

# Guías Cinedfest

Las Guías CINEDFEST son manuales sencillos y elementales para la iniciación en el mundo audiovisual, donde hablaremos de los conceptos básicos para llevar a cabo un cortometraje de ficción

Encontrarás las diferentes Guías en el menú lateral derecho, desde donde podrás acceder a ellas. Simplemente pulsa en el botón de la guía que quieras consultar.

Las Guías CINEDFEST no están pensadas para expertos sino para alumnos/as y docentes que se estén iniciando en el mundo del cine.



Acompañaremos las explicaciones con ejemplos y consejos que ayuden a que el acto creativo sea lo más interesante posible. Les sugerimos que consulten los consejos, ejemplos y documentos que les proponemos en cada paso de las guías didácticas.

El contenido de las Guías de Cine está a disposición de todos los docentes y alumnos/as de los Centros Inscritos, ...

# Introducción al Guión de Cine

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Una de las partes más importantes de una película es el guión. Con esta Guía comenzamos las entregas que vamos a ir poniendo a su disposición para ayudarles en el proceso de creación de un cortometraje.

La Guía 1 les muestra los aspectos básicos a la hora de realizar un Guión Cinematográfico. Teniendo en cuenta que lo que vamos a trabajar es un cortometraje, estarán dirigidas hacia ese terreno concreto, aunque en ocasiones hagamos referencia a las necesidades de un guión de largometraje porque nunca se sabe si algún día se lanzarán ustedes a escribir un guión de una película.

Para hacernos una idea, las duraciones estipuladas para considerar si una película es un cortometraje, un medimetraje o un largometraje, son las siguientes:

- De 0 30 minutos: Cortometraje
- De 30 a 60 minutos: Medimetraje
- De 60 en adelante: Largometraje

En CINEDFEST tenemos un límite de duración de cortometrajes a concurso de 7 minutos, una duración muy buena para trabajar la síntesis a la hora de contar una historia breve.

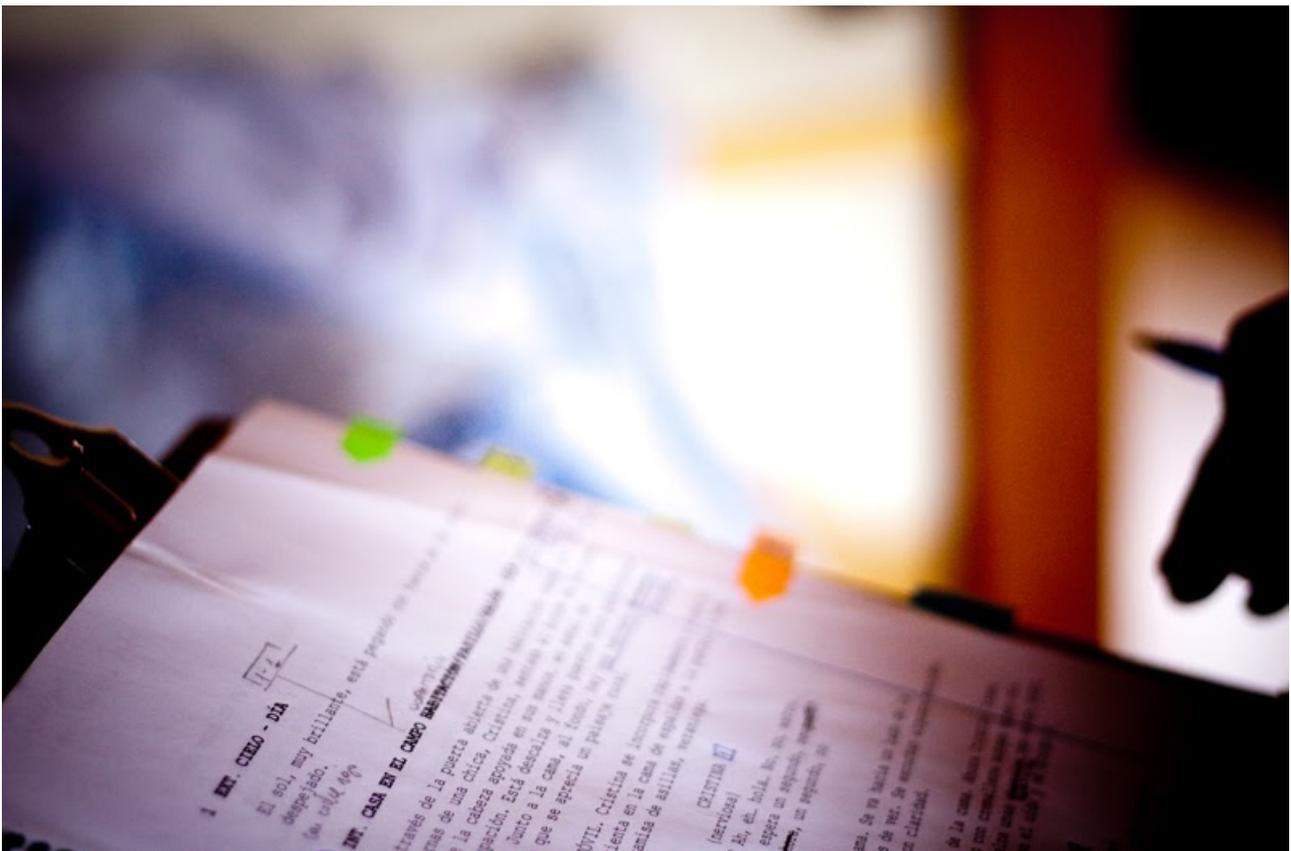
Pasemos al siguiente capítulo para comenzar con la creación de nuestro guión:

> [¿Cómo hacer un Guión de Cine?](#)

# ¿ Cómo hacer un Guión ?

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---



## ¿Cómo empezar a escribir un guión?

Si sigues estos pasos que te proponemos para la escritura de un guión, lograrás desarrollar una herramienta literaria que te ayudará a la hora de llevar tu historia al lenguaje audiovisual y te ahorrará tiempo y quebraderos de cabeza.

# Consejos nuevos guionistas

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

### NORMAS GENERALES PARA EL GUIONISTA NOVEL

1. Escribir con un propósito. Saber cuáles son tus intenciones en todo momento.
2. Desarrollar tus intereses en otros asuntos y procurar incorporarlos en tu escritura.
3. Cultivar tu imaginación. Ésta es la tierra fértil en la que crece tu escritura.
4. Leer mucho: prensa, literatura, cómics... Y ver muchas películas.
5. Observar y escuchar diariamente la realidad; es mucho más extraña que cualquier película. Esa conversación que oíste por casualidad en el bar podría ser tu próximo gran éxito.
6. Leer tu trabajo en voz alta: tus palabras están destinadas a ser escuchadas.
7. No debes estar completamente satisfecho de lo que escribas: siempre habrá mejoras que hacer.
8. Debes disfrutar escribiendo.

# Recursos para Guionistas

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Les indicamos algunos de los programas de ordenador que se suelen utilizar para escribir guiones y bibliografía que les pudiera resultar de interés.

### PROGRAMAS DE ORDENADOR:

- [www.celtx.com](http://www.celtx.com) (mac)
- [www.finaldraft.com](http://www.finaldraft.com) (pc y mac)
- [www.screenplay.com](http://www.screenplay.com) (pc)

### PLANTILLA GUIÓN DE CINE

Aunque les hemos indicado diferentes programas de ordenador para hacer guiones, somos conscientes de que algunos de estos programas, aunque se anuncian como gratuitos, tienen algunas limitaciones o son demasiado complejos.

Por este motivo, hemos decidido hacer una plantilla para LIBREOFFICE, WORD o PAGES con el que podrán crear fácilmente sus guiones con el formato estándar de la industria cinematográfica.

