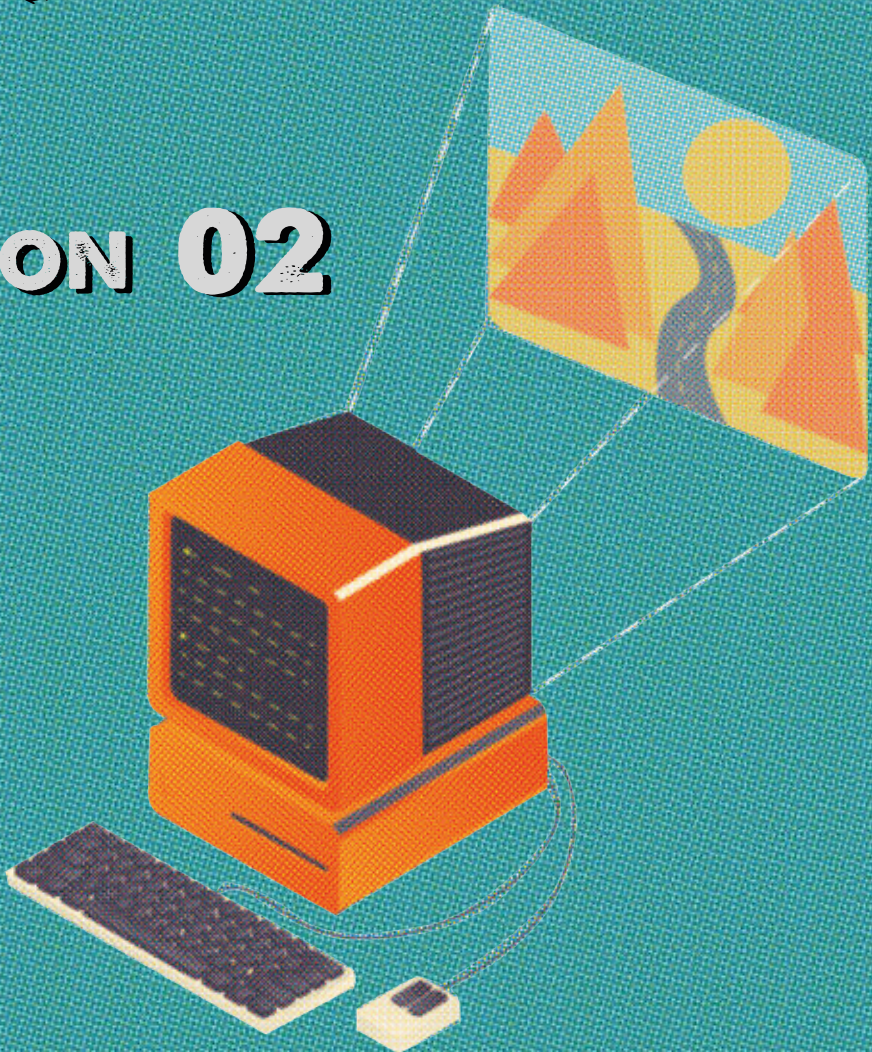


MANUAL PRACTICO

GUION 02



**PRO
CINE** CREACIÓN I AUDIOVISUAL I COMUNITARIA

Jefa de Gobierno de la Ciudad de México

Claudia Sheinbaum Pardo

Secretaría de Cultura

Vannesa Bohórquez López

Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano - PROCINECDMX

Titular

Cristián Calónico Lucio

Coordinación de Operación y Proyectos

Elizabeth Rodríguez Lira

Subdirección de Administración y Finanzas

Félix Alberto Vázquez Pérez

Subdirección Jurídico y Normativa

Bárbara Andrea Ruelas Gómez

Manuales de Creación Audiovisual Comunitaria
Primera edición, diciembre de 2020

D.R. © Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México (PROCINECDMX), 2020.

© Por la ilustración de portada, Héctor Eduardo Quijas Andrade, 2020

© Por las ilustraciones interiores, Anaid González Sáenz, 2020

© Por el texto, Elizabeth Rodríguez Lira y María Fabiola Mosqueira Cárcamo, 2020.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares de los derechos de autor. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Publicación gratuita, prohibida su comercialización.

Impreso por Litográfica Pixel, S.A. de C.V.

Emilio Carranza No. 229, Col. San Andrés Tetepilco

Alcaldía Iztapalapa, C.P. 09440

litograficapixel@gmail.com

www.litograficapixel.com.mx

Tiraje de 1000 ejemplares

Impreso y hecho en México

MANUAL PRÁCTICO

PRO
CINE

CREACION | AUDIOVISUAL | COMUNITARIA

Núm. 2 Guion
Diciembre del 2020

Coordinación:
Cristián Calónico Lucio

Texto:
Elizabeth Rodríguez Lira y
María Fabiola Mosqueira Cárcamo

Corrección de estilo:
Ligia Mabel Oliver Manrique de Lara
Alfredo Salazar Duque

Diseño editorial:
Ana Paulina Esparza Posada
Eduardo Maccheto Jiménez
Blanca Martínez Castillo

Supervisión editorial:
Gerardo Ramírez Ceballos
Elizabeth Rodríguez Lira

Ilustración portada:
Héctor Eduardo Quijas Andrade

Ilustraciones interiores:
Anaid González Sáenz

“Todo guionista tiene el triste mandato de aceptar la fugacidad de su trabajo... Y sin embargo es gratificante, jubiloso el momento en el que el guion desaparece ante la cámara. El guion ha muerto, viva la película. Júbilo y nostalgia entreverados: vivir en papel para morir en la pantalla”.

Paz Alicia Garcíadiego.

Guionista

Fragmento del discurso enunciado al recibir el Ariel de Oro a la Trayectoria, otorgado por la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas en 2019.

GUION

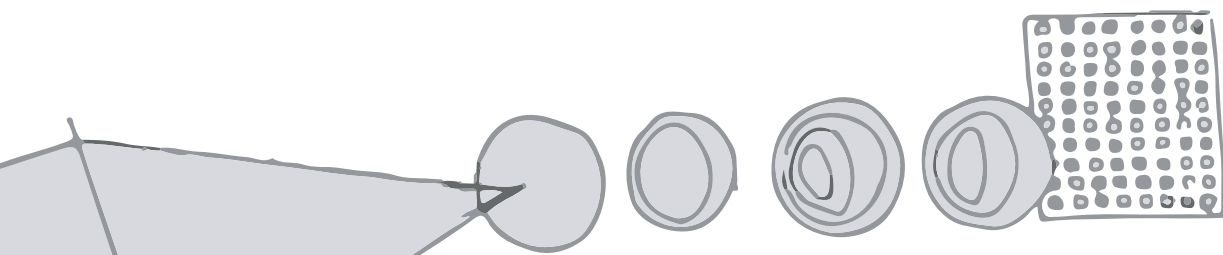
PRESENTACIÓN

El Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México (PROCINECDMX), tiene entre sus objetivos desarrollar procesos de educación audiovisual en tres sentidos:

El primero busca formar espectadores críticos y con capacidad analítica ante los productos audiovisuales que cada vez más están presentes en nuestras actividades cotidianas, para lo cual capacitamos a los programadores y organizadores de cineclubes con el fin de que cuenten con los elementos necesarios para introducir la película en aspectos cinematográficos y temáticos en sus proyecciones y al final generar un debate sobre la temática, el tratamiento y distintos aspectos técnicos y narrativos de la película, lo cual amplía la capacidad analítica de los espectadores y al mismo tiempo se conocen los vecinos al escuchar y ser escuchados por los asistentes a la proyección, lo cual genera comunidad.

El segundo, se refiere a la formación y capacitación de personas interesadas en producir sus propios productos audiovisuales, esto lo hacemos por medio de un proyecto, en coordinación con las alcaldías de la Ciudad de México, que hemos denominado Formación de Productores Audiovisuales Comunitarios, que consiste en la impartición de una serie de talleres por parte de especialistas del medio cinematográfico y audiovisual en las siguientes áreas de la producción: lenguaje audiovisual, guion, producción, realización, fotografía, sonido y edición; el proceso concluye con la realización de un producto audiovisual que es presentado en diferentes ventanas para que llegue a un público mayor: en la comunidad que le dio origen, en el circuito de exhibición de PROCINE, y en los canales públicos de televisión que deciden apoyar su difusión.

El tercero consiste en iniciar en los diferentes niveles educativos, desde la básica hasta la media superior, un proceso de alfabetización audiovisual que hemos denominado “Saber Mirar”, que tiene a su vez tres partes: que los alumnos aprendan a analizar a distintos niveles los productos audiovisuales, la integración de creaciones audiovisuales en el proceso educativo y aprender los principios básicos del proceso de producción audiovisual.



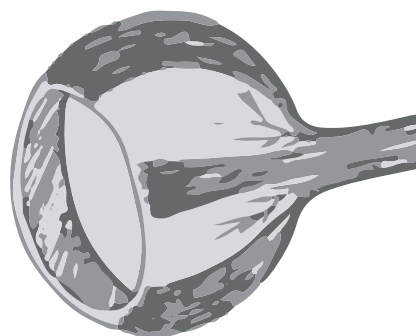
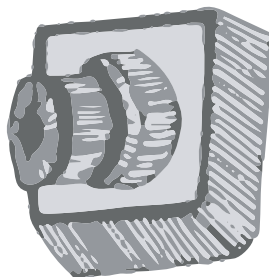
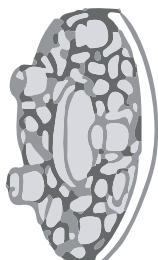
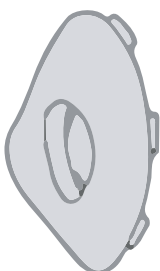
Los siete manuales que forman parte de esta colección, constituyen una herramienta fundamental para el cumplimiento de los objetivos de educación audiovisual que PROCINE tiene contemplados dentro de su proyecto de trabajo.

Consideramos que también pueden apoyar proyectos y talleres de formación audiovisual de otras instituciones o grupos independientes, por lo que los ponemos a su disposición, esperando que contribuyan a generar procesos de formación cinematográfica y audiovisual en los habitantes no solo de la Ciudad de México.

Para terminar, queremos agradecer al equipo de producción que se dedicó a la escritura, diseño e ilustración de la colección completa de Manuales de Creación Audiovisual Comunitaria durante la contingencia sanitaria por COVID-19 debido a que las actividades propias de producción tuvieron que ser suspendidas, ellos son: Rodrigo Flores, Fabiola Mosqueira, Gabriela Álvarez, Blanca Martínez, Anaid González, Gerardo Ramírez, Elizabeth Rodríguez y Héctor Quijas.

Cristián Calónico Lucio

Ciudad de México, diciembre de 2020.



