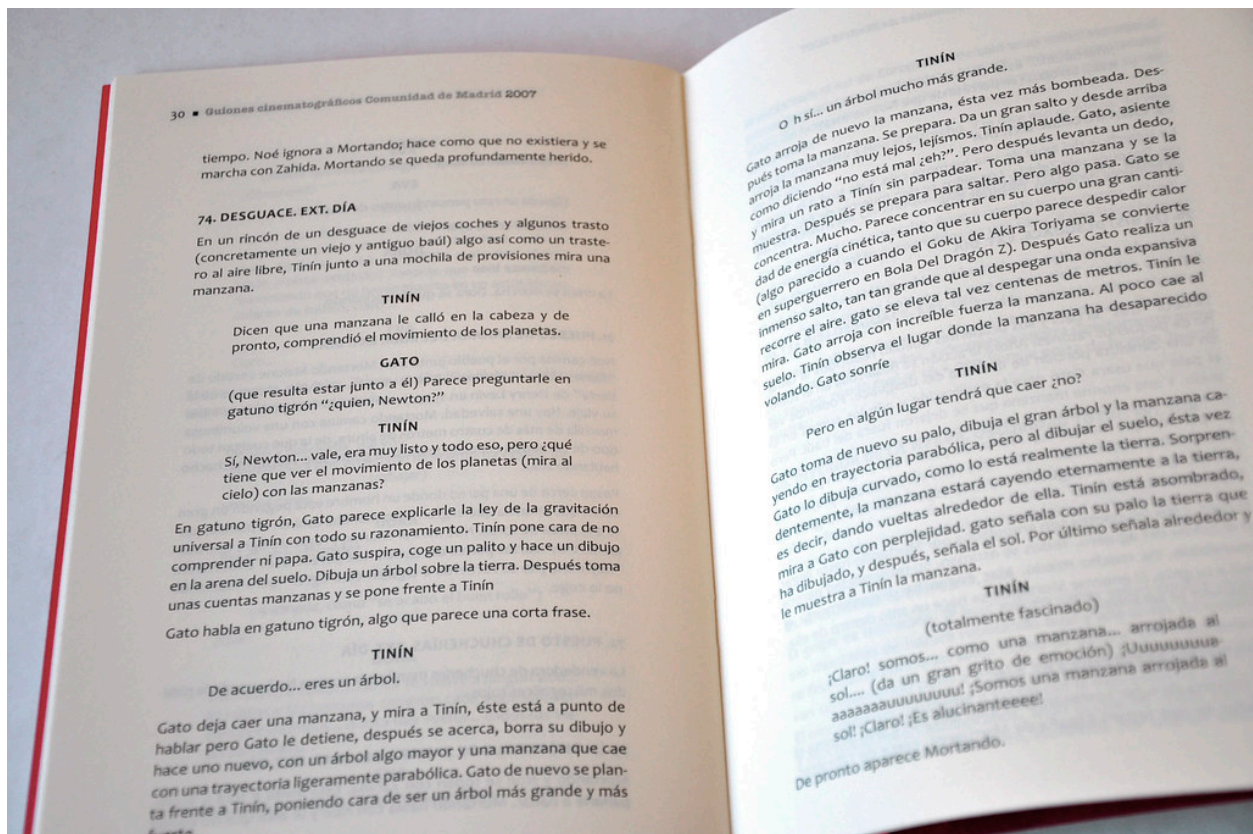


## 3.2

# El guion

Un guion cinematográfico es un texto escrito concebido desde su origen para transformarse en imágenes. De cualquier modo, el guion se halla más próximo a la imagen que a la forma escrita.



"Guiones cinematográficos Comunidad de Madrid 2007" por Koldo Fuentes tiene licencia [CC BY-NC-ND 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/)

## La estructura

Primer acto o planteamiento. El guionista sitúa al espectador para hacerle entender de QUÉ trata la historia, QUIÉN la protagoniza y CÚAL es su premisa dramática. En la primera fase hay que enganchar a la audiencia; como cualquier espectador conoce, con mucha frecuencia los iniciales minutos de una película suelen determinar si nos gusta o no o, al menos, si nos interesa o no.

Los métodos de inicio de un relato audiovisual varían. Podemos encontrar emocionantes secuencias iniciales repletas de acción, presentaciones peculiares de los personajes, o simplemente la exposición

de la situación y los personajes a un ritmo cadencioso.