El documento que les adjuntamos es un documento normal de texto, en el que se han añadido una serie de estilos con el que iremos dando el formato al guión (diálogos, personajes, secuenciación, etc.)

En el mismo documento de texto están las instrucciones de como utilizarlo, si tienen alguna consulta, no duden en ponerse en contacto con nosotros.

Enlace para descargar la Plantilla de Guión Cinedfest:

[> Plantilla Guión Cinedfest](#)

## BIBLIOGRAFÍA:

- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J., MANUAL BÁSICO DE LENGUAJE Y NARRATIVA AUDIOVISUAL, Barcelona, Paidós Papeles de comunicación 22, 1999
- Puig Jaime, LA REDACCIÓN DE GUIONES PARA CINE Y TELEVISIÓN, Barcelona, Editorial Mitre, 1990
- Sánchez Escalonilla, Antonio, ESTRATEGIAS DE GUIÓN CINEMATOGRAFICO, Barcelona, Ariel Cine, 2001
- Edgar-Hunt, R., Marland, J., Richards, J., BASES DEL CINE: GUIÓN, Barcelona, Parramón Paidotribo, 2014
- Carriere, J.C. y Bonitzer, P., PRÁCTICA DEL GUIÓN CINEMATOGRAFICO, Barcelona, Paidós, 1992.
- Chion, Michael, CÓMO SE ESCRIBE UN GUIÓN, Madrid, Cátedra, 1989.
- Seger, Linda, CÓMO CONVERTIR UN GUIÓN EN UN GUIÓN EXCELENTE, Madrid, Rialp, 1991.

# Paso 1 - La Idea

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

La idea es un concepto claro, simple y concreto que se relacionará directamente con el TEMA central y que representará el sentido fundamental de la historia que queremos convertir en guión.

La idea núcleo es lo que queremos expresar con el relato, el porqué final de la historia.

Debe poder expresarse en una línea, si no no es una buena idea.

Esa idea no la encontraremos implícita en el guión, sino que será lo que el guionista transmita con el texto.

La idea puede ser Original del autor o basada en material literario (adaptación de novela, relato, artículo de prensa, obra teatral, cómic, etc.) .

<p><b>2001 Odisea del Espacio</b> La evolución del ser humano.</p> <p><b>El Señor de los Anillos</b> La lucha del bien contra el mal.</p> <p><b>Ghost</b> El amor traspasa las fronteras de la muerte..</p> <p><b>El silencio de los corderos</b> La madurez personal pasa por superar antiguos traumas.</p> <p><b>Alien, El Octavo Pasajero</b> El miedo a lo desconocido.</p> <p><b>Star Wars</b> La confianza en la propia intuición como clave de las posibilidades heroicas.</p>	<p><b>Gravity</b> La lucha por sobrevivir.</p> <p><b>Soy leyenda</b> El miedo a la soledad.</p> <p><b>Titanic</b> El amor no entiende de clases sociales.</p> <p><b>Los Goonies</b> El paso de la niñez a la adolescencia.</p> <p><b>Náufrago</b> La lucha por sobrevivir.</p> <p><b>Cortometraje: El Contratiempo</b> La mentira como recurso para conseguir objetivos.</p>
---	--

# Paso 2 - El Log Line

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Es el método principal para ayudar a vender la idea.

Es una descripción de una o dos frases que resume la historia.

En este caso estamos haciendo más referencia a la TRAMA que utilizaremos para expresar la idea núcleo.

LOG LINE:
<p><b>2001 Odisea del Espacio</b></p> <p>Unos astronautas tratan de seguir las señales acústicas emitidas por un extraño monolito hallado en la Luna y que parece ser obra de una civilización extraterrestre.</p>
<p><b>El Señor de los Anillos</b></p> <p>Un hobbit es encomendado para resguardar al anillo de las garras de los orcos, la amenaza de la paz en la Tierra Media.</p>
<p><b>Ghost</b></p> <p>Una mujer pierde a su marido pero, a través de una medium, sigue en contacto con él.</p>
<p><b>E.T.</b></p> <p>Un extraterrestre queda abandonado en la Tierra, pero la ayuda de un niño le permitirá volver con los suyos..</p>
<p><b>Alien, El Octavo Pasajero</b></p> <p>La tripulación de una nave espacial se verá cercada por la presencia de un monstruo extraterrestre en el espacio exterior.</p>

**Avatar**

Un militar en silla de ruedas tiene la oportunidad de ayudar a salvar el planeta de una raza extraterrestre a través del trasvase de conciencia.

**Gravity**

Los astronautas de una misión en el espacio sufren un accidente que les rompe la comunicación con la Tierra y que les complica la vuelta a casa.

**Soy leyenda**

El sobreviviente a una pandemia tiene que luchar cada día contra los seres infectados que le rodean y que ya no son humanos.

**Titanic**

Un joven sin recursos se embarca a última hora en el último viaje del trasatlántico para conocer a una mujer rica, que será el amor de su vida.

**Náufrago**

Un analista de sistemas sobrevive a un accidente de avión pero queda náufrago en una isla desierta durante años, con la única compañía de una pelota de rugby

**Cortometraje: El Contratiempo**

Una vendedora de seguros se camela a un cliente para conseguir un contrato, pero éste, que no es quien dice ser, termina incriminándola en un robo.

# Paso 3 - La Estructura

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---



Es un argumento dramático completo que sintetiza planteamiento, nudo y desenlace en un único párrafo.

La composición dramática ha tendido siempre a una estructura en tres actos que coinciden con los de PLANTEAMIENTO, NUDO Y DESENLACE.

La historia comienza con un primer acto o Planteamiento cuyo propósito es proporcionar la información necesaria para que la historia comience. El planteamiento se inicia con una apertura con la que son visualizados en seguida el estilo y el tono de la narración. Normalmente también se distingue un suceso que ponga en marcha la acción al que llamamos detonante. Durante el primer acto nos planteamos la cuestión central, y se nos da información sobre la historia y los personajes, para que nos orientemos a la hora de seguirla correctamente.

Al planteamiento y primer acto se pone fin con el llamado PUNTO DE GIRO, un nudo argumental que cambia el curso de la historia y empuja a la historia al siguiente acto, introduciendo nuevas preguntas y en ocasiones nuevos escenarios.

El acto dos o de nudo, corresponde al de desarrollo del conflicto planteado en la historia, desarrollando la trama hasta que un segundo punto de giro nos acelera la acción y nos lanza al tercer acto y a la conclusión, estableciendo una cuenta atrás en los acontecimientos.

Por tanto, el tercer acto, o desenlace, será más acelerado que los dos anteriores y en él se va construyendo el CLÍMAX final, el momento en que el problema se resuelve, la cuestión central se soluciona, la tensión se termina y se alcanza un nuevo equilibrio. Por último vendrá la RESOLUCIÓN, que es un añadido final tras el clímax que da algo más de información acerca

de la trama principal o secundaria, o acerca de los ARCOS DE TRANSFORMACIÓN DE LOS PERSONAJES.

Esta exposición es la de una estructura clásica o de género, pero no tiene porque ser seguida. De hecho hay estructuras de vanguardia o minimalistas que rompen la sucesión normal de los acontecimientos, mezclando estructuras de historias independientes o conectadas entre si de forma original y otras que son partícipes de una anti-estructura porque no se pliega a ninguna norma o recomendación

De esta manera, en un cortometraje podemos experimentar mucho más con la estructura y en ellos es imposible distinguir, a veces, una estructura convencional. En un corto el primer y el tercer acto resultan muy breves.

