persona involucrada en la

- producción (director, actores, técnicos, etcétera) puede enfocar su atención a lo que más le interesa, sin tener que andar buscando entre los renglones.
12. Es muy importante no cortar las palabras que se escriben a cada cambio de renglón o de hoja, es preferible dejar un espacio vacío a dejar una palabra cortada.
 13. Si una escena o diálogo continúan en la siguiente hoja, se debe escribir la palabra CONTINÚA, con mayúsculas, en el margen inferior derecho de la hoja que contiene la escena incompleta. Igualmente, se deberá escribir la palabra (CONTINÚA), con mayúsculas y entre paréntesis, en el margen superior izquierdo de la siguiente hoja.
 14. Si la escena o diálogo terminan al final de la hoja, no se debe poner la palabra CONTINÚA.
 15. Todas las páginas se numeran en el margen superior derecho, a partir de la segunda hoja.
 16. Al finalizar el guión se escribe, con mayúsculas, la palabra FIN o FADE OUT en el margen inferior derecho de la última hoja del guión.
 17. Se escriben a renglón seguido:
 - a) Los bloques de indicaciones y descripción de escena.
 - b) Los diálogos.
 18. Se separan entre sí con un espacio sencillo:
 - a) El encabezado de cada escena de su correspondiente bloque de indicaciones y descripción.
 - b) Este bloque, del diálogo de los personajes.
 - c) El diálogo de un personaje del diálogo de otro personaje.
 19. Se escriben con mayúsculas y minúsculas (altas y bajas):
 - a) Los bloques de indicaciones y descripción de las escenas.
 - b) Los diálogos.
 - c) Las indicaciones de cómo deben decirse los diálogos (acotaciones de dirección).
 20. Se escriben con mayúsculas:
 - a) El título de la película (sólo en la primera hoja).
 - b) La indicación FUNDIDO DE APERTURA o FADE IN.
 - c) Los encabezados de cada escena (INTERIOR/EXTERIOR - LUGAR - DÍA/ NOCHE).
 - d) Los nombres de los personajes.

- e) La indicación CONTINÚA, que indica que la escena continua en la siguiente hoja.
- f) La indicación (CONTINÚA), que indica que la escena viene de la hoja anterior.
- g) Las indicaciones técnicas que se deseen enfatizar (FUERA DE CUADRO, PAUSA, TOMA ANTERIOR, ÁNGULO SOBRE EL CARRO, etcétera).
- h) Las indicaciones de cámara (CLOSE UP, ÁNGULO ALTO, etcétera).
- i) Las indicaciones opcionales de audio (SONIDO DE OLAS, etcétera).
- j) La indicación FIN, o FADE OUT, al final del guión.

21. Se subrayan:

- a) El título de la película (sólo en la primera hoja).
- b) Los encabezados de cada escena (INTERIOR/EXTERIOR - LUGAR - DÍA/ NOCHE).

22. Se escriben entre paréntesis:

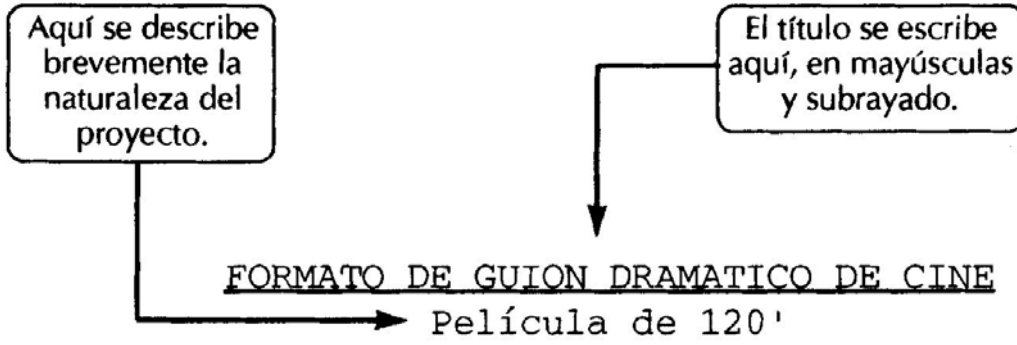
- a) Las indicaciones de cómo deben decirse los diálogos (acotaciones de dirección).
- b) La indicación (CONTINÚA), que indica que la escena continúa de la hoja anterior.

23. El tipo de letra que se debe utilizar es el que posee una máquina de escribir normal. Si se utiliza una computadora con procesador de palabras (Microsoft Word™, MacWrite™ o equivalente) es recomendable utilizar letra tipo Courier de 12 puntos.

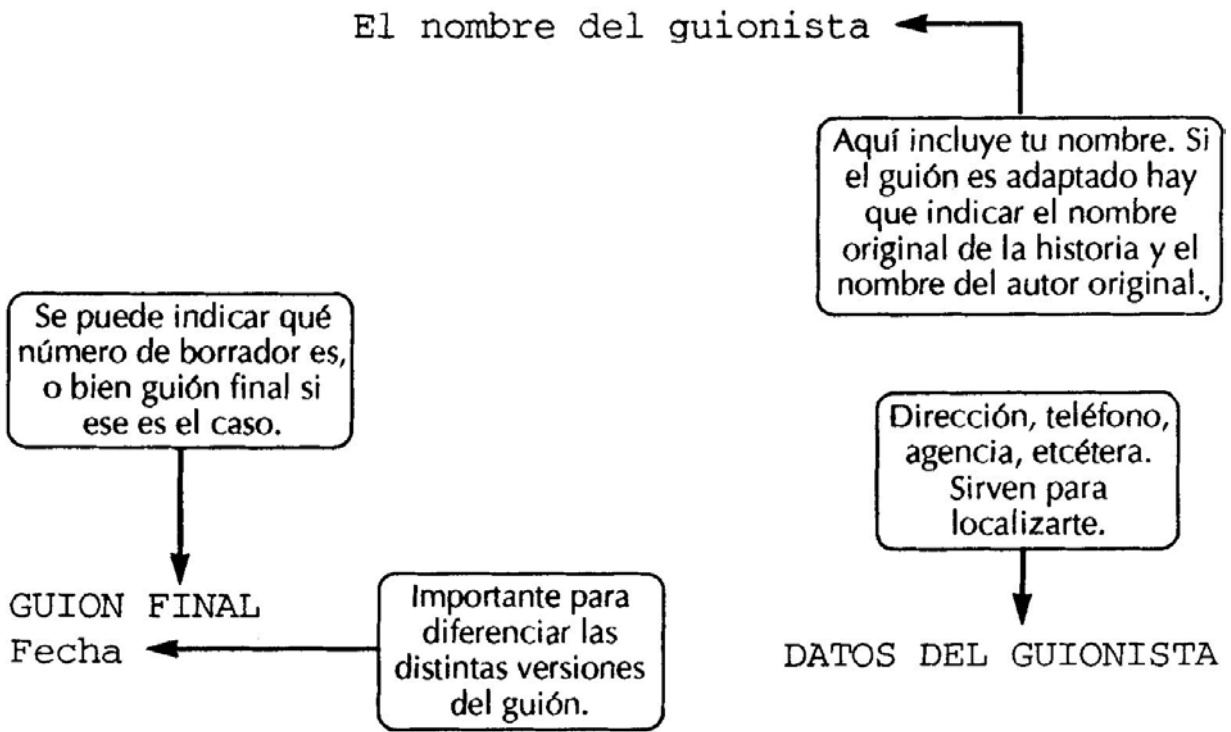
A continuación presentamos un ejemplo práctico de formato de guión dramático de cine. Toma en cuenta todas las indicaciones que aparecen en el formato. Estas te pueden resolver dudas específicas sobre la redacción del guión.

Después del formato encontrarás un ejemplo completo de guión dramático de cine: el guión final del cortometraje La mujer que llegaba a las seis¹, producido por el ITESM-Campus Monterrey en 1991. Este guión va acompañado de un guión de pantalla (el guión tomado de la película tal como quedó finalmente), con el fin de que los compares y notes las semejanzas y diferencias que puede haber entre el guión final y el producto audiovisual terminado.

¹ Guión de Jesús Arturo Flores, Rogelio Jaramillo y María Andrea de León, basada en el cuento homónimo de Gabriel García Márquez, escrito en mayo de 1991. Reproducido con permiso de los autores. El guión de pantalla fue escrito por Maximiliano Maza para la edición de este libro.



por



FORMATO DE GUIÓN DRAMÁTICO DE CINE

Esta es la primera indicación que se escribe.

FADE IN

El título se escribe de nuevo aquí.

1

EXT - CALLE - DIA

El encabezado identifica cada escena.

Todas las escenas se numeran en el margen izquierdo de la hoja.

Esta es la manera como debes comenzar a escribir tu guión de cine: con una explicación breve de los hechos. La información del encabezado de la escena es vital para que el equipo de producción determine las necesidades de escenografía, locaciones e iluminación.

Un espacio entre dos bloques de indicaciones sin cambiar de escena indica un cambio de ángulo o de acción.

En ocasiones se quiere mostrar un nuevo ángulo de la misma escena. Con sólo cambiar de párrafo se puede hacer. No es necesario poner un nuevo encabezado. Si la acción de este nuevo ángulo está relacionada con la acción del ángulo anterior, todo se convierte en una pieza de acción continua. Esto permite una mayor facilidad de lectura, y salva al guionista de "sobredirigir" su guión, cosa que sucede al poner demasiadas indicaciones de cámara y de otro tipo.

Se puede indicar el nuevo ángulo de esta manera.

ANGULO SOBRE EL CARRO

Cuando un nuevo ángulo se indica de esta forma, no se deja espacio entre el encabezado y el bloque de indicaciones.

Se deben utilizar ángulos específicos cuando se quiere llamar la atención sobre un aspecto visual en particular - objetos, personas, puntos de vista de los personajes. Esto ayuda a mover la acción de modo lineal. Nótese que el ángulo marcado arriba no debe incluir ningún encabezado. Solamente indica un ángulo diferente dentro de la misma escena.

2

INT - CARRO - DIA

Una nueva escena.

Si cambias el lugar físico de la escena, debes poner un nuevo encabezado.

Personajes, lugares y acciones se escriben en los bloques de indicaciones.

Cuando describas a los PERSONAJES o señales cualquier información pertinente a los ANGULOS DE CAMARA, asegúrate de poner esa información EN MAYUSCULAS. Trata de ser tan visual como sea posible en la descripción de los PERSONAJES: quiénes son, cómo es su aspecto, qué están haciendo en el momento en describirla en cada detalle, dar una rica y clara imagen del ambiente, atmósfera y de la acción dramática.

Las indicaciones entre paréntesis pueden utilizarse para clarificar una actitud o intención para el diálogo.

LAURA
Vamos a explicar algo más ¿no?
¿Hay que numerar las tomas?

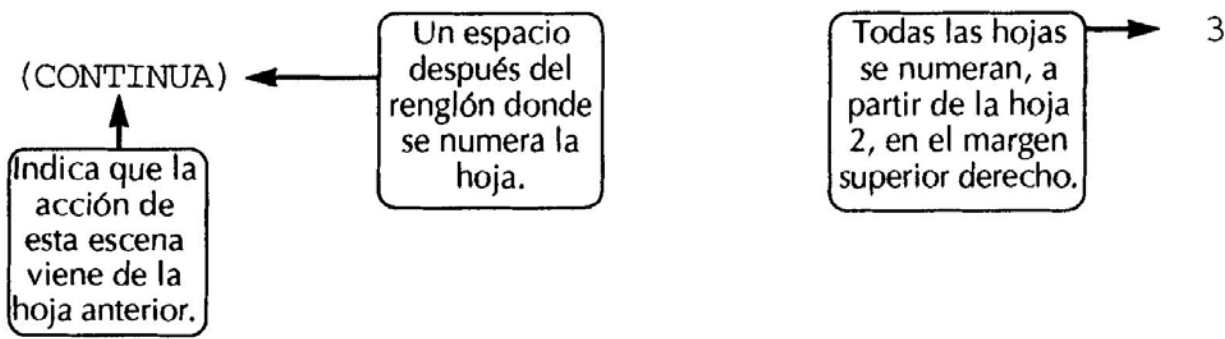
ALEX
(con disgusto)
¿Quiéres decir enumerar todos los ángulos de cámara?;Olvidalo! Eso lo hace el asistente de producción cuando ya tiene en sus manos el guión final. El guionista no debe hacerlo. De todas maneras el director los cambiará.

Esta es una manera de indicar una reacción ante un diálogo o una acción.

LAURA se encoge de hombros, arranca el carro.

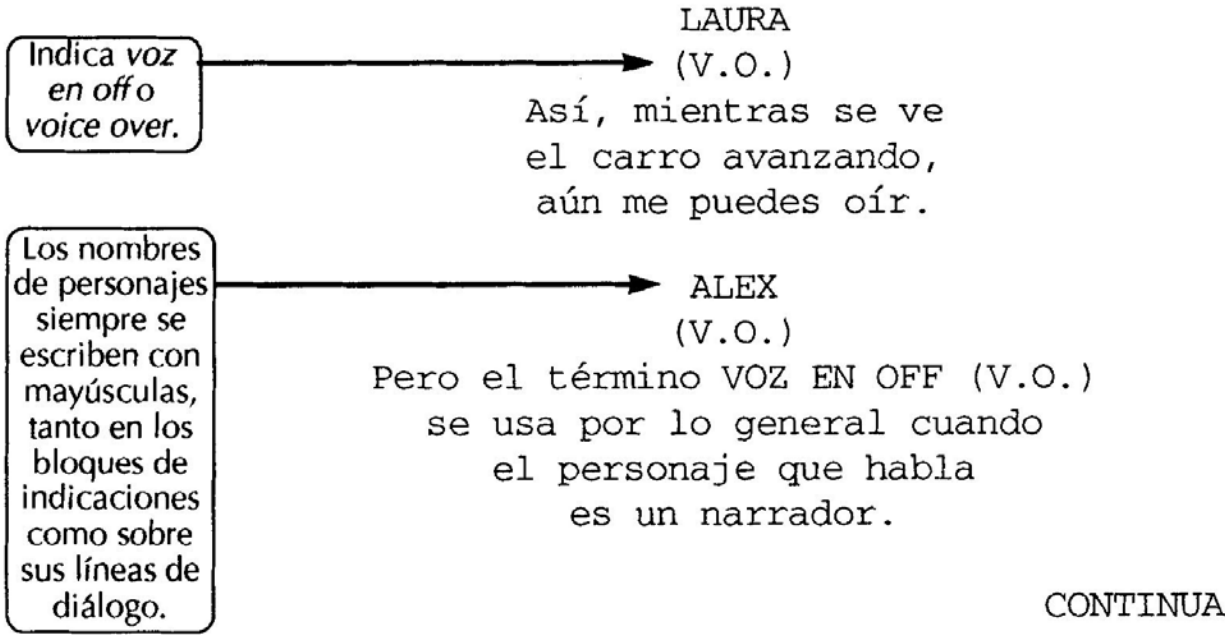
Indica que la acción de esta escena continúa en la siguiente página.

CONTINUA



3 EXT - CALLE -DIA

El carro avanza, toma una curva y se pierde en el denso tráfico. Observa que es necesario un nuevo encabezado, porque ahora estamos viendo la acción desde afuera. Si hacemos un nuevo corte a LAURA y ALEX en el carro, se tendría que poner otro encabezado (INT. - CARRO - DIA) Pero podemos usar otra técnica para mantener el diálogo "vivo": utilizar la VOZ EN OFF (V.O.).



(CONTINUA)

LAURA

(FUERA DE CUADRO)

Así es, el término FUERA DE CUADRO es más cinematográfico.

Es más propio utilizarlo cuando el personaje que habla está en la escena pero no se ve.

Un nuevo ángulo en la misma escena.