El final del primer acto viene determinado por el primer nudo de la trama, un hecho que hace avanzar la historia mediante un giro, una situación relacionada directamente con la historia que la dota de una nueva perspectiva y obliga al protagonista a seguir adelante.

Segundo acto o confrontación; se basa en el conflicto personal o psicológico y los obstáculos que lo producen. No hay historia si no hay impedimentos que interrumpan al protagonista alcanzar su meta. Estas dificultades componen la acción dramática de la historia. Lo que se denomina trama o desarrollo. El personaje tiene definido su objetivo y el espectador le acompañará en su trayecto para alcanzarlo.

Tercer acto o resolución; el final de la historia está determinado desde un inicio por la causalidad narrativa. En otras palabras: el final debe completar y explicar la historia para dotarla de unidad. Si el guion es un trayecto, el guionista debe saber cuál es la estación de destino. Si se sabe a dónde se va, se puede elegir el modo. En caso contrario el escritor puede terminar deambulando sin rumbo y no llegar a puerto. El final ha de estar relacionado con el inicio pero dotándolo de otra perspectiva.

La mejor opción es el final cerrado, es la más habitual porque satisface mejor las expectativas creadas. La narración audiovisual es, ante todo, un negocio y para mantenerlo hay que complacer al público, no ofenderle o decepcionarle. Sin embargo, cada vez son más frecuentes los finales abiertos que dejan al espectador completar la propia historia.

## **El guion literario**

El guion literario consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones y diálogos, todo ello estructurado en secuencias y dispuesto ya a ser llevado a la pantalla. Contiene la historia que el director con sus colaboradores técnicos y artísticos trasladará a la pantalla mostrando su punto de vista (y no el del guionista), y eso hasta el punto de que con frecuencia en los rodajes es el texto que se utiliza para el desarrollo del trabajo dejando para el último momento la planificación exacta. Es lo que habitualmente se publica editorialmente.

El guion literario ante todo ha de ser lingüísticamente sencillo y formalmente directo; debe huir de los detalles y situaciones secundarias que recargan la acción y retardan la culminación del relato. Un buen guionista no hace indicaciones de cámara, a lo sumo sugiere alguna pues la labor de determinar el punto de vista pertenece al director.

---

**Veamos la forma 'canónica' del guion literario desde la guía de nuestro ejemplo:**  
**3. EXTERIOR/NOCHE. MUELLES DE BARCELONA.** (Se indica el número de orden de la secuencia en el guion; y el tiempo y lugar en que se desarrolla la acción; tampoco es infrecuente verlo al revés: **MUELLES DE BARCELONA, EXT/NOCHE.**)

**NIEVES GARCÍA TEXEIRA se limpia el sudor de la frente. Su compañero ADRIÁN GONZÁLEZ SANZ le presta un pañuelo. Hace frío y todos los policías van abrigados. Contemplan el barco BELLASEAMUS.** (Se procede a una escueta y clara descripción de los personajes, el lugar y las acciones. Los personajes se escriben en mayúsculas.)

**NIEVES (susurrando)**

**Después de esta, el alcalde me tendrá... nos tendrá que dar la llave de la ciudad.**

**ADRIÁN**

**Me conformo con evitar otra medalla de plomo.**

(El personaje que habla se escribe con mayúscula en el centro de la página; las acotaciones en minúscula y entre paréntesis; el diálogo en el centro de la página para distinguirlo claramente de las acciones.)

**NIEVES dibuja una leve sonrisa y resopla.** (Las acotaciones pueden indicar las reacciones y los silencios de los personajes en el caso de que sean relevantes.)

**NIEVES**

**Nunca entenderé tu maldita manía...**

**Un CHIRRIDO METÁLICO interrumpe a NIEVES.** (Los efectos de sonido o musicales se escriben en mayúscula para facilitar la labor de los técnicos de postproducción.)

**FUNDE A NEGRO**

(Puede indicarse el cambio de secuencia con términos como **CORTE A ...**, cuando el cambio se produce por corte directo entre planos; **ENCADENADO**, cuando la transición se produce superponiendo el desvanecimiento de un plano con la aparición de otro o **FUNDE A NEGRO**. Lo idóneo es utilizar la primera fórmula para no incomodar al director con excesivas propuestas.)

---

Estos son los principios básicos de la forma del guion.

