

**CINE**  
**EDUCACION**  
**Y CULTURA**



CAPACITACIÓN  
ONLINE

DE ESTUDIANTES PARA LA CREACIÓN  
DE CORTOS CON VALORES

# AUSPICIAN



TEKOMBO'E  
HA TEMBIKUA  
MOTENONDEHA  
MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN  
Y CIENCIAS



TETĀ  
ARANDUPY  
SĀMBYHYHA  
SECRETARÍA  
NACIONAL  
DE CULTURA



# EDITORIAL

Concepción y Dirección Ejecutiva  
Hugo Gamarra Etcheverry

Redacción  
Ray Armele  
Hugo Gamarra Etcheverry

Diseño Gráfico  
Romina Martínez



## MÓDULO I

~ DE LA IDEA  
AL GUION ~

## INTRODUCCIÓN

Bienvenidos al Módulo 1 de Capacitación del Programa CINE, EDUCACIÓN Y CULTURA. Les proponemos el desafío de asumirse como los Hacedores de audiovisuales paraguayos estudiantiles; que cuenten sus propias historias, que usen su creatividad para apropiarse del lenguaje audiovisual con cortos que cuenten lo que solo ustedes pueden contar. Todos los realizadores utilizan estas guías para hacer sus audiovisuales y quién sabe, quizás ustedes sean los próximos grandes cineastas del Paraguay.

## QUÉ ES (Y QUÉ NO ES) UN GUION

Cualquier obra hecha para cine o televisión tiene un guion, que no es otra cosa que una guía, una hoja de ruta para que tanto la persona que actúa frente a cámara como todos los demás miembros del equipo, sepan qué es lo que tienen que hacer.

Todo producto audiovisual tiene como semilla una idea y un guion. Entonces, ¿Qué es un guion? Es el equivalente de un plano para un arquitecto. Se puede construir una casa sin un plano, pero se corre el riesgo de que todo salga mal.

El guion tiene tres aspectos a considerar:

1. El formato o cómo se escribe

2. Los tipos de guion

3. La estructura, que es el diseño narrativo, construido escena por escena

En cuanto al formato, hay muchas maneras de escribir un guion pero internacionalmente se siguen ciertas pautas que veremos a continuación. No se trata de una fórmula estática e inamovible que limite la libertad creativa, sino -por el contrario- una herramienta que ayuda a canalizar en una las miles de formas que se nos pueden ocurrir para contar la misma historia.

## FORMATO DEL GUION

Si bien no existe, como a dijimos un único formato, se trata de diseñar los guiones de manera estandarizada, para simplificar luego el trabajo de producción.

Los guiones llevan una portada con el título, el nombre del autor, , y se suele poner qué versión es, por si hay que rehacerlo varias veces, eso ayuda a identificar los cambios que se hicieron. El guionista no es responsable de escribir en ángulos de cámara y terminología específica de planos, no es trabajo del guionista, él le plantea al director qué filmar, pero no cómo filmarlo. El director es quien va tomar las palabras del papel para transformarlas en imágenes y sonidos. Para facilitar esa tarea el

Portada

Título → Engrudo  
por  
Autor → Victor Ruano

La transfiguración de  
Carlos Ulloa de Quelepa.

Lugar y fecha de realización

Santasombra  
Draft: #14  
Copyrighted 2013

victor@santasombra  
www.santasombra.co

guionista debe escribir, a su vez, con imágenes y sonidos, sin elaboraciones literarias ni conceptos abstractos.

Número de página → 2.

DIANE  
Yo, Rufo, creo que... te quiero.  
Rufo se acerca, la mira emotivamente y la besa.

RUFO  
Cariño... Transición  
↓  
FUNDE A:

EXT. TERRAZA CASA DE RUFO - DÍA ← Encabezado de Escena

Diane, sentada en la terraza y vistiendo únicamente una  
camisa de Rufo, mira soñadora el paisaje urbano.

RUFO (OFF) ← Voz  
¡¿Cariño?! ¡El desayuno!

Diane se vuelve. Entra Rufo en la terraza, descalzo, en  
vaqueros y sin camiseta, y con una bandeja con los desayunos.

RUFO (CONT'D)  
Los zumos, los cafés, las  
tostadas... y las servilletas.

Diane mira su servilleta de papel, en la que hay escrito:  
"¿TE QUIERES CASAR CONMIGO?"