Si quieres saber más sobre las estructuras puedes consultar los siguientes conceptos a tener en cuenta a la hora de crear la estructura:

- > [Punto de vista](#)
- > [Trama](#)
- > [Subtrama](#)
- > [Arco de transformación](#)
- > [Ejemplos Estructura](#)

# Punto de Vista

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

### ¿ Desde qué punto de vista se cuenta la historia ?

¿Estoy contando la historia de una manera efectiva? Es decir, ¿desde qué punto de vista se cuenta la historia? La manera en que un guión evoluciona depende enormemente del punto de vista. Algunos personajes estarán al tanto de todo lo que sucede, mientras otros tendrán sólo una idea parcial. De esta manera una labor esencial del guionista es la dosificación de la información. Es un elemento fundamental para la creación del suspense y para mantener la intriga. Debemos ir dando la información justa para que el espectador no pierda el interés.



El punto de vista es la perspectiva desde la cual la historia es presentada. Por lo general, suele ser el punto de vista del protagonista principal.

Un recurso es la Voz en Off, que es la voz que se escucha por encima de la historia; puede ser un narrador omnisciente que está comentando lo que está pasando, aunque casi siempre suele ser la voz interior de un personaje principal que explica lo que está viviendo y sintiendo.

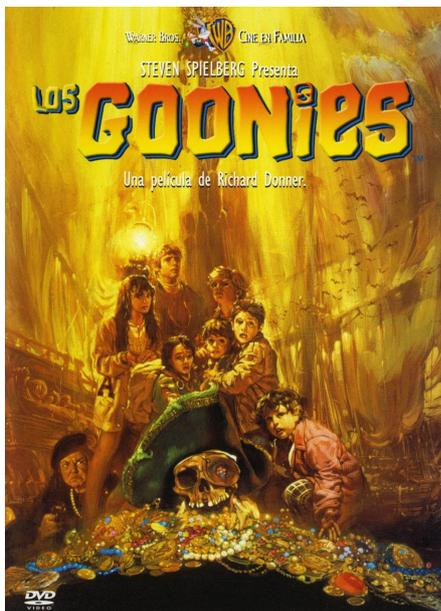
La voz en off puede ser increíblemente útil, pero su uso debe hacerse cuidadosamente. En el cine se trata de mostrar y sugerir más que de decir. El uso de la voz en off puede ser la forma más efectiva para informar al público de lo que está pasando por la mente de un personaje; sin embargo, hay que plantearse si se podría hacer esto con imágenes en vez de palabras.

# La Trama

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

La forma narrativa que adoptan las producciones de ficción audiovisual da lugar a una trama que podemos denominar principal y que se ajusta al planteamiento, desarrollo y desenlace. Es más que lo que sucede, es ¿por qué las cosas suceden? y rige la relación de un evento con el siguiente.



Por ejemplo: en LOS GOONIES, Mikey es un chico que vive en un pueblo costero de los Estados Unidos. Su padre se ve angustiado por los problemas que lo enfrentan a unos inversionistas que pretenden hacer un campo de golf en el barrio donde viven Mikey y sus amigos, Los Goonies.

Una tormentosa tarde de otoño, Mikey pasa el tiempo en su casa junto a sus amigos y su hermano mayor. Aburridos, suben al desván donde encuentran una gran variedad de objetos antiguos y extraños. Entre ellos descubren sin querer un mapa que indica la ubicación de un supuesto tesoro perteneciente a un pirata conocido como "Willy el Tuerto", desaparecido con su tripulación hace muchos años. El grupo decide entonces ir en busca de ese tesoro que podría solucionar económicamente el problema por el que está pasando el padre de Mikey y que en caso de no resolverse podría derivar en la disolución de "Los Goonies" como grupo.

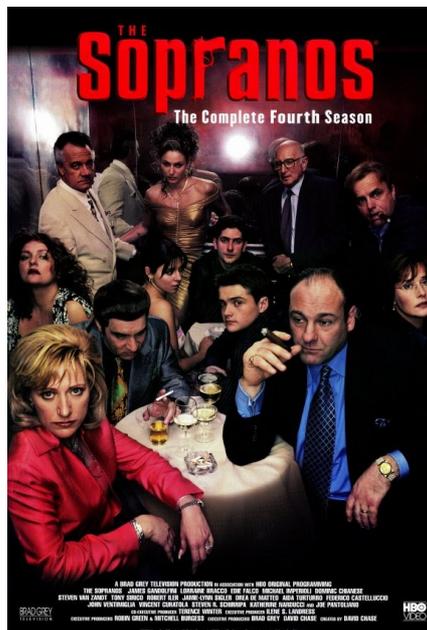
La búsqueda del tesoro los llevará a una aventura bajo tierra escapando de las trampas de los piratas y de los Fratelli, una familia de gánsters que ansía hacerse también con el botín.

# La Subtrama

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Pero en las historias cinematográficas, sobre todo en los largometrajes, existen tramas secundarias llamadas subtramas que contribuyen al avance de la trama principal, dando interés, emoción e información relevante, y aportando dimensión y volumen al personaje, permitiendo su transformación.



Las subtramas carecen de sentido si su desarrollo no influye, de manera determinante, en la evolución de la trama principal.

Por ejemplo en la serie LOS SOPRANO, la trama principal es todo lo que le ocurre a Toni Soprano y sus secuaces, líderes de la mafia de New Jersey.

Sin embargo, las subtramas están centradas en las cosas que le suceden a los hijos y a la mujer de Toni Soprano; los problemas de adaptación del hijo de Toni hablan de la imposibilidad del padre para que su familia lleve una vida normal debido a las ocupaciones mafiosas de Toni Soprano.

# Arcos de Transformación

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

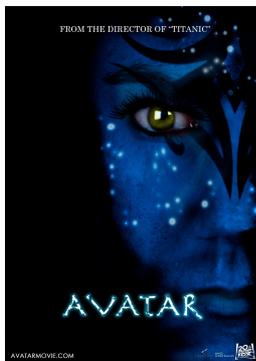
Las historias interiores de los protagonistas son la consecuencia de las peripecias y de sus relaciones con otros secundarios del entorno. Mientras se perfilan los story lines un guionista debe decidir qué personajes evolucionan en su personalidad y por qué. Un arco de transformación no debe improvisarse: la transformación tiene que ser progresiva. Protagonistas y secundarios pueden experimentar una progresión o una regresión en sus personalidades, o bien permanecer planos. Sea como fuere la decisión, se debe tomar en esta fase preliminar del guión.

---



Por ejemplo, en EL SEXTO SENTIDO la historia arranca con Cole Sear, un niño absolutamente aterrorizado; descubriremos que es por la presencia de espectros que él tiene capacidad para ver y sentir. A lo largo de la película, el psicólogo le ayudará haciendo que el niño afronte este hecho y plante cara a los espectros, hasta el punto que, al final de la película, el niño ya se ha acostumbrado a convivir con ellos y ya puede llevar una vida “normal”. Podemos afirmar que el personaje del niño ha sufrido un arco de transformación contundente.

---



En AVATAR, Jake Sully, el militar parapléjico protagonista comienza la historia con la única intención de conseguir que, a través del experimento al que va a ser sometido, pueda costearse una operación que le devuelva la posibilidad de andar. Sin embargo, al hacer el trasvase de conciencia a un ser genéticamente creado como miembro de la raza extraterrestre Na'vi, su mentalidad cambia y, tras vivir como un Na'vi, enamorarse y empatizar con ellos, decide finalmente hacer el trasvase definitivo y no volver a ser humano.



En STAR WARS Luke Skywalker no es más que un tímido granjero al principio de la historia. Pero terminará satisfaciendo sus aspiraciones heroicas arriesgando su propia vida por la Rebelión. La clave de este proceso consiste en la aceptación de los caminos de la Fuerza, revelados por Obi Wan Kenobi y en la confianza en sus propias intuiciones, por encima de la experiencia y de la sola prudencia racional.



En EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Frodo Bolsón, un joven y alegre hobbit, pasará penalidades en su camino a Mordor y sentirá el peso del anillo maligno; ambos hechos le transformarán en un protagonista maduro. Frodo aprende que el sacrificio del héroe siempre acarrea dolor.

