El género fílmico y el guion cinematográfico en la clase de ELE

Marta F. Suárez
Instituto Cervantes de Mánchester / Liverpool John Moores University

Mientras que el uso de actividades con textos prosaicos, poéticos o dramáticos tiene una extensa bibliografía, el uso del guion cinematográfico en el aula aparece en menor medida. Más allá de su uso para trabajar con doblaje y subtitulados, frecuentemente el formato se asimila al de la obra teatral, se simplifica a una transcripción de diálogos o se usa como herramienta accesoria y temporal entre la idea y el producto fílmico. Sin embargo, el guion cinematográfico ofrece diversas posibilidades para la enseñanza no solo del formato estandarizado, sino también de vocabulario, cultura, estructura narrativa, elementos interculturales, influencias fílmicas, debate sobre subjetividad, etc. A continuación, indicaré algunas propuestas prácticas que se pueden implementar en el aula para trabajar con guiones y cine, así como recursos útiles para crear los materiales didácticos. Al final del taller, incluiré una guía breve sobre el formato estándar del guion cinematográfico.

1. ¿POR QUÉ USAR EL GUION CINEMATOGRÁFICO EN EL AULA?

Así como otras actividades literarias como las de escritura de poesía y relatos cortos están bastante presentes en los libros de texto y los planes curriculares, los libros apenas incluyen actividades de este tipo, probablemente por la necesidad de tener que introducir primero el estilo y formato básico, un paso que habitualmente no se ha de hacer con otros textos literarios. Sin embargo, la escritura de un guion corto nos presenta una gran variedad de oportunidades para desarrollar la creatividad e integrar contenidos lúdicos en el aula. Mientras que algunos alumnos pueden sentirse inseguros ante la tarea de escribir una poesía, e incluso puede que sientan presión por la necesidad de crear rima o ritmo en una lengua diferente, el guion cinematográfico tiene menos rigidez formal y por ello es una tarea que se puede integrar fácilmente en distintos niveles y con distintas edades. Igualmente, los alumnos trabajan a menudo con actividades en las que han de escribir prosa, por lo que un cambio de texto y formato añade variedad y puede despertar la curiosidad y motivar al grupo. A pesar de que el alumnado posiblemente no conozca el formato estándar para escritura de guion, la mayoría está familiarizado con los géneros fílmicos y televisivos, tiene alguna serie o película favorita, sigue la carrera de algún actor/actriz, o le gusta el estilo de algún director/directora de cine. Por ello, a pesar de que el texto del guion frecuentemente no sea un texto familiar, el alumnado está acostumbrado a los ritmos narrativos, los temas y las convenciones

de género que aparecen en el mismo, lo que facilita la escritura creativa y el trabajo colaborativo.

Aunque no hay una única guía estandarizada de guion cinematográfico, la mayoría de los libros disponibles se ponen de acuerdo en cuáles son las formas más estandarizadas. En mi clase de guion y género fílmico recomiendo diversos libros, entre ellos los escritos por Robert McKee, Syd Field, Linda Seger y Blake Snyder, que aparecen en la bibliografía. Aunque ofrecen perspectivas diferentes, estos son libros amenos, con cientos de ejemplos y anécdotas. Sin embargo, la mayoría de ellos se centran en guiones de Hollywood, por lo que sería importante que los alumnos fueran conscientes de esta limitación y que intentaran comparar estas recomendaciones con los formatos de otros cines. Así mismo, el formato que puede aparecer en un guion de Almodóvar o de Quentin Tarantino probablemente contenga elementos que estos mismos libros consideran errores. Como les digo a mis alumnos de guion, cuando uno tiene ya nombre, lo que eran *errores* acaba siendo *marca de estilo*. Para aquellos que empiezan, es mejor que sigan un estilo más normativo, de modo que el que revise el guion pueda centrarse en la historia y el ritmo narrativo. Todas estas actividades se realizan siguiendo un formato estandarizado, por lo que habría que dedicar al menos una hora a una breve introducción de formato y ejemplos relacionados. Se incluye aquí un resumen para entregar en clase, en los apéndices. Este resumen sigue las convenciones más estandarizadas o las que más se repiten en los libros mencionados anteriormente. Los márgenes se indican en pulgadas por ser esta la medida que usan los programas de creación y edición de guiones, pero si se usa uno de estos programas (por ejemplo, Celtx), no es necesario ajustar los márgenes porque el programa los ajusta de forma automática según la función que tiene la línea que se inserta.