DIANE ← Personaje  
(impactada)  
¿Estás en serio?

RUFO  
(normal, como si nada)  
Muy en serio.

Emocionada, Diane se levanta, le besa y se sienta sobre él.

DIANE  
(casi llorando)  
Me encantaría decirte que sí, pero  
todavía... no puedo. Yo, yo... sin justificar

RUFO  
¡Shhh! Si te hace sufrir, no lo  
digas.

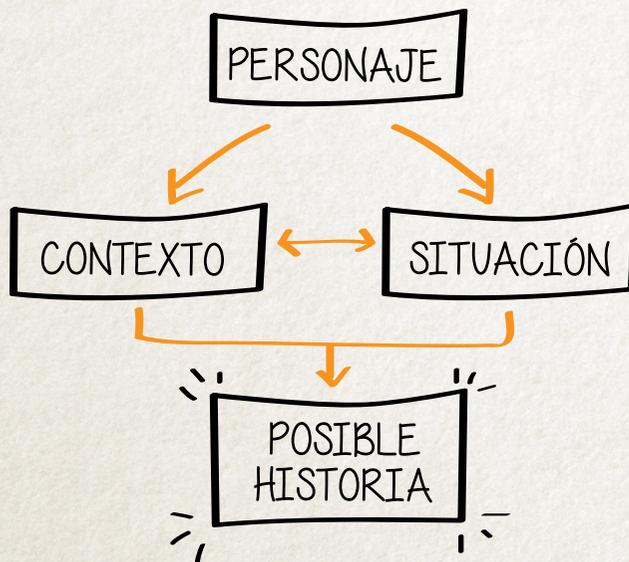
DIANE  
Estuve a punto de casarme. Pero el  
día de la boda, el hijo de puta me  
traicionó con mi mejor amiga. Ya  
está, por fin te lo he contado.  
← 34 caracteres como máximo →

Acotación (o Paréntesis) →

Descripción

Diálogo →

En el guion se deben conjugar las acciones en tiempo presente, exponiendo lo que va sucediendo como si en este momento se estuviera presentando ante nuestros ojos. El número de página va en la esquina superior derecha seguida de un punto. Luego tenemos abajo el Encabezado de escena. Es la ubicación, en qué lugar nos ubica el guion. Si estamos afuera, es exterior que se abrevia EXT, adentro sería interior que se abrevia INT, y de acuerdo a la hora será DÍA o NOCHE. Se escribe todo en mayúsculas y de margen a margen, seguido de un doble espacio. Luego viene la Línea de acción o indicaciones de escena. Se describen los personajes, lugares o la acción, de margen a margen, unas pocas líneas. Se escribe en frases simples, con párrafos cortos, siempre en tiempo presente. Centrado abajo tendremos la Lí-

CLÚSTER / FUENTES DE  
INSPIRACIÓN

nea de personaje, que identifica al personaje que está hablando. Siempre va en mayúsculas. Abajo, entre paréntesis van las Acotaciones que indican la actitud del personaje mientras está hablando. Abajo está la Línea de diálogo que forma un bloque en el medio de la página. Puede continuar con otro personaje, con su respectivo diálogo o plantear otra línea de acción si los personajes se mueven o tienen alguna acción antes del siguiente diálogo. Si la escena termina ahí, al final se indica la Transición, que como se pasa a una nueva escena, puede ser “CORTE A” o “FUNDIDO A” cuando dos imágenes se superponen; una se desvanece y la otra se enciende, o “FUNDE A NEGRO” cuando se oscurece la pantalla. Así se continuará con la siguiente escena. También debemos recordar que los efectos de sonido o la música se escriben en mayúsculas para facilitar la labor del encargado de sonido.

## LA INSPIRACIÓN

¿Por dónde se empieza a escribir un guion? Tal vez por el principio, tal vez por el medio, tal vez por el final. Muchas veces, la idea aparece en un sueño. Quizás es un personaje que sale por una puerta a una calle desierta, o un sentimiento inspirado por una canción. Tal vez es

una noticia que leímos en un diario, escuchamos en la radio o algo que nos contaron. O es más simple que eso, solo la orden de un productor “lo quiero para el martes”, como dicen que reclamaba uno de los hermanos Warner a sus productores de “clase b”.