ANGULO ALTO

Desde una TOMA AEREA, el carro avanza por el denso tráfico.

4

EXT - PLAYA - NOCHE

Estamos en una locación totalmente diferente, dentro de una nueva secuencia. Trata de especificar la atmósfera visual y emocional de la escena en tu descripción. Si vemos a ALEX y a LAURA ¿están cansados? ¿visten otra ropa? ¿están tensos? ¿aburridos? Descríbelo visualmente.

Una manera de indicar una toma específica.



CLOSE UP - ALEX

Puedes poner CU en lugar de CLOSE UP. También puedes poner ACERCAMIENTO A ALEX. Ahora describe lo que el CU revela. La reacción de ALEX.

El contenido de la toma específica se escribe aquí.



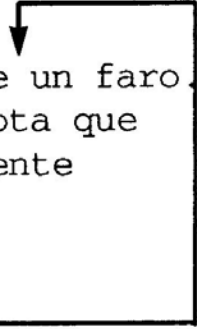
POV DE ALEX - ORILLA DEL MAR

En la distancia, ALEX ve la luz de un faro. Varias FIGURAS se mueven cerca. Nota que el punto de vista describe claramente lo que el personaje ve.

Una manera de indicar que lo que se ve es lo que ve el personaje.



Aquí se describe lo que ve el personaje.



CONTINUA

(CONTINUA)

Una manera de regresar a la toma anterior.

TOMA ANTERIOR

Esta es una forma de regresar a la toma anterior, sin poner INTERCORTE.

LAURA
(FUERA DE CUADRO)
¿Qué pasa ALEX?

Las indicaciones entre paréntesis deben ser breves.

ALEX
(tenso)

No pasa nada.

La información entre paréntesis se utiliza para indicar la actitud del personaje, si ésta no es clara en el diálogo. No es necesaria si ALEX hubiese gritado:

"¡larguémonos de aquí!". Las indicaciones entre paréntesis deben ser muy breves. Trata de que el diálogo hable por sí mismo. Las indicaciones de actuación pueden incluirse en este espacio. Por ejemplo: LAURA mira hacia el mar, ve hacia el faro y voltea hacia ALEX. UNA PAUSA, y luego recoge sus cosas rápidamente.

La pausa indica un tiempo breve antes de que el personaje realice una acción o diga una línea de diálogo.

LAURA
(pausa)
¡Vámonos!

La PAUSA implica un segundo o dos, en los que el personaje digiere la información, antes de actuar.

CONTINUA

(CONTINUA)

Otra forma de señalar un nuevo plano o toma en la misma escena.

NUEVO ANGULO
 Esta es otra forma de designar un nuevo ángulo. Implica una nueva posición de la cámara. No es necesario especificar el ángulo de cámara (close up, medium shot, long shot), pero se debe describir la acción.

ANGULO SOBRE EL CARRO

LAURA y ALEX corren hacia el carro. Ella trata de encenderlo pero no arranca. AL FONDO, las FIGURAS del faro se mueven hacia ellos.

Todos los efectos visuales o sonoros se describen en los bloques de indicaciones.

Cuando se desean efectos especiales de sonido (por ejemplo, olas) se pueden incorporar directamente en la descripción de la escena, para añadir atmósfera a la escena. Trata de mantener la acción encadenada de escena a escena y asegúrate de que los personajes reaccionen como gente real. Cada uno de ellos es único, y debe sonar creíble. Una vez que el guión esté listo, asegúrate de escribir:

Esta indicación es lo último que se escribe en el guión.

FIN

EJEMPLO
Guión dramática de cine

LA MUJER QUE LLEGABA A LAS SEIS

Cortometraje de 9' producido por el Centro de Proyectos Cinematográficos del ITESM -
Campus Monterrey.

Guión cinematográfico de Arturo Blare,
Rogelio Jaramillo y María Andrea de León,
basado en el cuenta homónimo de
Gabriel García Márquez.

GUIÓN FINAL

Mayo de 1991

LA MUJER QUE LLEGABA A LAS SEIS

FADE IN

1 EXT. - CALLE SOLITARIA - NOCHE

REINA es una prostituta, de aproximadamente 28 años. Es una mujer atractiva, viste vulgarmente. REINA camina apresuradamente por una calle húmeda y brumosa. Fuerte taconeo.

2 INT. - RESTAURANTE - NOCHE

El reloj marca las seis y treinta. REINA entra al restaurante. Es una lonchería con mobiliario viejo. Se dirige al mostrador y se sienta en una silla giratoria. PEPE, un hombre de aproximadamente 30 años, encargado de la lonchería, la mira. REINA toma su bolso, lo abre y saca un cigarrillo. Lo agita para que PEPE la vea. PEPE se acerca apresuradamente.

PEPE

Buenos días Reina...
me tenias preocupado.
¿Se te hizo tarde?

PEPE ve que REINA tiene el cigarrillo sin prender.

PEPE

(solicito)

Perdóname, no me había dado cuenta...

REINA

(irónica)

Todavía no te has
dado cuenta de nada...

2 (CONTINUA)

PEPE enciende el cigarrillo. REINA le da una fumada y se queda pensativa.

3 EXT. - CALLE SOLITARIA - NOCHE (INTERCORTE)

REINA está parada en una esquina a oscuras. Las luces de los carros la iluminan al pasar.

4 INT. - RESTAURANTE - NOCHE

PEPE abre el refrigerador. Busca algo. Luego saca un trozo de carne. REINA juguetea sobre la silla giratoria.

PEPE

¡Qué hermosa
estás hoy Reina!
Te voy a preparar
un buen bistec.

REINA

Todavía no tengo dinero.

PEPE se acerca a REINA. Trae el trozo de carne en las manos. REINA mira a PEPE de frente. Después clava su mirada en el mostrador.

PEPE

Ya me estoy acostumbrando:
hace tres meses que no
tienes dinero y siempre
te preparo algo bueno.

REINA

(pensativa y algo triste)

Hoy es distinto.

5 EXT. - CALLE SOLITARIA - NOCHE (INTERCORTE)

REINA está en una esquina. Un auto se detiene, REINA se acerca, habla con el HOMBRE que conduce y se sube. El HOMBRE es fuerte, de facciones duras.

6 INT. - RESTAURANTE - NOCHE

PEPE prende la estufa y coloca un sartén. REINA sigue fumando con la mirada fija en el fuego de la estufa.

PEPE

¿Qué tiene de
diferente este día?

REINA

(enfaticando)

Hoy no llegué a las seis,
por eso es distinto José.

PEPE

(dudando)

Bueno, pero llegaste un
poco tarde nada más.
¿Qué importancia tiene eso?

REINA

(afirmando)

Bueno, pero que conste:
lo dijiste tú. Hoy llegué
aquí a las seis de la mañana,
como todos, todos los días.

REINA busca algo en su bolsa. Voltea a ver el reloj. PEPE avienta la carne al fuego. Ve que sor. las seis treinta y cinco y se acerca a ella.

6

PEPE

(burlándose)

Está bien Reina. Como tú quieras.
Llegaste a las seis como todos
los días. Es más: te regalo un
día entero con su noche para
verte contenta...
(abandona el tono de burla)
¿Sabes que te quiero mucho?

REINA

(desinteresada)

¿Aunque no me acueste contigo?

7 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (INTERCORTE)

REINA y un HOMBRE entran al cuarto de un hotel. El mobiliario del cuarto es escaso: una cama individual, al lado de la cama está un buró con una lámpara vieja, un espejo colgado en la pared. La única luz del cuarto entra a través de las persianas de la ventana.

8 INT: - RESTAURANTE - NOCHE

REINA saca un espejo de su bolso y comienza a pintarse los labios, al mismo tiempo que habla con PEPE.

REINA

¿En serio me quieres?

PEPE

(serio)

Te quiero tanto, que
todas las noches mataría
al hombre que se va contigo.

REINA

(burlándose)

¡Estás celoso!

PEPE

(molesto)

Tú no entiendes nada.

REINA

(coqueta)

Entonces ¿no estás celoso?

PEPE cambia su cara de molesto. Toma a REINA de la barbilla y le levanta la cara, paternalmente.

PEPE

(con ternura)

Lo que pasa es que
no me gusta que hagas eso.

9 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (INTERCORTE)

El HOMBRE toma a REINA bruscamente y le baja el cierre del vestido.

10 INT. - RESTAURANTE - NOCHE

PEPE limpia el mostrador, hasta llegar al otro extremo, donde está el teléfono y también lo limpia. REINA se levanta y se apoya sobre el mostrador.

REINA

(coqueta)

¿Es verdad que lo matarías
para que no se fuera conmigo?

PEPE

(enfaticando)

Para que no se fuera no.
Lo mataría porque se fue contigo.

REINA

(indiferente)

Es lo mismo.

11 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (INTERCORTE)

REINA se levanta de la cama y se sube el cierre del vestido. El HOMBRE está dormido boca abajo.

12 INT. - RESTAURANTE - NOCHE

PEPE está acomodando los ceniceros del mostrador. REINA se levanta y va hacia PEPE.

REINA

(seria)

Mañana me voy
y te prometo que no volveré
a acostarme con nadie.

PEPE mira a REINA incrédulo.

PEPE

(incrédulo)

¿Y de dónde sacaste
esa idea?

13 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (INTERCORTE)

REINA saca un lápiz de labios de su bolsa y cuando va a pintarse ve los pantalones del HOMBRE sobre el buró.

14 INT. - RESTAURANTE - NOCHE

REINA

(pensativa)

Hace rato me di cuenta
de que le tengo asco a los hombres.

PEPE saca unos servilleteros del mostrador y los coloca a lo largo de éste. REINA lo sigue con la mirada.

REINA

(apresuradamente)

¿No te parece que deben
dejar tranquila a una mujer
que mate a un hombre...
(pausadamente)...
porque después de haber
estado con el, siente asco
de ése y de todos los hombres?

PEPE

(sorprendido, pausado)

Esa no es razón para matar a nadie.

15 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE

REINA está sacando la cartera de los pantalones del HOMBRE. El la está viendo sin que ella se de cuenta. El HOMBRE se acerca, toma a REINA por el cuello y le rompe un collar de cuentas que trae.

REINA

(EN OFF)

¿Y si cuando la mujer
le dice que tiene asco,
el vuelve a besarla,
a tocarla, a...?

16 INT. - RESTAURANTE - NOCHE

PEPE sigue acomodando los servilleteros.

PEPE

Pues yo no lo haría.

17 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (INTERCORTE)

El HOMBRE y REINA forcejean. Ella logra zafarse. REINA abre su bolsa y saca una navaja. La abre.

REINA

(EN OFF)

¿Si el hombre insiste?
¿Y si la única manera
de acabar con todo eso
es dándole una cuchillada?

18 INT. - RESTAURANTE - NOCHE

PEPE corre a la estufa a bajar el fuego. REINA lo sigue.

PEPE

No creo que sea para tanto.

19 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (INTERCORTE)

REINA recoge la cartera del HOMBRE, que está en medio de las cuentas del collar roto y la sangre.

REINA

(EN OFF)

Bueno, ¿y si lo hace?

(PAUSA)

Matarlo sería
defensa propia ¿no?

20 INT. - RESTAURANTE - NOCHE

PEPE coloca el bistec sobre el plato. REINA se sienta.

PEPE

Casi, casi.

PEPE busca algo debajo del mostrador. REINA está pensativa, voltea a ver el reloj.

REINA

(en tono de reproche)
Te dije que mañana me voy
y no me has dicho nada.

PEPE

(sorprendido)
¿En serio te vas?

REINA

(entre cínica y coqueta)
Eso depende de ti.
Si sabes decir a qué hora llegué.

PEPE

(dudando)
Llegaste más tarde
que de costumbre.

REINA

(afirmando)
Pepe, te acabo de decir
que llegué a las seis,
como todos los días.
Quiero que te acuerdes
muy bien de eso

PEPE

(dándose por vencido)
Siempre hago las
cosas como tú quieres.

PEPE le acerca un plato con el bistec. REINA pensativa, fija su mirada sobre el plato y lo retira de sí.

REINA

Pepe.

PEPE está cara a cara con REINA.

PEPE

¿Qué?

REINA

Quiero otro cuarto de hora.

PEPE

¿Otro?

REINA

(coqueta)

José: quiero que no se
te olvide que estoy aquí
desde el cuarto para las seis.

REINA se levanta, toma sus cosas y sale del lugar. PEPE, pensativo, se acerca al teléfono y levanta el auricular. Se queda con el en la mano.

EJEMPLO

Guión dramático de cine tomado
de la película en pantalla

LA MUJER QUE LLEGABA A LAS SEIS.

Cortometraje de 9' producido por el
Centro de Proyectos Cinematográficos
del ITESM - Campus Monterrey.

Guión cinematográfico de Arturo Flores,
Rogelio Jaramillo y María Andrea de León,
basado en el cuento homónimo de Gabriel García
Márquez.

GUIÓN DE PANTALLA

Mayo de 1993

LA MUJER QUE LLEGABA A LAS SEIS

FADE IN

1 EXT. - CALLE SOLITARIA - NOCHE

Una noche con lluvia y neblina. REINA, prostituta de unos 28 años, espera en una esquina la llegada de algún cliente. Fuma despreocupada, en medio de la basura acumulada en la acera. Una camioneta se acerca y se estaciona frente a ella. REINA se acerca y el HOMBRE que maneja la camioneta se asoma a través de la

ventanilla. Conversan.

2 CRÉDITOS

Sobre fondo negro aparece el título:

la mujer que llegaba a las seis

Con el fondo musical de un bolero.

3 EXT. - CALLE SOLITARIA - NOCHE

REINA y el HOMBRE terminan de conversar. Al parecer han llegado a un acuerdo. REINA camina, apaga su cigarrillo y se sube a la camioneta. El HOMBRE arranca y se van.

4 EXT. - PASILLO FRENTE A LONCHERÍA - NOCHE

Un pasillo solitario, al fondo del cual se distingue una puerta. La neblina en el ambiente indica una noche fría y húmeda. Continúan los CRÉDITOS:

con:

miguel ángel ferríz
trinidad carreño
alfredo huereca

guión
arturo flores
rogelio jaramillo
maría andrea de león
basado en el cuento homónimo
de gabriel garcía márquez

producción
claudia elizondo

dirección
arturo flores
rogelio jaramillo

Al fondo del pasillo aparece REINA. Camina fumando, aparentemente despreocupada. Se detiene a apagar el cigarrillo, antes de abrir la puerta y entrar a la lonchería.

Termina el bolero.

5 INT. - LONCHERÍA - 6:30 DE LA MAÑANA

El reloj de la lonchería marca las seis y treinta de la mañana. Es un local con poco mobiliario, nada pretencioso. Al fondo, se escucha la música de otro bolero, probablemente de la radio. REINA se dirige al mostrador detrás del cual está PEPE, el encargado de la lonchería de unos 30 años, leyendo el periódico. Al verla llegar PEPE sonríe.

PEPE

(amable)

Buenos días Reina.

REINA no contesta. Se sienta en una silla alta. PEPE baja la mirada.

PEPE

Me tenias preocupado.

(PAUSA)

¿Se te hizo tarde?

En silencio, REINA saca un cigarrillo de su bolso. Lo agita frente a PEPE.

PEPE

(solícito)

Perdón, no me había
dado cuenta.

PEPE saca un encendedor de su pantalón y le enciende el cigarrillo. REINA inhala el humo y lo exhala en un suspiro.

REINA

(pensativa)

Todavía no te has
dado cuenta de nada...

6 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (FLASHBACK)

REINA y el HOMBRE de la camioneta entran a un cuarto de hotel. El mobiliario es escaso, las paredes desnudas. La única luz entra a través de las persianas de la ventana. REINA coloca su bolsa sobre un buró y comienza a desvestirse. El HOMBRE se desviste sentado en la cama mientras la contempla.