Todas las escenas deben comenzar con una cabecera en mayúsculas que incluye información sobre si la escena ocurre en el interior (INT.), el exterior (EXT.), o ambos (INT./EXT.). A continuación, se indica en qué lugar ocurre la escena (INSTITUTO CERVANTES, CASA DE SILVIA, RESTAURANTE, PARQUE DEL RETIRO, PARLAMENTO, OFICINA, etc.). Finalmente, se añade información sobre el momento del día. Generalmente no se incluye información demasiado detallada, como una hora exacta, a menos que sea fundamental en la historia, como sería por ejemplo en el caso de la serie estadounidense *24*. Por el contrario, se suele usar términos más genéricos, como «DÍA», «NOCHE», «MÁS TARDE», «CONTINUO», etc.

Una vez establecida la escena mediante el título, pasamos a escribir la descripción de lo que pasa visualmente. Es importante que la descripción sea solo visual, es decir, que no se describan cosas que no se puedan ver. Es importante también que toda la descripción se haga exclusivamente en presente, ya que describimos lo que está pasando «aquí y ahora» en la pantalla. Precisamente por esta necesidad de escribir en presente, este tipo de texto es fácil de adaptar para niveles iniciales. Hay que evitar instrucciones como «siente frío» o «se queda pensativa, imaginando cómo decorar la oficina», prefiriéndose en su lugar descripciones visuales que

indiquen esas sensaciones, como «se abotona el abrigo y restriega los brazos» o «mira las paredes mientras juega con un bolígrafo, coge a continuación una hoja de papel y hace un par de bocetos de decoración».

Lo más difícil es trabajar con los diálogos, aunque a primera vista parezca lo más sencillo. Algunos guiones, de hecho, se han escrito inicialmente sin incluir diálogo, indicando en su lugar la intención o el sentido general de lo que se va a decir en esa escena. El motivo es evitar decir todo con la palabra, ya que el cine ha de ser eminentemente visual. Por ello, es mejor incluir la información mediante la imagen, y complementar con el diálogo.

A continuación aparecen cuatro actividades para empezar a trabajar con estructuras narrativas, géneros y guion. Los anexos al final proporcionan las convenciones para escribir un guion y algunas páginas web en donde encontrar guiones para trabajar en clase.

2. TRABAJANDO CON LA ESTRUCTURA

La estructura es la parte fundamental del guion. Si los alumnos trabajan la estructura narrativa antes de empezar a escribir el guion, estarán también desarrollando indirectamente la organización y planificación de trabajos escritos, mediante la distribución en actos, eventos de la historia, puntos álgidos y resoluciones. Hay distintas actividades que se pueden hacer en este apartado, pero yo trabajo frecuentemente con dos:

Actividad 1. «No escribas una escena si esta no se mueve». Siguiendo las directrices de Robert McKee, todas las escenas en una película deberían ofrecer cambios. Esto implica que cada escena ha de transformarse y mover la carga de significado hacia el otro extremo del planteamiento inicial. Por ejemplo, este cambio frecuentemente se refiere a los personajes (triste > contento, soltero > casado, con esperanza > sin esperanza, etc.), pero también puede estar relacionado con el contexto de la historia (día > noche, tráfico > calle desierta, ruido > silencio, etc.), en cuyo caso a menudo se trata de una representación alegórica de emociones, pensamientos o eventos en conexión con el personaje central de la escena.

Dependiendo del nivel de los estudiantes, se les puede presentar una situación hipotética y pedir que escriban una escena breve que presente este cambio. Por ejemplo, a menudo sugiero una entrevista de trabajo, ya que presenta muchas posibilidades y se puede adaptar a las estructuras y vocabulario de casi todos los niveles, como por ejemplo la petición de datos en presente, la experiencia laboral en pasado, el uso del condicional para hipótesis, el subjuntivo para establecer nuevas normas en un equipo de trabajo, etc. Recomiendo que las escenas no superen la hoja.