No importa cómo se empieza a escribir, lo importante es trasladar de la mente al papel y con ese poquito que tenemos, empezar a armar un “racimo” de inspiración. Como lo llama Linda Séger, un “cluster” (racimo) es una asociación de palabras, personajes, situaciones, que podemos conectar, revolver, desplazar, ampliar, reducir. Así van surgiendo los primeros tejidos de nuestra historia. La elaboración de ese planteamiento inicial (clustering) se puede dibujar en una pizarra, en una gran hoja o tirar al piso en cartoncitos de color. Hay que anotar lo que se nos va ocurriendo, las escenas que vislumbramos y la significación que creemos que tienen, dándole un sentido social, histórico, filosófico, ético, mitológico, todo lo que pensamos que está relacionado a lo que estamos creando.

Para Linda Séger, “Tiburón” (Jaws, Steven Spielberg, 1975), centralmente es “el hombre a la caza del tiburón asesino” y se vincula a la lucha legendaria de San Jorge y el dragón o a

## ~ IDEA Y GUION - POR HUGO GAMARRA ~

Una película se inicia con una IDEA. Puede surgir en cualquier momento. Gabriel García Márquez nos decía que todos tenemos Ideas: lo importante es qué hacemos con ellas.

Para que una IDEA nos entusiasme debemos pensarla como una PREMISA, un Punto de Partida que contenga un potencial dramático. Por eso es interesante pensar las PREMISAS en forma de preguntas que disparen la imaginación:

Pienso en el Lago Ypacaraí: ¿Qué pasaría si sale un monstruo del Lago? Podría ser un corto de terror. Y enseguida puedo pensar en TEMAS que sean interesantes y significativos, es decir que tengan valor social: la contaminación del lago, la ecología, las industrias que tiran sus desechos tóxicos al lago, la corrupción que permite que esto suceda, el agua. Y puedo pensar en PERSONAJES: un pescador, unos jóvenes que nadan, la policía, una periodista. Así se va desarrollando la IDEA para convertirse en un ARGUMENTO, con sus conflictos, su comienzo, desarrollo y fin. Pienso en el colegio: ¿Qué pasaría si los estudiantes están descontentos con el colegio, con los profesores, porque quieren una mejor educación? Esto ocurrió hace poco; es decir podría haber sido un documental.

O pienso en un viaje en ómnibus, todo lo que puede pasar y pasa en un viaje en ómnibus. Sería un buen ambiente para un documental: observar y filmar el chofer, los pasajeros...

Es decir: la IDEA puede partir de un AMBIENTE (el patio del colegio) y también de un PERSONAJE: el chofer de ómnibus, la limpiadora del colegio, el perro que cuida la entrada, el celador. Hay cientos de IDEAS posibles: sólo hay que observar e imaginar.

la novela de Ernest Hemingway “El viejo y el mar”. También puede tomarse como referentes a “Moby Dick” de Herman Melville, al profeta Jonás y la ballena, a David contra Goliath o las aventuras de Jasón y los Argonautas. Hay un componente épico pero también hay otras conexiones en nuestro “racimo”: la conciencia ecológica que involucra la actitud protectora de algunas personas ante los animales, en contraste con aquellos que los ven como bestias que se deben exterminar. Aquí entra a terciar también la necesidad materialista de explotar las playas de la isla, representada por el alcalde y los comerciantes, el espíritu de equipo que se integra con los tres cazadores tan diferentes pero unidos en pos de un mismo objetivo, y la supervivencia amenazada de los protagonistas y sus familiares.

Se puede empezar por un lugar determinado, una locación; pero se tiene que crear un personaje y una situación para construir la historia. Algunas fuentes de inspiración pueden ser:

- Artículos periodísticos, documentos, acontecimientos históricos, biografías.
- Folclore, mitos, leyendas, costumbres.
- Personajes, anécdotas, dichos.
- Canciones, músicas, poesía, novelas, cuentos, obras teatrales, óperas.

&gt;&gt;&gt;

&gt;&gt;&gt;

O puedes partir de un TEMA que te inquiete, que te preocupe y te importe: la amistad, la fidelidad, la injusticia, las drogas, la violencia, la destrucción del ambiente. En este caso, después de elegir el TEMA pensarás en una PREMISA con PERSONAJES que den vida a ese tema.

¿Qué pasaría si notas que tu compañero tiene marcas de golpes en el cuerpo? O sospechas que se droga?