7 INT. - LONCHERÍA - TEMPRANO POR LA MAÑANA

PEPE mira fijamente a REINA.

PEPE

¡Qué hermosa
estás hoy Reina!

REINA no contesta. PEPE se muerde los labios. Evidentemente siente atracción por Reina, quien continua silenciosa, fumando.

PEPE

Te voy a preparar
un buen bistec.

PEPE abre el refrigerador. Saca un plato y comienza a preparar el bistec.

REINA

(hasthada)

Todavía no tengo dinero.

PEPE

(amable)

Ya me estoy acostumbrando:
llevas tres meses sin dinero
y siempre te prepara algo bueno.

REINA baja la mirada. Denota cierta tristeza.

REINA

(pensativa)

Hoy es distinto.

PEPE

(sin mirarla)

¿Qué tiene de diferente
este día?

REINA se exalta. Es la primera vez que mira directamente a PEPE.

REINA

Hoy no llegué aquí a las seis.

(PAUSA, baja la mirada)

Por eso es distinto, Pepe.

PEPE se acerca a ella, animado. REINA esquiva su mirada.

PEPE

Bueno, pero llegaste
un poco tarde nada más.
¿Qué tiene de importancia eso?

Al oír esto REINA se sobresalta. Por primera vez se descubre un nerviosismo en su aparente frialdad. Titubea.

REINA

(nerviosa)

Bueno, ;que conste que tú lo dijiste!
Hoy llegué aquí a las seis
de la mañana, como todos los días.

PEPE

(burlándose)

Está bien, como tú quieras Reina.
Hoy llegaste a las seis
como todos los días.

PEPE la mira fijamente. Abandona el tono de burla.

PEPE

(con ternura)

Es más, te regalo un
día entero con su noche
para verte contenta.
(luego, casi en susurro)
Sabes que te quiero mucho...

Al oír esto, REINA abandona por un momento el nerviosismo. Sonríe cínica.

REINA

(burlona)

¿Aunque no me acueste contigo?

PEPE habla en serio. Toma un cenicero y lo acerca a REINA.

PEPE

(serio)

Te quiero tanto, que
todas las noches mataría
al hombre que se va contigo.

REINA se divierte con la sinceridad de PEPE. Relajada, apaga el cigarrillo.

REINA

(divertida)

¡Estás celoso!

PEPE se molesta.

PEPE

(enojado)

Tú no entiendes nada.

Deja de mirar a REINA y toma el periódico que está sobre el mostrador. REINA, divertida, quiere seguir el giro que ha tomado la conversación.

REINA

Entonces,
¿no estás celoso?

Suavemente, PEPE toma a REINA de la mano.

PEPE

(explicando)

Lo que pasa es que
no me gusta que hagas eso.

8 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (FLASHBACK)

REINA enciende una lámpara que está sobre el buró. El HOMBRE se levanta de la cama y abraza a REINA. Mientras el HOMBRE la besa, REINA parece pensar en otra cosa. Está hastiada.

9 INT. - LONCHERÍA - TEMPRANO POR LA MAÑANA

Se ha producido un silencio. Sólo se escucha la melodía del bolero al fondo. PEPE limpia el mostrador, mientras REINA juguetea en la silla.

REINA se levanta y se sienta en otra silla. Sus movimientos son lentos. Parece dudar entre decir o no algo. Por fin se decide.

REINA

Mañana me voy y te prometo
que no volveré a acostarme
con nadie.

Una PAUSA. PEPE parece no comprender sus palabras.

PEPE

¿Y de dónde sacaste esa idea?

Silencio. REINA parece buscar con la mirada la explicación de lo que acaba de decir. Por fin se decide.

REINA

(sin mirar a Pepe)

Acabo de darme cuenta
que le tengo asco a los hombres.

PEPE no entiende de qué habla.

REINA

(continúa)

¿No te parece que deben
dejar tranquila a una mujer
que mata a un hombre...

(PAUSA)

...porque después de haber estado con el siente asco de éste y de todos los hombres?

PEPE

(firme)

Esa no es razón para matar a nadie.

REINA

(exaltada)

¿Y si cuando la mujer le dice que tiene asco éste vuelve a tocarla... a besarla... a...?

PEPE

(interrumpiendo)

Pues yo no lo haría.

REINA baja la mirada

10 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (FLASHBACK)

REINA se pinta los labios frente a un espejo. De repente algo le llama la atención. Se dirige hacia el buró, sobre el cual se encuentra el pantalón del HOMBRE.

REINA toma sigilosamente una cartera del bolsillo trasero. El HOMBRE duerme. REINA cuenta el dinero que hay en la cartera.

El HOMBRE despierta. Se levanta furioso y comienza a forcejear con REINA. La cartera cae al suelo, al mismo tiempo que las cuentas del collar de REINA.

En el forcejeo, REINA cae sobre la cama. El HOMBRE se agacha para recoger su cartera. REINA saca una navaja de su bolsa y, sin pensarlo, la clava en el estómago del HOMBRE. La cartera cae al suelo y REINA se queda con la navaja en la mano.

11 INT. - LONCHERÍA - TEMPRANO POR LA MAÑANA

REINA continúa tratando de convencer a PEPE.

REINA

(exaltada)

¿Y si el hombre insiste?
¿Y si la única manera

de acabar con todo eso
es dándole una cuchillada?

PEPE, nervioso, toma unas servilletas.

PEPE

No creo que sea para tanto.

PEPE sale del mostrador rumbo a una de las mesas del local. REINA está nerviosa. Trata de convencer a PEPE de la lógica de su argumento.

REINA

(insistente)

Bueno, ¿y si lo hace?

(PAUSA, más nerviosa)

Matarlo sería en
defensa propia ¿no?

PEPE coloca las servilletas en la mesa.

PEPE

(conciliador)

Casi, casi.

PEPE vuelve al mostrador. Coloca el plato de bistec sobre la mesa. REINA, más calmada, insiste.

REINA

Te dije que me voy mañana
y no me has dicho nada.

PEPE reacciona. Finalmente entiende que REINA habla en serio.

PEPE

(sorprendido)

¿En serio te vas?

REINA

(en tono firme)

Eso depende de ti.

(PAUSA)

Si sabes decir
a qué hora llegué.

PEPE titubea.

PEPE

(dudando)

Llegaste más tarde
que de costumbre.

REINA

(firme)

Pepe, te acabo de decir
que llegué a las seis...

(PAUSA)

...como todos los días.
Quiero que no se te
olvide eso.

PEPE baja la mirada, derrotado.

PEPE

(dándose por vencido)

Siempre haces las
cosas como tú quieres...

12 INT. - CUARTO DE HOTEL - NOCHE (FLASHBACK)

El cadáver del HOMBRE yace sobre la cama. Un hilo de sangre corre de la comisura de sus labios. REINA recoge la cartera del suelo. Al salir del cuarto, sus pies tropiezan con los del HOMBRE muerto.

13 INT. - LONCHERÍA - TEMPRANO POR LA MAÑANA

PEPE mira en silencio a REINA. No acaba de dar crédito a lo que acaba de oír. Dueña de la situación REINA lo mira fijamente.

REINA

Pepe.

PEPE

¿Qué?

REINA

(decidida)

Quiero otro cuarto de hora.

PEPE

(incrédulo)

¿Otro?

REINA se ríe. Toma su bolsa y se dispone a salir. Antes de dar un paso se dirige, firme, a PEPE.

REINA

(autoritaria)

José, quiero que no se
te olvide que estoy aquí
desde el cuarto para las seis.

REINA sale de la lonchería mientras PEPE la sigue con la mirada.

14 EXT. - PASILLO FRENTE A LONCHERÍA - DIA,

Ha amanecido completamente. REINA sale de la lonchería. Se detiene a sacar un cigarrillo de su bolsa.

15 INT. - LONCHERÍA - DIA

PEPE se dirige hacia el teléfono. Descuelga el auricular. Duda. Suspira. El reloj marca un cuarto para las siete de la mañana.

16 EXT. - PASILLO FRENTE A LONCHERÍA - DIA

REINA voltea a ver hacia el final del pasillo. Calmada, enciende su cigarrillo. La neblina de la mañana inunda el lugar. Vuelve a voltear y, decidida, avanza hasta perderse en la neblina.

Comienza de nuevo el bolero de los créditos iniciales sobre los:

17 CRÉDITOS FINALES

Sobre fondo negro aparecen los siguientes créditos:

fotografía

felipe ávila
luis gerardo camara
roberto perez

edición

rogelio Jaramillo
silvia lópez

operador de cámara

irasema martell

fotografía fija

gabriela gracia

diseño de producción

adriana garduño
liliana delgado

silvia lópez

Sonido y musicalización

ivan césarman
mario luís pacheco

maquillaje

gabriela gracia

continuidad

luz maría fuentes

pizarra

ana laura gonzález

asesor académico del ITESM

lic. jesús j. torres

coordinador de producción

lic. jorge álvarez

agradecemos la colaboración de las siguientes personas:

ing. fernando esquivel

lic. maximiliano maza

lic. jesús rodríguez

lic. cristina cervantes

lic. raúl de la fuente

Juan carlos nieto

gerardo flores

leonel sánchez

sra. bertha alivia rivera

sr. arturo flores

sra. graciela yzaguirre

derechos reservados

ciencias de la comunicación

ITESM - campus monterrey

1991

El guión dramático de radio

El guión dramático de radio toma su estructura básica del libreto teatral. Como en el teatro, la radio es un medio en el que la palabra mueve la acción. Aunque el código radiofónico señala el uso equilibrado de voces, música, sonidos y silencio, las voces son el medio de expresión más importante para contar una historia a través de la radio.

A diferencia del teatro -donde vemos la acción- la radio sólo cuenta con la palabra para llevar la historia hacia adelante. De ahí que el diálogo sea el principal elemento del

guión radiofónico. Cuando escribimos un guión de radio, escribimos para escuchar no para ver. Hay que traducir las imágenes visuales a imágenes auditivas. El lenguaje debe ser claro y directo, los párrafos cortos y fáciles de leer.

En general, las características básicas de estructura y de formato del guión dramático de radio son bastante sencillas. Como en todo guión, la claridad es el principio básico que debe tener en mente el guionista. La claridad y sencillez son vitales para la radio, pues es el medio con mayores posibilidades de alcance y de producción. Cualquier historia, por difícil o fantástica que parezca, puede ser escrita para radio y su producción no será muy costosa. Esta es la mayor ventaja de este medio: su amplia capacidad para transformar la palabra escrita en realidades sonoras.

Características básicas de estructura del guión dramático de radio

1. Aunque es importante que la historia se estructure en escenas, el guión dramático de radio no se escribe por escenas. La acción fluye de manera continua y las transiciones entre escenas se logran mediante los siguientes recursos:
 - a) Anticipación del nuevo lugar por medio del diálogo de la escena anterior.
 - b) Música que indique una transición de tiempo o de lugar.
 - c) Sonidos o ruidos característicos de un lugar.
 - d) Utilización del narrador.
2. El diálogo es el principal elemento del guión dramático radiofónico. Como en el guión de cine o de televisión, el diálogo en el radio tiene dos funciones: dar información sobre la historia y caracterizar a los personajes. En la radio, el diálogo debe ser breve pero más abundante que en el cine o en la televisión. En la radio los personajes hablan de lo que hicieron, de lo que hacen, de lo que piensan hacer y de todo lo que sucede en la historia.
3. La música se utiliza para:
 - a) Ambientar una escena.
 - b) Enfatizar las emociones de los personajes.
 - c) Subrayar la acción dramática de una escena.
 - d) Indicar una transición de tiempo o de lugar.
 - e) Como contrapunto dramático al diálogo.

El uso de la música debe ser limitado. El diálogo es la fuente de información más importante y debe destacar por encima de los demás recursos.

4. Los sonidos o ruidos se utilizan para:
 - a) Ambientar una escena.
 - b) Caracterizar un determinado lugar que tiene sonidos específicos.

- c) Indicar una transición de lugar.
- 5. El narrador es un elemento característico del drama radiofónico, poco utilizado en cine y televisión. El uso del narrador tiene varios propósitos:
 - a) Establecer la premisa básica de la historia.
 - b) Enfatizar las emociones de los personajes.
 - c) Subrayar la acción dramática de una escena.
 - d) Indicar una transición de tiempo o de lugar.
 - e) Servir como elemento de identificación para el programa o serie (presentador).
 - f) Explicar acciones o lugares que sean difíciles de caracterizar mediante otros recursos.

En general, la función del narrador es evitar que el público se con-funda al tratar de seguir la historia. El narrador es un recurso útil cuando la situación que escribimos corre el riesgo de ser confusa para el radioescucha. Sin embargo, el abuso de este recurso es señal de que el guionista no ha sabido resolver los problemas básicos de la adaptación de la historia al medio. El narrador es un recurso que se debe evaluar bien antes de utilizarlo.

- 6. El guión dramático de radio es más técnico que el de cine o el de televisión. Esto significa que las indicaciones técnicas con respecto a sonidos específicos y música son más importantes en este medio que en los otros. El guión de cine y el de televisión pueden escribirse sin señalar indicaciones de música o de efectos sonoros. El guión de radio no.
- 7. La estructura dramática de las historias escritas para radio debe construirse mediante capítulos y actos (ver Capítulo 3: La Estructura Dramática y el Medio). El guionista debe siempre tomar en cuenta la naturaleza fragmentada del drama radiofónico.

Características básicas de formato del guión dramático de radio

- 1. En el guión dramático de radio todo se escribe a doble espacio.
- 2. Cada hoja y media del guión equivale aproximadamente a un minuto de tiempo al aire. Se debe escribir en hojas tamaño carta, de preferencia blancas, por un solo lado.
- 3. No existe una portadilla del guión. Los datos principales se escriben en el margen superior izquierdo de la primera hoja. Esta sección del guión se denomina encabezado e incluye la siguiente información importante para el equipo de producción:
 - a) Nombre del programa o serie.
 - b) Nombre específico del capítulo (opcional).

- c) Número del capítulo o emisión.
 - d) Nombre del productor o director.
 - e) Nombre del guionista.
 - f) Duración del guión.
 - g) Fecha.
4. Se debe dejar un margen izquierdo de 2.5 cm en las páginas donde se va escribir. El margen derecho debe estar a la altura de los 20 cm. Los márgenes superior e inferior se colocan a los 2 cm.
 5. Sobre el margen izquierdo se numeran las líneas (001, 002, etcétera) Esto sirve para identificar rápidamente cada línea y ahorrar tiempo en la grabación y edición del programa. Si alguno de los participantes de la producción (locutores u operador) comete un error es fácil localizar la línea en que se equivocó cuando éstas están numeradas.
 6. A partir de los 3.7 cm a la izquierda se escriben:
 - a) Las indicaciones de quién habla (el nombre del personaje escrito con mayúsculas).
 - b) La palabra OPERADOR que indica una instrucción para el operador de cabina.
 - c) La palabra EFECTO que indica un tipo específico de efecto sonoro.
 - d) La palabra MÚSICA que indica un tipo específico de música.
 - e) La palabra NARRADOR que indica la participación del narrador.
 7. El texto (indicaciones y diálogos) comienza a escribirse a partir de los 7 cm a la izquierda y hasta el margen derecho.
 8. Es muy importante no cortar las palabras que se escriben a cada cambio de renglón o de hoja. Es preferible dejar un espacio vacío a dejar una palabra cortada.
 9. Si un diálogo continúa en la siguiente hoja, sólo se escribe la palabra (CONTINÚA), en mayúsculas y entre paréntesis, sobre el margen inferior izquierdo de la hoja inconclusa. Esta indicación no se repite en la siguiente hoja.
 10. Si el diálogo termina al final de la hoja, no se debe poner la palabra CONTINÚA.
 11. Todas las páginas se numeran en el margen superior derecho, a partir de la segunda hoja.
 12. Se escriben con mayúsculas y minúsculas (altas y bajas):
 - a) Los diálogos de los personajes.
 - b) Las intervenciones del narrador.
 13. Se escriben con mayúsculas:

- a) Las indicaciones de quién habla (el nombre del personaje).
- b) Las indicaciones de cómo deben decirse los diálogos (acotaciones de dirección).
- c) La palabra OPERADOR que indica una instrucción para el operador de cabina.
- d) Las instrucciones al operador.
- e) La palabra EFECTO que indica un tipo específico de efecto sonoro.
- f) Las indicaciones específicas de efectos sonoros.
- g) La palabra MÚSICA que indica un tipo específico de música.
- h) Las indicaciones específicas de música.
- i) La palabra NARRADOR que indica la participación del narrador.
- j) La indicación (CONTINUA), que indica que la escena continúa en la siguiente hoja.

