

**¿Cómo escribir un guión?**

## Índice

- 1) Formación
- 2) Elementos principales que componen la escritura de guión
- 3) Personaje/s, lugar/es y conflicto/s
- 4) Cuadrado para estructurar los elementos de guión
- 5) Formas para encontrar la idea
  - 5.1) Desde el Proceso de "Flujo Libre" o "Escribir sin Pensar"
  - 5.2) Desde la hipótesis
  - 5.3) Desde La metáfora
    - 5.3.1) Creación del Mapa de Símbolos
    - 5.3.2) Integración en la Historia
  - 5.4) El Método de las Líneas de Tiempo Cruzadas
  - 5.5) El "Mundo Interior del Personajes
  - 5.6) Los Ejercicios de Guión de Akira Kurosawa
- 6) ¿Cómo llegar al tema?
  - 6.1) Partir de un tema
  - 6.2) Partir de una imagen o suceso para desarrollar un tema
- 7) El punto de vista
- 8) Géneros cinematográficos
  - 8.1) Drama
  - 8.2) Comedia
  - 8.3) Terror
  - 8.4) Ciencia Ficción
  - 8.5) Aventura
- 9) Sobre cada una de las categorías
  - 9.1) El guión de ficción
  - 9.2) Documentales
    - 9.2.1) Expositivo
    - 9.2.2) Poético
    - 9.2.3) Observacional
    - 9.2.4) Participativo
    - 9.2.5) Reflexivo
    - 9.2.6) Performativo
  - 9.3) Booktrailer
  - 9.4) Microcorto

## 1) Formación

La construcción del guion es un elemento fundamental en cualquier obra cinematográfica, ya que de este dependen la mayoría de los procesos posteriores necesarios para llevarla a cabo. En esta formación, se abordarán los elementos principales de la escritura de guion y diversas aproximaciones para la creación de cortometrajes.

## 2) Elementos principales que componen la escritura de guión

Inicialmente, es importante comprender tres conceptos básicos al aproximarse a la escritura de un guion: la idea, el tema y la trama.

**La idea:** Es el punto de partida de la historia, la chispa inicial que da forma al guion. La idea responde a la pregunta: ¿desde dónde parte la historia? La respuesta puede ser diversa: desde la superación personal de un personaje, una hipótesis, una metáfora, entre otros.

La idea responde a **¿por qué quiero contarlo?**

**Tema:** Es la idea principal que el guión busca comunicar.

El tema responde a **¿de qué trata?**

**Trama:** Es la secuencia de eventos o acciones que ocurren en la historia; en otras palabras, lo que sucede.

La trama responde a **¿qué sucede?**

Ejemplos en películas:

### "La vida es bella"

Idea: Continuar siendo algo (judío/niño) sin querer saber nada de lo que eso pueda significar para los demás. ¿Es posible que un judío burle las leyes raciales nazis?

Tema: El poder del amor y la esperanza en tiempos de adversidad.

Trama: Un padre usa su imaginación para proteger a su hijo de los horrores de un campo de concentración nazi.

### "Titanic"

Idea: En la vida, todos viajamos en el mismo barco (ricos y pobres). ¿Cuánto dura el amor verdadero?

Tema: El amor verdadero frente a la tragedia y la lucha contra la desigualdad social.

Trama: Jack y Rose, de diferentes clases sociales, se enamoran a bordo del Titanic, pero su historia se ve truncada cuando el barco se hunde tras chocar con un iceberg.

### "El lobo de Wall Street"

Idea: La persistencia. La importancia de la perseverancia y la determinación ante los obstáculos. ¿Puedes venderme este bolígrafo?

Tema: La avaricia, el poder y la corrupción en el mundo financiero.

Trama: Un corredor de bolsa asciende al poder utilizando métodos fraudulentos, hasta que sus excesos lo llevan a la caída.

El tema en una obra cinematográfica no siempre se expresa de forma directa, un ejemplo de ellos es Godzilla (1954), la trama gira en torno a un monstruo que destruye Tokio. Este monstruo sirve como analogía de los efectos de los bombardeos nucleares de Hiroshima y Nagasaki. Así, el tema central es el peligro de la guerra nuclear, aunque no se expone explícitamente.