Así como la IDEA se irá convirtiendo en ARGUMENTO y GUIÓN; el GUIÓN se convertirá en una PELÍCULA. Les quiero mostrar una hermosa metáfora que representa este proceso de transformación. Es la animación hecha por un joven cineasta paraguayo llamado Joaquin Baldwin.

Las transformaciones, las etapas de la vida; de la IDEA al GUIÓN; del GUIÓN a la PELÍCULA, eso y mucho más puede representar este corto que es pura poesía. La poesía tiene ese don: puede significar muchas cosas para muchas personas.

Y algo importante es entender que una historia / una PELÍCULA por más corta que sea puede reflejar una realidad muy grande; puede ser metáfora de un asunto mayor.

&gt;&gt;&gt;

&gt;&gt;&gt;

- Lugares, ciudades, pueblos, paisajes, caminos.

- Imágenes, fotografías, pinturas, esculturas.

- Sueños, recuerdos.

Todo puede servir de inspiración para un guion. Esa idea semilla se debe elaborar y crecer con más ideas que contribuyen a crear un relato cinematográfico.

## CONFLICTO

Pero lo que nos atrapa de una película es el conflicto, que se produce cuando un personaje quiere, busca, necesita algo y no lo puede obtener. En ese momento aparece ese

conflicto, que debe solucionarse (para bien o para mal) al final de la película. Los conflictos se pueden clasificar de diferentes maneras. Conflictos internos y externos, conflictos de amor, de venganza, de traición, existenciales, de personalidad, de amistad, de supervivencia, de poder, de ambición... Cuanto más desafiante sea el conflicto para el protagonista, más nos involucra en la película.

Si al contrario, el conflicto no es más que un ligero contratiempo fácilmente salvable, no nos va a interesar lo más mínimo. Toda película parte de una situación de equilibrio y armonía que se rompe con la aparición del conflicto. Básicamente, podemos agrupar todos los conflictos en cuatro tipos:

- Persona(s) contra Persona(s),
- Persona(s) contra el entorno,
- Persona contra sí misma,
- Persona(s) contra un ser que no es persona.

Si hay un conflicto es porque existe algo que a priori impide a nuestro protagonista que consiga lo que quiere. Eso puede ser otro hombre (caso de las típicas de buenos y malos), el entorno que puede ser social (caso de películas con toque social, como “Ciudad de Dios”) o la naturaleza (como aquellas donde hay un volcán, un terremoto o una tormenta), o uno mismo

Así, tu relato de ficción puede ser una metáfora sobre los jóvenes del Paraguay de hoy; o un documental sobre tu clase en tu colegio puede ser metáfora de la nación. Y no te preocupes de diferenciar entre ficción y documental. Una persona se convierte en personaje en el momento que empiezas a hacer una película con ella. Preocúpate de contar una historia que te interese, que te entusiasme. Porque si te interesa y te entusiasma, seguro que le interesará y entusiasmará a otros.

(caso de personajes con crisis existenciales o desgarramientos de personalidad), o sobrenaturales.

**INVESTIGACIÓN**  
Cuando tengamos un tema, el paso siguiente será la investigación. Es fundamental reunir información para saber qué vamos

a escribir. Cuanto más sepamos del tema, más seguros nos mostraremos durante la escritura del guion. Podemos investigar acudiendo a fuentes documentales, como libros, revistas, periódicos o internet, o haciendo entrevistas personales. Esta posibilidad presenta una gran ventaja porque nos puede aportar un punto de vista más espontáneo e inmediato que el de cualquier libro. Guionar es como viajar: tenés claro tu destino, adonde vas. Cuando se cocina algo, se sabe qué plato va resultar de tales ingredientes. Actuar, escribir, filmar, son procesos empíricos, como jugar un partido de fútbol, escribir o nadar; se aprende practicando.

**DESARROLLO**

Hay un itinerario a seguir, que cada uno avanza como puede. Muchos van directamente al guion técnico y el story board, otros abordan la escaleta con esa visión del productor de las locaciones, personajes y situaciones que se irán presentando. El “camino” lógico es como sigue:

**Idea.** Puede ser el tema, lo que genera la historia. Puede ser un hecho, una situación, la vida de un personaje, la relación de este personaje con su entorno.

**Argumento.** Es el desarrollo narrativo de los acontecimientos principales que se expusieron en el relato. El argumento es considerado internacionalmente el primer nivel del guion con valor jurídico, para ser registrado y protegido por los derechos de autor.