# Ejemplos de Estructura

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Los ejemplos que les hemos preparado para este Capítulo de la Estructura, incluyen, ejemplos de estructura de películas y esquemas gráficos de la estructura incluyendo puntos de giro.

## Veamos los Ejemplos de Estructura (Story Line)

### **El sexto sentido**

Un psicólogo infantil de Philadelphia intenta sanar a un niño que sufre una crisis emocional permanente (PLANTEAMIENTO) porque recibe visitas de los espíritus. En su intento por ayudar al pequeño descubre que todos los espectros han sufrido muertes terribles pero no saben que están muertos (NUDO). El psicólogo consigue curar al niño animándole a ayudar a los espíritus en su dolor, pero entonces descubre que también es un espectro que fue asesinado por uno de sus pacientes (DESENLACE)

### **The Game**

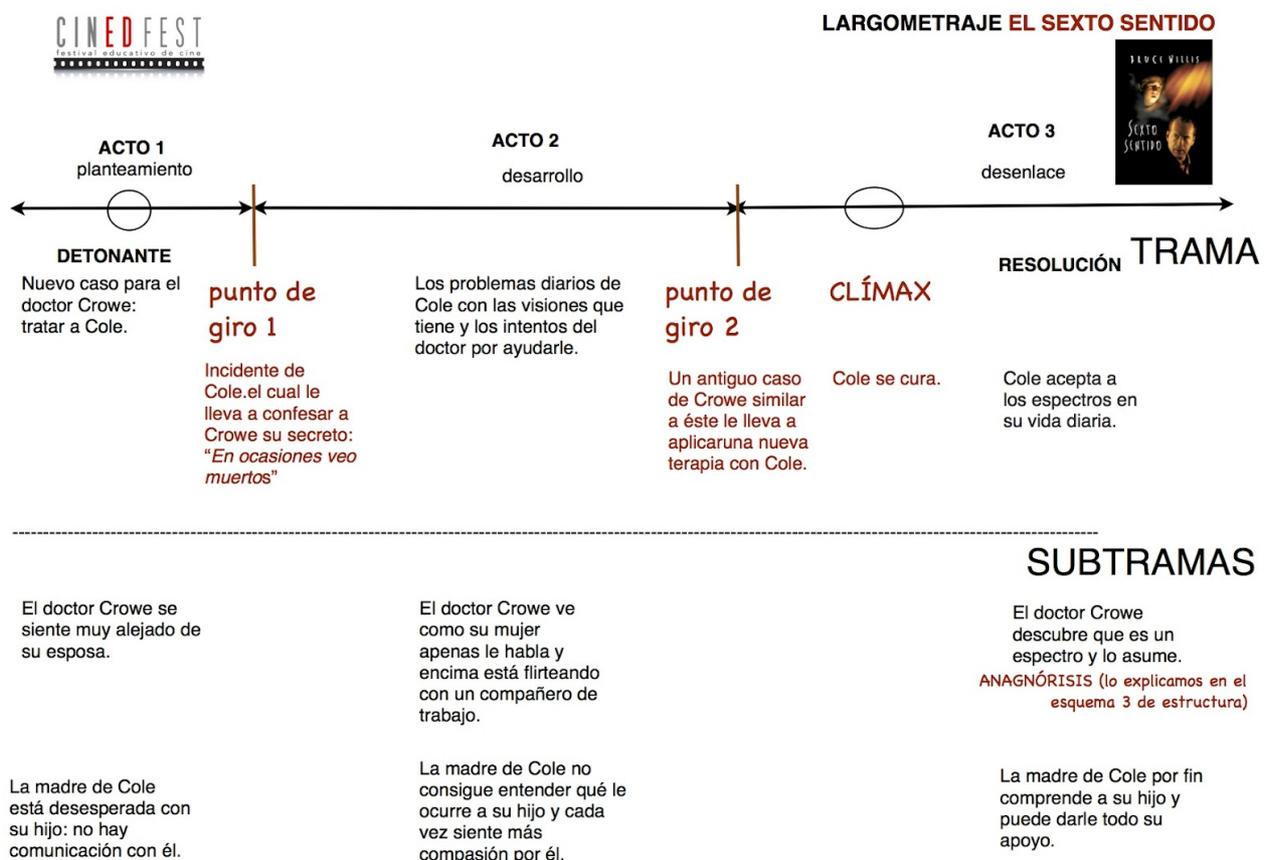
Un empresario amargado de San Francisco recibe un regalo de su hermano: el juego misterioso de una empresa de diversión (PLANTEAMIENTO) que convertirá su vida en una pesadilla. Tras sufrir bromas pesadas y chantajes, escapa de la muerte y entiende que todo es un complot para eliminarle y apropiarse de su dinero. Decidido a vengarse (NUDO) mata por error a su hermano y se arroja desde la azotea de un rascacielos. Pero el suicidio y la muerte de su hermano, simulados, forma parte de un juego que purifica al protagonista (DESENLACE).

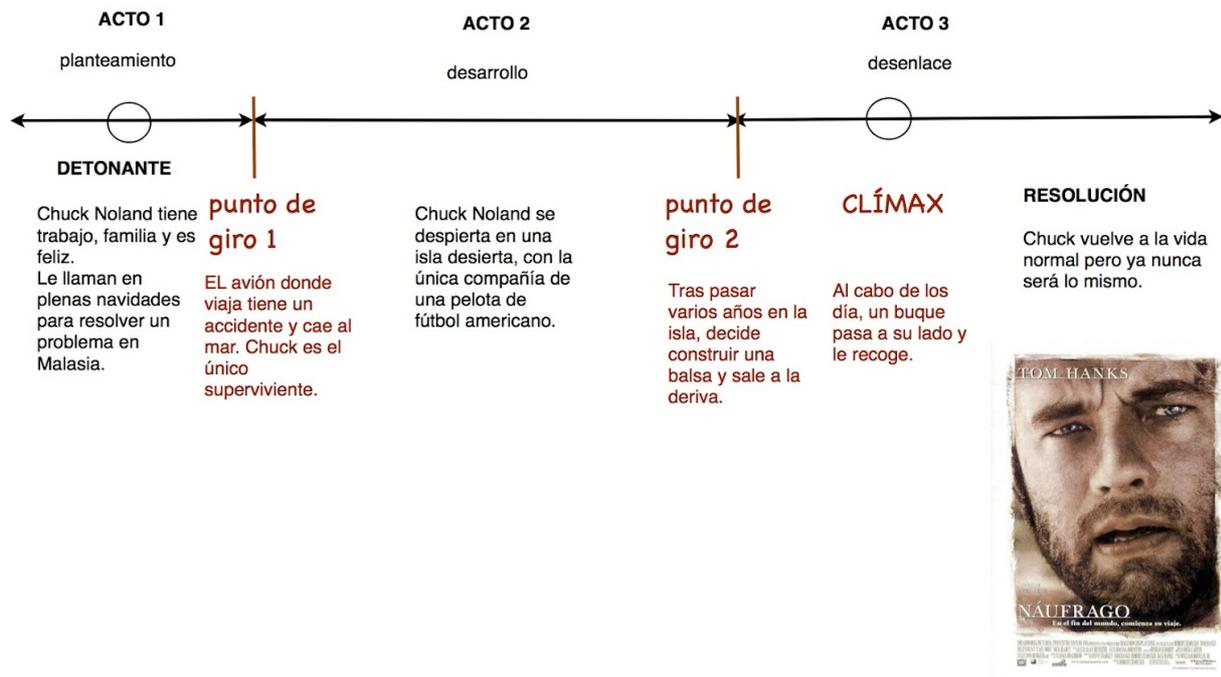
## Cortometraje: El Contratiempo

Un vecino de un piso en un edificio de cierto nivel adquisitivo, ataviado con un maletín negro y unos guantes, recibe la visita inesperada de una vendedora de seguros de vida (PLANTEAMIENTO). Tras insistir, la mujer consigue que el señor le invite a pasar unos minutos a su casa y así ella le explicará en qué consiste el seguro. Ambos flirtean durante la conversación y ella termina por darle su teléfono móvil para que le llame cuando lo desee. Al despedirse, él descubre que todo ha sido una magnífica actuación de ella para conseguir un nuevo cliente (NUDO). Él decide vengarse dejando la huella de ella en un vaso de agua que tomó y limpiando el rastro de él mismo a su paso por el piso: porque al abandonar el lugar descubrimos que este señor no es el auténtico dueño del mismo, sino un ladrón de guante blanco que estaba desvalijando la casa cuando la vendedora llamó a la puerta. (DESENLACE)