### 3) Personaje/s, lugar/es y conflicto/s

Los tres elementos fundamentales adicionales en un guion son: personaje (*¿quién o quiénes?*), lugar/es (dónde) y el conflicto (*¿qué está en juego?*)

**Personaje(s)** (*¿quién o quiénes?*): Son quienes impulsan la acción. Su evolución refleja el arco dramático de la trama.

El arco de personaje se refiere a la evolución interna de un personaje a lo largo de la historia.

#### Tipos de personajes:

- **Protagonista:** Enfrenta el conflicto principal.
- **Antagonista:** Genera obstáculos para el protagonista.
- **Secundarios:** Apoyan al desarrollo de la trama.
- **Terciarios:** Brindan contexto o detalles adicionales.

**El o los lugares** donde transcurre la trama- que responde al **¿dónde?**

Puede ser la casa del protagonista, una playa, su pueblo, etc.

#### El conflicto.

El conflicto es lo que mueve la historia, el personaje debe resolver.

**Ejemplo de conflicto:** Una niña quiere ser futbolista, pero su familia la presiona para que sea médico.

**El conflicto responde a ¿qué está en juego?**

No todas las películas necesitan tener un conflicto en el sentido tradicional. Algunas obras se enfocan más en la experiencia, la exploración de un estado emocional, la contemplación o simplemente en capturar momentos de la vida cotidiana. Esto podría ser especialmente útil para la categoría de microcorto donde quizás no de tiempo de construir un conflicto.

### 4) Cuadrado para estructurar los elementos de guión

A través de estas preguntas podemos desgranar casi cualquier obra cinematográfica:

Título		Buscando a Nemo	
Personaje/s	¿Quién o quiénes?	Principales	Marlin (padre) y Nemo (hijo)
		Secundario	Dory, proporcionando apoyo emocional y cómico.
		Terciario	Los peces del acuario.
		Antagonista	El buzo.
Trama	¿Qué sucede?	Marlin busca a su hijo Nemo, quien ha sido capturado por un buzo y llevado a un acuario.	

Lugar/es	¿Dónde?	El océano, la Gran Barrera de Coral, Sídney.
Conflicto	¿Qué hay que enfrentar?	Marlin debe superar sus miedos y enfrentar los peligros del océano para encontrar a su hijo.
Tema	¿De qué trata?	La confianza, la valentía y el amor paterno.
Desenlace	¿Cómo termina la historia?	Positivamente. Nemo consigue escapar y reencontrar a su padre, después de que éste lo de por muerto.

Para nuestros cortometrajes será de especial utilidad usar este cuadrante y rellenar los aspectos que lo conforman. Será imprescindible desarrollar un tema, una trama y un lugar. El resto de categorías no serían imprescindibles, por ejemplo puede que no haya ningún personaje o, como comentamos anteriormente, tampoco hay necesidad de usar siempre un conflicto.

### 5) Formas para encontrar la idea

La idea es, con frecuencia, lo más difícil de la escritura de guión, porque es nuestra semilla desde donde parte lo demás. Toda idea debe concretarse en una tema que debe ser claro y mantenerse hasta el final de la elaboración de la pieza.

Hay varios trabajos desde donde podemos facilitar la llegada de ideas para nuestros cortometrajes, algunas de ellas son:

#### 5.1) Desde el Proceso de "Flujo Libre" o "Escribir sin Pensar"

Es una metodología que fomenta la creatividad al permitir que las ideas fluyan sin restricciones. Basada en el enfoque propuesto por David Lynch en su libro *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*, esta técnica promueve la escritura sin preocuparse por la coherencia o la estructura lógica. Según Lynch, la mente creativa funciona de manera más efectiva cuando se le otorga libertad para explorar sin estar condicionada por el control del pensamiento consciente.

De manera similar a la meditación, este proceso se vincula con un estado de consciencia expansiva que facilita el acceso a ideas más profundas y no filtradas. El ejercicio consiste en escribir sin censura durante un tiempo determinado, permitiendo que las ideas surjan espontáneamente, sin detenerse a analizarlas o corregirlas.