14. Se subrayan:

- a) Las indicaciones de quién habla (el nombre del personaje).
- b) La palabra OPERADOR que indica una instrucción para el operador de cabina.
- c) Las instrucciones al operador.
- d) La palabra EFECTO que indica un tipo específico de efecto sonoro.
- e) Las indicaciones específicas de efectos sonoros.
- f) La palabra MÚSICA que indica un tipo específico de música.
- g) Las indicaciones específicas de música.
- h) La palabra NARRADOR que indica la participación del narrador.

15. Se escribe entre paréntesis:

- a) Las indicaciones de cómo deben decirse los diálogos (acotaciones de dirección).
- b) Las instrucciones al operador.
- c) Las indicaciones específicas de efectos sonoros.
- d) Las indicaciones específicas de música.
- e) La indicación (CONTINÚA), que indica que la escena continúa en la siguiente hoja.

16. El tipo de letra que se debe utilizar es el que posee una máquina de escribir normal. Si se utiliza una computadora con procesador de palabras (Microsoft Word™, MacWrite™ o equivalente) es recomendable utilizar letra tipo Courier

de 12 puntos.

A continuación presentamos un ejemplo práctico de formato de guión dramático de radio, en el que se resuelve la adaptación a radio de la escena cinematográfica presentada en el Capítulo 3: La estructura dramática y el medio. Toma en cuenta todas las indicaciones que aparecen en el formato. Estas te pueden resolver dudas específicas sobre la redacción del guión.

Después del formato encontrarás un ejemplo de guión dramático de radio: un fragmento de la adaptación radiofónica del cuento *La Señorita Cora*², de Julio Cortázar.

² *Guión de Alejandro Espinosa, basado en el cuento homónimo de Julio Cortázar, escrito en mayo de 1993. Reproducido con permiso del autor.*

PROGRAMA O SERIE: FORMATO DE GUION DRAMATICO DE RADIO
 CAPITULO: NOMBRE DEL CAPITULO (OPCIONAL)
 CAPITULO No.: NUMERO DEL CAPITULO O EMISION
 PRODUCCION: PONER AQUI EL NOMBRE DEL PRODUCTOR
 GUION: AQUI ESCRIBE TU NOMBRE
 DURACION: APROXIMACION EN MINUTOS
 FECHA: FECHA DE LA EMISION

Los datos principales del guión se escriben en el encabezado.

001 MUSICA: (TEMA DE LA SERIE/A FONDO)
 002 NARRADOR: Buenas noches. Bienvenidos a un capítulo más de su programa "Formato de guión dramático de radio". En esta ocasión les presentamos el capítulo titulado "Cómo adaptar a radio una escena que puede quedar confusa si no utilizamos el formato de guión adecuado." (PAUSA)
 ;Un título un poco largo pero atinado!
 003 EFECTO: (RUIDO NOCTURNO. GRILLOS. BUHO)
 004 OPERADOR: (MEZCLAR RUIDO NOCTURNO EN PRIMER PLANO CON RUIDO DE AUTOMOVIL EN SEGUNDO PLANO)
 005 NARRADOR: Jorge había tenido un día muy atareado. Toda la tarde había tenido que lidiar con clientes que se negaban a pagar sus deudas y estaba cansado. A las siete en punto se dirigía a casa, en busca de un merecido descanso.

Los números sirven para identificar rápidamente las líneas de cada locutor y las del operador. Si hay un error en la grabación el operador puede indicar con facilidad en qué línea fue el error.

Se escribe OPERADOR cuando la indicación es más complicada. Cuando lo que tiene que hacer el operador es algo sencillo se puede escribir EFECTO.

La escena continúa en la siguiente hoja.

Es preferible dejar un espacio a cortar las palabras.

El manejo de sonidos en distintos planos ayuda a dar un sentido de profundidad a la grabación o transmisión.

(CONTINUA)

Una forma de indicar
dónde termina la música.

Todas las hojas se numeran
a partir de la segunda.

2

- 006 EFECTO: (UN CARRO SE ESTACIONA. APAGA EL MOTOR)
- 007 EFECTO: (PUERTA DEL CARRO QUE SE ABRE/SE CIERRA)
- 008 EFECTO: (PASOS SOBRE GRAVA. LUEGO SOBRE PASTO. LLAVES QUE CHOCAN AL CAMINAR)
- 009 EFECTO: (LLAVE ABRE PUERTA. PUERTA SE ABRE/SE CIERRA)
- 010 MARCO: Bienvenido a casa señor....
- 011 MUSICA: (SUSPENSO. BREVE/A FONDO. TERMINA SOBRE 012)
- 012 NARRADOR: Sentado en el sofá estaba Marco: el chantajista que intenta extorsionarlo.
- 013 JORGE: ¿Cómo pudiste entrar? ¿Quién te abrió?
- 014 MARCO: Eso no importa señor....Tiene un bonito lugar. (PAUSA) Realmente bonito.
- 015 JORGE: ¿Qué quieres?
- 016 MARCO: Creo que usted sabe mejor que yo lo que quiero. ¿Dónde está Sonia?
- 017 JORGE: (FURIOSO) ¡A ella déjala en paz! Lárgate de una vez porque si no soy capaz de...
- 018 EFECTO: (UNA PISTOLA QUE CORTA CARTUCHO)
- 019 MARCO: (RIENDO) ¿Capaz de qué viejo idiota? ¿de matarme?
- 020 JORGE: (FURIOSO) ¡Suelta esa pistola!
- 021 MARCO: (FURIOSO) ¡Estoy harto de sus estupideces... De su delirio de grandeza para que su hijita no se junte con un apestoso como yo! (PAUSA) ¡Pues ahora YO soy el que se ha hartado! ¿lo oye? ¡YO!

Las indicaciones de
entonación deben
ser breves.

(CONTINUA)

- 022 JORGE: Si tú llegas a decirle algo a mi hija
¡Te juro que eres hombre muerto!
- 023 MARCO: (IRONICO) ¿Y cómo le va hacer? ¿me va
a destrozar con sus asquerosas garras?
- 024 JORGE: ¡Ahora vas a ver!
- 025 EFECTO: (PASOS DE HOMBRE QUE SE AVALANZA
GOLPES)
- 026 MARCO: ¡Suélteme viejo imbécil!....;suélteme
le digo!
- 027 JORGE: ¡Te voy a matar!
- 028 EFECTO: UN BALAZO
- 029 JORGE: ¡Marco!
- 030 EFECTO: (UN CUERPO CAE AL PISO DESPLOMADO)
- 031 MUSICA: (MUSICA DRAMATICA ENTRA ARRIBA. SE
MANTIENE Y BAJA A FONDO HASTA
DESAPARECER)

EJEMPLO

Guión dramático de radio

PROGRAMA O SERIE: LA SEÑORITA CORA (FRAGMENTO)
GUION: ALEJANDRA ESPINOSA, BASADO EN EL
CUENTO HOMONIMO DE JULIO CORTAZAR
DURACION: 15'
FECHA: MAYO DE 1993

001 EFECTO: (SONIDO DEL ESTACIONAMIENTO DEL
SERVICIO DE URGENCIAS DE UN HOSPITAL.
SIRENAS DE AMBULANCIAS)

002 PARAMEDICO: ¡Llévenlo rápido a la sala de
urgencias!

003 OPERADOR: (SONIDO DE PUERTAS AUTOMATICAS QUE SE
ABREN. EN SEGUNDO PLANO SE ESCUCHA EL
MURMULLO DE LA GENTE QUE SE ENCUENTRA
EN LA SALA DE URGENCIAS)

004 DOCTOR: ¿Qué le sucede al muchacho?

005 LETICIA: Tiene dos días quejándose de dolor de
estómago. (PAUSA. ANGUSTIADA) ¡Por
favor doctor, dígame qué tiene mi
niño!

006 DOCTOR: No puedo darle un diagnóstico hasta
que no haga una serie de estudios,
señora. (PAUSA) ¡Cora! hágame el
• favor de hacerle al paciente una
biometría hemática, pruebas de
funcionamiento hepático y un tele de
tórax.

007 CORA: Enseguida doctor.

(CONTINUA)

- 008 LETICIA: ¿Qué tiene mi hijo doctor, por qué se lo llevan?
- 009 DOCTOR: No se preocupe antes de tiempo señora. En cuanto estén los estudios sabremos qué tiene el joven. Ahora pasen a la recepción para dar los datos del paciente. Cuando sepa los resultados los llamaré.
- 010 LETICIA: Está bien doctor. ¡Vamos Jorge! ¿qué no oíste?
- 011 JORGE: Sí mi amor pero cálmate. Con angustiarte no ganas nada...
- 012 OPERADOR: (MEZCLAR RUIDO DE LA SALA DE URGENCIAS EN PRIMER PLANO CON MUSICA AMBIENTAL EN SEGUNDO PLANO)
- 013 DOCTOR: Señores, Pablo tendrá que permanecer internado.
Lo operaremos mañana a primera hora.
- 014 LETICIA: ¿Qué tiene doctor? ¿Es muy grave?
- 015 DOCTOR: Mire señora: su hijo presenta un cuadro...
- 016 OPERADOR: (FADE OUT DE LA VOZ DEL DOCTOR HASTA QUE SE DEJA DE ESCUCHAR LO QUE DICE. ENTRE MUSICA AMBIENTAL A PRIMER PLANO. SE MANTIENE UN SEGUNDO Y BAJA A FONDO)
- 017 CORA: (AMABLE PERO FIRME) Lo siento señora Urquiza pero no puede pasar la noche en la habitación. Si lo desea, puede quedarse en la sala de espera pero no se lo recomiendo. Hay mucho ruido.

(CONTINUA)

- 018 LETICIA: (ANGUSTIADA) ;Pero Pablo no se puede quedar solo! ¿Que tal si se pone peor?
- 019 CORA: Con su permiso señora, tengo que ver a mis pacientes.
- 020 EFECTO: (SE ABRE UNA PUERTA Y SE CIERRA PERMANECE EL SONIDO DE MUSICA AMBIENTAL)
- 021 LETICIA: ¿Pero qué se cree esta mocosa? A mí me recomendaron este hospital porque es uno de los mejor atendidos. ¿Me estás oyendo Jorge?
- 022 JORGE: Sí Leticia, pero qué le vas a hacer. Aquí no te puedes quedar. Ya ves lo que dijo la enfermera.
- 023 LETICIA: No, esto no se puede quedar así. No voy a permitir que una muchachita con ínfulas de grande me venga a decir que no me puedo quedar con mi niño.
- 024 JORGE: (FASTIDIADO) Leticia, Pablo tiene 15 años.
- 025 LETICIA: Sí pero como quiera, el pobre no sabe nada de la vida. Además, ha de estar muerto de miedo pensando en que va a pasar la noche solo.
- 026 OPERADOR: (FADE OUT DE LA MUSICA AMBIENTAL HASTA QUEDAR EN COMPLETO SILENCIO)
- 027 PABLO: (PENSANDO) Bueno, si mamá no se puede quedar a dormir conmigo, ni modo. ¡La pobre ha de estar pensando que me muero del miedo! Pero ya es tiempo de que duerma solo. Ya no soy un niño...
- 028 EFECTO: (SE ABRE Y SE CIERRA LA PUERTA)

(CONTINUA)

- 029 CORA: Buenas noches, ¿Cómo se siente el
enfermito?
- 030 PABLO: (SACADO DE GOLPE DE SUS PENSAMIENTOS)
Estee...;Bien!
- 031 CORA: Vamos a ver ¿cómo te llamas?
- 032 PABLO: Pablo. Pablo Urquiza.
- 033 CORA: ¿Cuántos años tienes Pablo?
- 034 PABLO: Quince.
- 035 CORA: Muy bien, Pablo. Yo soy la señorita
Cora, la enfermera que te va a cuidar.
¿Estás nervioso?
- 036 PABLO: (FINGIENDO) ¿YO? para nada.
- 037 CORA: No te preocupes. Mira: mañana a primera
hora el doctor Gámez te operará.
(PAUSA. DIVERTIDA) ;Pero quita esa
cara, hombre! que tu operación es muy
sencilla y el doctor es uno de los
mejores cirujanos del hospital.(AMABLE)
Ya verás que todo va a salir muy bien.
- 038 PABLO: (VACILANTE) Entonces su nombre es Cora,
¿verdad?
- 039 CORA: (SERIA) Señorita Cora.
- 040 PABLO: (NERVIOSO) Bueno, es que usted es tan
joven que pensé...(PAUSA) Bueno, Cora
es un bonito nombre.
- 041 CORA: Ahora trata de dormir y no estés
pensando en tu operación.
- 042 EFECTO: (SONIDO DEL CARRITO DE LAS MEDICINAS
QUE AVANZA HACIA LA PUERTA)
- 043 EFECTO: (SE ABRE Y SE CIERRA LA PUERTA)

(CONTINUA)

- 044 PABLO: (PENSANDO) Yo sólo quería decirle que era tan joven que me gustaría llamarla Cora. Pero ahora que se enojó ya no se lo podré decir. (PAUSA). De seguro está resentida conmigo porque escuchó lo que dijo mamá.
- 045 EFECTO: (SE ABRE LA PUERTA)
- 046 PABLO: (FINGIENDO VOZ DE ADULTO) ¿Qué se le ofrece?
- 047 CORA: Olvidé mi pluma.
- 048 EFECTO: (PASOS QUE SE ACERCAN)
- 049 CORA: (TRANQUILIZANDOLO) No te aflijas Pablito. Tu operación es cosa de nada. Ya verás cómo todo sale bien.
- 050 PABLO: (DETRAS DE LAS SABANAS) Puedo llamarla Cora, ¿verdad?
- 051 CORA: (FIRME) Señorita Cora.
- 052 PABLO: (MOLESTO) Si yo estuviera sano, a lo mejor me trataba de otra forma.
- 053 CORA: Buenas noches.
- 054 PABLO: Y no soy Pablito. Me llamo Pablo.
- 055 EFECTO: (PASOS QUE SE ALEJAN)
- 056 EFECTO: (SWITCH DE LUZ QUE SE APAGA. SE CIERRA LA PUERTA)
- 057 PABLO: (LLORANDO) Me llamo Pablo...
- 058 OPERADOR: (FADE OUT DEL LLANTO DE PABLO HASTA QUE SE DEJA DE ESCUCHAR)
- 059 EFECTO: (MUSICA DE CAFETERIA SUBE A PRIMER PLANO. SE MANTIENE UN SEGUNDO ARRIBA Y SE MEZCLA CON RUIDO AMBIENTE DE CAFETERIA QUE ENTRA EN SEGUNDO PLANO)
(...)

(CONTINUA)

El guión dramático de televisión

En los primeros años de la televisión, cuando la mayor parte de su producción se hacía en vivo, todos los guiones, incluyendo los de programas dramatizados, se escribían divididos en dos columnas: la izquierda para lo que se iba a ver (VIDEO) y la derecha para la que se iba a oír (AUDIO).