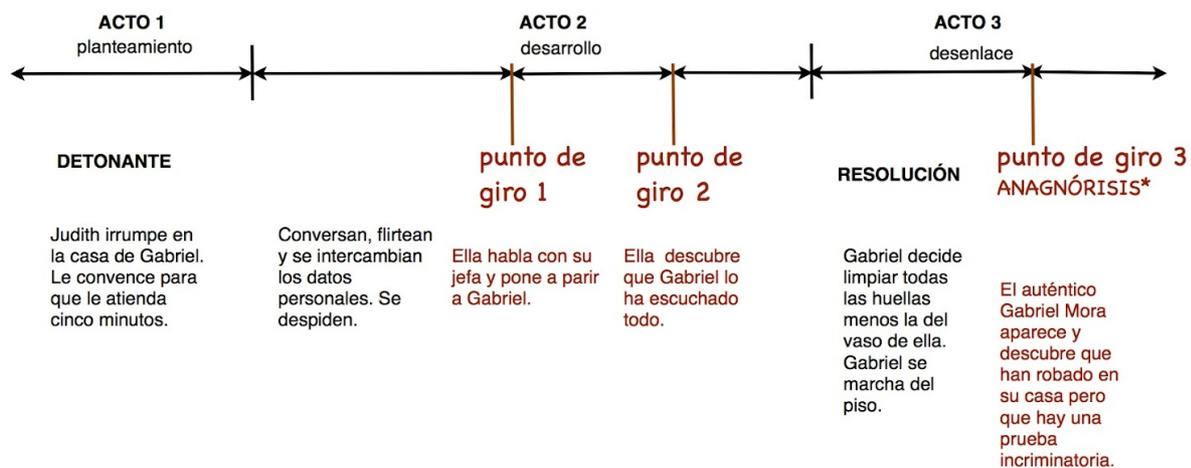
Veamos ahora unos ejemplos donde esquematizamos el Story Line o ESTRUCTURA, incluyendo los puntos de giro. No es necesario hacer un esquema de la estructura, pero ayuda a tener una visión global.

## Esquemas Gráficos de Estructuras o Story Line





LARGOMETRAJE **NÁUFRAGO**



**ANAGNÓRISIS\***: Es cuando la resolución incluye un giro final que nadie espera y cambia el enfoque dramático del relato, provocando un golpe emocional en el espectador.



CORTOMETRAJE **EL CONTRATIEMPO**

# Paso 4 - La Sinopsis

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Desarrollo más amplio de la idea inicial, que se escribirá en forma de cuento literario y que establecerá los hechos más destacados del futuro guión. Es un resumen en el que se cuenta de qué trata la historia y debe incluir el final de la historia; es decir, cómo concluye.

En ella deberás incluir los personajes importantes con una breve descripción y la trama principal. Debes evitar retórica innecesaria o diálogos, para eso ya tendrás tiempo a la hora de confeccionar el guión literario.

Su extensión será de medio folio (cortometrajes) y de uno a cinco folios (largometrajes).

La sinopsis es una herramienta estupenda para dos personas:

- Al productor le permite saber de qué va la historia.
- Al propio guionista le sirve para orientar su trabajo en una dirección, y no irse por las ramas al redactar el guión.

Para eso escribimos sinopsis: para contarnos a nosotros mismos qué tipo de película queremos escribir. En este sentido, la sinopsis es como una brújula.

### [El Contratiempo](#)

Gabriel Mora recibe la visita de Judith Laredo, atractiva vendedora de seguros, para cerrar un contrato de seguros de vida. Ambos entablan una conexión especial a medida que avanza la conversación y, tras un breve flirteo, ella termina por darle su teléfono personal y sugiriéndole que le llame cuando lo desee. Una vez que se despiden, Gabriel descubre, gracias a una conversación privada que tiene ella con su jefa y que Gabriel escucha, que la realidad es que ella le repugna y simplemente ha interpretado un papel para conseguir que acepte el contrato. Gabriel, que no es el auténtico Gabriel Mora, sino un ladrón de guante blanco que estaba robando en ese piso cuando Judith llamó a la puerta, limpia todo rastro de su paso por el piso, pero deja el rastro de ella en el salón: las huellas de los dedos de Judith Laredo en un vaso de agua que tomó.

# Paso 5 - El Tratamiento

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Es la forma de explicar más ampliamente todo lo contenido en la sinopsis, con muchos más detalles, redactando bloques de acción, perfilando los rasgos característicos de los personajes protagonistas.

Su longitud suele estar entre los 20 y 30 folios (largometrajes) y los 1 y 4 folios (cortometrajes).

## CONSEJOS PARA ESCRIBIR UN TRATAMIENTO

---

1. Haz un comienzo que tenga fuerza.
2. La causalidad es importante: relaciona los acontecimientos entre sí con el fin de que muestres una progresión narrativa.
3. Preséntanos a tus personajes principales en el momento en que aparezcan en el relato.
4. Proporciona indicaciones de la motivación del personaje pero no repares en las minucias de la vida del personaje, solo incluye lo esencial.
5. El desenlace es igualmente importante y debe tener fuerza.

# Ejemplos de Tratamiento

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

### TRATAMIENTO Cortometraje EL CONTRATIEMPO



Gabriel Mora, con abrigo, guantes de piel y un maletín negro, está a punto de abandonar su elegante piso cuando se encuentra en el pasillo de su edificio con Judith Laredo, atractiva vendedora de seguros con la que había quedado para charlar acerca de un contrato de seguros de vida. Tras la súplica de ella, Gabriel acepta conversar durante cinco minutos en el interior de su piso con la simpática vendedora. Una vez dentro, Gabriel le ofrece un vaso de agua, que ella acepta; ella hace hincapié en los guantes que él lleva puesto y él le confiesa

que es un maniático de la limpieza, pero termina por quitarse los guantes una vez que está sentado frente a ella. Ambos entablan una conexión especial a medida que avanza la conversación y, tras un breve flirteo, ella termina por darle su teléfono personal y sugiriéndole que le llame cuando lo desee. Gabriel Mora acompaña a la vendedora hasta la puerta para despedirla y ésta, impregnada de fascinación por el señor Mora, le vuelve a recalcar que le llame cuando desee. Nada más cerrar la puerta, Judith se acerca al ascensor y recibe la llamada de su jefa: en este momento descubrimos que la vendedora ha estado interpretando un papel ante el señor Mora con el único objetivo de venderle su seguro de vida y así poder llegar al cliente número cien, que asegura a la vendedora un plus en ganancias.