Actividad 2. Actos y eventos. Partiendo de la estructura aristotélica de tres actos, se pone a los alumnos en tres grupos y se les pide que cada uno escriba los eventos de un acto de una historia predeterminada. Para trabajar con esta actividad es recomendable que se usen convenciones de género, ya que los alumnos conocen los *clichés* típicos y pueden trabajar más fácilmente con las estructuras lingüísticas sin tenerse que preocupar demasiado por si desconocen o no la estructura narrativa. Por ejemplo, se puede proponer una comedia romántica, una película de detectives o una película de acción. Cada grupo tiene que trabajar según lo que corresponde a cada acto. Para ello, o bien se les entrega el evento que han de encadenar con el siguiente grupo, o se les da unos minutos primero para decidir entre todos cuáles serán estos puntos clave, para después crear los grupos y expandir cada una de las partes. Se recomienda que cada grupo haga un máximo de dos o tres hojas, con un total de hasta 10 hojas, para que el resultado final no sobrepase los 10 minutos de duración.

El grupo que trabaje en el primer acto debería caracterizar a los personajes, aportar claves de su personalidad, presentar sus rutinas y acabar el acto cuando se presenta el momento clave que lleva al personaje principal a enfrentarse a un problema, empezar a hacer cambios, perseguir un deseo, etc. Según los géneros arriba mencionados, estos pueden ser: querer enamorar a la persona deseada, encontrar un caso sin resolver o estar súbitamente involucrado en una situación problemática y de riesgo.

El grupo que trabaje en el segundo acto debería desarrollar la historia desde ese momento clave hasta el nuevo punto climático, que suele ser el enfrentamiento con el antagonista o cuando parece que se ha perdido toda esperanza. Siguiendo con los ejemplos arriba mencionados, podría tratarse de la inminente boda de la persona deseada, estar en un callejón sin salida con la investigación o estar rodeado de villanos.

El tercer grupo trabajará desde ese punto álgido hasta la resolución final. Una vez terminados los guiones y, dependiendo del grupo y las posibilidades técnicas, se pueden distribuir roles para actuar, filmar, dirigir y editar, por ejemplo. A este efecto, se recomienda usar dispositivos móviles, ya que hay una gran variedad de aplicaciones disponibles para realizar vídeos. Si se dispone de proyector, se puede visionar la película.

3. TRABAJANDO CON GÉNERO

Una de las ventajas de trabajar con género es que los alumnos tienen conocimiento previo de los mismos. Por ello, son actividades que se prestan bien como introducción a unidades que trabajan el cine.

Actividad 1. Póster de género. Para esta actividad se divide a los estudiantes de modo que haya al menos cinco o siete grupos diferentes. Si la clase es especial-

mente pequeña, se podría dividir en dos grupos y el profesor participaría como un tercer grupo con algunas ideas. Previamente, el profesor debería preparar un número de cartulinas A3 o similares y ofrecer el nombre de distintos géneros como título: ciencia ficción, comedia romántica, fantasía, acción, de guerra, de miedo, etc. Se entrega un póster a cada grupo y se les informa de que tendrán 2 minutos exactos para escribir o dibujar cosas características de ese género: personajes habituales, sitios comunes, tipo de música, eventos típicos, etc. Por ejemplo, en la cartulina de comedia romántica podrían haber incluido: romance, anillo de compromiso, malentendidos, música pop, los suegros, el (otro) novio, boda, situaciones torpes, cita desastrosa, estereotipos de género, el vecino curioso, colores vivos, escenas en espacios abiertos, diálogos sobre emociones, tirar la toalla, el mejor amigo o amiga, situaciones embarazosas, etc. Al cabo de dos minutos, pediremos que cambien de póster en el sentido de las agujas del reloj, tendrán un minuto para revisar y añadir palabras o dibujos al póster. Al cabo de un minuto, pasarán el siguiente póster y así hasta que acaben con el que comenzaron. Al finalizar se ponen en la pared y se comentan entre todos.