El objetivo principal es desbloquear las limitaciones del pensamiento racional y abrir paso a conceptos originales, que posteriormente pueden ser desarrollados o refinados. Este enfoque tiene el potencial de generar resultados inesperados, como frases o escenas de carácter surrealista, que con frecuencia contienen la semilla de ideas creativas únicas.

#### 5.2) Desde la hipótesis

Una hipótesis es una suposición o explicación provisional sobre un fenómeno o problema, que puede ser verificada mediante observación, experimentación o análisis. Un ejercicio práctico que se puede realizar consiste en formular una hipótesis y aplicarla a un contexto determinado con el fin de identificar un tema específico. Para ello, es posible combinar cualquiera de estas hipótesis con alguno de los contextos propuestos:

¿Qué pasaría si las personas pudieran leer la mente de los demás?	Un desierto donde las huellas cobran vida.
---	--

¿Qué pasaría si el tiempo pudiera ser manipulado por una persona?	Una ciudad subterránea sin memoria de la superficie.
¿Qué sucedería si una familia de pocos recursos ganara inesperadamente la lotería?	Un bosque que almacena recuerdos en los árboles.
¿¿Qué pasaría si un extraterrestre aterrizara en la Tierra?	Arquitectura que se reorganiza cada día.
¿Qué pasaría si el tiempo deja de ser lineal y todas las personas empiezan a vivir eventos en desorden?	Una isla donde aparecen objetos perdidos.
¿Qué pasaría si los recuerdos pudieran ser transferidos entre individuos como objetos físicos?	Zonas con flujos temporales dispares.
¿Qué pasaría si cada ser humano pudiera conocer la fecha exacta de su muerte, pero no la causa?	Un barco en un océano infinito.
¿Qué pasaría si un día todos los sueños comienzan a suceder en la realidad sin explicación aparente?	Un planeta sin noche donde las sombras viven.
¿Qué pasaría si cada vez que alguien olvidara algo, ese "algo" desapareciera por completo del universo?	Un mundo inmóvil salvo para una persona.
¿Qué pasaría si cada persona tuviera un número limitado de palabras para usar en toda su vida?	Una biblioteca infinita donde cada libro contiene la vida completa de una persona.
¿Qué pasaría si todas las mentiras que se dicen se convierten en verdades al instante?	Una torre que crece más alto cada vez que alguien la sube.

### 5.3) Desde La metáfora

Una metáfora en una película es un símbolo o elemento de la trama que representa algo más profundo, como una idea o un concepto abstracto que no se muestra de forma directa.

La propuesta consiste en desarrollar una historia de cortometraje mediante la creación de un mapa de símbolos, que asigne representaciones visuales a eventos, personas y situaciones cotidianas. La tarea es utilizar estos símbolos para construir una narrativa visual que transmita un tema o emoción de manera metafórica.

Por ejemplo: Los espejos en El laberinto del fauno (2006), que simbolizan la separación entre la fantasía y la realidad.

#### 5.3.1) Creación del Mapa de Símbolos

Se comienza por identificar los elementos esenciales de la historia, tales como:

- Las personas o figuras principales.
- Los lugares o ambientes significativos.
- Los eventos cruciales que mueven la trama.
- Los conflictos o emociones que experimentan las personas.

A cada uno de estos elementos se asigna un símbolo visual que los represente de manera abstracta. Estos símbolos pueden ser objetos, imágenes o conceptos visuales que transmitan la esencia del tema central de la narrativa.

Conexión entre símbolos: Luego se reflexiona sobre cómo estos símbolos se conectan entre sí. La idea es que no sean elementos dispersos, sino que cada símbolo aporte a la trama, el conflicto y el mensaje general de la historia. La relación entre los símbolos debe reflejar de manera visual la evolución del conflicto o el desarrollo emocional de las personas.

### 5.3.2) Integración en la Historia

Desarrollo de la narrativa:

Con el mapa de símbolos como guía, se comienza a construir la trama del cortometraje. Los símbolos deben integrarse en la narrativa no solo como objetos, sino como representaciones visuales de temas y emociones, influyendo en el desarrollo del conflicto y la resolución de la historia.