Tras descalificar a Gabriel Mora ante su jefa, Judith cuelga el teléfono, se gira y descubre a Gabriel Mora, tras ella, esperando para devolverle un bolígrafo que él le prestó para apuntar unos datos. Judith se queda sin palabras porque se da cuenta de que él ha escuchado la conversación con su jefa. El señor Mora vuelve a su piso y Judith entra en el ascensor, completamente consternada. Gabriel se queda pensativo unos segundos y decide ponerse de nuevo los guantes, no recoge ni limpia el vaso de agua que ella ha utilizado y comienza a limpiar con un pañuelo otros objetos de la casa que él si ha tocado: el tarjetero, una cajonera y el pomo de la puerta. Abandona el piso y baja por las escalera. Segundos después, el ascensor se abre y sale de él una pareja con un perrito de raza. Se dirigen al mismo piso que abandonó Gabriel Mora y se extrañan porque la cerradura no está echada. Entran y se encuentran con un vaso de agua en el salón y con olor a perfume de mujer. Durante su conversación descubrimos que este señor que acaba de entrar con su mujer al piso es el auténtico Gabriel Mora; ella, histérica, corre a su dormitorio para comprobar que sus joyas siguen allí, pero grita alarmada cuando descubre que le han desvalijado. La mujer insiste a su marido para que no toque el vaso de agua que hay en el salón, ya que es la única prueba de quién estuvo allí robándoles. Lo que no saben es que es una falsa prueba, aunque incriminatoria, porque la única persona que tocó ese vaso fue Judith Laredo, la vendedora de seguros.

# Paso 6 - La Escaleta

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Es una construcción esquematizada de lo que será el guión definitivo, con ordenación de las secuencias por orden de continuidad, indicando las localizaciones y algunos pequeños datos orientativos.

Debes tener en cuenta dos conceptos:

### ESCENA:

Es cada parte de la película que transcurre en un mismo espacio y en un mismo tiempo. En el momento en que haya una ruptura temporal o espacial, estamos ante otra escena.

### SECUENCIA:

Es un conjunto de escenas, que conforman una unidad dramática con planteamiento, nudo y desenlace. Dentro de una secuencia sí puede haber rupturas temporales o espaciales

Aunque los profesionales no suelen poner el número de las secuencia ni escenas en el guión literario, nosotros recomendamos usar numeración por secuencias, porque es más fácil trabajar así.

En estas guías de iniciación al guión de Cinedfest, utilizamos únicamente la distinción de secuencia para que sea más claro y más sencillo de entender.

## EJEMPLO ESCALETA CORTOMETRAJE EL CONTRATIEMPO

---

01. SALÓN. INT/TARDE
02. ASCENSOR. INT/TARDE
03. PASILLO INTERIOR PLANTA 3. INT/TARDE
04. SALÓN. INT/TARDE
05. PASILLO INTERIOR PLANTA 3. INT/TARDE
06. VESTÍBULO-SALÓN. INT/TARDE
07. PASILLO INTERIOR PLANTA 3. INT/TARDE
08. SALÓN. INT/TARDE

# Paso 7 - Los Diálogos

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

El diálogo es una forma oral y/o escrita en la que se comunican dos o más personajes en un intercambio de información entre sí. En un guión cinematográfico el diálogo indica las palabras que los actores recitarán.

Para la creación del personaje es trascendental su manera de hablar, qué y cómo dice las cosas, cómo las manifiesta mediante el diálogo.



El diálogo audiovisual es diferente respecto al que mantenemos las personas en la vida cotidiana. El diálogo cinematográfico va al grano, es directo y claro y expresa exclusivamente lo que interesa al desarrollo de la historia que se cuenta. De esta manera, el mejor diálogo es aquel que contiene exclusivamente información que interesa a los personajes y al espectador, considerando que es sólo una parte del mensaje, ya que la imagen también aporta información y debe evitarse la redundancia.

El diálogo debe ser verosímil, es decir, creíble y realista. Aunque no se trata exactamente de reproducir tal cual el habla de los demás, ya que el habla cotidiana está llena de vacilaciones, repeticiones e incoherencias. Se trata de estilizar el habla cotidiana de manera que suene auténtica.

Consulta los siguientes documentos que te ayudarán a construir unos buenos diálogos:

# Radiografía del Personaje

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Para que sepamos cómo debe hablar un personaje, debemos tener muy claro cuáles son las principales características y rasgos de ese personaje.

Es muy recomendable hacer una ficha del personaje para que nos facilite la escritura de los diálogos, es decir, que sepamos como “hablaría” ese personaje.

## EJEMPLO FICHA RADIOGRAFÍA DEL PERSONAJE

---

### CARACTERÍSTICAS FÍSICAS/PERSONALES:

- SEXO
- EDAD
- COLOR PELO/ESTILO
- COMPLEXION
- MANERA DE HABLAR
- SALUD
- ADICCIONES
- MANERA DE VESTIR
- PECULIARIDADES FÍSICAS
- BELLEZA

## CARACTERISTICAS SOCIOLOGICAS:

- ESTADO CIVIL
- ANTECEDENTES FAMILIARES
- CLASE SOCIAL
- EDUCACION
- ECONOMIA
- OCUPACION ACTUAL
- OCUPACION PASADA
- INTERESES
- CONTACTO SOCIAL
- ETICA/MORAL
- INCLINACIONES POLITICAS
- DEPORTES
- AFICIONES
- NIVEL DE IDEALISMO
- NIVEL DE PRAGMATISMO
- NIVEL DE MATERIALISMO
- CAPACIDADES INTELECTUALES
- NIVEL DE AMBICION

## CARACTERISTICAS PSICOLÓGICAS:

- FANTASIA FAVORITA
- PARADOJA
- PROBLEMAS
- FOBIAS
- PREFERENCIAS SEXUALES
- VALORES
- CUALIDADES
- HABILIDADES
- DEFECTOS
- LE GUSTA
- LE DISGUSTA

# Diferencias diálogo: Real vs Cine

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

### Diferencia entre Diálogo Real y Diálogo Cinematográfico

El tiempo en la vida real no tiene nada que ver con el tiempo en el cine. Ello es debido a que tenemos un tiempo limitado para contar una historia y debemos recurrir a las elipsis, en todos los aspectos.

La elipsis no es más que la supresión de aquella información que no necesitamos contar para que la historia avance. Y lo mismo ocurre con el lenguaje.

Veamos las diferencias entre el diálogo real y el diálogo cinematográfico:

#### DIÁLOGO REAL

ES REAL

ESTILO COLOQUIAL

HABITUALMENTE FRASES CORTAS

DA RODEOS

USUALMENTE DESORDENADO

NO SUELE APUNTAR A UN OBJETIVO

INCLUYE TODO

SUELE DIVAGAR

COMPRENSIÓN VARIABLE

NO ATIENDE AL RITMO DEL OTRO

#### DIÁLOGO CINEMATográfico

SUENA REAL (VEROSÍMIL)

ESTILO COLOQUIAL

TANTO O MÁS CORTAS

FOCALIZADO

ORDENADO

APUNTA A UN OBJETIVO

EDITADO

SINTÉTICO, AL GRANO

COMPRENSIBLE A LA 1ª

ATIENDE AL RITMO DEL OTRO

# Las 10 Funciones del Diálogo

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

### Las Diez Funciones Básicas del Diálogo:

1. HACER QUE PROGRESE LA HISTORIA

---

2. COMUNICAR HECHOS E INFORMACIÓN AL ESPECTADOR

---

3. REVELAR PSICOLOGÍA (PERSONALIDAD) DEL PERSONAJE

---

4. ESTABLECER RELACIONES ENTRE PERSONAJES

---

5. CREAR PERSONAJES REALES Y NATURALES (DE CARNE Y HUESO)

---

6. REVELAR LOS CONFLICTOS DE LA HISTORIA Y SUS PERSONAJES

---

7. REVELAR LOS ESTADOS EMOCIONALES DE LOS PERSONAJES: a través del propio personaje, de lo que dicen los otros personajes o del Subtexto, es decir, lo que está implícito al texto.