ÍNDICE

Introducción... 11

Punto de partida: definiciones básicas

Los comienzos... 14
¿Qué es un guion?... 15
Ficción y no-ficción... 16
 La idea... 16
 La premisa... 17

01

Elementos clave de la historia

22... Trama
22... Conflicto
 Tipos de conflicto
23... Construcción del personaje?
 ¿Qué debo saber de mi personaje?
 El deseo
 Tipos de personajes

02

Crear el drama

Estructura en tres actos... 30
 El primer acto... 30
 El segundo acto... 30
 El tercer acto... 31

03

Fases de la escritura del guion

Storyline...	34
Sinopsis...	34
Argumento...	34
Guion literario...	34
Acción	
Diálogo	
Escena y secuencia	
Formato	
Escaleta...	39

04

05

Géneros dramáticos y cinematográficos

Documental...	52
---------------	----

06

Consejos prácticos finales

Bibliografía...	58
-----------------	----

Referencias de sitios web...	58
------------------------------	----

INTRODUCCIÓN

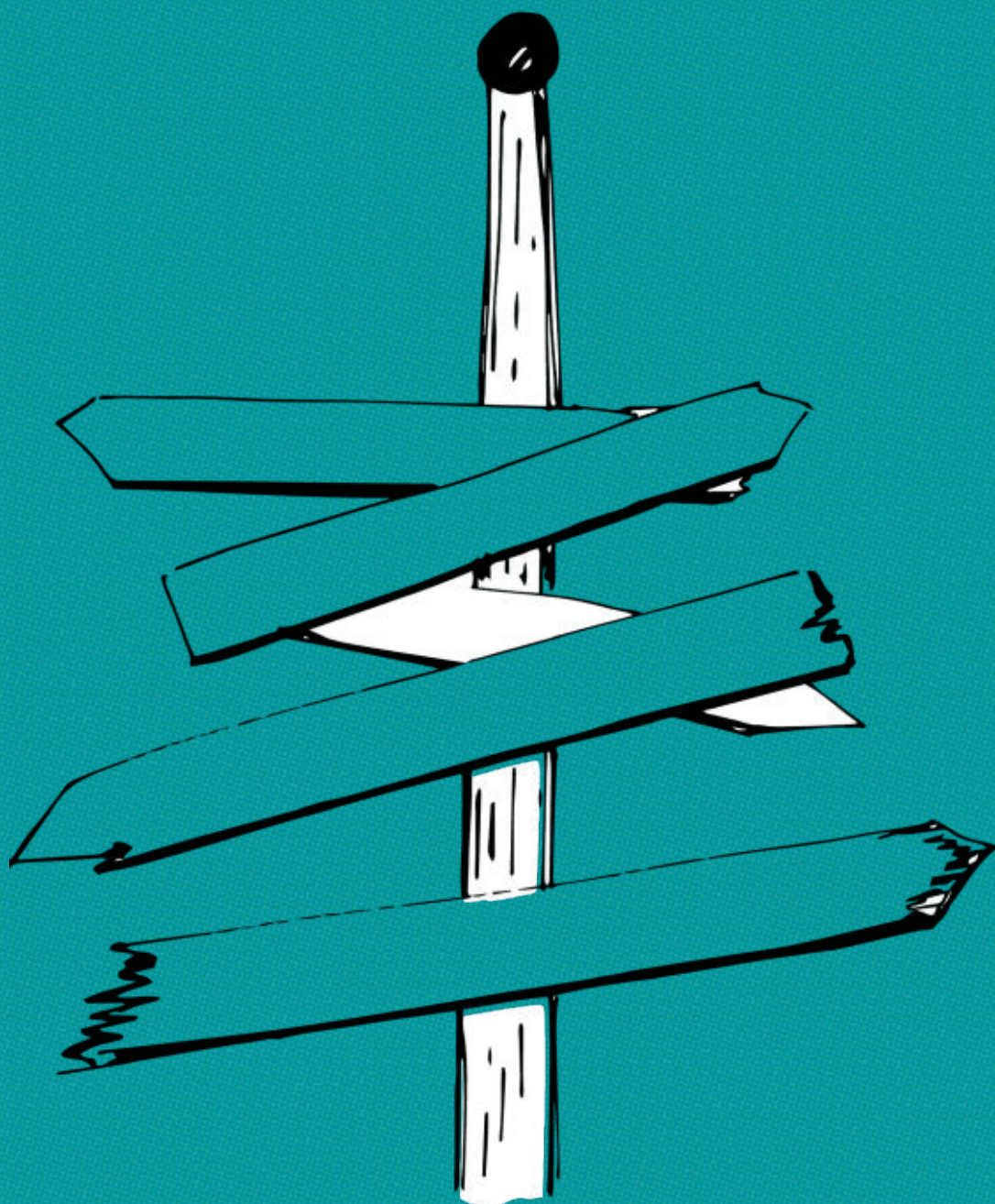
Formarse y capacitarse en la escritura del guion, así como atender todos los detalles que implica el desarrollo de este oficio, significa reconocer la importancia, la fuerza y el impacto que tiene el guion en el proceso creativo para realizar una obra audiovisual.

En la actualidad, existen distintos métodos que orientan la escritura del guion, sin embargo; hay que hacer hincapié en la gran riqueza que aporta ese otro conocimiento más libre e informal como lo es probar distintas formas de escritura, echar mano de esas dosis de cinefilia que hay en cada persona, apelar al dramaturgo que vive en nuestro interior, e incluso jugar con la suerte de divinidad que el escritor tiene al ser capaz de saber hasta dónde llega el alma humana y a partir de ello crear personajes, crear miedos, crear deseos, crear un universo entero...

Este manual tiene la intención de acompañar la escritura del guion en cada una de sus etapas, aportando a la lectora y el lector elementos técnicos, conceptos primordiales, referencias y formatos universales, pero sobre todo pretende ser un detonante de la capacidad creadora del guionista. Se busca que detrás de cada capítulo haya una motivación para explorar la imaginación, para salir a observar, para leer, platicar, dibujar, escuchar, intentar una y otra vez, y finalmente comprender que el guion está vivo, por tanto, es cambiante y cada proceso de escritura, a pesar de que se ciña a un método, tendrá siempre características propias y un camino particular que lo llevará hasta su versión final.

En las páginas siguientes se presenta un breve paso por los comienzos del guionismo en el cine, porque sin historia no somos nada; se habla de la ficción y la realidad, se entra también en materia de tramas y conflictos, que sin ellos fácilmente se pierde el rumbo. Hay una parada obligada en la fascinante construcción del personaje así como en la visión de Aristóteles, hábil soñador que tuvo la idea de dividir las historias en tres actos. Hacia el final se llega al terreno de las convencionalidades y de los storylines, sinopsis y argumentos, así como de los géneros tanto literarios como cinematográficos.

Finalmente, invitamos a las y los lectores para que vuelvan a este manual las veces que sea necesario, reintreprete el orden de los temas y se deje sumergir en la aventura de la polifacética y fascinante labor del guionista.



**PUNTO DE PARTIDA:
DEFINICIONES BÁSICAS** **01**

Los comienzos

El guion no nace al mismo tiempo que el cine. Aunque en estos días resulta difícil pensar al uno sin el otro, cuando el cine empezó a dar sus primeros pasos, su realización no era planeada propiamente en un guion, muchas veces la idea del cineasta pasaba directamente de la cabeza a la filmación, o bien, se emplazaba la cámara frente a lo que se quería captar dejando que los acontecimientos se narraran por sí mismos. Los recursos técnicos de los que se echaba mano eran menores, se recurría a espacios abiertos donde se aprovechaban las condiciones de la luz natural, no había registro de diálogos, entre otras cosas; de tal modo que la necesidad de tener un instrumento que ordenara las piezas del rodaje no resultaba tan urgente.

No pasó mucho tiempo a partir del nacimiento del cine cuando el ilusionista y mago francés Georges Méliès realizó por primera vez antes de filmar, un plan de escenarios acompañado de descripciones que especificaban cómo quería que fueran vistos y contemplados por los espectadores; hecho (muy probablemente inspirado en el teatro) que sin saberlo sentó las bases para lo que luego sería llamado guion. Hacia finales del siglo XIX y principios del XX, lo más cercano que se escribía a un guion eran textos que no pasaban de un título con unas cuantas líneas descriptivas de la acción, cuya función era más cercana a la promoción de la película que a un plan para la realización.

Las ideas de la producción cinematográfica comenzaron a evolucionar, fueron integrándose más elementos al lenguaje audiovisual; las formas de dividir el trabajo en el rodaje se complejizaron, se incorporaron recursos técnicos y, años más tarde, al surgir el cine sonoro, el diálogo adoptó un papel relevante que exigía también un lugar en la planeación; mientras que en el tema de la producción se fue notando la ventaja de contar con un plan de filmación que ayudaba a reducir gastos derivados de la improvisación y del error. De esta forma, al evolucionar los procesos de producción audiovisual, no solo en el cine sino también en medios televisivos y videográficos, fue creciendo naturalmente la necesidad de organizar una estructura precisa que condujera la filmación/grabación gestándose así el **origen del guion** y su transformación hasta la actualidad.

Hoy, prácticamente todo producto audiovisual, independientemente del tamaño o del medio para el que es realizado, requiere de una rigurosa planificación que se logra a partir de la construcción de un guion. Conocer las nociones básicas de su escritura hace que el proceso de narración de una historia, a través de la imagen en movimiento y del sonido, tenga intención clara, así como una ruta definida desde el inicio.

¿Qué es un guion?

El guion es el preámbulo de la filmación/grabación. Su estructura es un tipo de maqueta en texto donde se plasma una primera y completa visualización de lo que está por producirse en imagen y sonido.

Si bien es cierto que un guion tiene la función práctica de ser una **guía**, su construcción implica una sumersión profunda en los terrenos de la **creatividad**. No se trata únicamente de un compilado de hojas escritas en formato determinado, sino de toda una fase que implica imaginación, inventiva, toma de decisiones, tiempo para la pausa y la reflexión y, por supuesto, horas de trabajo de escritorio que conjuntamente conciben una historia completa con eficacia expresiva, con el nivel artístico deseado, así como con claridad suficiente que guíe lo que ha de hacerse en las etapas posteriores de realización, producción y edición.

El guionista tiene, por lo tanto, no solamente la habilidad para escribir sino también la capacidad para **construir universos diversos**, mismos que pueden partir de la total imaginación o basarse en el mundo real. Esta concepción, tan fascinante para los creadores, exige cuidado extremo en el detalle de modo que los hilos narrados estén perfectamente entretreídos; para ello se dispone de recursos sustanciales como son las descripciones, acciones, personajes y diálogos, que al ser presentados en determinado orden y tiempo de acuerdo con cómo se quiere que aparezcan en pantalla, dan vida al guion.

Aunque existen ciertas convencionalidades de formato, hay que considerar que en un guion existen variantes, muchas de ellas definidas por el tipo de producto audiovisual final como película, video clip o cápsula institucional, entre otros.

Es imprescindible saber antes de dar el primer paso es imprescindible saber para qué se escribe el guion, quién verá el producto final y desde dónde se hará la narración: ¿ficción o no-ficción? Evidentemente, esta premisa obliga a los guionistas tanto a conocer el medio (cinematográfico, televisivo, videográfico) como la temática que abordarán; así como a realizar un trabajo previo de documentación.

Ficción y no-ficción

Ficción, del latín *fictio* que significa: [□]pretender que algo es cierto, cuando en verdad no lo es. Simular, aparentar, fingir[□].

En una **ficción** es posible construirlo absolutamente todo. Se trata de historias completamente inventadas que han surgido de la imaginación de un guionista quien, a partir de diversos elementos narrativos, crea un universo único cuyas reglas son decididas por él mismo; sucede lo que él decide, como él decide. El guion representa una herramienta para ordenar los elementos de ese universo, combinarlos con lógica, intención, ponerlos a interactuar con congruencia y, sobre todo, con un objetivo. En la construcción de una ficción hay mucho trabajo de observación, imaginación y creación.

En la **no-ficción**, el universo ya está construido, es decir, que la historia es tomada de situaciones reales. En este caso, el guion ayuda a elegir los aspectos de esa realidad que serán contados: mediante hechos, situaciones, personas y en lugares. Al igual que en la ficción, es de suma importancia la observación, la imaginación y la creación, pero cobran especial relevancia la investigación de campo, la búsqueda de documentos de archivo y el levantamiento de testimoniales. Generalmente el formato usado para escribir la no-ficción se llama escaleta y es distinto a un guion literario, de los cuales hablaremos hacia el final de este manual.

Cabe señalar que entre la ficción y la no-ficción existen otras formas de hacer audiovisual en las que ambos pueden combinarse de manera creativa, si así lo decide el guionista o si esa es la mejor forma para lograr lo que se quiere comunicar.

La idea

La idea es el **motor** que impulsa la creación del guion, representa el terreno fértil que tendrá que ser trabajado para madurar una historia contundente. Esta idea puede llegar de lugares comunes o de los sitios más insospechados, pero siempre es un acontecimiento, sentimiento o personaje que por alguna razón llama la atención del guionista y lo empuja a querer indagar más, como un sonido extraño que viene del baño, lo que alguien cuenta en el metro, lo que se lee en el periódico, el divorcio que se avecina, los nuevos gobernantes del país...

El mundo donde se originan las ideas es inmenso, pero en términos de guion se plantea una diferenciación básica que las divide en dos grandes grupos, a considerarse desde el inicio de la escritura: **idea original** y **adaptación**.

Idea original

Es una idea propia, producto de la imaginación generada por algún sentimiento, pensamiento o proceso personal; aunque también puede nacer de motivadores externos que funcionan como inspiración o detonador.

Adaptación

Es una idea basada en algo que fue contado por alguien más o alude a un suceso o persona real. En este caso, el guion retoma y conserva elementos, hechos o personajes de esa historia en la que se basa, pudiendo hacerlo de manera muy fiel o tan libre como lo desee el creador.

Hoy en día se adaptan muchas novelas literarias a guiones cinematográficos, o biografías a series de televisión. Si se elige escribir desde el camino de la adaptación, es fundamental hacer trabajo de investigación de la fuente real en la que se basa la historia, y en la mayoría de los casos es necesario solicitar permiso para usarla.