Actividad 2. Una vez se han revisado las convenciones de género, se podría hacer esta actividad, que consiste en escribir una misma situación en distintos géneros. Como he comentado anteriormente, una de las escenas que uso frecuentemente es la de la entrevista, que en esta actividad también da mucho juego. Se pone a los estudiantes en grupos y se les asigna un género cinematográfico que les guste. A continuación se les da una situación genérica: entrevista de trabajo, primera cita, conocer al vecino, etc. Si es posible, se trabaja con una única situación en distintos géneros fílmicos. A partir de esa idea inicial, los estudiantes han de escribir una escena de no más de dos páginas, en la que incluyan algunas de las convenciones del género que han elegido. Por ejemplo, en la situación de la entrevista, aquellos que estén trabajando con el género de miedo pueden crear una escena en la que la entrevista es una tapadera para secuestrar a candidatos; aquellos que trabajen con la comedia romántica pueden crear una escena en la que los participantes en la entrevista se enamoran; aquellos que trabajen con ciencia ficción pueden sugerir entrevistas para capitán de nave espacial; aquellos que trabajen con el género bélico pueden sugerir entrevistas para ser capitán de un batallón, etc. Al finalizar se compararán las propuestas, bien en formato de guion o representadas.

4. OTRAS ACTIVIDADES

Otras actividades que se pueden trabajar con el guion, algunas de las cuales se verán en un futuro taller, son actividades para trabajar con la creación de personajes, escritura de diálogos con subtexto (lo que se dice y lo que se piensa realmente), el uso de datos y estímulos de escritura, comparar guiones en distintas fases de producción, comparar adaptaciones y texto original, comparar versiones de una misma película, ejercicios de escritura inversa (escribir el guion de lo que

se ve en pantalla), traducción de guiones, comparar variedades de lengua, estudio de elementos culturales, representación de ciudades y espacios globales, transnacionalidad, etc.

5. BIBLIOGRAFÍA

Field, S. (2005). *Screenplay the foundations of screenwriting.* Nueva York: Delta.

McKee, R. (1999). *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting.* Londres: Methuen.

— (2016). *Dialogue: the art of verbal action for page, stage, screen.* Nueva York: New York Twelve.

Seger, L. (2010). *Making a good script great.* Beverly Hills: Silman-James Press.

Snyder, B. (2005). *Save the cat!: The last book on screenwriting that you'll ever need.* Studio City: Michael Wiese.

APÉNDICES

Apéndice 1

FORMATO DEL GUION CINEMATOGRÁFICO: MATERIAL DE CLASE

Márgenes y formato

Es muy importante mantener unos márgenes estrictos, ya que es el único modo de distinguir qué es diálogo, qué es descripción, etc. Los programas de formato cinematográfico lo hacen automáticamente una vez se indica el tipo de texto que se está introduciendo.

TÍTULO DE ESCENA (DE 1.5" A 7.5")

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN (DE 1.5" A 7.5")

INT. INSTITUTO CERVANTES - DÍA

Un grupo de diez ESTUDIANTES leen en silencio un guion cinematográfico. Desde la calle llegan VOCES y BOCINAS de coches. Se escucha un sonido intenso, como de EXPLOSIÓN. JAVIER, 35 años, profesor de secundaria, mira hacia la ventana un momento y frunce el ceño. MARISA, en los 30, vestida con ropa relajada y botas militares, entra corriendo.

NOMBRE DEL PERSONAJE (3.5")

EXPLICATIVO (DE 3″ A 5.5″)

DIÁLOGO (DE 2.5″ A 5.5″)

MARISA

(nerviosa, gritando)

¿Habéis visto quién ha disparado?

Marisa se va directamente a la ventana. La mayoría de los alumnos se levantan y corren hacia la ventana.