---

8. REVELAR ANTECEDENTES

---

9. COMPLEMENTAR LA ACCIÓN: aportar algún matiz nuevo.

---

10. TRANSMITIR TEMÁTICA: como debate no como mensaje.

# Los 20 fallos más comunes

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

### Los 20 fallos más comunes al dialogar:

1. DIÁLOGO OBVIO: dice lo que ya vemos en la acción  

---
2. DIÁLOGO FORMAL: cuando se requiere algo menos académico  

---
3. DIÁLOGO LITERARIO: semejante a una bella “prosa poética”  

---
4. DIÁLOGO LITERAL: el personaje expone lo que piensa sin tamizarlo a través de su personalidad o intenciones.  

---
5. DIÁLOGO REPETITIVO: información ya suministrada  

---
6. DIÁLOGO PRESCINDIBLE: trivial  

---
7. DIÁLOGOS NO REACTIVOS: ninguna reacción en otros personajes.  

---
8. DIÁLOGO DISCURSO: la longitud de las intervenciones son más propias de un discurso que de una conversación  

---
9. DIÁLOGO PREDECIBLE: los personajes responden con las mismas palabras que anticipamos.  

---
10. DIÁLOGOS EXTENSOS SOBRE EL PASADO: demasiada biografía de los personajes  

---

11. DIÁLOGO INFORMATIVO CONCENTRADO: demasiada cantidad de información concentrada, imposible de digerir.

---
12. DIÁLOGO ALECCIONADOR: transmite un mensaje de manera abierta, estilo político en campaña.

---
13. UNIFORMIDAD DE IDIOLECTOS: todos los personajes hablan igual, ya sean médicos, peones, policías...

---
14. ABUSO O MAL USO DEL ARGOT: empleo del lenguaje que no es propio del grupo que intenta describir.

---
15. ABUSO DE JERGA: uso excesivo de jerga dificultando la comprensión.

---
16. ABUSO, MAL USO O FALTA DE TACOS: empleo no adecuado de tacos.

---
17. ABUSO DE DIÁLOGOS EN OFF: describe algo que no se ha sido capaz de mostrar en acción.

---
18. CHISTES PEGADOS: se busca un efecto ingenioso con chistes ajenos a la trama.

---
19. PENSAMIENTOS CONDENSADOS: se comprimen pensamientos en una frase a favor de la economía, diluyendo su potencial dramático.

---
20. DIÁLOGO ETERNO: diálogo prolongado que cubre diferentes aspectos y matices de un mismo tema.

# Películas sin diálogos

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

### Pros y Contras de Las Películas Sin Diálogo

#### A FAVOR

- Filmar es mucho más sencillo si no tienes que grabar voces en el set de grabación.
  - El registro del sonido directo se limitaría sólo a los efectos de sonido y habrían menos problemas con las sombras que genera habitualmente las pértigas de sonido.
  - Los editores tendrán muchos menos problemas si no se tienen que preocupar por el doblaje de las voces en postproducción.
  - Los actores tienen menos preocupaciones: sólo deben centrarse en lo gestual.
  - La película no necesitaría ser doblada ni subtitulada a otros idiomas en el caso de querer distribuirse en otros países.
- 

#### EN CONTRA

- Aprender a hacer diálogos de forma efectiva es una etapa clave del aprendizaje de un escritor de guiones.
- A veces resulta más rápido explicar las cosas usando diálogos en lugar de imágenes.
- Aunque los personajes se definen a través de sus acciones los diálogos proporcionan formas muy útiles de indagar en los personajes.
- Buscar formas para sustituir los diálogos por imágenes no es fácil.

# Paso 8 - El Guión Literario

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Es la narración ordenada de la historia que se desarrollará en el futuro filme. Incluye las situaciones, acciones y los diálogos pero sin ninguna indicación técnica.

Con él, el guionista concluye su trabajo que será continuado por el director, contando con frecuencia, con su ayuda y colaboración. Para el guionista, la construcción de un guiión literario es el resultado de un esfuerzo creativo que deja en manos del director para que éste materialice su proyecto y lo transforme en otro proyecto nuevo.



Incluye la totalidad de los elementos que hemos estudiado hasta ahora, desde las localizaciones hasta el más simple detalle que creamos necesario para su comprensión.

Consulta los siguientes documentos antes de terminar con la fase de escritura y tener el guiión listo para comenzar con la preproducción del cortometraje.

> [El Formato del Guión de Cine](#)

> [Ejemplo de Guión Literario](#)

# El Formato del Guión de Cine

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

Las normas de escritura de guiones son muy importantes. Intenta cumplirlas en la medida de lo posible.

Si piensas enviar tu guión a un productor, asegúrate de revisar las siguientes pautas:

### Extensión

El standard lleva a pensar que una página de guión es igual a un minuto en pantalla, aunque esto es variable y no debe ser utilizado con total rigidez. Por ejemplo, si se piensa en una película de 120 minutos, el guión deberá tener alrededor de 120 páginas.

---

### Tipografía

La fuente standard para la escritura del guión de cine es Courier New tamaño 12. El interlineado debe ser 1 y texto siempre alineado a la izquierda.

---

### Portada

Debe incluir el título de la película en mayúsculas y tu nombre debajo. Tus datos de contacto deben ir en la parte inferior.

---

### Papel y márgenes

El papel standard es el A4. El margen superior debe ser de 1.3 cm y el inferior de 2.5 cm. Los márgenes derecho e izquierdo varían dependiendo del elemento del formato del guión utilizado, como se podrá verificar al ver cada uno de estos elementos descritos a continuación.

---

### Numeración

Las páginas deben estar numeradas.

---

### Elementos del formato del guión

- Encabezado escena
- Descripción
- Personaje
- Diálogo
- Acotación
- Transición

## Encabezado de escena

El encabezado señala el lugar y tiempo en que la secuencia se desarrolla, y el número de la secuencia.

- Primero se indica el número de la secuencia
- Luego el nombre específico del lugar (casa, bar, hospital...).
- Después si la secuencia transcurre en un interior (INT.) o exterior (EXT.)
- Finalmente se indica el tiempo (día, noches, amanecer, atardecer).

El encabezado de la secuencia se escribe alineado a la izquierda. Va en negrita y mayúscula. Por ejemplo, si fuéramos a escribir la primera secuencia, que transcurre en el salón de una casa, en el interior y por la tarde, lo haríamos de la siguiente manera:

SEC 1. SALÓN. INT/TARDE

## Descripción

Es una **breve descripción de la acción** de la escena, de **lo que ve y escucha la cámara**.

Cuando aparece un **personaje por primera vez**, **su nombre se escribe en mayúscula** y se hace una **breve descripción del mismo**.

La descripción se alinea **justificada a la izquierda**, y en **minúscula y regular**.

Ejemplo:

Última hora de la tarde. GABRIEL MORA, un hombre de unos cincuenta años, de buena presencia, lleva puesto un abrigo negro elegante, unos finos guantes de piel y porta en su mano derecha un maletín de piel. Se acerca a una de las vitrinas del salón y se echa un poco de perfume. En primer término, vemos unas fotos de familia, sobre un aparador.

## Personaje

Antes de cualquier intervención o diálogo, se debe indicar qué personaje lo hará.

El nombre del personaje se escribe siempre en mayúscula y en negrita, centrado.

Ejemplo:

**GABRIEL**

## Diálogo

Es lo que dice el personaje. Se escribe en **minúscula y debajo del nombre del personaje** que va a hablar.

Con alineación del párrafo **justificado a la izquierda a 3,51 cm y a la derecha 2,54 cm**, tal como mostramos en el ejemplo.

Ejemplo:

### **GABRIEL**

Verá, señorita Laredo, es que se trata de un tema de trabajo, un asunto un poco delicado, ¿entiende?

## Acotación

Las acotaciones **ayudan a determinar el tono o la intención** con que debe ser dicho un diálogo. Se escribe **entre paréntesis**, en **minúscula**, entre el personaje y el diálogo.