Evolución de los símbolos:

A medida que avanza la historia, los símbolos deben evolucionar o transformarse, reflejando los cambios que experimentan las personas, ya sea interna o externamente. Esta evolución o repetición de los símbolos debe marcar el progreso de la trama y aportar a la resolución del conflicto de manera visual.

### 5.4) El Método de las Líneas de Tiempo Cruzadas

Es una técnica narrativa que consiste en conectar dos eventos aparentemente inconexos que ocurren en momentos y lugares diferentes. A través de esta técnica, se busca unificar estos sucesos, desarrollando una historia que logre integrar ambos mundos de manera sólida. Lo esencial en este ejercicio es encontrar un punto de anclaje fuerte y significativo, que no sea una simple coincidencia, sino que cree un vínculo profundo entre las dos tramas. Este cruce de líneas temporales permite explorar cómo un evento del pasado puede influir en el futuro o viceversa, generando un sentido de causa y efecto que enriquece la narrativa.

#### Ejercicio: Cruce de Líneas de Tiempo

**Objetivo:** Crear una historia conectando dos sucesos aparentemente no relacionados, utilizando un punto de cruce sólido que los unifique de manera significativa.

#### Instrucciones:

1. **Seleccionar dos eventos:** Elija dos eventos que parezcan no estar conectados, pueden ser del pasado y del presente, o del futuro y el pasado. Estos eventos pueden ser sacados de noticias, reportajes, hechos históricos, o pueden ser completamente ficticios.
2. **Analizar cada evento por separado:** Examine los detalles de cada evento: ¿Qué sucedió? ¿Dónde ocurrió? ¿Quiénes estuvieron involucrados? ¿Cuáles fueron las consecuencias? Es importante entender cómo cada evento impacta su contexto antes de buscar la conexión.
3. **Encontrar el punto de cruce:** El desafío es encontrar un punto de anclaje que logre conectar ambos eventos de manera

coherente. Este punto debe ser relevante y generar un giro narrativo que haga sentido dentro de las tramas. El cruce debe ser más que una coincidencia: debe tener un impacto tangible en ambas historias.

#### **Ejemplo:**

- **Línea A (Pasado):**

En el siglo XVII, un naufragio cerca de las salinas de La Palma provoca una disputa entre los locales y comerciantes extranjeros, resultando en la destrucción de parte de las salinas.

- **Línea B (Futuro):**

En 2050, la isla de La Palma enfrenta una crisis ecológica y las salinas abandonadas podrían ser la clave para purificar el agua. Un equipo de científicas y científicos descubre que el naufragio contiene tecnología avanzada que podría restaurarlas, pero los descendientes de los comerciantes reclaman derechos sobre el hallazgo.

#### **Punto de cruce:**

El naufragio de hace siglos, que parecía insignificante, guarda la clave para resolver un conflicto ecológico en el futuro, uniendo dos épocas a través de un legado perdido.

Este ejercicio permite explorar la creación de narrativas complejas que jueguen con el tiempo y el espacio, desafiando la manera en que se entienden las relaciones causales entre eventos y sus consecuencias.

### **5.5) El "Mundo Interior del Personaje"**

Esta técnica ha sido desarrollada por el director Charlie Kaufman, conocido por su habilidad para explorar las contradicciones internas de los personajes y cómo estos conflictos afectan la narrativa. Un ejercicio basado en su estilo es el siguiente:

#### **Método:**

**Paso 1:** Crear un personaje con una contradicción interna (por ejemplo, alguien que desea algo, pero lo teme profundamente).

**Paso 2:** Escribir una escena donde este conflicto se haga evidente (por ejemplo, el personaje quiere cambiar de trabajo, pero su miedo al fracaso lo paraliza).

**Paso 3:** Expandir esta escena en una historia más grande, mostrando cómo el conflicto interno afecta las decisiones y relaciones del personaje.

Este ejercicio permite desarrollar personajes complejos cuya lucha interna impulsa la trama, creando narrativas profundas y emocionantes.