El formato de dos columnas es muy útil en la realización de guiones para documentales, reportajes, programas educativos, comerciales y otros proyectos que requieran narración.³ Aunque este formato proporciona al lector un sentido de simultaneidad entre imagen y audio, su redacción es muy incómoda para los guiones dramáticos. En el formato de dos columnas hay que calcular el ancho de cada columna para que la redacción no interfiera entre una y otra. En la práctica, esto puede convertirse en una pesadilla para el guionista. Además, el formato de dos columnas deja muy poco espacio para hacer anotaciones de producción y otras notas de última hora.

Lo anterior trajo como resultado el desarrollo de un formato de guión más sencillo: el NBC estándar, llamado así porque fue desarrollado en la cadena de televisión norteamericana NBC (Nacional Broadcasting Company). El formato NBC estándar es muy apropiado para guiones dramáticos de televisión, en los que la simultaneidad entre imagen y audio no es tan necesaria como en otro tipo de programas. Visualmente, este formato es muy parecido al formato de guión dramático de cine, aunque presenta diferencias importantes en su redacción.

En nuestro país es común la utilización del formato de dos columnas para la realización de guiones de telenovelas y series cómicas. Las características específicas de este formato están explicadas en la siguiente sección (El guión informativo). Sin embargo, queremos subrayar las desventajas de ese formato en la realización de guiones dramáticos. El uso del formato NBC estándar representa una excelente alternativa porque está diseñado tomando en cuenta las características específicas de los programas dramáticos de televisión.

Características básicas de estructura del guión dramático de televisión

1. En términos de producción, podemos encontrar programas dramáticos de televisión realizados con técnicas de cine (películas para televisión, series filmadas, videos musicales) y programas realizados con técnicas de video o de transmisión en vivo (telenovelas, series grabadas). Los primeros se realizan, por lo general, a partir de guiones con formato de cine. Los segundos utilizan guiones con formato de televisión.
2. La razón principal de las diferencias citadas en el punto anterior es de carácter estructural. Los programas filmados utilizan un mayor número de escenas (sets o locaciones) en su producción, porque no están limitados a un estudio de filmación donde tengan que construir todos los lugares de la acción. Los

³ Richard A Blum, *Televisión writing*. New York, Hasting House Publishers, 1980, p. 129.

programas grabados se producen en su mayoría en un solo estudio donde se construyen todos los sets del programa.

3. Los programas grabados tienden a utilizar un menor número de escenas porque la cantidad de lugares que se pueden construir en un estudio es limitada.
4. Lo anterior implica que un guión de televisión, con formato NBC estándar, tiene en general menos escenas que un guión de cine, aunque estas escenas tienden a ser más largas.
5. A diferencia del cine, en televisión el diálogo tiene mayor valor como fuente de información. Esto es una de las razones para que las escenas de un programa dramático de televisión tiendan a ser más dialogadas que las escenas de una película. Como consecuencia, las escenas del drama televisivo suelen ser más largas. Recuerda que una escena dialogada consume más tiempo que una escena de pura acción física.
6. La estructura dramática de las historias escritas para televisión debe construirse mediante capítulos y actos (ver Capítulo 3: La estructura dramática y el medio). El guionista debe siempre tomar en cuenta la naturaleza fragmentada del drama televisivo.
7. El guión dramático de televisión, como el de cine, se estructura y se escribe por escenas. Además, el guión dramático de televisión se estructura y se escribe por actos.
8. Cada escena debe contener tres elementos básicos:
 - a) Descripción breve del lugar y personajes.
 - b) Descripción breve de la acción.
 - c) Diálogos.

En otras palabras: lo que se ve, lo que sucede y lo que se dice.

9. La descripción del lugar debe ser más concisa que en el guión de cine.
10. La descripción de los personajes y de la acción también deben ser muy concisas.
11. El diálogo es lo más importante de la escena porque es el principal motor de la acción. Los diálogos deben ser claros, cortos y deben cumplir con las dos funciones de todo diálogo bien escrito: proporcionar información y caracterizar al personaje.
12. El guión dramático de televisión tiende a ser todavía menos técnico que el guión de cine. Las indicaciones de tomas específicas, ángulos de cámara y sonido sólo se hacen cuando el guionista cree que es necesario destacar un aspecto específico del desarrollo de la historia. Sin embargo, la mayoría de estas decisiones las toma el productor o el director del programa.

Características básicas de formato del guión dramático de televisión

1. En el formato NBC estándar de guión dramático de televisión todo se escribe a doble espacio. Este formato es más espacioso que el formato de cine, lo cual facilita hacer anotaciones al productor o director del programa.
2. Cada hoja y media del guión en este formato equivale aproximadamente a un minuto de tiempo al aire. Se debe escribir en hojas tamaño carta, de preferencia blancas, por un solo lado.
3. La portadilla del guión debe contener los datos esenciales del mismo: nombre del programa, o serie; nombre específico del capítulo (si lo tiene); número M capítulo o emisión; duración aproximada; nombre del guionista; versión del guión (PRIMER BORRADOR, SEGUNDO BORRADOR, GUIÓN FINAL); datos del guionista (dirección, teléfono, etcétera); lugar y fechas de transmisión y grabación del programa.
4. El formato NBC estándar se caracteriza porque todas las indicaciones van en una sola columna que ocupa dos tercios del ancho de la hoja, a partir del margen izquierdo. El tercio derecho de la hoja queda libre para las anotaciones de producción.
5. Se debe dejar un margen izquierdo de 2.5 cm en las páginas donde se va a escribir. El margen derecho debe estar a la altura de los 14 cm para lograr una columna de texto que abarque dos tercios del ancho de la hoja. Los márgenes superior e inferior se colocan a 2 cm.
6. En la primera hoja se vuelve a escribir el **NOMBRE DEL PROGRAMA**, con mayúsculas y subrayado, inmediatamente debajo del margen superior, en el centro de la hoja.
7. En seguida se deja un espacio doble y se escribe de nuevo, con mayúsculas y minúsculas y entre comillas, el nombre del capítulo (o el número de éste si el capítulo no tiene un nombre), en el centro de la hoja.
8. A continuación se deja un espacio doble y junto al margen izquierdo se escribe, con mayúsculas y subrayado, la indicación **ACTO 1**, que indica el inicio del primer acto del programa.
9. En el siguiente renglón y junto al margen izquierdo se escribe, con mayúsculas y subrayada, la indicación **ESCENA 1**, que indica el inicio de la primera escena del primer acto del programa.
10. En el siguiente renglón y junto al margen izquierdo se escribe, con mayúsculas y subrayada, la indicación **FADE IN**, la cual es un convencionalismo que indica el inicio de un guión televisivo.
11. Si el programa o capítulo inicia con música o con un sonido específico, en el siguiente renglón y junto al margen izquierdo se escribe, con mayúsculas y subrayada, la indicación necesaria. Por ejemplo: **MÚSICA: DE FIESTA**. Si no es este el caso, el capítulo inicia con el **ENCABEZADO DE LA PRIMERA ESCENA**.

12. En el siguiente renglón y junto al margen izquierdo se escribe con mayúsculas y subrayado el ENCABEZADO DE LA PRIMERA ESCENA. Este encabezado consta de tres elementos:

- a) Indicación que señala si la escena sucede en interior o exterior. En el primer caso se escribe la palabra INTERIOR o la abreviatura ¡NI; en el segundo, la palabra EXTERIOR o la abreviatura EXT.
- b) Identificación breve del lugar donde se desarrolla la acción: PARQUE, RECÁMARA DE LUIS, IGLESIA, etcétera.
- c) Identificación del tiempo en el que transcurre la escena: DÍA o NOCHE. Indicaciones muy específicas como AMANECER o SEIS DE LA MAÑANA sólo se utilizan si es importante que la escena tenga lugar en un tiempo preciso.

La escena no se numera en este renglón porque ya está numerada tres renglones antes.

13. Se deja un espacio doble y a continuación se escribe el primero de los bloques de indicaciones y descripción de escena. Estos se escriben con mayúsculas, a todo lo ancho de la columna, a partir del margen izquierdo y a doble espacio. Frecuentemente, estos bloques se escriben entre paréntesis.

14. Los diálogos y las indicaciones de cómo deben decirse éstos (acotaciones de dirección) se escriben en una columna angosta, de aproximadamente dos pulgadas de ancho, colocada en el centro de la columna principal. La columna se encabeza con el nombre del personaje escrito con mayúsculas.

15. Debe existir una separación clara entre los bloques de indicaciones y descripción de escena y el diálogo, con el fin de que el guión se lea con mayor claridad. De esta manera el diálogo y la acción no se confunden y ambos fluyen suave y claramente. Además, a la hora de usar el guión, cada persona involucrada en la producción (director, actores, técnicos, etc.) puede enfocar su atención a lo que más le interesa, sin tener que buscar entre los renglones.

16. Es muy importante no cortar las palabras que se escriben a cada cambio de renglón o de hoja. Es preferible dejar un espacio vacío a dejar una palabra cortada.

17. Si una escena o diálogo continúan en la siguiente hoja, sólo se escribe la palabra (CONTINÚA), en mayúsculas y entre paréntesis, sobre el margen superior izquierdo de la siguiente hoja. Esta indicación no se repite en la hoja inconclusa.

18. Si la escena o diálogo terminan al final de la hoja, no se debe poner la palabra (CONTINÚA) en la hoja siguiente.

19. Todas las páginas se numeran en el margen superior derecho, a partir de la segunda hoja.

20. Al finalizar el guión se escribe, con mayúsculas y subrayada, la palabra FIN o FADE OUT en el margen inferior derecho de la última hoja del guión.

21. Se escriben a renglón seguido y a doble espacio:

- a) Los bloques de indicaciones y descripciones de escena.
- b) Los diálogos.

22. Se escriben con mayúsculas y minúsculas (altas y bajas):

- a) El título del capítulo (si lo tiene), en el segundo renglón de la primera hoja.
- b) Los diálogos.
- c) Las indicaciones de cómo deben decirse los diálogos (acotaciones de dirección).

23. Se escribe con mayúsculas:

- a) Todo lo demás.

24. Se subrayan:

- a) El título del programa (sólo en la primera hoja).
- b) La indicación ACTO I, ACTO II, etcétera.
- c) La indicación ESCENA 1, ESCENA 2, etcétera
- d) La indicación FUNDIDO DE APERTURA o FADE IN.
- e) Los encabezados de cada escena (INTERIOR/EXTERIOR - LUGAR - DÍA/NOCHE).
- f) La indicación FIN, o FADE OUT, al final del guión.

25. Se escriben entre paréntesis:

- a) Los bloques de indicaciones y descripción de escena (opcional).
- b) Las indicaciones de cómo deben decirse los diálogos (acotaciones de dirección).
- c) La indicación (CONTINÚA), que indica que la escena continúa de la hoja anterior.

26. El tipo de letra que se debe utilizar es el que posee una máquina de escribir normal. Si se utiliza una computadora con procesador de palabras (Microsoft WordTM, MacWriteTM o equivalente) es recomendable utilizar letra tipo Courier de 12 puntos.

A continuación presentamos un ejemplo práctico de formato de guión dramático de televisión. Toma en cuenta todas las indicaciones que aparecen en el formato. Estas te pueden resolver dudas específicas sobre la redacción del guión.

Después del formato encontrarás un ejemplo de guión dramático de televisión: un fragmento del guión Campanadas a la medianoche⁴, original de Sandra González.

⁴ *Guión original de Sandra González, escrito en diciembre de 1992-Reproducido con permiso de la*

Título del programa
o serie, en mayúsculas
y subrayado.



FORMATO "NBC ESTANDAR" DE GUION
DRAMATICO DE TELEVISION



"Nombre del capítulo"

por

Nombre del guionista

Si el capítulo
tiene un nombre
específico.

Pueden ser
fechas distintas.

PRIMER BORRADOR
Fecha de transmisión
Fecha de grabación



Datos del guionista

FORMATO "NBC ESTANDAR" DE GUION DRAMATICO
DE TELEVISION

"Nombre del capítulo"

Los títulos del programa o serie y del capítulo se vuelven a escribir aquí.

La estructura dramática de un programa de televisión se divide en actos (ver el capítulo 3).

ACTO I

ESCENA 1

FADE IN:

MUSICA: TEMA DEL PROGRAMA

INT. - CUARTO DE HOTEL - DIA

Las escenas se indican de esta manera.

Las indicaciones de música y/o efectos sonoros y las identificaciones o encabezados de escenas van subrayados pero no entre paréntesis.

(NOTARAS QUE EL ENCABEZADO VA SUBRAYADO. ESTO ES DEBIDO A QUE TODO VA EN MAYUSCULAS. NO ES NECESARIO ESCRIBIR COMPLETO "INTERIOR" O "EXTERIOR", SE PUEDE ABREVIAR "INT." O "EXT.")

Los paréntesis son opcionales.

ANGULO SOBRE LA CAMA

(TODA LA INFORMACION VISUAL NECESARIA VA ENTRE PARENTESIS Y A DOBLE ESPACIO. ENTRE LOS PARENTESIS SE DEBE DESCRIBIR LA IMAGEN, LA ACCION Y LAS CARACTERISTICAS DE LOS PERSONAJES).

Una forma de indicar un nuevo ángulo.

Una separación amplia entre el bloque de indicaciones y la columna de diálogo.

[

ALFREDO

El diálogo va en minúsculas, centrado bajo el nombre del personaje y a doble espacio. Esto le da espacio al director para hacer anotaciones en el guión.

El nombre del personaje va en mayúsculas, centrado sobre la columna del diálogo.

El diálogo va a doble espacio y con mayúsculas y minúsculas.

(CONTINUA)

Se pone sólo si la acción viene de la página anterior.

LINDA

(Sonriendo)

También permite al actor y al productor, encontrar las líneas rápidamente.

(SE DEBEN INCLUIR TODAS LAS REACCIONES QUE LOS PERSONAJES PUEDAN TENER HACIA EL DIALOGO ANTERIOR, EN ESTE ESPACIO)

Este bloque indica una reacción al diálogo anterior. Por eso no va separado.

CLOSE UP - ALFREDO

(AQUI ES DONDE SE DESCRIBE LA FORMA EN QUE SE VE EL PERSONAJE EN UNA SITUACION DADA. ¿COMO SE SIENTE EN ESTE MOMENTO DE LA ESCENA? DEBE SER CONGRUENTE CON SU LINEA DE ACTUACION.)

Una manera de indicar una toma específica.

TOMA ABIERTA DE LA CAMA

(HAY QUE TRATAR DE NO "SOBREDIRIGIR" LA ESCENA CON DEMASIADAS INDICACIONES DE CAMARA. ESTA ES RESPONSABILIDAD DEL DIRECTOR, NO DEL GUIONISTA. NO HAY NECESIDAD DE ESPECIFICAR: "MEDIUM SHOT", "PANEOS", "TRAVELLING". LAS POCAS INDICACIONES DE CAMARA QUE SE HAGAN DEBEN TENER UN SIGNIFICADO IMPORTANTE PARA LA ACCION.)

El guionista puede sugerir nuevos ángulos pero sin "sobredirigir".

(CONTINUA)

ALFREDO

Algunos guionistas de televisión utilizan el formato de dos columnas (explicado en la Sección II: El Guión Informativo) para escribir guiones dramáticos, porque este formato separa las indicaciones de audio y video en dos columnas.

CU de Alfredo (1)
(lista cámara 2)
(lista música)
 1 zoom in lento a CU
 2 zoom back

LINDA

Esto no es necesario en los dramas televisivos, pues no se necesita un sentido de simultaneidad entre imagen y sonido.