□ Invitamos al lingüista Javier Robles con la idea de que nos ayudara a adaptar alguna lengua de la región en la que íbamos a filmar, que era Veracruz... Sin embargo, él dijo: no, mejor hagamos algo completamente inventado, ficticio. Entonces desde el guion estaba planteado el zikril, la lengua de la región. Había unas palabras que me interesaba mucho que el espectador entendiera o se conectara con ellas, como upibe, que es amigo, chupi, que es hola[□].

Ernesto Contreras, acerca de las primeras ideas para concebir su película Sueño en otro idioma.

La premisa

Es una buena y necesaria práctica comenzar con la **escritura de la idea**. Trasladarla de la cabeza al papel ayuda a concretarla y convertirla en la **premisa**.

La premisa es aquello que responde a la pregunta: **¿de qué trata mi historia?** Si el escritor no sabe de qué trata su historia mucho menos sabrá cómo va a comunicarla. Para obtenerla debe reducirse la historia a una frase de no más de cuatro líneas concentrándose en tres elementos fundamentales: un personaje, una acción y un **gancho**, entendiendo por gancho a una situación que atrapa la atención:

Por ejemplo, Mi Historia trata de:

Un hombre llamado Oteló, quien cegado por los celos (personaje) mata a su amada (acción) sin saber que fue parte de un engaño (gancho).

Es importante para la construcción de la premisa:

- ↑ No dar detalles.
- | Usar un adjetivo o característica fundamental del personaje: celoso.
- | Escribir varias versiones y leerlas a amigos, familia y/o gente desconocida,
- | para evaluar sus reacciones y opiniones, de preferencia que sean personas
- | cercanas al público objetivo al que va dirigida la obra audiovisual.
- | Lograr que, cuando otra persona la lea, despierte el deseo de querer saber
- ↓ más.

Obtener la premisa requiere de tiempo valioso de escritura y reescritura para que realmente refleje lo que se quiere comunicar en el producto audiovisual. Una vez conseguida es momento de construir la columna vertebral, es decir, los ejes que brindan soporte a la historia: **trama, conflicto y personaje**; triada que se construye paralelamente ya que las decisiones en la definición de cada dimensión repercuten en las otras dos.



**ELEMENTOS CLAVE
DE LA HISTORIA** **02**

Trama

Como su nombre lo sugiere, la **trama** de la historia es un tejido de acciones ejecutadas por los personajes (relacionadas entre sí), que dan diseño y forma a la narración de principio a fin. En la trama entra en juego la relación causa-efecto, es decir, que una acción viene de otra y a su vez origina una nueva, por lo que cada palabra o suceso escrito requiere ser pensado, discutido y tener razón de ser en el todo de la historia.

A través de la trama se cuenta cómo el conflicto de la historia nace, crece, madura y ¡llega a la cima!

▫Conozcan a profundidad de aquello que les gustaría hablar, cada detalle, cada arista. Hagan mucha observación de lo que sea que les interese porque eso hace todo más verosímil[▫]. **Amir Galván, realizador.**

Conflicto

Sin conflicto no hay guion. El conflicto es la **fuerza** a la que se enfrenta el personaje principal para alcanzar su deseo. Prácticamente implica la lucha de intereses o de objetivos que genera tensión y mueve todo el engranaje de la narración.

Tipos de conflicto

- ↑
|
| Hombre contra hombre. El principal obstáculo al que se enfrenta el personaje es otro personaje: ¿jefe, mamá, abusador...?
- ↑
|
| Hombre contra naturaleza. Lo que se interpone en el camino del personaje principal es una fuerza natural, como puede ser una inundación, huracán o la erupción de un volcán.
- ↑
|
| Hombre contra sí mismo. La lucha del personaje es interna por lo que debe superar su propia naturaleza. Por ejemplo, la superación de una adicción o una inseguridad.
- ↑
|
| Hombre contra sociedad. El personaje tiene ideas o posturas que chocan con el resto de un grupo social, tal como la defensa del aborto dentro una comunidad que lo prohíbe.
- ↓

En su libro El arte de la escritura dramática, Lajos Egri aconseja: para encontrar conflictos, hay que poner atención a las relaciones con quienes convivimos cotidianamente. Ofrece una larga lista -aquí transcrita- de lo que descubriríamos si tan solo atendiéramos a nuestro entorno familiar, laboral y de amigos: darnos cuenta de manifestaciones de afecto, abuso, arrogancia, avaricia, esmero, descaro, jactancia, astucia, confusión, orgullo, desprecio, destreza, torpeza, curiosidad, cobardía, crueldad, dignidad, deshonestidad, libertinaje, envidia, vebemencia, egoísmo, extravagancia, inconstancia, fidelidad, frugalidad, alegría, locuacidad, galantería, generosidad, honestidad, indecisión, histeria, imprudencia, mal carácter, idealismo, impulsividad, indolencia, impotencia, imprudencia, amabilidad, lealtad, lucidez, morbosidad, malicia, misticismos, modestia, obstinación, prudencia, placidez, paciencia, pretensión, pasión, inquietud, sumisión, sarcasmo, sencillez, escepticismo, brutalidad, solemnidad, sospecha, estoicismo, disimulo, sensibilidad, esnobismo, traición, ternura, desaliño, versatilidad, venganza, vulgaridad, celos.

Construcción del personaje

El personaje protagonista es esa figura de la historia que, tal como lo describe Joseph Campbell: [□]tiene una misión que cumplir, se enfrenta a una serie de obstáculos que debe vencer para poder alcanzarla, y que sufre una transformación a lo largo de ese viaje [□].

La creación de personajes es uno de los procesos más fascinantes en el guionismo pero también uno de los más exigentes, ya que requiere involucrar la imaginación, la observación y la discernición, sobre todo si se desean personajes dotados de fuerza, credibilidad y **tridimensionalidad**. Se entiende portridimensionalidad al complejo sistema de recuerdos, opiniones, valores, relaciones, miedos y esperanzas que posee el personaje.

Un personaje tridimensional suele emocionar al espectador y tener una serie de relaciones interesantes dentro de la narración; para ello será dotado de dos elementos primordiales que recomienda el escritor y guionista Guillermo Arriaga: [□]personalidad y carácter [□].

La **personalidad** es la manifestación cotidiana del modo de ser de una persona. Mientras que el **carácter** se muestra solo en situaciones límite y muchas veces es contradictorio a lo que el personaje haría en una situación [□]normal [□].

Un ejemplo de lo anterior es:

Un tipo tímido de estatura baja que prefiere no meterse en líos, ante determinado suceso en el trabajo es víctima de hostigamiento por parte de su jefe, a lo que él reacciona valiente y furioso, contrario a lo que él pensaría.

También es válido elegir/construir personajes que quepan en el traje de un estereotipo, siempre y cuando esa sea una decisión y no una creación involuntaria, que resta fuerza y verosimilitud a la historia.

En la **no-ficción** se elige a un sujeto tomado de la vida real, que es la figura central en torno a la cual gira el relato; es decir, no se habla propiamente de la construcción del personaje. Aquello que decide decir o no decir en cámara, mostrar o no mostrar, irá delineando un perfil de personaje. Y si sumamos el punto de vista desde donde lo aborda el realizador o el fotógrafo, se tendrá un **personaje “construido”**. Si bien, en este caso no se crea el carácter ni la personalidad, sí es posible detectar los rasgos que representan su perfil tridimensional, y será responsabilidad del guionista buscar los mecanismos para que éstos se reflejen en la historia.

| ¿Qué debo saber de mi personaje?

Aspecto físico: ¿Cómo viste?, ¿cómo se mueve? ¿Tiene algún rasgo que desde la apariencia diga algo importante de su vida e idiosincracia?

El pasado: ¿Qué sucesos de su historia definen el actuar de hoy? Hay decisiones que se toman en el pasado y que producen gran impacto en el presente. ¿Suicidio de una persona cercana? ¿Tuvo una infancia común?

Debilidades: Principalmente son defectos y fallas en el código moral que tienden a ser debilidades cuasantes de algún sufrimiento. Esto suele empatizar con el público desde la compasión o la lástima.

Miedos y preocupaciones: ¿Qué es lo que le quita el sueño al personaje? A dónde no va por miedo. ¿Se atreve a cantar en público?

Metas y objetivos: Cuáles son sus sueños en la vida. ¿Quiere llegar a espacio? ¿Quiere saber quién es su verdadero padre?

Código moral: ¿Cuáles son sus valores, sus creencias, sus posturas ante temas polémicos? ¿accede o no a ciertas tentaciones de la vida? ¿Abortaría?

Forma de hablar: Tono, tipo de palabras, ortografía, acento.

De qué habla: Los temas que le importan y los que no.

Sentido del humor: ¿Lo tiene? ¿Lo demuestra? ¿Es irónico, gestual o burlón?

Trabajo: ¿Qué tanto su trabajo u oficio define su actuar o sus relaciones?

“Hay momentos en la vida de una persona que le marcan para siempre. Hay cosas que una vez que se realizan, no tienen marcha atrás. Por ejemplo, la pérdida de la virginidad. O, en el caso de un asesino, la primera vez que mata”. **Guillermo Arriaga, guionista**

No existe una única ruta para crear personajes ni tampoco un parámetro que defina hasta dónde es necesario conocerlos, lo fundamental en todos los casos es explorar las diferentes esferas de su vida (social, psicológica, espiritual, política, económica, etc.) y determinar los rasgos que serán mostrados en la historia y los que únicamente son información útil para el guionista.

“Los personajes se crean a partir de la contradicción, apuntar más a sus vicios que a sus virtudes. Es en los vicios y en los pecados donde radica la verdadera humanidad”. **Paz Alicia Garcíadiego, guionista**

Los elementos de la biografía del personaje, más que enunciarse en la historia, a manera de tarjeta de presentación, se revelan a través de sus comportamientos, con las decisiones que toma o con aspectos tales como la vestimenta o la postura al sentarse. Para el guionista Syd Field: *“en la creación de personajes se tendrá en cuenta que una persona es lo que hace, no lo que dice”*.

| El deseo

Todo personaje principal tiene un deseo: ¿a dónde quiere llegar?, ¿qué quiere lograr? Se trata de una aspiración poderosa capaz de sostener la historia y que mantenga al personaje en constante acción siempre en miras de alcanzarlo.

Conquistar el mundo o conseguir robarle una galleta a un niño, ambos son deseos válidos, lo importante no es la aparente grandeza sino la travesía por la que tiene que pasar el personaje para alcanzarlo.

Existen deseos conscientes que el personaje tiene claros y que comúnmente se expresan en los diálogos: “Quiero ganar el campeonato”. Se caracterizan porque pueden medirse y concretarse. “La felicidad”, en cambio, no es un deseo.