Describir la escena

El título de la escena ha de ir todo en mayúsculas. Primero se indica si es interior (INT.) o exterior (EXT.), a continuación se indica dónde ocurre la escena y después el momento del día o de la noche. Sé lo suficientemente específico/a con los lugares para que no haya confusiones y sea fácil distinguir escenas. Es decir, si es en un edificio de oficinas, no escribas las escenas en OFICINA 1, OFICINA 2, etc. El formato ha de ser el siguiente (fíjate en los puntos y los guiones):

INT. DORMITORIO – MAÑANA

EXT. PARQUE – NOCHE

INT. "TRAFFORD CENTRE" – MEDIODÍA

Si la escena necesita tomas de interior y exterior que alternan constantemente, podemos usar INT. / EXT., aunque es preferible no usar en exceso esta instrucción. Por ejemplo, se usaría cuando hay una persecución de coche en la que vemos a los personajes dentro del coche pero también seguimos el coche desde el exterior:

INT./EXT. COCHE/CARRETERA – DÍA

Si la escena tiene lugar en diferentes lugares, a causa de los personajes moviéndose de un sitio a otro, podemos usar «CONTINUO» para el tiempo.

INT. CLASE – DÍA

INT. PASILLO – CONTINUO

Si hay dos escenas en el mismo lugar pero ha pasado el tiempo, usamos «MÁS TARDE».

INT. RESTAURANTE – MEDIODÍA

INT. RESTAURANTE – MÁS TARDE

Descripción y acción

Hay que usar exclusivamente el presente. Describe de forma concisa lo que se puede ver, no describas emociones o pensamientos, sino las pistas visuales que te

llevan a entender esas emociones o pensamientos (si es necesario). Incluye solo lo fundamental. Evita descripciones prosaicas o poéticas, las descripciones han de ser de lo que se ve, únicamente.

En esta sección se ponen en **mayúsculas**:

1. Los nombres o la función de los PERSONAJES, pero solo la primera que se mencionan. Usa siempre el mismo nombre, a ser posible el nombre de pila. No tengas personajes con nombres semejantes. Puedes usar descripciones generales: POLICÍA, CARLOS, ESTUDIANTES, MANIFESTANTES, etc.
2. Los efectos de SONIDO que van a escucharse en pantalla, bien mediante el objeto o el verbo que hace el sonido: el TELÉFONO suena, el vaso se cae y se ROMPE, un coche hace sonar la BOCINA, etc.
3. Los objetos que hay que destacar, el atrezo imprescindible. Usa esto solo de forma ocasional y si es realmente necesario. Por ejemplo, el pisapapeles de nieve de *Ciudadano Kane*, el maletín de *Pulp Fiction*, el collar en *Pretty Woman*, las pastillas de *Matrix*, etc.
4. Muy ocasionalmente, aquello que queramos resaltar en un primer plano. Los guiones especulativos no tienen instrucciones de cámara, que las pone el director. El guionista siempre ha de evitar dar instrucciones para las tomas. Es decir, en un primer borrador no se deben poner planos, ni decir si la cámara se centra en un personaje, por ejemplo. Por ello, si es muy importante que un elemento no pase desapercibido, se podría poner en mayúsculas para sugerir un primer plano sin tener que indicarlo como tal.

Cuando introduzcas a un personaje por primera vez, además de ponerlo en mayúscula, tienes que presentarlo con características básicas. La edad aproximada se pone siempre. Es preferible añadir al menos una característica adicional, como la profesión. Si el personaje no va a hablar o si no es importante, no es necesario darle un nombre (POLICÍA, PORTERO, ADOLESCENTES, TESTIGO).

El montaje

A veces es más fácil hacer un montaje si queremos mostrar diferentes imágenes dentro de una misma escena, si forman un conjunto. Por ejemplo, a lo mejor quieres mostrar lo exitoso y trabajador que siempre ha sido tu personaje y para ello muestras distintos ejemplos a lo largo de su vida. O quieres mostrar que tu personaje corre habitualmente una gran larga distancia y para ello lo muestras en distintas partes de la ciudad corriendo. O quizá lo gafe o torpe que es, mostrando distintos infortunios en un mismo día. Lo único que has de hacer es una lista, preferentemente con letras en mayúscula. Hay varias opciones:

INT. NUEVA OFICINA DE EMMA – DÍA

Emma rodea la mesa, abre las cortinas y consulta el correo.