FS cuarto (2)

ALFREDO

Además el formato "NBC Estándar" proporciona espacio suficiente para que el director haga sus anotaciones.

Estos son ejemplos de cómo podría hacer sus anotaciones en el guión el director de cámaras para especificar tomas. El espacio del formato proporciona amplitud para hacer anotaciones de todo tipo.

(CUANDO TERMINES TU ESCENA, TRATA DE SALIR CON UNA REACCION O TOMA A ALGO IMPORTANTE.)

DISOLVENCIA A:

Una manera de hacer la transición a otra escena.

ACTO IESCENA 2INT. - LOBBY DEL HOTEL - DIA

(ESTA ES OTRA ESCENA. DE NUEVO SE DESCRIBE BREVEMENTE EL LUGAR, SE DEFINE LA ACCION VISUALMENTE Y SE DESCRIBEN LOS PERSONAJES. ASEGURATE DE ESTABLECER QUIENES SON Y QUE HACEN.)

Como el número de escenas tiende a ser limitado, cada escena se destaca de manera particular.

(CONTINUA)

ALFREDO

(ENCENDIENDO UN CIGARRO)

El diálogo debe ser concreto e ir "al grano". No te preocupes si no se lee gramaticalmente correcto. Acuérdate de que la gente habla de manera coloquial. Estás escribiendo para que alguien lo diga, no para ser leído. Los personajes deben "sonar" como personas de carne y hueso.

Las indicaciones de actuación deben ser breves.

LINDA

(TRATANDO DE OCULTAR SUS CELOS)

No olvides que los personajes reaccionan a todo lo que ven y oyen. Así no digan nada, deben mostrar una reacción. Esto crea las motivaciones e intenciones de los personajes.

Las actitudes pueden sugerirse aquí.

La música y los efectos sonoros se indican aparte del bloque principal de indicaciones de escena.

MUSICA SUBE: SI HAY MUSICA O EFECTOS DE SONIDO, ESTA ES LA MANERA EN QUE SE ESCRIBEN. NO VAN ENTRE PARENTESIS.

Si el diálogo fue interrumpido hay que indicarlo.

LINDA

(Continúa el diálogo)

Me encantaría oír tu estéreo, ¿puedo?
(ALFREDO SONRIE).

Indica que la imagen desaparece.

EFECTO: CORCHO DE BOTELLA DE CHAMPAN
FADE OUT:

El Acto I abarca desde el inicio de la acción hasta el final del punto intermedio.

FIN DEL ACTO IMUSICA: TEMA DEL PROGRAMA

FIN Última indicación.

EJEMPLO

Guión dramático de televisión

CAMPANADAS A LA MEDIANOCHE

por

Sandra González

GUIÓN FINAL

Diciembre de 1992

CAMPANADAS A LA MEDIANOCHE

ACTO I

ESCENA 1

FADE IN:

EXT. - PATIO DEL RECLUSORIO – NOCHE

(ANDREA, UNA JOVEN RECLUSA, ESTA SENTADA SOBRE UNA PIEDRA JUGANDO CON UNA PELOTA DE GOMA. VARIAS RECLUSAS JUEGAN BASQUETBOL. DE REPENTE, EN LA CANCHA, SE DESATA UNA PELEA ENTRE DOS RECLUSAS. ANDREA DEJA LA PELOTA Y VOLTEA A VERLAS. LAS DEMAS MUJERES RODEAN A LAS QUE SE PELEAN. LLEGA UNA CELADORA.)

CELADORA

(TOCANDO UN SILBATO)

¡Basta!

(LA CELADORA LAS SEPARA.)

CELADORA

(CONTINUA)

¡Es el colmo! ¡Se portan
como animales! Van a ver lo
que les espera. ¡Ándenle, caminen!

(LA CELADORA LAS LEVANTA Y LAS EMPUJA HACIA EL EDIFICIO DE LADRILLOS QUE ESTA JUNIO A LA CANCHA.)

ANGULO SOBRE ANDREA

(OTRA RECLUSA JOVEN, MARCELA, SE SIENTA JUNIO A ANDREA.)

ANDREA

(CANSADA)

Ya no aguanto ni un
minuto más aquí.

MARCELA

Ten paciencia. Apenas llevas
un año. Pronto te acostumbrarás.

ANDREA

¿Pero es que no entiendes?
Estoy harta de este maldito lugar.
¡Desde niña vivo la misma miseria!
¡Estoy harta!

MARCELA

Olvídate de eso. Es lo
único que puedes hacer
para evitar más sufrimiento.

(UNA DE LAS RECLUSAS PASA FRENTE A ANDREA Y SE LA QUEDA MIRANDO FIJAMENTE.)

ANDREA

(ENOJADA)

¿Y ahora tú que me ves?
;Anda, lárgate!

(LA RECLUSA SE VA.)

ANDREA

(A MARCELA)

Ya me tiene cansada. No se qué
se trae conmigo. Nomás se me
queda viendo como idiota.

MARCELA

Se me hace que le gustas...

ANDREA

¡Pues que ni crea que se
le va hacer! ¡Nomás eso me
faltaba! Andar haciendo
cochinadas...

(ANDREA AGACHA LA CABEZA Y SE TOMA EL CABELLO CON LAS MANOS. POR
UN INSTANTE PERMANECE EN SILENCIO Y LUEGO SE LEVANTA DECIDIDA.)

ANDREA

Marcela. Me escapo esta noche.

MARCELA

¡Pero estás loca, Andrea!
No va a resultar... Ya lo
intentaste la otra vez y lo
único que conseguiste fue
una semana en la celda de
castigo.

ANDREA

No importa. Prefiero eso.

MARCELA

¿Y qué piensas hacer?

ANDREA

Esta vez lo he planeado mejor.
Hay un túnel que sale al
patio, por la pared de enfrente.

MARCELA

Andrea, eso es muy peligroso.
Te pueden matar si te ven.

ANDREA

(SONRIENDO)

No te preocupes. Esta vez no
puedo fallar.

(ANDREA SE LEVANTA.)

ANDREA

(BAILOTEANDO POR EL PATIO)

¡Esta vez voy a ser libre!

SUENA UNA CAMPANA.

MARCELA

Andale, vamos a cenar.

ANDREA

(ECHANDO UNA MIRADA AL PATIO)

Mi última cena en
este cochino lugar.

(MARCELA LA MIRA PREOCUPADA. CAMINA JUNTO A ANDREA PARA UNIRSE A
LA FILA DE RECLUSAS QUE VAN HACIA EL COMEDOR .)

CORTE A:

ACTO I

ESCENA 2

INT. - COMEDOR - NOCHE

(LAS RECLUSAS ENTRAN AL COMEDOR. ANDREA SE VUELVE A ENCONTRAR
CON LA RECLUSA QUE SE LA QUEDO MIRANDO FIJAMENTE. LO VUELVE A
HACER.)

ANDREA

(ENOJADA)

¿Qué quieres? ¡Ya te dije
que me dejes en paz!

(LA RECLUSA SE VOLTEA Y SE FORMA EN UNA FILA. ANDREA SE FORMA
VARIOS LUGARES MAS ATRAS: OTRA RECLUSA TRATA DE METERSE EN LA
FILA.)

ANDREA

(GRITANDO)

¿Adónde crees que vas?

MARCELA

(A ANDREA)

Deja ya de gritar que
vas a armar un alboroto.

ANDREA

¡No me importa! Esta jija de su tal por cuál no se va a meter en la fila...

(LLEGA DE NUEVO LA CELADORA.)

CELADORA

(A ANDREA)

A ver, a ver, ¿qué tanto gritas?

ANDREA

¡Pos ésta que se quiso meter así porque sí!

CELADORA

Mira Andrea, ya me tienes
cansada con tus remilgos
y tus escándalos. Otra vez
que te oiga gritando y...

ANDREA

(INTERRUMPIENDOLA)

¿Y qué?

(ANDREA DA UN PASO HACIA LA CELADORA, PERO MARCELA LA DETIENE POR
EL BRAZO.)

MARCELA

(A LA CELADORA)

Discúlpela, es que anda
malita... Usted sabe.

(ANDREA SE DETIENE UN MOMENTO Y AGACHA LA CABEZA. LA FILA AVANZA
HACIA LA BARRA. ANDREA Y MARCELA AVANZAN JUNTO CON LA FILA.)

El storyboard

El storyboard es una herramienta útil para la elaboración de guiones, tanto del género dramático como del género informativo. Consiste en una serie de pequeños dibujos ordenados en secuencia de las acciones que se van a filmar o grabar, de manera que la acción de cada escena se presenta en términos visuales.

El storyboard ayuda a visualizar las ideas del guionista y es muy utilizado en la producción de anuncios comerciales, videoclips, audiovisuales de transparencias y películas con diseños visuales muy elaborados. Se utiliza muy poco en la producción de programas dramáticos de televisión. Aunque parezca extraño, es una herramienta muy útil en la elaboración de historias dramáticas y anuncios comerciales para radio. Ayuda a que los elementos aurales se visualicen y se combinen de una mejor manera.

En el storyboard, cada dibujo va acompañado de un comentario descriptivo de la acción, narración o diálogo. El producto final es muy parecido a una tira cómica, con viñetas individuales que presentan las imágenes importantes del desarrollo de la historia.

El nivel de complejidad del storyboard varía de los dibujos más rudimentarios, hasta los más elaborados. Se puede hacer utilizando fotografías, recortes de revistas, transparencias y, en general, cualquier material visual. Puede diseñarse a lápiz, a tinta, a color o en blanco y negro. La calidad artística es lo de menos, aunque algunos storyboards llegan a ser verdaderas obras de arte del diseño. El objetivo siempre debe ser el mismo: visualizar una historia a través de imágenes unidas en secuencia.

Las mejores razones para elaborar un storyboard son las siguientes:

- 1) A veces, los productores de películas, videoclips o programas de televisión y los clientes para quienes se realizan anuncios comerciales, documentales o audiovisuales tienen dificultades para visualizar la acción cuando leen un guión. El storyboard les permite observar el desarrollo de la historia.
- 2) El storyboard permite al guionista ubicar precisamente el efecto que quiere, haciendo sus indicaciones en dibujos, en lugar de complicarse traduciendo imágenes en palabras.
- 3) En ocasiones, incluso los más expertos guionistas tienen dificultad para saber si una acción dada se traducirá bien del guión a la escena. El storyboard les permite saberlo con certeza, los fuerza a mostrar en lugar de explicar lo que quieren decir.

En pocas palabras, el storyboard es un excelente método para adiestrarse en el pensamiento visual.

La realización de storyboards es importante porque puede representar una ayuda extra para el guionista. Sin embargo, ocasionalmente puede ser un trabajo muy lento. Es útil emplearlo sólo cuando las necesidades de producción así lo demanden, o cuando existan problemas para visualizar adecuadamente una acción.

Características básicas de estructura del storyboard

1. El storyboard está formado por viñetas o cuadros en los que se dibujan las imágenes más importantes de la acción.
2. Normalmente, estas imágenes corresponden a planos o tomas específicas de cada escena, determinados por el realizador del storyboard con base en emplazamientos o posiciones de cámara específicos. Esto significa que el dibujante debe poseer un conocimiento básico del lenguaje visual de cine y televisión, en lo referente a planos, emplazamientos y movimientos de cámara.
3. Existen infinidad de variantes en la ordenación de las viñetas. Algunos storyboards se leen de arriba hacia abajo; otros presentan una lectura de izquierda a derecha. Lo recomendable es diseñarlo tomando en cuenta que la cultura occidental nos ha acostumbrado a leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
4. Debajo de cada viñeta se escribe brevemente la siguiente información:
 - a) Número de la escena.
 - b) identificación de la escena.
 - c) Número del plano o imagen dentro de la escena.
 - d) Breve descripción de la acción.
 - e) Breve descripción del audio (diálogo, música y/o sonidos)
 - f) Observaciones técnicas (opcional).

Como el espacio debajo de cada viñeta es muy pequeño, las descripciones deben ser muy breves.

5. Entre una viñeta y otra, se indica la manera en que se dará la transición entre imágenes. Estas transiciones pueden ser:
 - a) Por corte directo.
 - b) Por movimiento de la cámara o del lente de la cámara (zoom).
 - c) Por disolución entre una imagen y otra.

Características básicas de formato del storyboard

1. El tamaño de las viñetas debe ser proporcional al formato de pantalla utilizado en la producción final. Los trabajos hechos para televisión, producidos en cine o video (videoclips, anuncios comerciales) y los audiovisuales con transparencias utilizan el formato denominado académico que tiene una proporción de tres tantos de altura por cuatro de ancho (3 x 4 ó 1.33: 1).

Los trabajos hechos para cine pueden variar de proporción según el formato de película o de proyección que se utilice. La película de super 8 mm y la de 16 mm

utilizan el formato de 1.33:1. Para la película de 35 mm (cine comercial profesional) existen los siguientes formatos:⁵

- a) Widescreen o Pantalla Ancha (1.85:1). Es la norma comercial en la actualidad.
- b) CinemaScope (2.35:1). Antiguamente este formato variaba de 2.55:1 a 2.66:1.
- c) Panavision (2.4:1).
- d) Super Panavision 70 (2.35:1).
- e) Super 35 (varía de 1.85:1 a 2.35:1).
- f) VistaVision (varía de 1.66:1 a 2:1).

Para la película de 70 mm, de uso especial para grandes producciones, existen los siguientes formatos:

- a) Super Panavision 70 (2.2:1).
- b) Ultra Panavision 70 (2.75:1).

2. Una vez determinado el orden de lectura del storyboard (de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo) este se debe mantener hasta el final.
3. Aunque existe un sinnúmero de formas para indicar la transición entre las imágenes de un storyboard, la siguiente nomenclatura puede resultar sencilla de utilizar:
 - a) Las transiciones por corte directo no se indican.
 - b) Las transiciones por movimiento de cámara laterales (travelling, paneo) o verticales (tilt) se indican con una flecha dirigida hacia donde va el movimiento (de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba).
 - c) Las transiciones por movimiento de cámara hacia o desde el tema (dolly in, dolly out) se indican con una flecha diagonal, dirigida hacia donde va el movimiento.
 - d) Las transiciones por movimiento del lente de la cámara (zoom) se indican con cuatro flechas dibujadas dentro de la viñeta, todas dirigidas hacia donde va el movimiento (hacia dentro de la imagen o desde dentro de la imagen).
 - e) Las transiciones por disolución entre una imagen y otra se indican con dos líneas curvas cruzadas en x.

⁵ Leonard Makin, *Leonard's Maltin movie and video guide 1994*. New York, Penguin Books, 1993, pp. 1554-1555.

A continuación presentamos un ejemplo práctico de formato de storyboard. Toma en cuenta todas las indicaciones que aparecen en el formato. Estas te pueden resolver dudas específicas sobre la redacción del guión.

Después del formato encontrarás el ejemplo de storyboard⁶ de la historia Testigo inesperado⁷, escrita por Dinorah Cortinas.

⁶ *Storyboard realizado por Nicolás Frausto, en septiembre de 1993. Basado en los dibujos originales de Dinorah Cortinas, realizados en noviembre de 1991.*

⁷ *Historia de Dinorah Cortinas, basada en una idea del Lic. Jesús Torres, escrita en noviembre de 1991. Reproducida con permiso de la autora.*

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: En todas las hojas se debe escribir el título del proyecto.

En las viñetas se deben dibujar sólo las imágenes más importantes de la acción. El tamaño de las viñetas debe ser proporcional al formato de pantalla que se vaya a utilizar.

ESC: 1 IDENT. EXT. - PARQUE-NOCHE P. 1.1
ACCIÓN: _____

AUDIO: Aquí se describen brevemente los sonidos del plano. Por ejemplo: "ruido nocturno" o el diálogo.