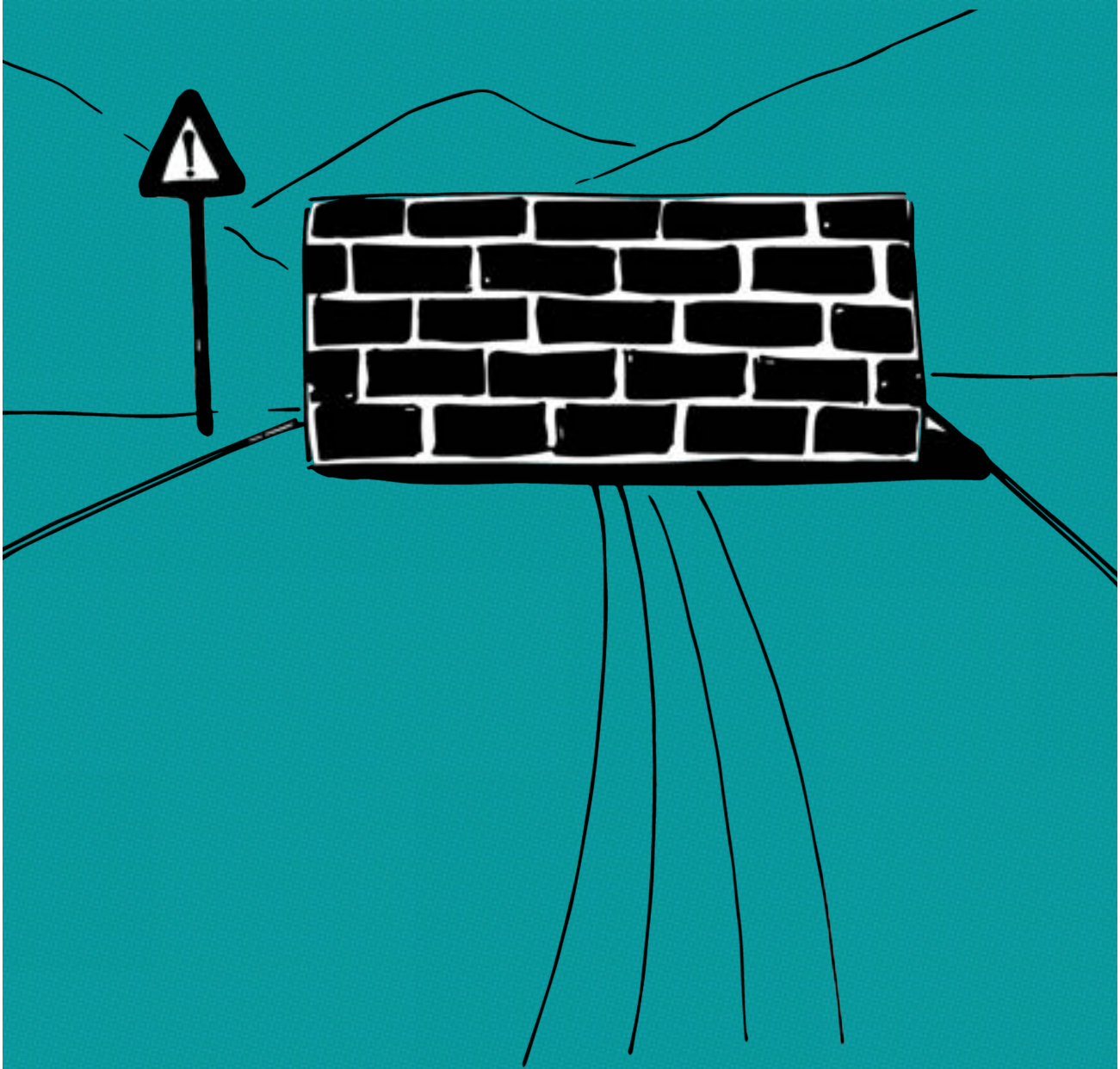
El deseo inconsciente es la necesidad interna que impulsa al personaje a tomar decisiones o acciones muchas veces sin saber por qué; resulta desconocido incluso para él y no se menciona explícitamente en la historia. Este tipo de deseo obedece a patrones más abstractos como “resentimiento por la ausencia paterna” o “superar una muerte”.

Para el cumplimiento del deseo los personajes principales no están solos, siempre transitan la historia acompañados de otros personajes, llamados secundarios, que dada su función específica aparecen en la historia únicamente cuando es necesario.

| Tipos de personajes

- ↑ El protagonista es el conductor principal del esfuerzo por alcanzar la meta de la historia.
- | El oponente genera conflicto o rivalidad intentando siempre que el protagonista no consiga su deseo. Es llamado también antagonista.
- | El ayudante es la fuerza aliada al personaje principal para que éste se acerque o logre alcanzar su deseo. En muchos casos es un maestro o sensei del protagonista que ilumina el camino hacia la meta.
- | El donante es el que posee o dona el objeto de deseo al protagonista.
- | El receptor es el personaje hacia el cual se destina el deseo una vez conseguido. Aunque puede tratarse del protagonista, no tiene que serlo obligatoriamente.
- ↓





CREAR EL DRAMA **03**

Estructura en tres actos

La raíz de la palabra estructura significa [□]combinar[□], de tal forma que la estructura del guion es la combinación entre las partes y el todo. Es el momento de volver a lo que se pensó de la historia, a todo lo que se escribió del personaje, a la premisa, el conflicto y demás elementos que han sido trabajados para comenzar a unirlos, determinar el orden en que serán dispuestos los hechos a lo largo de la historia, así como ubicar los acentos dramáticos, los obstáculos y las sorpresas que se cruzan en el camino del personaje. Lo importante es que la historia nunca deje de avanzar.

La estructura es un proceso vivo que se va modificando y enfrentando a distintas tomas de decisiones antes de llegar al punto final. De inicio la historia puede plantearse de forma lineal para darle claridad a la secuencia de los hechos, es decir, planetarla del punto A a la Z, sin embargo, cuando se escribe en el formato, es posible modificar el orden y entonces, por ejemplo, empezar en el momento B, avanzar a la Z y al final regresar al punto A.

Uno de los modelos más conocidos y recurridos para contar historias es la **estructura de los tres actos**, la cual aplica también para otras artes narrativas como la dramaturgia y la literatura. Este modelo divide la historia en tres grandes momentos: inicio, planteamiento y final.

El primer acto

Estamos en el inicio de la historia, ¡el reto es atrapar al espectador! Algo pasa: llega un correo electrónico, el volcán hace erupción, se muere un hijo... y desde ese momento se sospecha [□]de qué y de quién trata[□]. En esta etapa hay dos elementos básicos:

- || La **presentación** de las circunstancias y personajes en un contexto determinado (lugar, tiempo y atmósfera) mediante situaciones concretas; se muestran rasgos de personalidad significativos que con poco nos dicen mucho del personaje.
- || El **detonante**. Se trata de un suceso específico, acción, diálogo, incidente, que afecta directamente al personaje para comenzar la aventura; obtiene una misión que cumplir o tiene un problema, deseo o necesidad que le obliga a actuar: un secuestro, un olvido o dos jóvenes que llevan un perro herido y por huir de sus perseguidores, ocasionan un choque.

El segundo acto

Aquí es donde se desarrolla el conflicto, el personaje intenta conseguir su objetivo por todos los medios y se encuentra siempre envuelto con algo o alguien que se interpone en su camino. Es en este bloque donde pasan la mayoría de los eventos de la historia, se encuentran los obstáculos del personaje así como los motivos que lo van llevando hacia la conquista (o no) de su objetivo.

El tercer acto

En este momento se tuerce el camino del personaje o se agrava la situación ya existente. Sumerge al protagonista en situaciones tan complicadas que hacen dudar si conseguirá su objetivo. Por ser último bloque es necesario cerrar coherentemente la historia. Este acto tiene momentos clave:

Clímax. Máxima tensión que encamina rápidamente a la resolución de la historia para concluirla, el momento más emocionante. Es la prueba máxima o el punto álgido al que llega el personaje en la búsqueda de su objetivo.

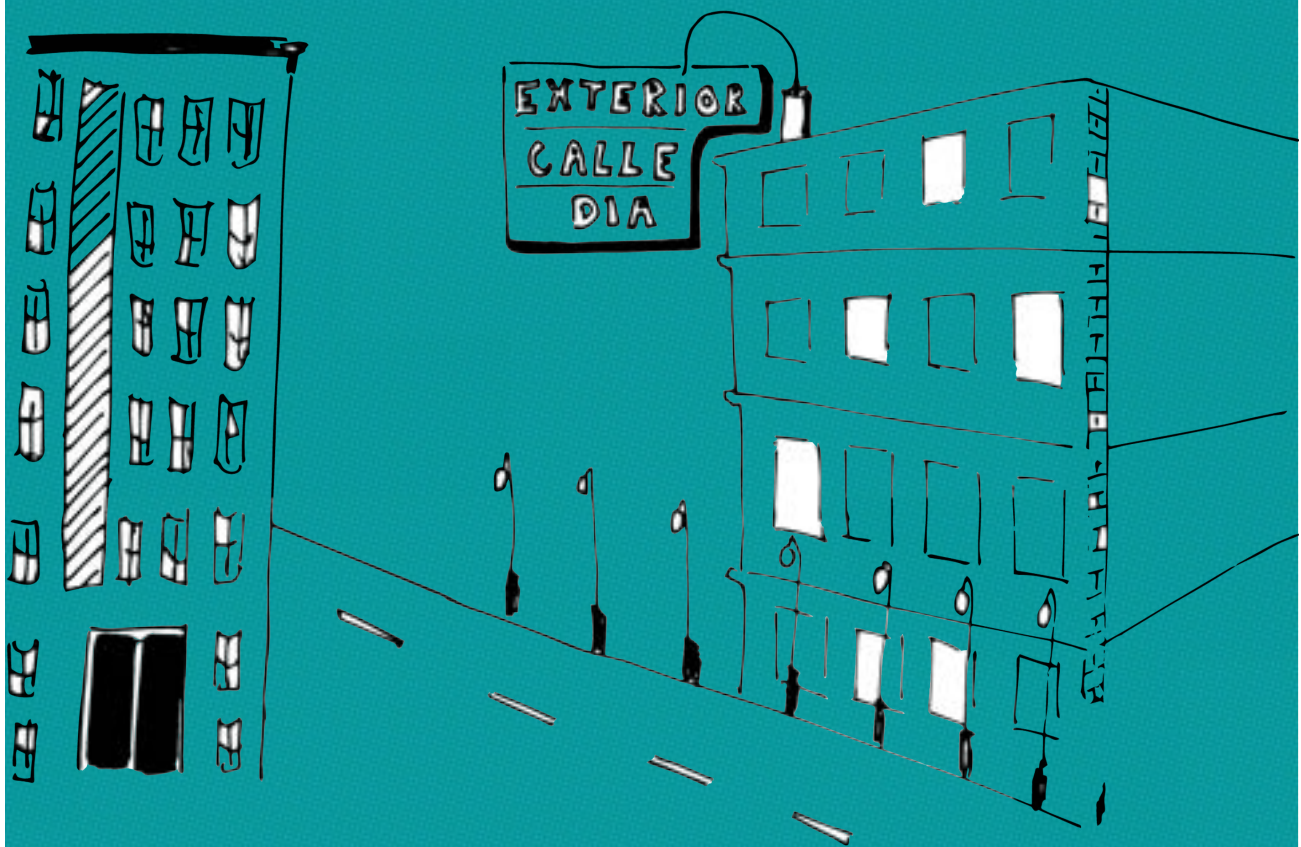
Desenlace. Se refiere a la resolución del tema de la historia una vez que el cometido del personaje se alcanza en el clímax. A partir de aquí la tensión baja, y tal como lo señala el guionista Robert McKee: "Es tiempo para que el público pueda recuperarse de la emoción del clímax".

Twist o giro final. Si el escritor así lo decide puede guardar información fundamental y revelarla a pocos minutos de finalizar la historia. A esto se refiere el *twist* final, a un giro radical que nadie espera y que genera sorpresa para otorgar poder a la narración; el riesgo que se corre al ejecutarlo con poca fortuna es conseguir el efecto contrario.

El paso de un acto a otro se realiza mediante los denominados *plot points*, estos no son más que giros dramáticos que propician la entrada y comienzo de cada uno de los actos. También se conocen como nudos debido a que justamente su función es enredar la historia, darle una torcedura que aporte tensión y le cambie el rumbo. Claro que debe tratarse de sucesos que resulten cruciales e impulsen la historia a seguir avanzando.



Este modelo de los tres actos es solo una vía de acercarse a la estructura del guion, no es ni la única forma de hacerlo ni debe seguirse al pie de la letra. Es muy probable que el propio proyecto audiovisual delinee la metodología.



**FASES DE LA ESCRITURA
DEL GUION**

04

En sentido estricto, la escritura del guion implica acercarse al teclado o al papel y lápiz para completar con éxito una serie de fases en las que la historia se va desarrollando y que, además de ayudar a conocerla a profundidad, permite detectar las inconsistencias. Este proceso de escritura decantará, en el caso de la ficción en un guion literario, y en el caso de la no-ficción en una escaleta, ambos con formato muy particular.

| Storyline

Es un ejercicio de síntesis breve y clara que a primera vista describe la línea completa de desarrollo: planteamiento, nudo y desenlace de la historia, sin mayores detalles visuales ni sonoros.

| Sinopsis

Es la ampliación del *storyline*. Se debe escribir con orden secuencial, también de principio a fin, narrando las acciones a través de las cuales se irán modelando las características del personaje principal. En la sinopsis se responde a las preguntas: quién es el protagonista, qué quiere y cómo lo va a conseguir.

| Argumento

Va un paso adelante de la sinopsis siendo un texto más desarrollado y detallado. Describe a todos los personajes, narra las situaciones y las acciones, la relación que existe entre ellos, la atmósfera y los escenarios donde transcurre la historia, así como los tiempos y los puntos de transición. Define la estructura narrativa marcando género y estilo propio. Permite ver la amplitud y claridad de la historia completa.

| Guion literario

Es el elemento narrativo final donde la historia es contada y escrita en el formato pre-establecido por las comunidades audiovisuales (televisivas y cinematográficas). Este formato ya estandarizado en el medio facilita la lectura y entendimiento de todos los involucrados en la producción y realización de la obra audiovisual y es la herramienta de trabajo más preciada.

Básicamente, un guion literario se escribe dividido en escenas y secuencias, con lugares y acciones específicas, las descripciones necesarias y los diálogos precisos. Debe recordarse siempre que de este escrito se desprenderán las actividades de los procesos posteriores de rodaje, producción y edición.