MONTAJE – ÉXITO DE EMMA A LO LARGO DE SU VIDA

A) Emma recibe un trofeo en primaria

B) Y una medalla, ya adolescente

C) Acaba una carrera la primera, veinte años

D) Recibe un premio al mejor vendedor joven

REGRESO A LA ESCENA

Emma acaricia con los dedos su nuevo pase, donde dice "Vicepresidenta". Cubre "Vice" con el pulgar y sonríe. Se cuelga el pase del cuello, sale del despacho y abre decisivamente las puertas dobles de la sala de reuniones. Comienza a dar instrucciones antes de que las puertas se cierren a su espalda.

Si todo el montaje aparece en un mismo lugar, pero diferente del original, pondremos otro título de escena. Haz un MONTAJE solo si puedes explicar lo que pasa en una línea. Si no es así, haz escenas cortas. Igualmente, haz un montaje solo si la historia que cuenta es necesaria y no puedes añadir esa información de forma visual. Por ejemplo, y siguiendo con el ejemplo anterior, si quieres mostrar que una persona ha tenido mucho éxito puedes simplemente mostrar las condecoraciones en la pared. Si usas un montaje, ha de ser porque añade información que no puedes indicar de otro modo, por ejemplo: una rivalidad, una progresión que muestra cómo se ha ido mejorando, una habilidad innata que muestra cómo se ha conseguido ganar esos trofeos sin casi preparación, o incluso las trampas que se han hecho para ganar.

INT. RECIBIDOR DE MARCOS – MAÑANA

El correo entra por el buzón de la puerta y cae en el suelo. Hay unas 20 cartas. Marcos se acerca y mira la pequeña montaña por un momento.

INT. OFICINA DEL SEPE – DÍA – MONTAJE

A) Marcos apuntándose a la lista de desempleo

B) Funcionario buscando en la base de datos y negando con la cabeza

C) Pantalla del ordenador con búsqueda "ESCRITOR" y cero resultados

D) Marcos marcando en el *20minutos* trabajos de camarero

E) Marcos llamando desde el SEPE y tachando trabajos

FIN DE MONTAJE

Marcos abre una de las cartas, con sobre marrón. La carta dice que se le ha acabado la prestación por desempleo. La mira en silencio, absorto, por un momento. ROMPE la carta y empieza a GRITAR de rabia. Se tira al suelo boca abajo sobre el montón de cartas, cierra los ojos brevemente. Los abre. Mira el sobre que le queda directamente frente a los ojos, tiene el remite de su agente. Abre la carta

EN PANTALLA: "… me alegra comunicarte que tu manuscrito ha sido aceptado…"

Marcos se levanta de un salto y GRITA con entusiasmo. Resbala con los papeles y se CAE de forma cómica.

Para los *flashbacks* o escenas retrospectivas, ponemos FLASHBACK al principio y FIN DEL FLASHBACK al final, especialmente si cubre varias escenas. Si solo se refiere a una única escena, lo más común es poner (FLASHBACK), entre paréntesis, al final de la cabecera de la escena, tras la indicación temporal.

INT. CLASE DE ESPAÑOL – DÍA (FLASHBACK)

Esto último se hace también cuando se trata de escenas que son secuencias de un sueño.

INT. CLASE DE ESPAÑOL – DÍA (SUEÑO)

Diálogo

Aparece en bloques, tras el nombre del personaje y (si aparece) la explicación entre paréntesis que indica cómo se ha de leer esa línea. Es decir, que el nombre va en una línea, casi central, la explicación en la línea inferior y el diálogo en un bloque (sin párrafos) en las líneas siguientes. Por lo general, cada intervención no debería ser superior a las 3-5 líneas. Si interrumpes el diálogo con descripciones para la acción, pon nuevamente el nombre del personaje seguido con (CON´T) para reanudarlo.

Evita contracciones, números, símbolos y abreviaciones en los diálogos. Evita escribir fonéticamente o con acentos. Pon esta información o en la descripción o en los explicativos que aparecen entre paréntesis.

Si el personaje habla en otro idioma, no traduzcas. Simplemente pon en el explicativo el idioma en el que habla («en ruso»). Si es un diálogo entre personajes, haz esto solo una vez o indícalo en la acción.

Si dos personajes hablan a la vez, pon las intervenciones una al lado de la otra, en dos bloques separados. Los programas de edición de guion tienen una opción para dar formato al diálogo de este modo.