### **5.6) Los Ejercicios de Guion de Akira Kurosawa**

Akira Kurosawa, una de las personas cineastas más influyentes de la historia, es conocida por su enfoque en la estructura narrativa y la creación de personajes complejos. En su trabajo, la historia siempre comienza con un personaje y sus motivaciones. Un ejercicio basado en su metodología es el siguiente:

#### **Método:**

**Paso 1:** Elegir un personaje (puede ser uno ya existente o completamente inventado).

**Paso 2:** Crear un perfil completo del personaje, explorando sus motivaciones, deseos, miedos y vulnerabilidades.

**Paso 3:** Escribir una escena en la que este personaje debe tomar una decisión importante que afecte su vida o sus relaciones.

Este ejercicio ayuda a las personas guionistas a centrarse en la profundidad del personaje, asegurando que sus decisiones se integren de manera coherente en la trama más amplia.

## 6) ¿Cómo llegar al tema?

Lo principal de cualquier obra cinematográfica es tener un tema claro que abordar. Para llegar a desarrollar un tema, existen dos formas principales:

### 6.1) Partir de un tema o 6.2) Partir de una imagen o suceso para desarrollar un tema.

#### 6.1) Partir de un tema.

Esta vía de "partir de un tema" consiste en:

- Primero, buscar un tema que sea de interés.

Algunos temas que se pueden plantear para el alumnado son los siguientes:

- El acoso escolar
- La igualdad de género
- La educación para la paz
- La sostenibilidad
- El cuidado del medio ambiente
- Las libertades y la convivencia
- La preservación del patrimonio
- El antirracismo
- Los derechos de las personas LGTBIQ+
- Segundo, buscar concretar ese tema en una trama, personajes y lugar determinado.

Por ejemplo: El tema puede ser "la tradición", aspectos culturales que cada vez están más en peligro de desaparecer. A partir de ese tema, se puede preguntar: ¿cómo se puede materializar este tema? Por ejemplo, un salinero que trabaja en una de las últimas salinas tradicionales en Canarias. Este salinero podría ejemplificar una profesión histórica en las islas que, debido al auge de la sal industrial, se está perdiendo cada vez más.

Siguiendo este ejemplo:

**Tema:** La preservación de trabajos tradicionales.

**Personaje:** El salinero Paco.

**Lugar:** Salinas del Carmen, en Fuerteventura, ya que son unas de las salinas más antiguas de Canarias donde se sigue produciendo sal de forma artesanal.

Una vez que se tienen estos elementos, se puede pensar en el conflicto del salinero Paco. Para esto, será útil pensar en los tres tipos de conflictos que existen:

**Conflicto interno:** Lucha emocional o psicológica dentro del personaje (Paco duda entre preservar las salinas o buscar estabilidad económica para su familia).

**Conflicto externo:** Enfrentamiento con fuerzas externas como personas, entorno o sociedad (una empresa amenaza con comprar las salinas para industrializarlas).

**Conflicto de intereses:** Choque entre los objetivos de varios personajes (Paco quiere preservar las salinas; su hijo, venderlas).

## 6.2) Partir de una imagen o suceso para desarrollar un tema

En ocasiones, una imagen o un suceso específico puede ser el punto de partida de una historia. En lugar de partir de un tema general, se puede comenzar observando escenas o situaciones que capturen la atención y, a partir de ellas, construir una narrativa. Este enfoque requiere desarrollar una buena capacidad de observación, estar atentos a lo que sucede a su alrededor, ya sea en la vida cotidiana o a través de noticias o anécdotas.

Ejemplo: Pedro Almodóvar se inspiró para *Los abrazos rotos* al ver una fotografía de una pareja abrazándose en la playa de El Golfo en Lanzarote. A partir de esa imagen, creó una historia sobre el amor y la pérdida, combinando drama romántico y elementos de cine negro.

Este enfoque es ideal para microcortos, donde puede ser muy útil partir de una sola imagen o situación visualmente potente.

En las categorías del concurso, con tiempos limitados (microcorto de 1:30 a 2 minutos), es importante tener un solo tema claro. Esto ayudará a evitar que la narrativa se desvíe y a mantener coherencia, sobre todo en el caso de los documentales, donde la estructura suele ser más flexible y se pueden generar ideas durante el rodaje.

## 7) El punto de vista

Otro aspecto importante para la construcción de los guiones es el **punto de vista**.