Un guion no tiene como objeto sino ser una película y, como tal, toda su estructura está concebida para facilitar el trabajo. De esta manera, el guion se divide en partes, básicamente porque cada una de ellas constituye un módulo a partir del cual se puede organizar la producción. La clasificación más operativa es la que distingue entre una serie de escenas, divididas en secuencias que, a su vez, se dividen en planos.

Una escena es un bloque de acción dramática asentado en una idea que las más de las veces sirve para dar coherencia al relato y para avanzar en el trayecto de la historia hacia el desenlace. El lenguaje común nos da ejemplos útiles; no es necesario ser un cinéfilo para hablar de la escena del robo, la escena de la boda, etc. No existe un número limitado de escenas en un guion, cada historia tiene sus necesidades. Baste tan sólo apuntar que la unidad dramática que establece la escena debe respetar la tríada característica de planteamiento, nudo y desenlace. Y, excusado es decirlo, debe ayudar a la construcción o resolución del tema.

## Los diálogos

Desde los lejanos tiempos del cine mudo se ha considerado que un personaje es lo que hace, que lo

eminentemente cinematográfico es la acción. Sin embargo, no puede dudarse que también hay parte de él y su psicología que sólo conoceremos a través de los diálogos. La mejor manera de considerar lo adecuado de unos parlamentos será preguntarse si a través de ellos el espectador resuelve situaciones o aclara caracteres de los personajes. En suma, los diálogos poseen el mismo objetivo que la acción: acercar el tema a su desenlace. A través de lo dicho y confrontándolo con los hechos sabremos qué piensa un personaje y cómo se relaciona con el resto de los personajes.

El habla es la vía más eficaz que posee el personaje para transmitir sus pensamientos. La palabra es un mecanismo a través del que podemos tener una mejor definición de su contexto, según su acento podremos saber su procedencia y otros datos sociales. En España es habitual que predomine un acento indefinido del castellano de la Meseta Norte.

El diálogo es un texto dramático que ha de ser recitado por un actor y se presenta en diferentes formas, además de los diálogos propiamente dichos:

*Soliloquio*; cuando el personaje habla sólo.

*Monólogo interior*; cuando se refleja el pensamiento del personaje como si estuviera hablando consigo mismo, usualmente representado por una voz en off.

*Coro*; modelo arcaico y poco usado, heredado del teatro griego, en el que un conjunto de actores narra y comenta la acción.

*Narración*; relato de los acontecimientos, acciones o paso de tiempo. El narrador puede estar presente en las imágenes o en off.

Los diálogos son el centro de las comunicaciones verbales del guion: caracterizan a los personajes e informan sobre la historia siendo fundamento del tiempo dramático. Pueden ser realistas o naturalistas, los que habitualmente identificamos como lenguaje fresco y de la calle, o más apegados a los placeres del lenguaje literario.

Un buen diálogo muestra los sentimientos de los personajes, no cuenta la historia. Un error usual es el de resolver las tramas y los conflictos a través del diálogo (cuando esto debe realizarse a través de las acciones). Por supuesto que toda regla tiene sus excepciones y que la creación posee un componente de libertad que permite a cada uno utilizar los recursos a su gusto.



"Diálogos" por [pedromf](#) tiene licencia [CC BY-NC-ND 2.0](#)

---

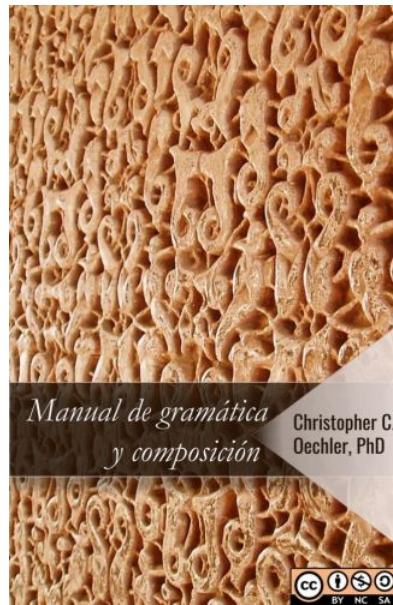
Adaptada de:

Ministerio de Educación y Ciencias del Gobierno de España, [Proyecto Media](#), [CC BY-NC-SA ES](#).

---



Excepto cuando se especifiquen otros términos, este [Manual de gramática y composición](#) se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).



(2021). *Manual de gramática y composición*. EdTech Books.  
[https://edtechbooks.org/gramatica\\_y\\_composicion](https://edtechbooks.org/gramatica_y_composicion)