Si el diálogo se interrumpe, pon dos guiones --

Si el diálogo no se acaba o queda en suspenso porque la persona deja de hablar, pon puntos suspensivos …

Usa los explicativos entre paréntesis solo si es necesario aportar información sobre cómo se dice ese diálogo. Los paréntesis no se han de usar para dar instrucciones o acciones. No es teatro, no son instrucciones para actuar, sino para la voz (cansado, nervioso, casi sin aliento…).

Para voces superpuestas, usa (V.O) en paréntesis al lado del nombre del personaje. Evita usar esto si es posible, se considera un recurso perezoso.

Para diálogo fuera de la pantalla (no vemos a los personajes que hablan pero están en esa escena), usa (O.S) o (O.C.) en paréntesis al lado del nombre.

Conversaciones telefónicas

Aunque siguen las convenciones del diálogo, tienen sus particularidades. Si vemos y oímos las dos partes de la conversación, lo más habitual es establecer por separado cada escena y después usar INTERCALAR o ALTERNAR si se va de una escena a otra (es decir, si saltamos de un sitio a otro en pantalla):

INT. COCINA – DÍA

Suena el TELÉFONO. Jessica llega corriendo y descuelga.

JESSICA

¿Sí? ¿Diga?

EXT. CALLE PRINCIPAL – CONTÍNUO – CAMINANDO

MARTÍN

(Casi sin aliento)

¿Jessica? ¿Está contigo? No la encuentro, ¿está contigo?

ALTERNAR JESSICA/MARTÍN

JESSICA

¿Quién? ¿De qué hablas?

MARTÍN

Laura, vine a recogerla y no está, en el colegio dicen que la recogió el abuelo, pero eso es imposible, ¡no puede ser!

Si solo se escucha y se ve a una de las partes, puedes poner (PAUSA) entre paréntesis como explicativo tras la intervención del personaje para indicar que está escuchando.

Si solo vemos a uno de los interlocutores, pero escuchamos a ambos, usamos (V.O.) al lado del nombre del que no vemos.

Para mensajes de texto y rótulos en pantalla, usamos EN PANTALLA.

Apéndice 2

Guiones en Internet (banco de recursos)

Hay muchos guiones en Internet, la mayoría no son las versiones finales, sino en progreso. A veces puedes encontrar distintas versiones de un mismo guion. Igualmente, a veces aparecen como guiones meras transcripciones de diálogo, que en la mayoría de los casos no siguen un formato estándar. Es importante que se usen guiones originales, para poder trabajar con los apartados visuales.

Aunque los guiones hoy en día cada vez se estandarizan más y casi todos siguen las indicaciones de Hollywood, hay directores y guionistas consagrados que usan un estilo propio. Sin embargo, si alguien tiene la intención de tomarse lo de escribir guiones en serio, es importante que siga las convenciones, ya que muestra el conocimiento del estándar.

Puedes descargar guiones en estas páginas, pero es a veces mejor buscar por el nombre de la película y añadir la palabra «guion» a la búsqueda:

http://www.berlangafilmmuseum.com/archivo/guiones/ - Berlanga

https://bloguionistas.wordpress.com/descargar-guiones/ - En español y actual, aunque limitado

http://www.imsdb.com/ - De todo tipo, en el idioma original de la película

http://www.script-o-rama.com/snazzy/table.html - En inglés, principalmente

http://www.cinefantastico.com/nexus7/cine/guiones.htm

https://sfy.ru/ - De lo más popular, pero en inglés mayoritariamente

https://guionistas.net/social/descargas/guiones-de-cine.html - Variados, en distintos idiomas

Al igual que pasa con los guiones, los programas para escribirlos también suelen estar en inglés. Los más populares son CeltX, Adobe Story y Final Draft (este último solo tiene versión de pago, profesional). CeltX es una buena opción para clase, ya que se puede crear una cuenta gratuita que permite acceder a todas las opciones de formato para la creación de un guion, limitando solo las opciones para profesionales. Sin embargo, el registro no permite ciertos correos, como por ejemplo hotmail. Por ello, igual sería necesario crear cuentas para clase con la dirección de la institución.