**Escaleta.** Es una visualización de la obra en las diferentes secuencias o bloques que la compondrán, considerando ya las locaciones y las circunstancias que envolverán a cada parte, las relaciones de espacio y tiempo y la intervención de los diferentes personajes, sus acciones y conexiones. Es el guion ideal para el documental, ya que solamente se necesita una guía básica con los temas de investigación, las entrevistas que se quieren realizar y una guía



El storyboard es un útil complemento del guion, ya que nos permite previsualizar las escenas que vamos a filmar.



Los personajes de construyen de acuerdo a la función que cumplirán dentro de la película. En este sentido, deben conservar una línea coherente al rol y personalidad que se les asigna.

de preguntas.

**Guion literario.** Es el guion desarrollado en formato comprensible para todos, artistas, técnicos, incluso personas que no conocen mucho del lenguaje cinematográfico o televisivo. Es el texto que leerá la totalidad del equipo y de cuyo seguimiento dependerá la efectividad de la producción.

**Guion técnico.** Es donde se marcan planos, movimientos de cámara, ángulos, posiciones de luz, efectos sonoros, se utiliza para la marcación técnica de cámara, iluminación, sonido y montaje.

**Story board.** Es el desarrollo del guion en imágenes, en forma de cuadritos o “comic”, muy apropiado para determinar los encuadres, movimientos de cámara y personajes, efectos, etc.

## ESTRUCTURA

Es importante la estructura porque es una herramienta que nos ayuda a dar a la historia una forma dramática. La raíz estruc significa “combinar”. En términos simples, la estructura es la relación entre las partes y el todo. Eso es la estructura, la relación entre las partes y el todo. “Es la columna vertebral que sostiene toda la historia”.

El paradigma es la estructura dramática. Es

una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guion. El paradigma es un modelo, un ejemplo, un esquema conceptual del aspecto que tiene un guion. El Paradigma fue representado por el analista de guiones Syd Field en sus tres etapas o “actos” que se unen por las “bisagras” 1 y 2, también llamados “primer punto de giro” (o “primer plot point”) y “segundo punto de giro” (o “segundo plot point”). Por ejemplo, el Acto I en un largometraje, el principio es un bloque de acción dramática de 30 páginas (o minutos) de extensión. Se enmarca en el contexto dramático conocido como el planteamiento. También le llaman “Preparación” o “Exposición”, para Aristóteles era la “Introducción”. El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática que va desde la página 30 hasta la 90, desde el plot point del final del Acto I hasta el plot point del final del Acto II. Tiene 60 páginas de extensión y se enmarca en el contexto dramático conocido como confrontación (“nudo”, “desarrollo”). El Acto III es también una unidad de acción dramática; va desde la página 90 hasta la 120, o desde el plot point del final del Acto II hasta el final del guion. Es una unidad de 30 páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como resolución



El personaje es caracterizado en el guion, pero el actor o actriz hace su aportación en la construcción del mismo.

(“conclusión”, “desenlace”).

En un cortometraje de 10 minutos (equivalente a 10 páginas), el Acto I se iniciaría en la página 3; y el Acto II en la página 9 aproximadamente. La estructura es lo que nos permite construir nuestra historia. Pero quienes van a moverse y echar a andar la estructura y la historia, son los personajes. Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guion. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos. La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de un guion; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guion.

## TIPOS DE PERSONAJES

Cuando se crean los personajes, conviene ir definiendo cuál será su rol en la historia. Vamos a ver los principales tipos de personaje.

### **El Protagonista**

Lo primero hay que tener en cuenta es que el protagonista es el personaje a través de cual vamos a narrar la acción. Es decir, él va ser el personaje al que le afecten las situaciones que acontezcan, y el que por lo tanto deba tomar las decisiones para enfrentarse a ellas. O sea,

que él es el principal afectado por el conflicto. La cuestión es que va a tener que tomar decisiones y enfrentarse a vicisitudes más o menos complicadas.

Otra cosa que caracteriza al protagonista es que el espectador se va a identificar con él, lo que se llama la empatía emocional. Significa que tenemos que lograr que nos caiga bien el personaje y así nos preocupemos por él cuando le va mal, y nos alegremos cuando sale victorioso.