También debe considerarse que la estructura de los tres actos contiene en sí misma su microestructura, así, los tres actos se replican en todos los niveles (escena, secuencia, acto).

Acción

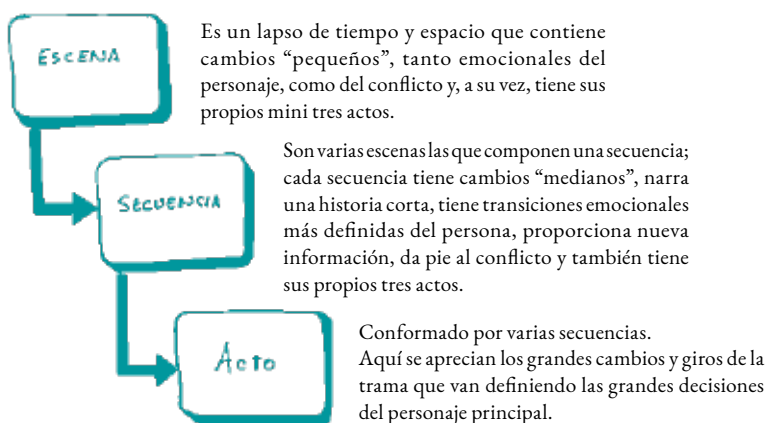
Es la descripción de las actividades que ejecutan los personajes, de los lugares e idealmente de las atmósferas para dotar al relato de elementos que configuren el universo narrativo. Los nombres de los personajes se escriben en mayúscula. Cuando son presentados se coloca entre paréntesis la edad, seguido por las acciones de los personajes y descripción de lo que hay y lo que sucede en la escena. En el formato, la acción se escribe debajo del encabezado de escena, respetando la sangría de acción.

Diálogo

El diálogo es la expresión verbal que permite extender o intensificar la acción, mas no la sustituye. Proporciona verosimilitud al personaje, organiza y amplía su comportamiento. El diálogo nos muestra los valores y las emociones, así como la peculiar manera de expresarse de cada personaje, de dónde viene, cómo es, qué ha vivido, etc. El diálogo está sujeto a los objetivos del personaje y nos ayuda a constituir y a resaltar su comportamiento. En el formato, los diálogos están centrados y vienen después de la acción; si hay alguna observación de intención se pone una **acotación** entre paréntesis, en un espacio abajo del nombre del personaje. Si hay alguna acción entre diálogos, regresamos a la sangría de acción y la describimos.

Escena y secuencia

El diálogo es la expresión verbal que permite extender o intensificar la acción, mas no la sustituye. Proporciona verosimilitud al personaje y organiza y amplía su comportamiento. El diálogo nos muestra los valores y las emociones, así como la peculiar manera de expresarse de cada personaje, de dónde viene, cómo es, qué ha vivido, etc. El diálogo está sujeto a los objetivos del personaje y nos ayuda a constituir y a resaltar su comportamiento. En el formato, los diálogos están centrados y vienen después de la acción; si hay alguna observación de intención se pone una **acotación** entre paréntesis, en un espacio abajo del nombre del personaje. Si hay alguna acción entre diálogos, regresamos a la sangría de acción y la describimos.



En el guion las escenas están numeradas, pegadas a la sangría izquierda y cada corte espacio-temporal corresponde a una escena nueva.

Formato

Se define como el lenguaje universal en el que debe estructurarse un guion y plasmarse en papel (u hoja digital); es importante que se respeten los lineamientos estandarizados de escritura pues prácticamente son las instrucciones que deberán seguir tanto los actores como el equipo de producción y postproducción, y debe ser redactado en presente, sin verbos reflexivos.

Con respecto al *software* que facilitan la tarea de escribir, Final Draft es el programa más utilizado por los profesionales, también están WriterDuet y el Screenwriter de Movie Magic, sin embargo, los costos de adquisición son elevados, por lo que Celtx es la opción gratuita más recomendada para escribir con el formato universal, además de que cuenta con versión en español. A pesar de que Word también tiene su plantilla de guion, resulta obsoleto cuando se trata de escribir y entregar un formato profesional.

Aunque existen programas de guion que proporcionan el formato en automático, no está de más abordarlo aquí:

El **encabezado de escena** va pegado a la izquierda, numerado y con mayúscula:

1 INT. / EXT. ESPACIO.-TIEMPO

1 EXT. JARDÍN CASA JUAN.-DÍA

Hay un margen de 2.5 cm. a la izquierda y a la derecha de los encabezados de escena.

El apartado de **acción** describe tanto las actividades como las características del personaje y los requerimientos del *set* o locación, va justo debajo del encabezado. Hay un margen de 2.5 cm. a la izquierda y a la derecha de los párrafos de descripción de la acción.

El nombre del **personaje** va al centro, con mayúscula.

El **diálogo** va justo debajo del nombre del personaje. A la izquierda y a la derecha del encabezado de diálogo se deja un margen de 10 cm. Para los bloques de diálogo se deja un margen de 5 cm tanto a la izquierda como a la derecha; así el diálogo queda con una amplitud aproximada de 40 caracteres.

La **acotación** indica gestos y tono del personaje mientras habla y va debajo del nombre del personaje, entre paréntesis. A la izquierda y a la derecha de las acotaciones de los diálogos se deja un margen de 7.5 cm.

La **transición** (corte a, *fade a*, etc.) se alinea del lado derecho, se escribe con mayúsculas y le siguen dos puntos.

- ↑ El **interlineado** debe ser sencillo, la **tipografía** Courier a 12 **puntos**.
- Las **páginas** van numeradas y llevan margen de 2.5 cm arriba y abajo.
- Los **textos** van alineados a la izquierda.
- Entre elementos (encabezados de escena, párrafos de descripción de la acción y párrafos de diálogo) se deja una línea en blanco; entre escenas se dejan dos.
- Es casi una ley que, en un guion que respeta el formato, cada página equivale a un minuto de imagen en pantalla.
- ↓

Ejemplo de portada:



Ejemplo de cuerpo:

6 INT.CAFETERÍA.-DÍA  Encabezado de escena 6

CHRISTIAN

Pero mejor que se la quede ALEXIS.

CHRISTIAN desliza un poco su mano izquierda por el centro de la mesa hacia ALEXIS.

Transición  DISOLVENCIA A:

7 FLASHBACK INT.DEPARTAMENTO.-TARDE 7

Acción





ALEXIS está en la sala, sentada, leyendo un libro, todo está en silencio, de repente comienza una música que la saca de concentración. La música para. ALEXIS regresa a su lectura. La música suena de nuevo, ALEXIS vuelve a levantar la vista. La música cesa unos segundos, ALEXIS lee de nuevo. La música suena un poco más fuerte, ALEXIS levanta la mirada. CHRISTIAN entra en la sala con un pantalón muy ajustado y utilizando la pashmina como top. CHRISTIAN baila sexy al ritmo de la música, se quita las zapatillas. ALEXIS deja el libro de lado y se levanta, baila un poco con CHRISTIAN y comienza a quitarle la pashmina. CHRISTIAN coloca la pashmina en el cuello de ALEXIS y la atrae hacia ella jalando la pashmina.



Numeración

DISOLVENCIA A:

8 INT.CAFETERÍA.-DÍA 8

Diálogo  ALEXIS  Personaje

En realidad prefiero que se la quede CHRISTIAN.

ALEXIS desliza su mano derecha por el centro de la mesa hasta encontrar la mano de CHRISTIAN. ALEXIS Y CHRISTIAN entrelazan las manos. Con la otra mano agarran la pashmina. Juntan sus caras, se dan un beso esquimal, cada una va jalando la pashmina hacia sí, hasta que comienzan a tirar con fuerza de la pashmina, cada una hacia su lado, la jalan, gruñen, se miran con rabia, forcejean.

(CONTINUED)

Escaleta

La escaleta es la estructura del guion literario, algo así como el índice o la columna vertebral del filme; muestra las escenas en forma de lista, con descripción breve y ordenada de los sucesos y de los personajes que participan. Es una herramienta que le permite al guionista ver la estructura argumental e identificar dónde se producen los puntos de giro; de modo que hacer modificaciones y analizar la función que cumplen los personajes, los acontecimientos y las localizaciones se hace más sencillo, pues facilita al escritor la evaluación de la importancia de cada elemento dentro de la historia, ver claramente lo que se está contando o falta por contar, para que la estructura de la película sea concisa y ordenada.

El formato de escaleta, al contrario que el del guion literario, no es universal, se modifica dependiendo de las necesidades de cada escritor y de cada proyecto, pues a fin de cuentas debe cubrir tantas necesidades como historias nazcan, sin embargo, veamos algunos ejemplos de formato:

CHRISTIAN CONTRA ALEXIS Y VICEVERSA

ESCALETA CRONOLÓGICA

ESCENA	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN	INDICACIONES
1 EXT.CALLE-DÍA	Christian y Alexis	Hay una cafetería, la calle está casi vacía. Christian y Alexis caminan en contra sentido hacia la puerta del café. Llegan a la puerta. Alexis cede el paso. Entran a la cafetería.	VOZ OFF
2 INT.CAFETERÍA-DÍA	Abogado, Christian y Alexis	Abogado se levanta para saludar. En la mesa su café, una secadora y pecera con un pecesito. Abogado explica los problemas. Abogado pregunta quién se queda con la secadora de pelo. Ambas contestan yo. Alexis pide que se la quede Christian. Abogado pregunta quién se queda con titán, la mascota. Ambas contestan yo. Christian pide que se lo quede Alexis. Abogado pregunta quién se queda con la pashmina. Ambas contestan yo. Ambas piden que se la quede la otra. Se besan, pero jalosean pashmina, las dos la quieren.	
3 FLASHBACK DE INT.DEPARTAMENTO/ENTRADA-DÍA	Christian y suegra	Christian recuerda que la suegra le regala una secadora para molestarla.	
4 FLASHBACK DE CHRISTIAN EN INT.DEPARTAMENTO/COMEDOR-TARDE	Christian y Alexis	Christian prepara café. Alexis entra y cubre los ojos de Christian con la pashmina.	
5 FLASHBACK DE CHRISTIAN EN INT.DEPARTAMENTO/SALA-TARDE	Christian y Alexis	Alexis utiliza la pashmina a manera de blusa y baila sexy delante de Christian.	MÚSICA

ESCALETA CHRISTIAN CONTRA ALEXIS Y VICEVERSA

CORTINAJE DE FICCIÓN

LEGA K. OLIVER

AGOSTO 2014

Duración aprox. 5'

No.	VIDEO	AUDIO	GRÁFICOS
1			CORTINILLA DE ENTRADA, LOGO CHRISTIAN CONTRA ALEXIS Y VICEVERSA
2	1 EXT.CALLE-DÍA Hay una cafetería, la calle casi vacía. CHRISTIAN y ALEXIS caminan en contra sentido. CHRISTIAN viste traje sastre, camina hacia la puerta del café. CHRISTIAN levanta la vista y ve a ALEXIS. ALEXIS lleva tenis, mecedilla y saco, camina lento hacia CHRISTIAN. Llegan a la puerta. ALEXIS le cede el paso a CHRISTIAN. Entran a la cafetería.	¹ <u>Sonido directo</u> ² <u>Música de fondo en edición</u> ³ <u>VOZ OFF</u>	NOMBRES DE LAS ACTRICES
3	2 INT.CAFE-DÍA ABOGADO se levanta para saludar. En la mesa está su café, una secadora y una pecera pequeña con un pezcoito. Pregunta quién se queda con la secadora. Ambas lo quieren, pelean.	⁴ <u>Sonido directo</u> ⁵ <u>Música de fondo en edición</u>	
4	3 FLASHBACK DE INT.DEPARTAMENTO-TARDE Suena el timbre, ALEXIS abre la puerta, saluda a su suegra. Le dan secadora.	⁶ <u>Sonido directo</u> ⁷ <u>Música de fondo en edición</u> ⁸ <u>SFX Timbre</u>	
5	4 INT.CAFETERIA-DÍA Abogado pregunta por pez, ambas lo quieren, discuten. CHRISTIAN besa pecera. Las manos de CHRISTIAN y ALEXIS se rozan. ALEXIS agarra pecera y con el dedo recorre la marca del beso.	⁹ <u>Sonido directo</u> ¹⁰ <u>Música de fondo en edición</u>	
6	5 FLASHBACK INT.DEPARTAMENTO-TARDE CHRISTIAN de pie en comedor. ALEXIS entra, se quita pashmina y cubre los ojos de CHRISTIAN atando la pashmina a su cabeza. CHRISTIAN huele la pashmina. ALEXIS le besa el cuello, la caricia y la abraza con fuerza.	¹¹ <u>Sonido directo</u> ¹² <u>Música de fondo en edición</u>	
7	6 INT.CAFETERIA-DÍA CHRISTIAN pide que se la quede ALEXIS y desliza mano hacia ALEXIS.	¹³ <u>Sonido directo</u> ¹⁴ <u>Música de fondo en edición</u>	
8	7 FLASHBACK INT.DEPARTAMENTO-TARDE ALEXIS en la sala, leyendo, comienza una música. ALEXIS levanta la mirada. CHRISTIAN entra utilizando la pashmina como top, baila sexy, se quita zapatillas. ALEXIS se levanta, baila y comienza a quitarle la pashmina. CHRISTIAN coloca pashmina en cuello de ALEXIS y la abraza hacia ella.	¹⁵ <u>Sonido directo</u> ¹⁶ <u>Música directa</u>	
9	8 INT.CAFETERIA-DÍA ALEXIS desliza su mano por el borde de la mesa hasta encontrar la mano de CHRISTIAN. ALEXIS Y CHRISTIAN entrelazan las manos, con la otra mano agarran la pashmina. Juntan sus caras, se dan un beso esquimal, cada una va jalando la pashmina hacia sí, se besan suavemente hasta que comienzan a tirar con fuerza de la pashmina, cada una hacia sí, la jalar, forcejean.	¹⁷ <u>Sonido directo</u> ¹⁸ <u>Música de fondo en edición</u>	NOMBRES DE LAS ACTRICES
10			CORTINILLA DE SALIDA, LOGO CHRISTIAN CONTRA ALEXIS Y VICEVERSA, CREDITOS