OBSERVACIONES: _____

Las transiciones entre las imágenes se pueden dar por: corte directo, movimiento de la cámara, movimiento del lente de la cámara (zoom) o disolvencia entre una imagen y otra.

ESC: 1 IDENT. EXT. - PARQUE-NOCHE P. 1.3
ACCIÓN: _____
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Los planos se numeran tomando como base la escena a la que pertenecen (1.1, 1.2, etcétera).

La información debajo de cada viñeta es esencial para identificar la acción dibujada en ella. En este formato se muestra cómo llenar los espacios con información.

ESC: 1 IDENT. EXT. - PARQUE-NOCHE P. 1.2
ACCIÓN: Aquí se describe brevemente la acción del plano. Por ejemplo:

"Laura se esconde detrás del carro".

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

Si la transición entre dos imágenes se da por corte directo, la transición no se indica en el storyboard (se entiende que la mayoría de las transiciones son de este tipo).

ESC: __ IDENT. _____ P. ____
ACCIÓN: _____
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Todas las hojas se numeran **HOJA No.: 2** a partir de la segunda.

Las transiciones que se dan por movimiento lateral de la cámara (paseo o "travelling") se indican mediante una flecha dirigida hacia donde va el movimiento. En este caso, el movimiento va hacia la derecha.

ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Las observaciones que se anotan aquí sirven para indicar detalles específicos del plano. Por ejemplo: "intercorte", "cruce de eje" o "travelling".

La flecha de la izquierda indica que el movimiento de cámara termina en esta viñeta. Si el movimiento es muy rápido sólo se utilizan dos viñetas (principio y final del movimiento).

ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

Las flechas deben continuar hasta la imagen en que termina el movimiento. Normalmente un movimiento de cámara requiere tres imágenes (principio, desarrollo y final del movimiento).

ESC: __ IDEN. _____ PNO. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

Las flechas diagonales indican un movimiento de cámara hacia o desde el tema ("dolly in" o "dolly out"). También, se indican con tres o dos viñetas según la rapidez del movimiento.

ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Todas las hojas se numeran a partir de la segunda. **HOJA No.:** 3

Las flechas verticales indican un movimiento de cámara en esa dirección (hacia arriba o hacia abajo). Estos movimientos se denominan "tilt up" y "tilt down".



También los "tilts" se deben indicar con tres o dos viñetas, según la rapidez del movimiento. Los movimientos verticales hechos con grúa ("crane shots") se indican también de esta manera.

ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

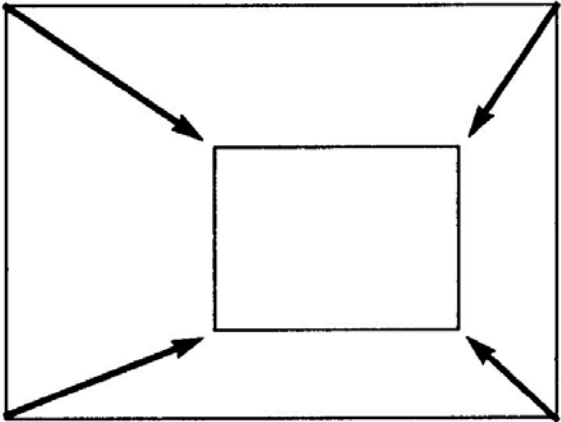
OBSERVACIONES: _____

ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

La viñeta anterior muestra la manera de indicar un movimiento del lente de la cámara hacia el tema ("zoom in"). Los "zooms" se indican en una sola viñeta, con las flechas dirigidas hacia donde va el movimiento.

ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Todas las hojas se numeran **HOJA No.:** 4 a partir de la segunda.

El efecto óptico en el cual una imagen va desapareciendo al mismo tiempo que otra aparece en su lugar, se indica con dos líneas curvas cruzadas en "x".



Este efecto tiene el nombre de "disolvencia", "encadenado", "fundido", "fade" o "dissolve". Si la imagen se funde con una pantalla negra o de algún otro color, el efecto se denomina "fade out" o "fundido a" y el nombre del color.

ESC. _ IDENT. _____ P. ____
ACCIÓN: _____
AUDIO: _____
OBSERVACIONES: _____

ESC. _ IDENT. _____ P. ____
ACCIÓN: _____
AUDIO: _____
OBSERVACIONES: _____

La indicación del "fade" sólo se hace si el efecto se realiza en medio de la acción. No se indica ni al principio ("fade in") ni al final ("fade out").



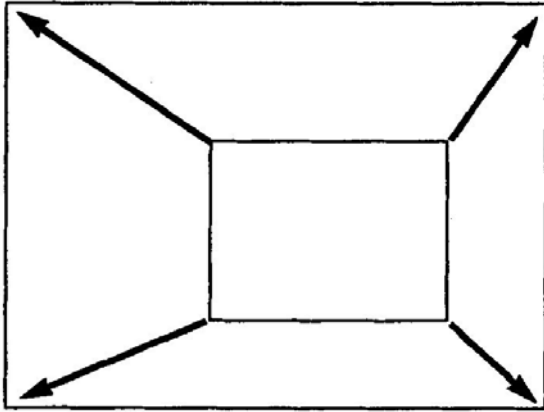
La flecha anterior ejemplifica la manera de indicar un movimiento de cámara desde el tema ("dolly out"). Los "dollys" se indican utilizando dos viñetas (principio y fin del movimiento).

ESC. _ IDENT. _____ P. ____
ACCIÓN: _____
AUDIO: _____
OBSERVACIONES: _____

ESC. _ IDENT. _____ P. ____
ACCIÓN: _____
AUDIO: _____
OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Todas las hojas se numeran a partir de la segunda. **HOJA No.: 5**

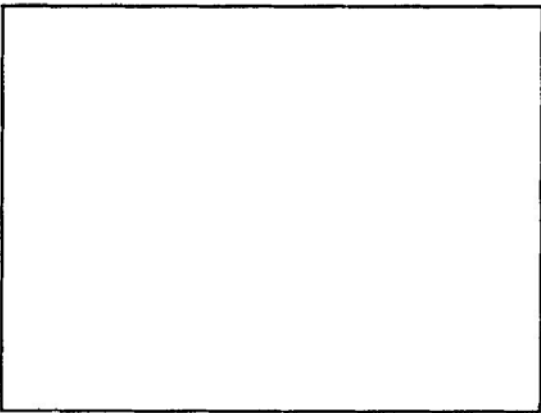


ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

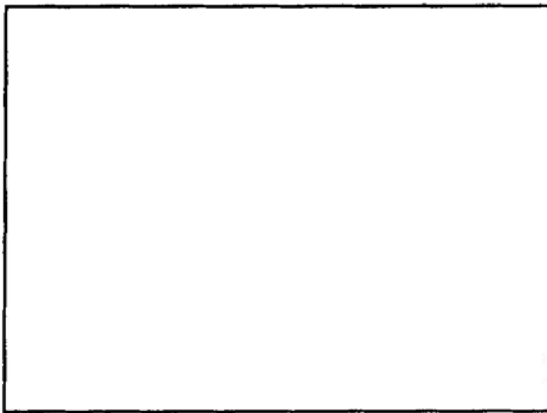
La viñeta anterior muestra la manera de indicar un movimiento del lente de la cámara desde el tema ("zoom out"). Los "zooms" se indican en una sola viñeta, con las flechas dirigidas hacia donde va el movimiento.

ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: __ IDENT. _____ P. ____

ACCIÓN: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

EJEMPLO

Sinopsis y fragmento del storyboard de una película

“TESTIGO INESPERADO”⁸

Sinopsis original de Dinorah Cortinas.

David toma una taza de café antes de salir rumbo a su trabajo. Se da cuenta de que se le hace tarde y sale apresurado.

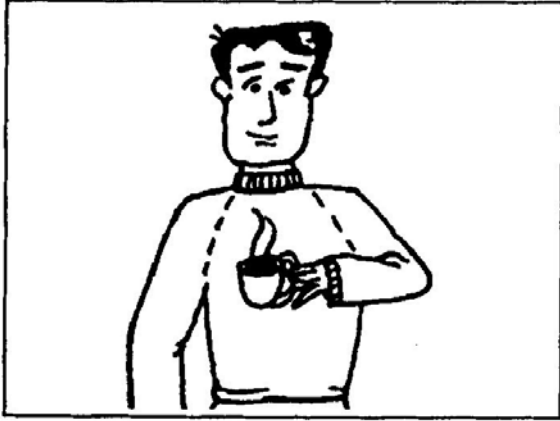
Al ir caminando por la calle, David escucha gritos provenientes de un callejón. Al acercarse, David es testigo de un asesinato.

El asesino se da cuenta de que David lo ha visto y lo persigue por varios callejones. David llega a una bodega, entra y se esconde detrás de unas cajas. Mientras David está escondido, el asesino llega a la bodega. Descubre a David y forcejea con él. Durante el forcejeo alguien entra a la bodega. David golpea al asesino con un tubo de hierro y lo mata. Al tratar de huir, David descubre que la persona que entró a la bodega ha sido testigo de su asesinato.

⁸ Sinopsis redactada por Dinorah Cortinas, en noviembre de 1991. Reproducida con permiso de la autora.

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado

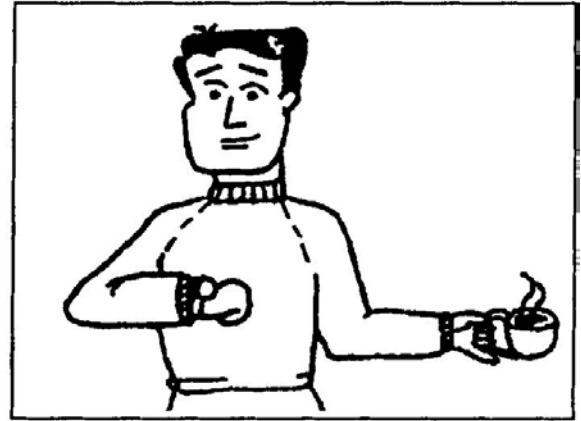


ESC: 1 IDENT. Int. - casa - día P. 1.1

ACCIÓN: M. S. de David (de pie) tomando
café

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

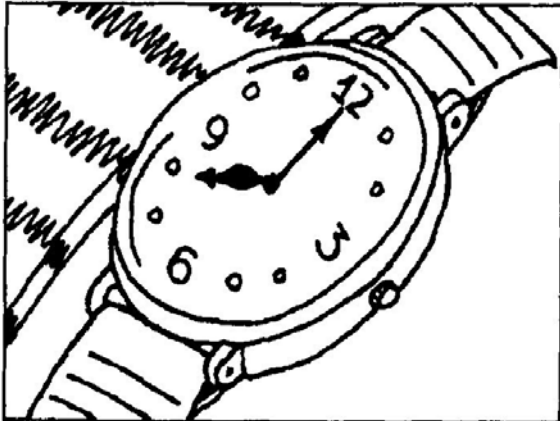


ESC: 1 IDENT. Int. - casa - día P. 1.2

ACCIÓN: M. S. de David mirando su reloj
de pulso

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: 1 IDENT. Int. - casa - día P. 1.3

ACCIÓN: T. S. (inserto) del reloj marcando
las 8:00 am.

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: 1 IDENT. Int. - casa - día P. 1.4

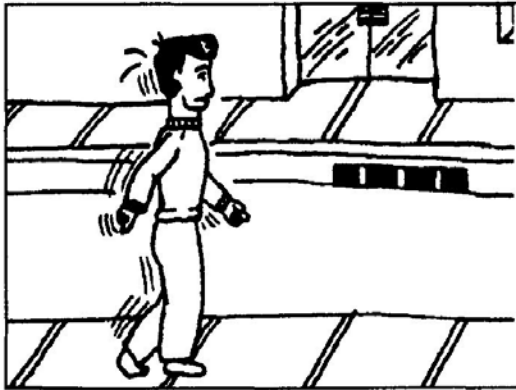
ACCIÓN: C. U. (reaction shot) de David
asustado porque se le hizo tarde

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

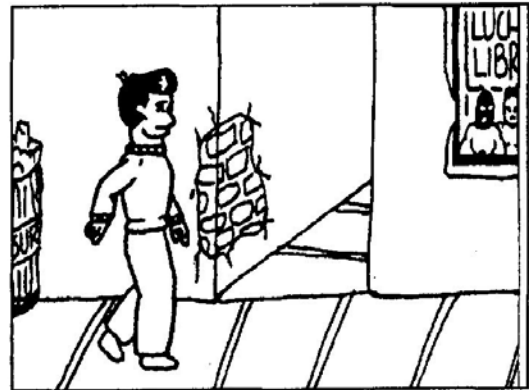
FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 2



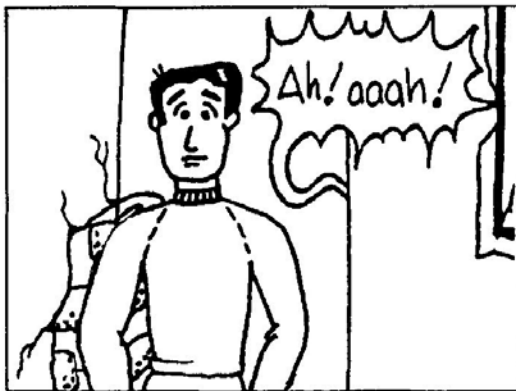
ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.1
ACCIÓN: L. S. de David caminando apresuradamente por la calle
AUDIO: Ruido de calle

OBSERVACIONES: Se inicia traveling



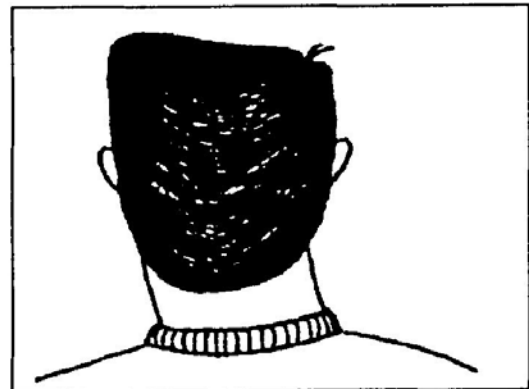
ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.1
ACCIÓN: L. S. de David pasando por un callejón
AUDIO: Ruido de calle

OBSERVACIONES: Continúa traveling



ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.1
ACCIÓN: M. L. S. de David que se detiene al oír gritos
AUDIO: Gritos de mujer

OBSERVACIONES: Termina traveling



ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.2
ACCIÓN: C. U. de David que voltea hacia el callejón a ver qué pasa
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 3



ESC: 2 IDENT. Ext. - callejón - día P. 2.3
ACCIÓN: L. S. (two shot) de un hombre acuchillando a una mujer
AUDIO: Gritos de mujer

OBSERVACIONES: _____



ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.4
ACCIÓN: M. L. S. del asesino que voltea y se da cuenta que tiene un testigo
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.5
ACCIÓN: C. U. de David al ser descubierto

AUDIO: Música de suspenso (continúa hasta el final)
OBSERVACIONES: Termina traveling



ESC: 2 IDENT. Ext. - callejón - día P. 2.6
ACCIÓN: F. S. del asesino que comienza a correr hacia David

AUDIO: Pasos corriendo (eco)
OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 4

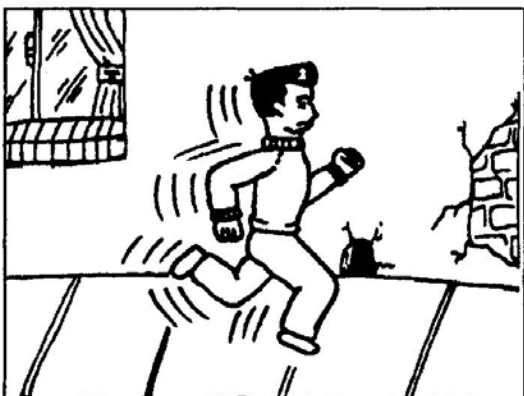


ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.7
ACCIÓN: M. L. S. de David que titubea y decide correr
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Se inicia traveling

ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.7
ACCIÓN: M. L. S. de David que comienza a correr
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Continúa traveling



ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.7
ACCIÓN: L. S. de David corriendo
AUDIO: Ruido de calle. Pasos corriendo

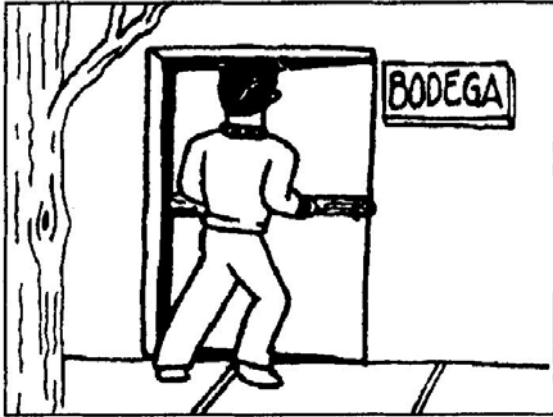
OBSERVACIONES: Termina traveling

ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.8
ACCIÓN: L. S. del asesino corriendo tras David
AUDIO: Ruido de calle. Pasos corriendo

OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 5



ESC: 3 IDENT. Ext. - calle - día P. 3.1

ACCIÓN: L. S. de David entrando a una bodega

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Reverse cut



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.2

ACCIÓN: M. L. S. de David buscando dónde esconderse

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

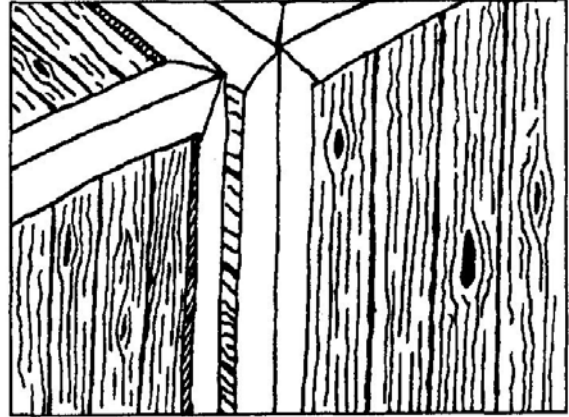


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.3

ACCIÓN: M. L. S. de David que voltea y ve unas cajas grandes

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.4

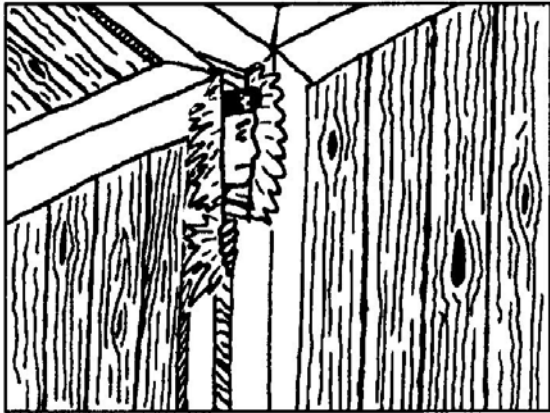
ACCIÓN: T. S. (inserto) de las cajas grandes

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 6

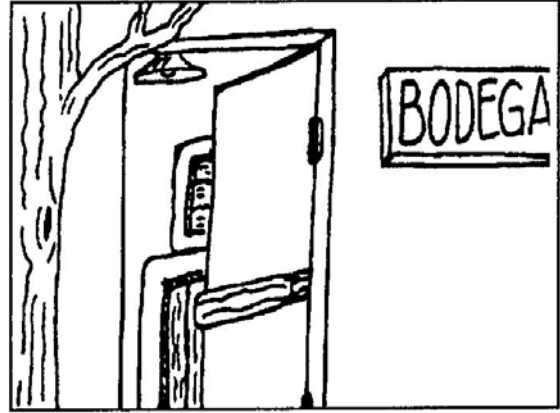


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.5

ACCIÓN: M. L. S. de David escondiéndose
detrás de las cajas

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

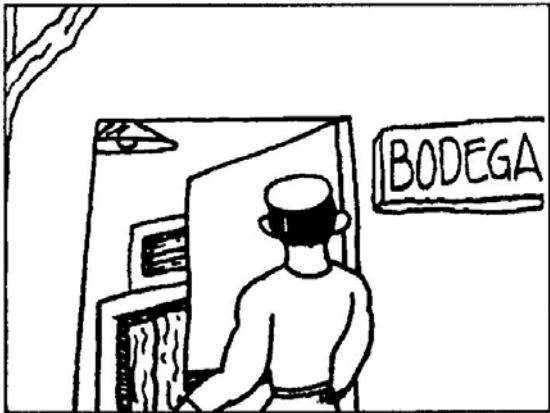


ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 3.6

ACCIÓN: M. L. S. de la puerta de la
bodega

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

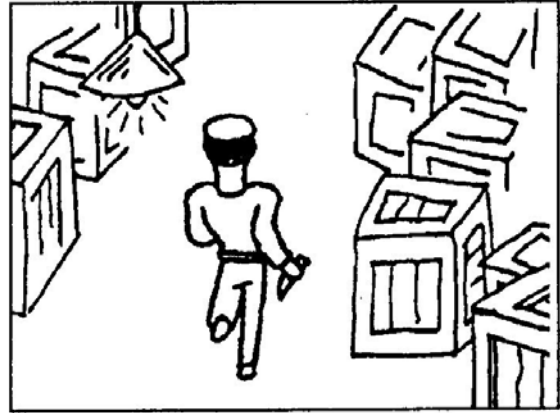


ESC: 3 IDENT. Ext. - calle - día P. 3.7

ACCIÓN: M. S. del asesino que llega a la
bodega y se detiene en la puerta

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.8

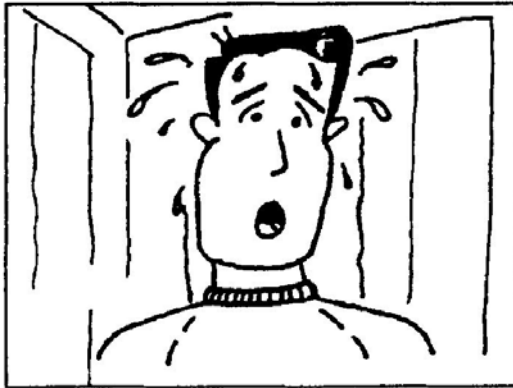
ACCIÓN: X. L. S. del asesino que entra a
la bodega

AUDIO: Pasos "huecos"

OBSERVACIONES: High angle, Reverse cut

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 7



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.9
ACCIÓN: C. U. de David temeroso de ser encontrado
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.10
ACCIÓN: M. L. S. del asesino que comienza a caminar para buscar a David
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Se inicia traveling. Dolly out



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.10
ACCIÓN: M. L. S. del asesino buscando a David
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Continúa Dolly out

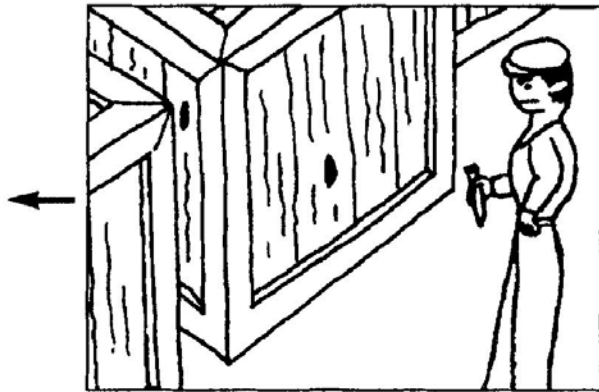


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.10
ACCIÓN: M. L. S. del asesino que se detiene y voltea al escuchar un ruido
AUDIO: Pasos corriendo (eco)

OBSERVACIONES: Termina Dolly out

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 8



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.11
ACCIÓN: M. L. S. del asesino que comienza a caminar hacia unas cajas
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Se inicia traveling



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.11
ACCIÓN: M. L. S. del asesino llegando a las cajas
AUDIO: Pasos "huecos"

OBSERVACIONES: Continúa traveling



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.11
ACCIÓN: M. L. S. del asesino que encuentra a David
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Termina traveling

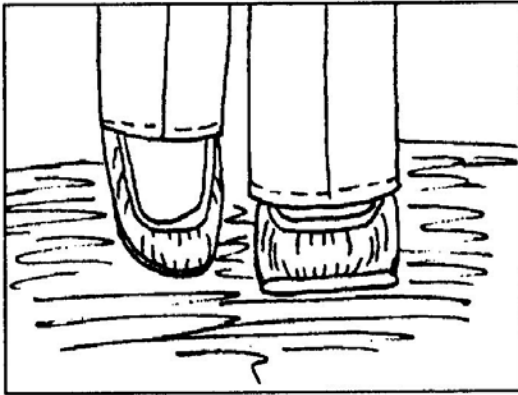


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.12
ACCIÓN: F. S. (two shot) de los dos forcejeando
AUDIO: Forcejeo

OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 9

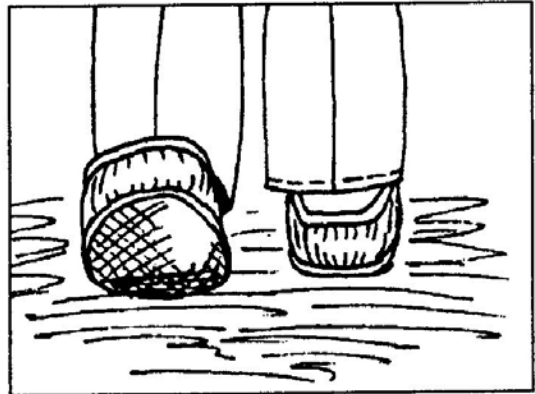


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.13

ACCIÓN: C. U. de los zapatos de alguien que viene caminando

AUDIO: Pasos

OBSERVACIONES: Se inicia Dolly out

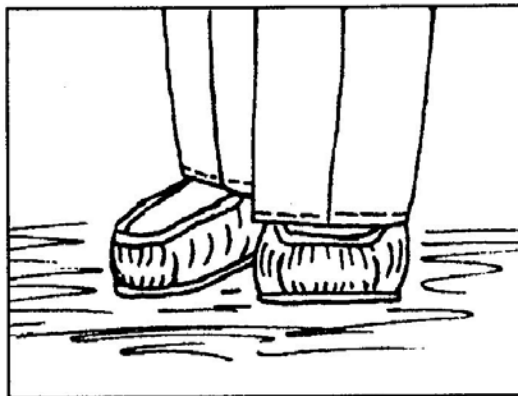


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.13

ACCIÓN: C. U. de los zapatos que continúan avanzando

AUDIO: Pasos

OBSERVACIONES: Continúa Dolly out



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.13

ACCIÓN: C. U. de los zapatos que se detienen

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Termina Dolly out



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.14

ACCIÓN: M. L. S. (two shot) de David y asesino forcejeando entre las cajas

AUDIO: Forcejeo

OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 10

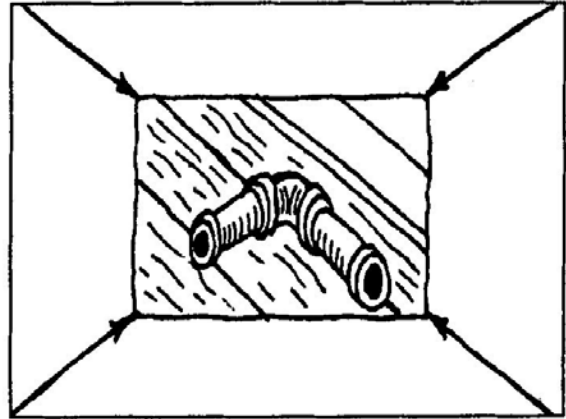


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.15

ACCIÓN: M. S. de David que descubre un tubo sobre una caja

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

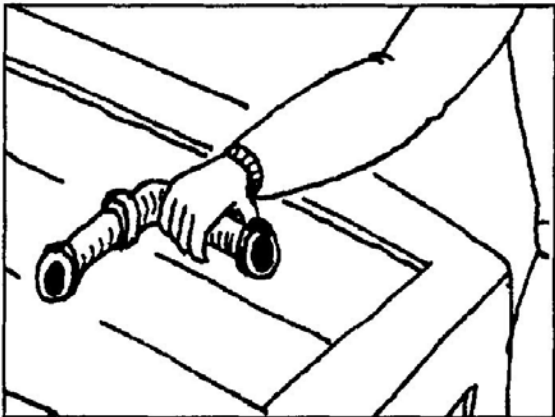


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.16

ACCIÓN: M. L. S. (inserto) del tubo

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Zoom in



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.17

ACCIÓN: C. U. del brazo de David agarrando el tubo

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.18

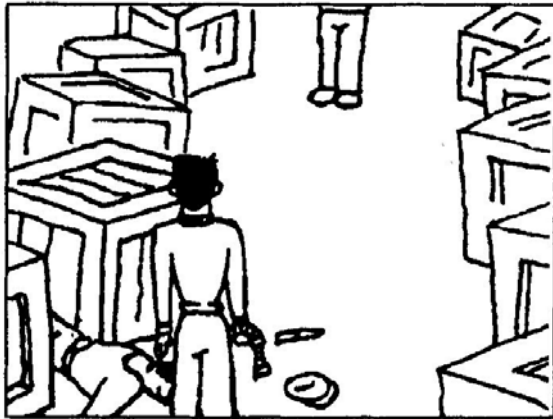
ACCIÓN: L. S. (two shot) de David golpeando al asesino con el tubo

AUDIO: Golpe con efecto de eco

OBSERVACIONES: _____

FORMATO DE STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: Testigo inesperado HOJA No. 11

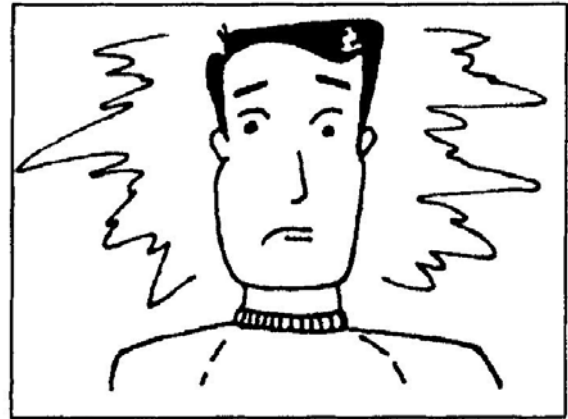


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.19

ACCIÓN: X. L. S. David sale de entre las cajas y ve a un testigo

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.20

ACCIÓN: C. U. de David percatándose de la presencia del testigo

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

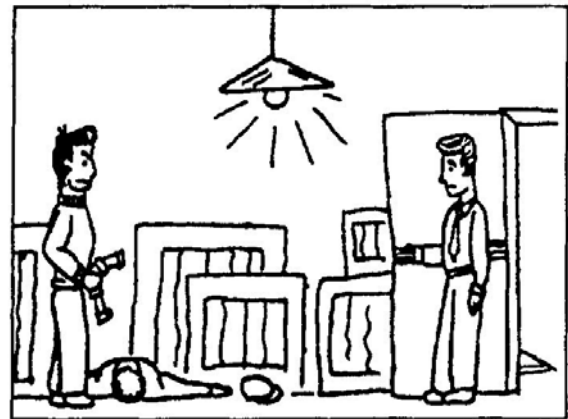


ESC: 3 IDENT. Int. - bodega - día P. 3.21

ACCIÓN: C. U. del testigo al ser descubierto

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: 3 IDENT. Int. - calle jón - día P. 3.22

ACCIÓN: X. L. S. (two shot) de David y el testigo frente a frente

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____