### **El Antagonista**

Cuando hablamos de la estructura de tres actos y del protagonista, dijimos que toda película tiene que tener un conflicto básico que va a ser resuelto (o no) a lo largo de la misma. Dicho conflicto suele ser que un personaje (el protagonista) quiere lograr un objetivo concreto o que tiene un problema que debe resolver.

Para que la película dure dos horas (o el tiempo que sea), este personaje debe enfrentarse a dificultades que le impidan resolver su conflicto. Debe haber, por tanto, fuerzas que se opongan a la consecución de ese objetivo o resolución de ese problema. La mayoría de las veces, esa oposición suele estar personificada en alguien: el Antagonista. Hay veces que no habrá antagonista porque el tipo de conflicto no lo va a



El personaje documental tiene su propia caracterización marcada por su personalidad “real” -o, al menos, la realidad que se elige mostrar a la cámara. Tito Vera, en “Profesión Cinero”.

necesitar, o el antagonista será la sociedad, o la naturaleza, o una fuerza interna en el mismo protagonista.

### **Los Secundarios**

Los personajes secundarios no son los que van a tomar las decisiones que hagan mover la trama. Eso es cosa del protagonista. A los secundarios los introducimos para complementar diferentes aspectos de la narración. Pero aunque tengan menos peso que el protagonista o el antagonista en la trama, no por ello van a estar mal definidos o van a ser estereotipos aburridos.

### **Personajes circunstanciales**

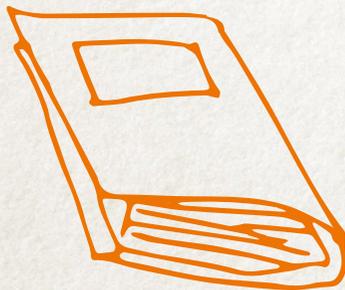
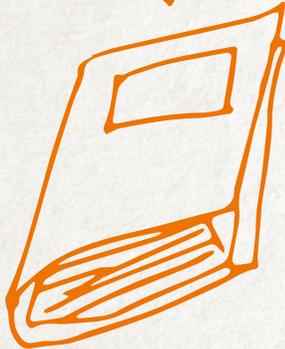
Son aquellos que tienen una participación menor pero que igualmente deben tener una justificación para incluirse en el guion y por supuesto reflejar credibilidad y cotidianeidad (o no, dependiendo del género).

### **Personajes incidentales**

Son aquellos de presencia casual, es decir, cuya aparición puede ser efímera, pero tiene peso en la construcción de una escena o secuencia.

### **Personaje documental**

Recuerden que la elaboración de un documental la desarrollan en una escaleta ya que no tiene diálogos que se puedan prever de antemano, pero en términos de estructura narrativa, deben seguir las mismas pautas que una ficción, incluso deben plantearse quién es el protagonista y quién o qué representa al antagonista. Como indica Hugo Gamarra: “Una persona se convierte en personaje en el momento que empiezas a hacer una película con él”.



## FUENTES DE CONSULTA

- Introducción a la tecnología audiovisual, José Martínez Abadía, España.
- Días de cámara, Néstor Almendros, España.
- El sentido del cine, Sergei M. Eisenstein, URSS.
- Rebelde sin pasta, Roberto Rodríguez, EEUU.
- El lenguaje del cine, Michel Pereyra.
- Diccionario del cine, Eduardo A. Russo, Argentina.
- Puesta en escena e imaginación, Philippe Durand, Francia.
- Producción de Televisión, Gerald Millerson, Inglaterra.
- El cine, Editorial Océano, España.
- Manual del Guionista, Syd Field
- La escritura del guión, Antoine Cucca
- El guión cinematográfico, Doc Comparato
- Como escribir un guión, Jean Claude Carrière
- Como se cuenta un cuento, Gabriel García Márquez
- La Poética, Aristóteles
- El guión, Robert McKee
- El héroe de las mil caras, Joseph Campbell
- Cómo convertir un buen guión en un guión excelente, Linda Séger
- Curso práctico de video, Ediciones Nueva Lente, España.
- Introducción a la tecnología audiovisual, José Martínez Abadía, España.
- Días de cámara, Néstor Almendros, España.
- El sentido del cine, Sergei M. Eisenstein, URSS.
- Rebelde sin pasta, Roberto Rodríguez, EEUU.



ENCONTRANOS EN

[www.cineduccionycultura.com](http://www.cineduccionycultura.com)