**GÉNEROS DRAMÁTICOS
Y CINEMATOGRAFÍCOS**

05

Los géneros se caracterizan por la especialización de su contenido narrativo y son estructuras que nos ayudan a mantener coherencia ante la actitud y las reacciones del protagonista al enfrentar su realidad.

En el Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, de Federico Fernández,¹ se define como género dramático a “las similitudes estilísticas o temáticas que tiene una obra audiovisual”.

El análisis histórico nos remite a la base fundamental aristotélica de la narración estructurada en tres actos y la categorización de los primeros géneros: drama, tragedia y comedia, que entonces correspondían al teatro y que el cine adoptó como propios desde sus inicios. Sin embargo, en esa búsqueda de especialización, diversos teóricos dedicados a la cinematografía intuyeron la necesidad de la industria cinematográfica de tener sus propios géneros, naciendo así los géneros cinematográficos y sus múltiples subgéneros donde cada uno, de la mano de la o el guionista, debe lograr mover siempre la misma emoción.

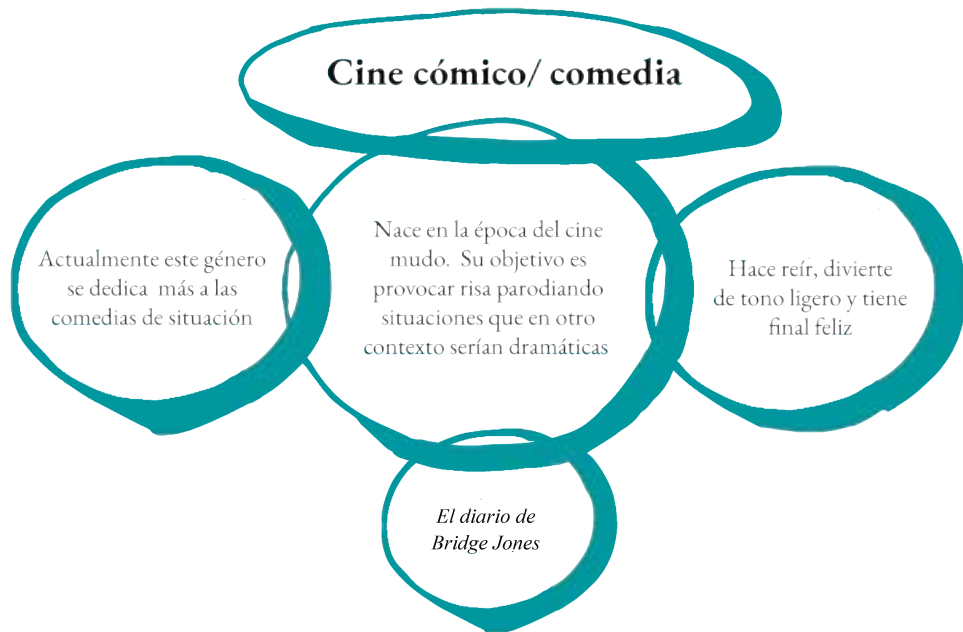
Los géneros cinematográficos afectan tanto a la forma como al contenido y resultan funcionales para conectar con el espectador. Con respecto a este tema hay un sinfín de autores que han desarrollado taxonomías de géneros cinematográficos, por ejemplo, para Robert McKee existen 25 géneros. Blake Snyder, por su parte, prefiere nombrarlos como **categorías**, en vez de géneros y los clasifica en diez curiosas frases con las que podrás familiarizarte en su libro *¡Salva al gato!*

Mencionaremos aquí algunos de los géneros cinematográficos que consideran Federico Fernández y José Martínez en su *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, sin embargo no hay que olvidar que constantemente los géneros van evolucionando y enramando subgéneros:

| Cine cómico

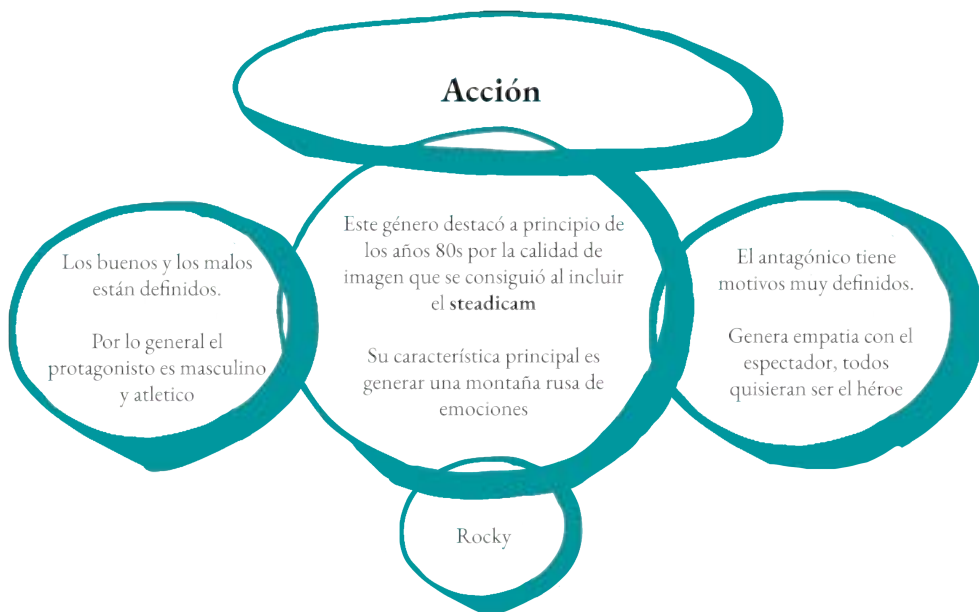
Este género llegó a la cinematografía mexicana primero con la imitación de modelos extranjeros con resultados poco afortunados, pero posteriormente, a partir del reconocimiento de las primeras comedias rancheras, con la creación de personajes que comenzaron a inspirarse en figuras locales y autóctonas. Entre 1937 y 1939 la mitad de las películas hechas en México fueron comedias rancheras y con ellas nacieron estrellas cantantes como Jorge Negrete. La consolidación del género cómico se dio con la riqueza y creatividad de la comedia urbana de la que sobresalen: Mario Moreno ‘Cantinflas’, Joaquín Pardavé y Germán Valdés ‘Tin Tan’.

¹ Fernández Diez, Federico y Martínez Abadía, José, Manual básico de narrativa y lenguaje audiovisual, Paidós, 1999, p.219.



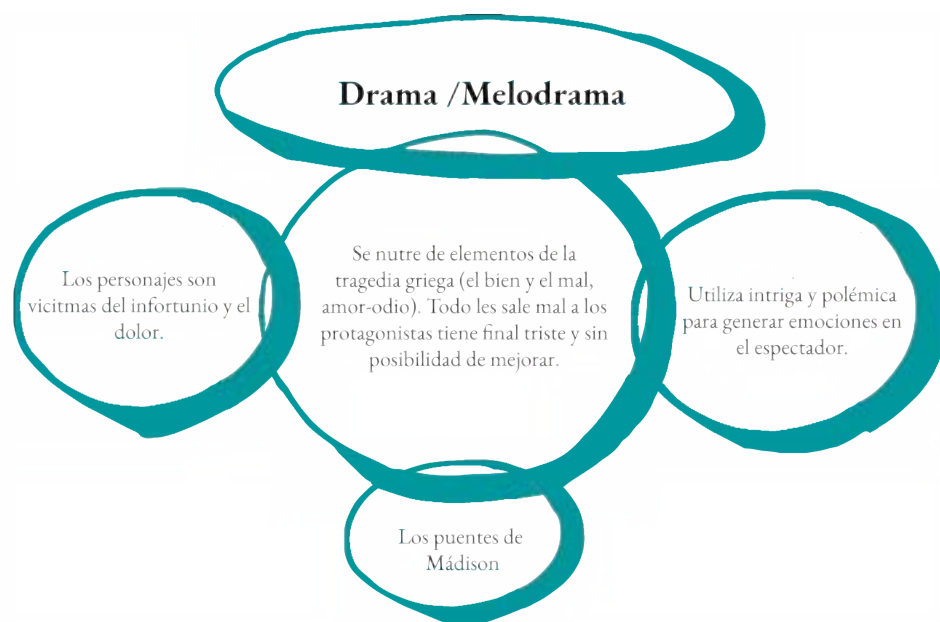
| Cine de acción

Un género que brinda a la audiencia altas dosis de adrenalina echando mano de recursos tales como explosiones, disparos, acrobacias, persecuciones y luchas físicas. En México destaca, según el cineasta Antonio de Riva, el actor Mario Almada como [□]una figura fundamental del cine de acción a finales de los años 60, y de ahí hasta recientemente con películas como *El infierno*, de Luis Estrada [□], (Periódico Mileno, 2016).



| Melodrama

El crítico de cine brasileño José Carlos Avellar, afirma que ¹⁴el mexicano ha creado una expresión melodramática propia y que ha influenciado gran parte del cine latinoamericano e incluso el cine norteamericano ¹⁵. Dentro de esta amplia tradición melodramática del cine mexicano destacamos Santa, el primer gran éxito del cine sonoro mexicano que sentó las bases de un tipo de melodrama llamado prostibulario, por tener como personajes centrales a mujeres que son a la vez prostitutas y madres, santas y objetos de deseo.



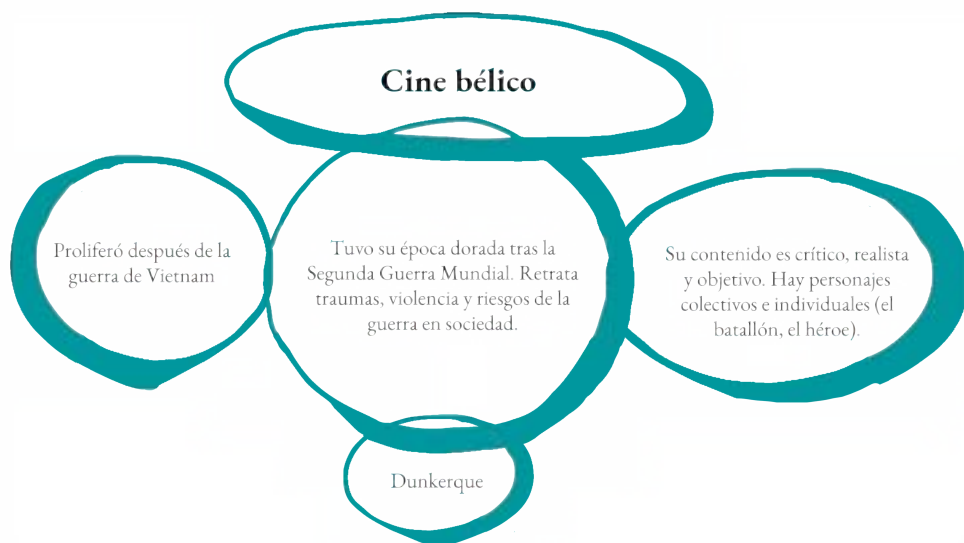
| Película de carretera o Road trip

Se trata de un cine que convierte a un vehículo y a una carretera en personajes de la historia y que toma al trayecto como un elemento central de la narrativa. Aunque es posible rastrear elementos del road trip hecho en México desde que Luis Buñuel realizó la cinta Subida al cielo en 1952, la producción del género en la cinematografía nacional ha sido escasa; sin embargo, resaltan títulos que apuestan por él y que se han instalado en el imaginario del público, tales como Bajo California: el límite del tiempo, de Carlos Bolado, y la cinta Y tu mamá también, de Alfonso Cuarón.