Ejemplo:

### **GABRIEL**

(asombrándose de su fallo)  
Tiene usted razón, no me acordaba.

## Transición

Las transiciones se utilizan para indicar un **método de cambio de una escena a otra** (CORTE A, FUNDE A NEGRO, ENCADENA:...).

Van siempre en **mayúscula, alineadas a la derecha, seguidas de dos puntos**.

Ejemplo:

### **SEÑOR MORA**

(Dirigiéndose al perro)  
Pasa, Tati, pasa...

CORTE A:

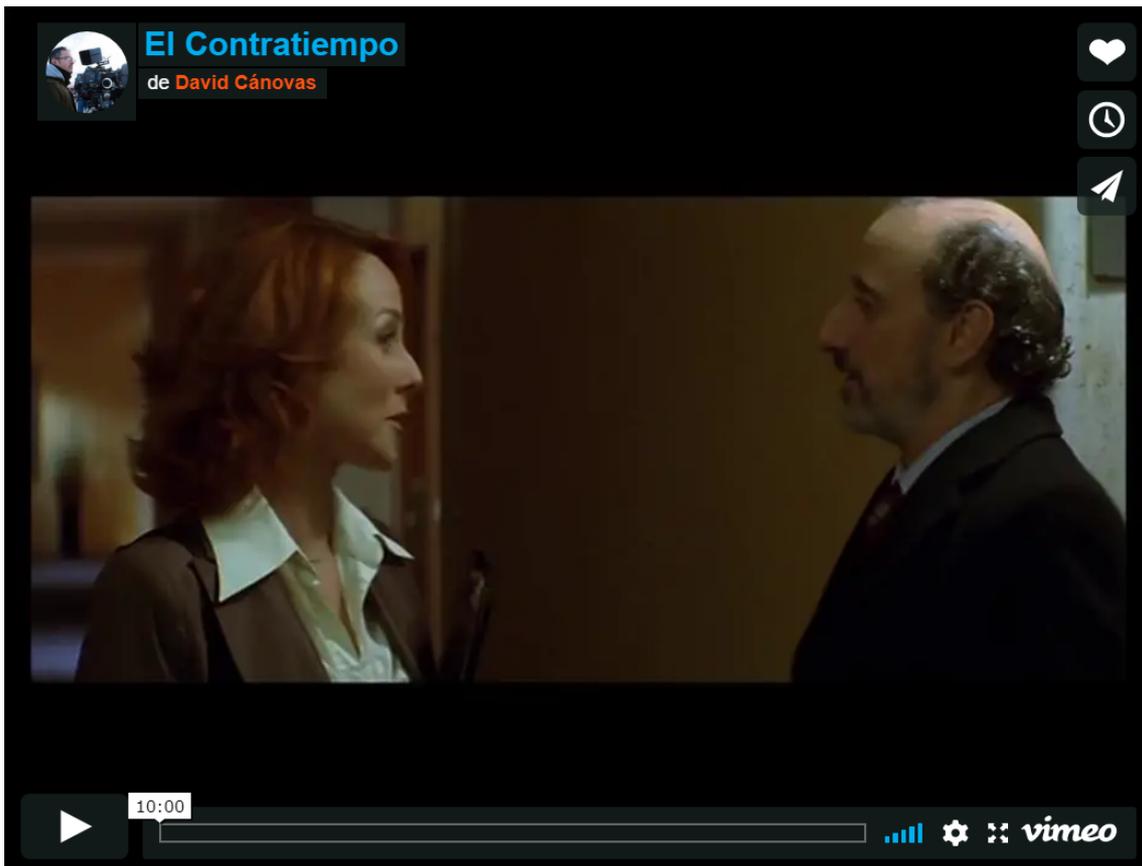
# Ejemplo Guión Literario

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE

---

### Guión Literario del Cortometraje El Contratiempo

Te proponemos como ejemplo y actividad, que leas atentamente el Guión Literario de El Contratiempo mientras ves el [cortometraje](#), para que puedas ver como finalmente pasa el guión del papel a la pantalla.

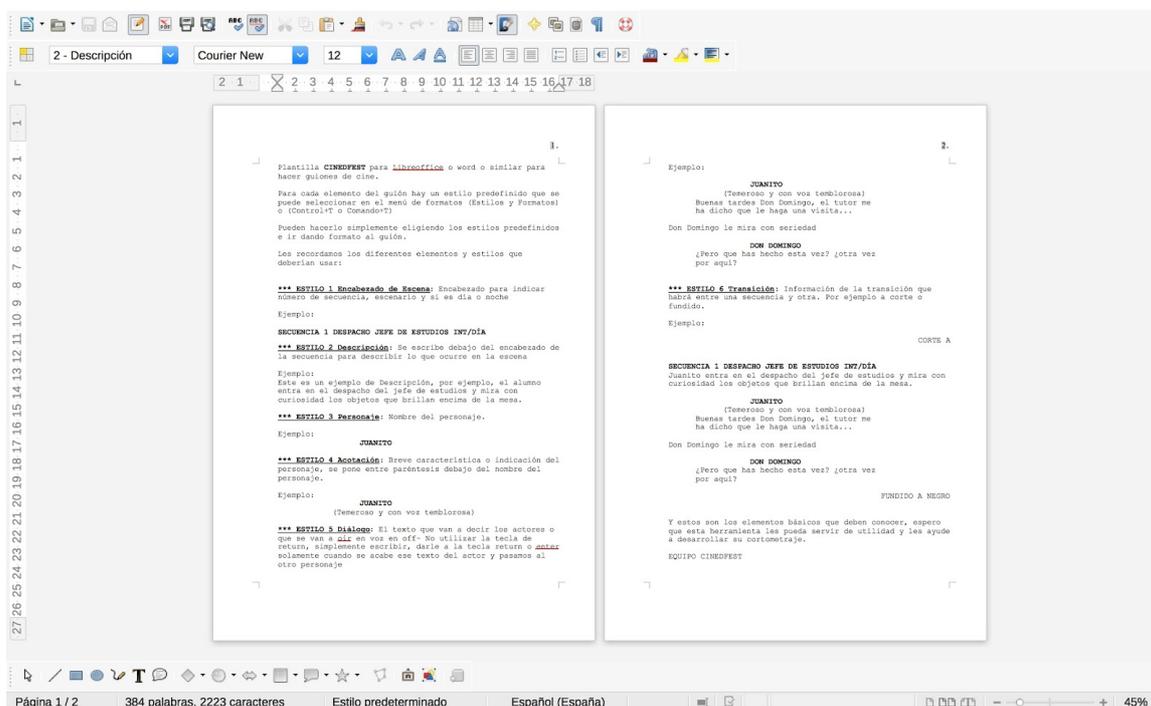


Descarga el Guión de El Contratiempo en formato PDF desde el siguiente enlace:

> [DESCARGAR GUIÓN EL CONTRATIEMPO](#)

# Plantilla Guión Cinedfest

## GUÍA 1: GUIÓN DE CINE



Aunque en diferentes apartados, les hemos indicado diferentes programas de ordenador para hacer guiones, somos conscientes de que algunos de estos programas, aunque se anuncian como gratuitos, tienen algunas limitaciones o son demasiado complejos.

Por este motivo, hemos decidido hacer una plantilla para LIBREOFFICE, WORD o PAGES con el que podrán crear fácilmente sus guiones con el formato estándar de la industria cinematográfica.

El documento que les adjuntamos es un documento normal de texto, en el que se han añadido una serie de estilos con el que iremos dando el formato al guión (diálogos, personajes, secuenciación, etc.)

En el mismo documento de texto están las instrucciones de como utilizarlo, si tienen alguna consulta, no duden en ponerse en contacto con nosotros.

Enlace para descargar la Plantilla de Guión Cinedfest:

[> Plantilla Guión Cinedfest](#)