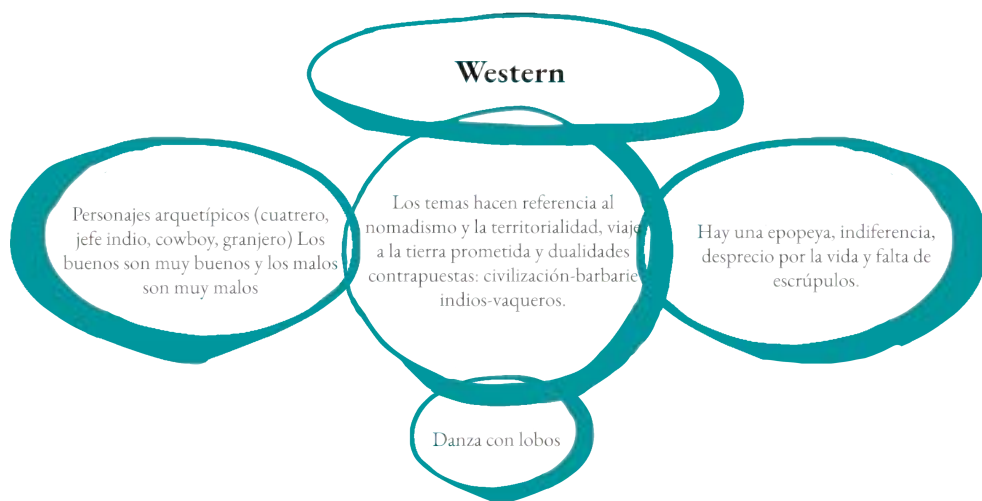
| Cine bélico

Numerosas cintas en la historia del cine han dedicado su argumento en este género en el que una guerra o un conflicto armado son elementos centrales, jugando un papel importante el punto de vista desde donde se narra el discurso: ¿es la visión del derrotado?, ¿de un civil?, ¿del enemigo? En la cinematografía nacional, la Revolución Mexicana y la guerra de Independencia han sido fuentes de inspiración para guionistas y directores.



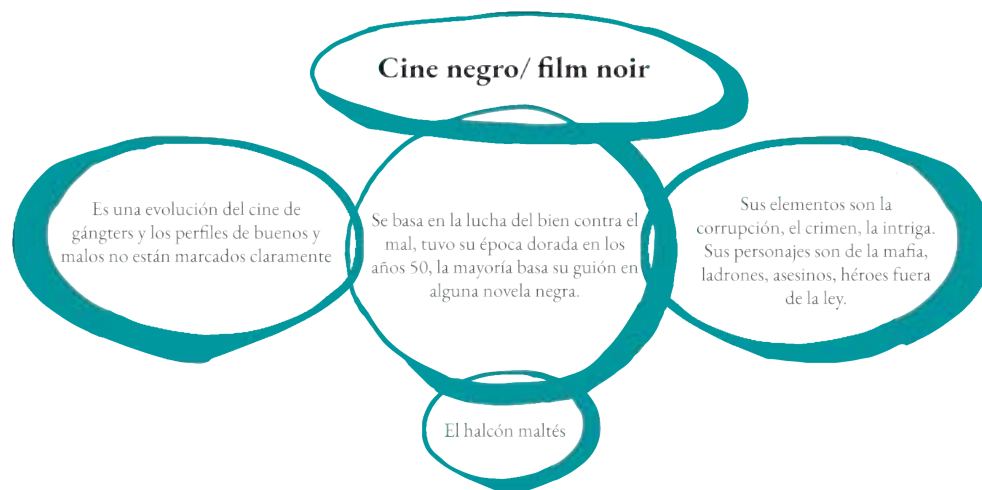
| Western

Si bien el género surge en Estados Unidos, fue probablemente su cercanía geográfica con México la que provocó que se originara el nombrado western mexicano. Destaca como representante del género en el cine nacional, *Los hermanos de hierro*, de Ismael Rodríguez. Una película considerada adelantada a su época, que logró revertir la fórmula que hasta entonces se usaba en ese tipo de películas, donde la acción física prevalecía sobre la reflexión, los valores humanos y la psicología de los personajes.



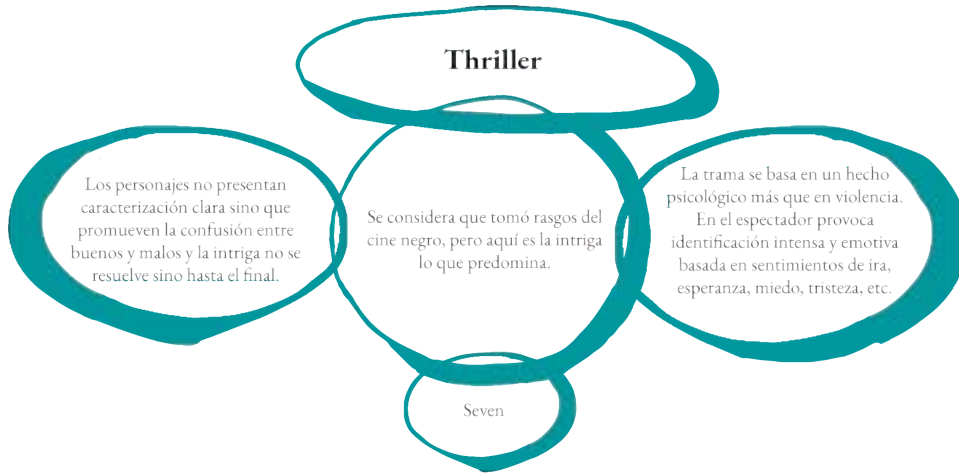
| Cine negro

Se considera que el cine negro sustancial llegó a México en 1938 con la película *Mientras México duerme*, dirigida por Alejandro Galindo. Fue entonces que comenzó una etapa, entre los años 40 y 50, en la que el cine nacional dio buenas muestras de este género con destacados protagonistas antihéroes, una mujer que deja de ser sumisa para convertirse en la mujer fatal y atmósferas cargadas de corrupción, traición, codicia, envidia y crimen.



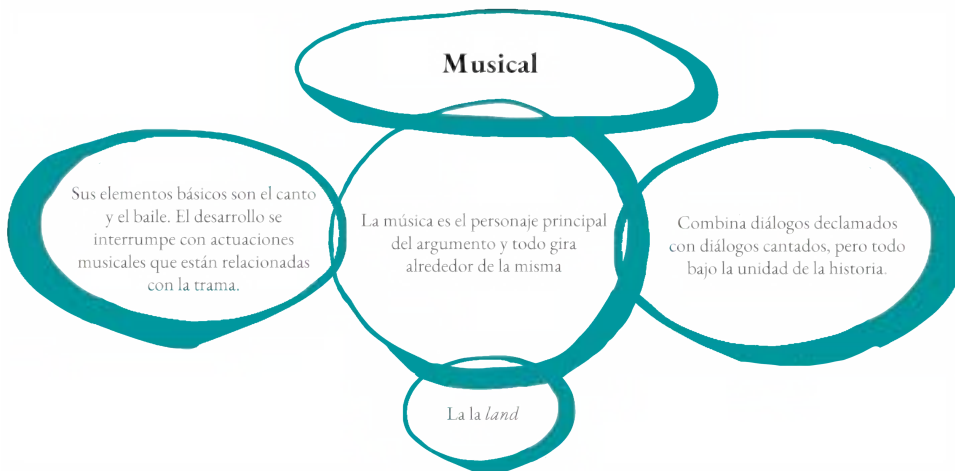
| Thriller

Como sucede con otros géneros heredados de un cine extranjero, el thriller en México ha logrado encontrar espacios para desarrollarse de manera más natural, con sus propios agentes narrativos y discursivos, y con una mayor representación sociocultural y estética.



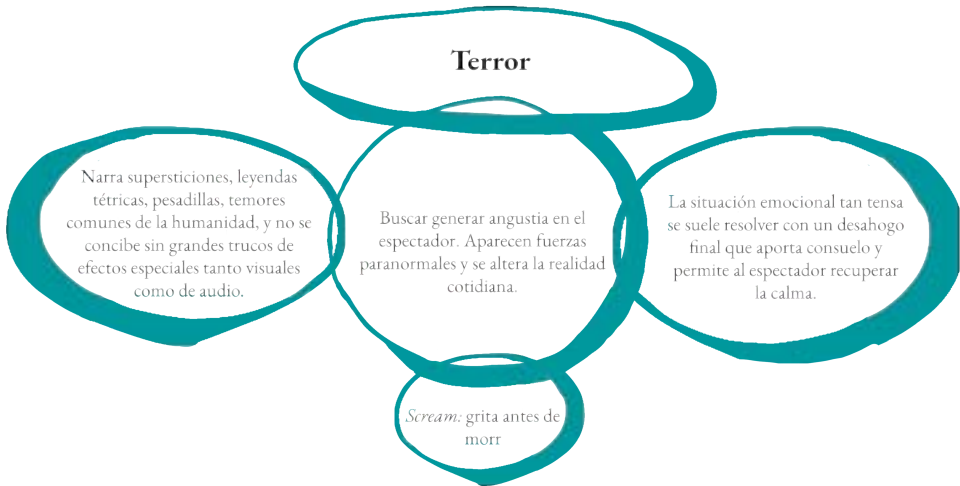
| Musical

La historia del cine nacional cuenta con propuestas cinematográficas que se han acercado al género a través de lo que es llamado revista musical, es decir, cintas que insertan cuadros musicales alejados de la trama de la película. Tal es el caso de cintas protagonizadas por Pedro Infante, Germán Valdés Tin-Tan, y propuestas como las del cine de rock and roll de los años 60 enfocado en la juventud, en los cafés, el baile twist y la música.



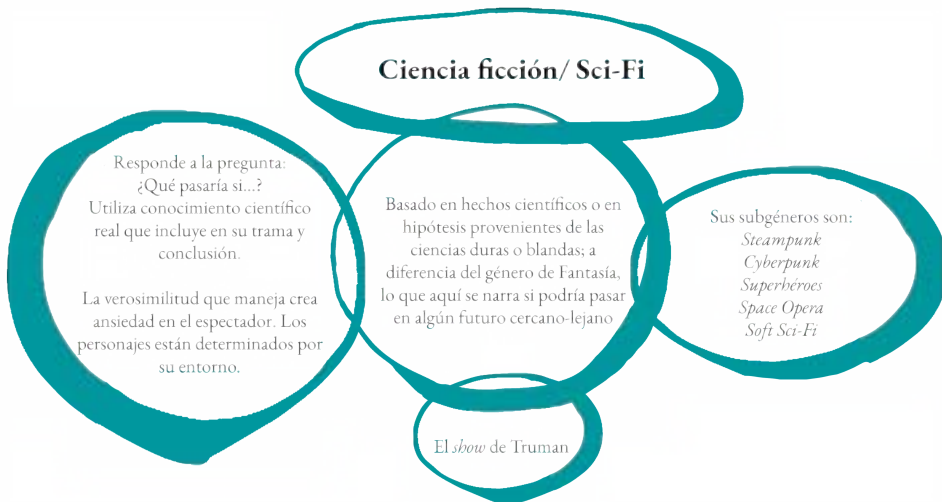
| Terror

Las películas de terror hechas en México representan una interesante exploración antropológica, visual y artística de la cultura del país. Su origen, como en muchos otros países, parte de relatos orales como mitos y leyendas que después pasan a la tradición escrita y, por último, se traducen en una obra cinematográfica. Las reglas del terror en el cine mexicano permiten combinar elementos como la locura, el folclore y lo fantástico, que le dan una personalidad muy peculiar.



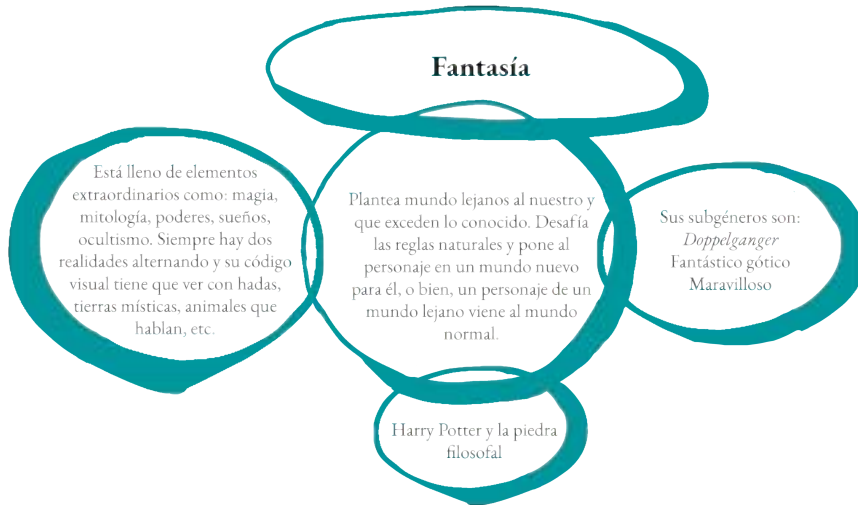
| Ciencia ficción

Entre las décadas de los 40 y los 70, el cine mexicano vivió una notable época para la producción del cine de ciencia ficción, el cual reflejaba la personalidad de un México impredecible, surrealista, multidimensional, folclórico y exótico. Se abordaron temáticas como las invasiones alienígenas y los avances tecnológicos convertidos en amenaza y destacaron, principalmente en los años 60, las figuras de los luchadores como verdaderos superhéroes capaces de usar los más sofisticados gadgets para enfrentar todo tipo de amenaza.



| Fantasía

El director Guillermo del Toro es considerado en la actualidad como uno expositor del género fantástico quien logra entremezclar lo mágico, lo sobrenatural y lo siniestro para construir donde es poco probable encontrar la línea que divide lo mágico y lo tenebroso.

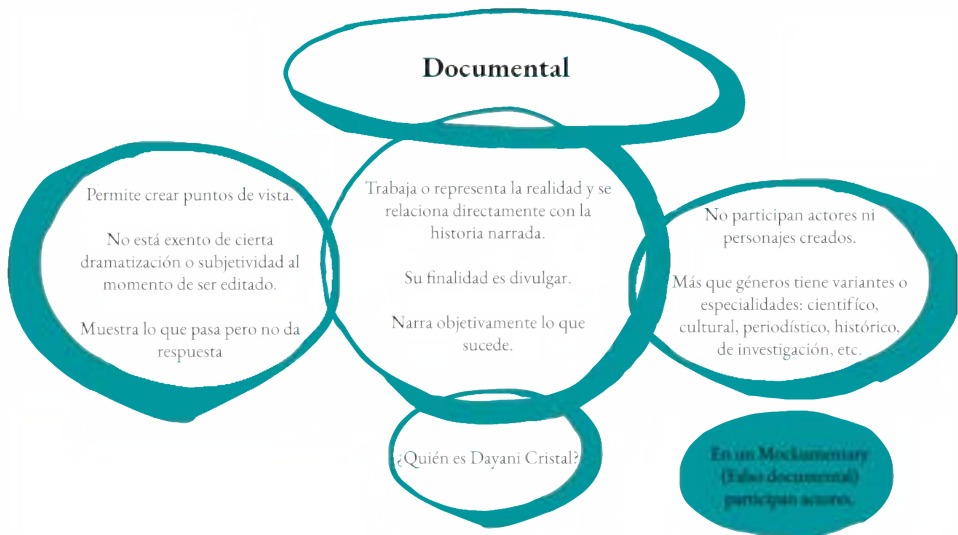


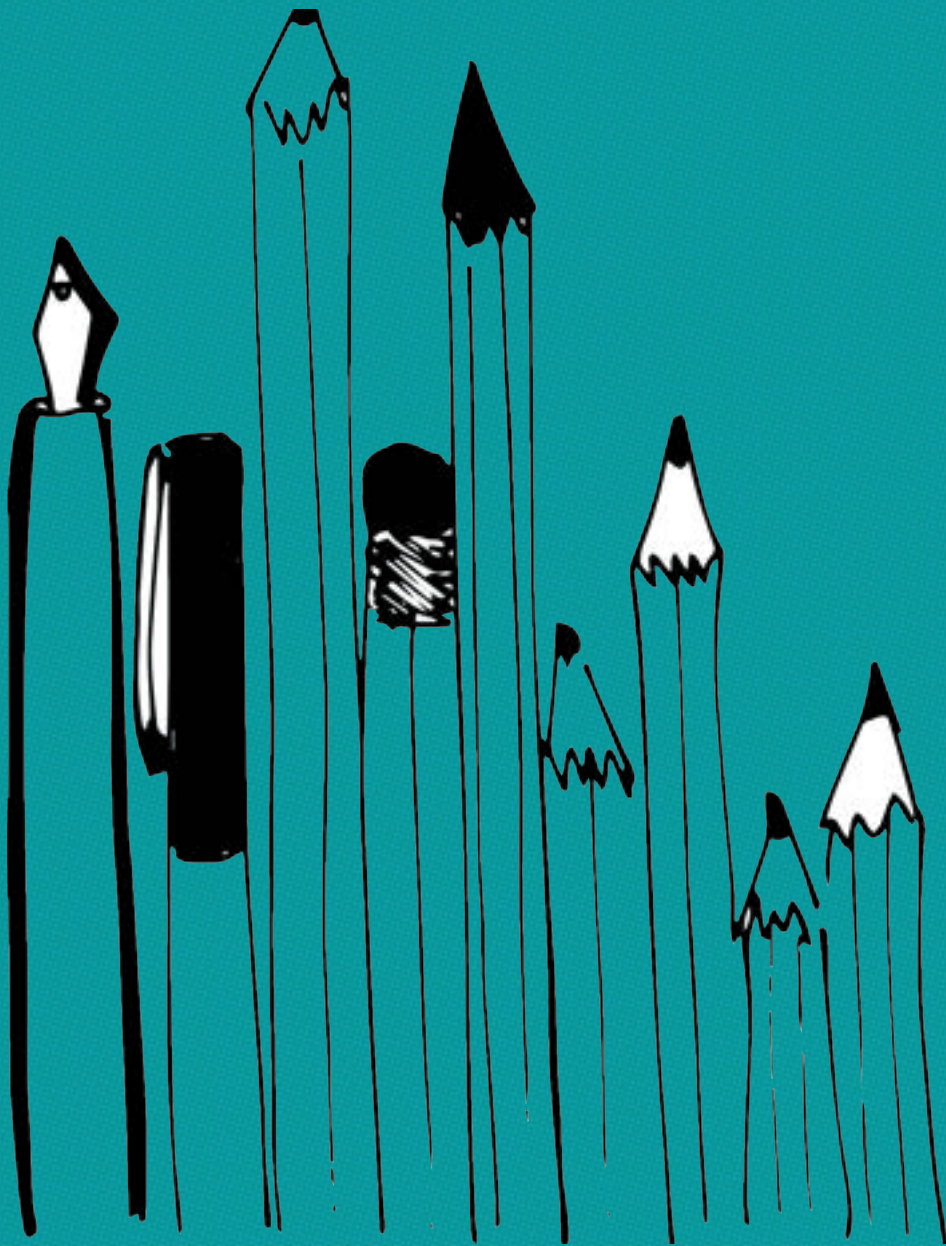
Con respecto a los géneros cinematográficos, en su libro homónimo, Altman (1999) concluye: [□]son una categoría útil pues poseen identidad y fronteras precisas y estables que permiten ser reconocidos por los espectadores. Se localizan en un tema y estructura concretos que hacen que las películas de género compartan entre sí ciertas características fundamentales y tienen una poderosa influencia en el público, el cual se identifica con determinados géneros que le conducen a ver ciertas películas y no otras [□].

Documental

Sin duda el documental es un género cinematográfico informativo, cultural, de temática divulgativa variada cuya característica principal es tratar hechos reales. Algunas divisiones, clasificaciones o subgéneros se hacen con base en distintos criterios, por ejemplo, la intención, el contenido, la forma o el estilo.

La forma de escribir un guion para documental es diferente que la del guion literario pues muchas veces involucra investigación de distintos tipos y sigue una metodología distinta dependiendo del tema. Las cosas que podemos tener bajo control con respecto al desarrollo de un documental son realmente pocas en cuanto a su estructura dramática, por ejemplo, si será un reportaje, una crónica o una entrevista de personaje.





CONSEJOS PRÁCTICOS

06

Consejos prácticos

- Ponerse en el lugar del espectador ayuda a ser autocríticos y a tomar decisiones en función de la historia. Conocer las principales características del público meta.
- Imprimir los guiones en papel. La escritura en programas digitales brinda ventajas, sin embargo volver a la vieja usanza del papel impreso permite corregirlos, tener una visión más general de cada momento e incluso tachar, modificar, añadir frases, flechas y diagramas para tener claros los cambios que tendremos que realizar.
- No enamorarse ciegamente del guion. Hay que escuchar otras voces. La lectura de otras personas siempre suma, escucha y enriquece el guion, e incluso impulsa a buscar nuevas posibilidades o explorar caminos no pensados.
- Reescribir, reescribir, reescribir tantas veces como sea necesario.
- Organizar un sistema propio de trabajo. Conocer bien cómo es el proceso creativo de cada uno, a qué hora del día se funciona mejor, de tal forma que se saque el mayor partido al tiempo a y las habilidades creativas.
- Elegir un lugar apto para concentrarse, decidir los procesos propios para recabar la información requerida, armar un calendario.
- Descubrir cuál es la manera de detonar la creatividad.
- Ante la hoja en blanco, lo mejor es salir a caminar y no quedarse sentado, frustrado y ansioso.
- Observar, observar, observar.
- Recopilar ideas ya comprobadas para generar nuevas, si funcionó antes, funcionará después (sin plagio). Leer temas referentes a la inquietud que se tiene, ver películas que manejen la misma temática.
- Recordar que cada personaje debe generar un vínculo emocional con el espectador (positivo o negativo).
- Usar experiencias personales ayuda a construir mejores historias.
- Procurar que, en vez de que el personaje hable, actúe.

- Evitar las escenas de cafetería (aunque no sean en una cafetería). Son esas en las que te explican por qué sucedió algo en la voz de uno o varios personajes, en vez de presentarlo con acciones, es una salida fácil y denota falta de experiencia.
- En vez de pedir un súper, gráfico o cartel que diga: 3 meses más tarde, cinco años después, etc., es mejor encontrar el modo creativo de hacer notar que pasó el tiempo.
- No subestimar a la persona que verá la obra audiovisual.

BIBLIOGRAFÍA

Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Ed. Paidós, Barcelona, 1999.

Egri, Lajos. *El arte de la escritura dramática*. CUEC, UNAM, México, 2012.

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

González, Juan Francisco. *Aprender a ver cine*. Ed. Rialp, Madrid, 2002.

Linares, Marco Julio. *El guion. Elementos, formatos y estructuras*. Ed. Pearson Prentice Hall, México, 2002.

López, Natxo. *Manual del guionista de comedias televisivas*. T&B Editores, España, 2008.

Romaguera, Joaquim. *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales*. Ediciones de La Torre, Madrid, 1999.

Snyder, Blake. *¡Salva al gato!* Alba editorial, España, 2010.

REFERENCIAS DE SITIOS WEB

listas.20minutos.es

www.decine21.com

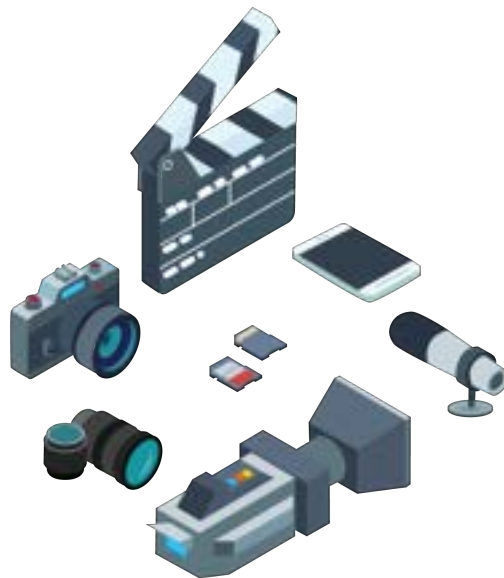
es.wikipedia.org/wiki



GOBIERNO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO

SECRETARÍA
DE CULTURA

PRO
CINE



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