El punto de vista en un cortometraje se refiere a quién cuenta la historia y desde qué perspectiva lo hace. Esto no solo incluye la posición de la cámara, sino también cómo los personajes o el narrador perciben los eventos, lo que influye en cómo el público los interpreta.

Por ejemplo, en *The Battle of Algiers* y *Algiers*, dos películas sobre la Guerra de Independencia de Argelia, se presentan perspectivas opuestas: la primera muestra a las personas argelinas luchando por su libertad, mientras que la segunda se centra en los colonos franceses. Esto demuestra cómo el punto de vista puede influir en la forma en que se entiende el conflicto y a quién se simpatiza.

Muchas películas no toman una postura fija sobre los conflictos que abordan, lo que crea una narración más abierta. Este tipo de enfoque permite explorar distintas perspectivas sin tomar partido, lo que puede generar una narrativa más rica y compleja.

## 8) Géneros cinematográficos

Los géneros cinematográficos son categorías en las que se agrupan las películas según el tipo de historia que cuentan, los temas que abordan y los recursos visuales o sonoros que utilizan. Los cineastas emplean convenciones o 'reglas' específicas de cada género para contar historias de una manera que el público reconozca fácilmente y con la que se identifique.

### 8.1) Drama

**Aspectos clave:**

**Tono:** Serio, reflexivo, emocional. Se busca que la historia conecte de manera personal y profunda con el público.

**Personajes:** Se profundiza en las emociones, dilemas y conflictos internos de los personajes.

**Tema:** Las historias dramáticas suelen abordar temas universales como la pérdida, la traición, la soledad o la superación personal. Generalmente, los personajes luchan con sus emociones y su identidad.

**Para el guion:** El drama suele estructurarse en torno al concepto de la pérdida. A partir de ahí, pueden explorarse temas universales como la pérdida del amor, la pérdida de un ser querido, etc. Los personajes deben ser complejos y tener motivaciones claras que guíen sus decisiones. Es importante utilizar diálogos profundos que reflejen el mundo emocional del personaje, pero manteniendo la historia concisa para adaptarla a la duración del cortometraje.

**Ejemplo en corto:** Un adolescente debe decidir entre seguir sus sueños o ceder a las expectativas familiares.

## 8.2) Comedia

**Aspectos clave:**

**Tono:** Ligero, divertido y exagerado. El objetivo es hacer reír y generar situaciones absurdas o irónicas.

**Recursos visuales:** Exageración, ritmo rápido, gags visuales y humor físico.

**Personajes:** Suelen ser personajes con defectos evidentes o situaciones exageradas que provocan conflictos de manera cómica.

**Estructura:** Se utilizan muchos gags y situaciones cómicas que generan resoluciones inesperadas.

**Para el guion:** Se pueden exagerar las situaciones cotidianas, llevándolas al absurdo para crear momentos inesperados y cómicos. Se utiliza la técnica de repetición o la estructura en tres actos en los gags (se crea una expectativa en los dos primeros momentos y se rompe en el tercero con algo sorprendente).

**Ejemplo en corto:** Durante una boda, todas las personas esperan que el protagonista haga una gran declaración de amor, pero algo completamente inesperado cambia el rumbo de la ceremonia.

## 8.3) Terror

**Aspectos clave:**

**Tono:** Oscuro, inquietante, con tensión creciente.

**Personajes:** Generalmente son personas comunes que se ven envueltas en situaciones extremas o sobrenaturales.

**Tema:** Por lo general, el terror se basa en el miedo a la pérdida de la propia vida. De ahí se derivan otros miedos, como el temor a lo desconocido y lo sobrenatural, los cuales actúan como elementos amenazantes para la supervivencia.

**Para el guion:** Se utiliza el suspenso y las sorpresas para generar tensión y mantener al espectador en vilo. El ritmo debe ser lento al principio para crear una atmósfera inquietante y debe acelerarse hacia el final con momentos de terror. El lugar juega un papel crucial en el género, pudiendo convertirse en un personaje más, como una casa, un bosque o cualquier entorno oscuro y amenazante.

**Ejemplo en corto:** Un grupo de personas se queda atrapado en una casa abandonada, donde empiezan a ocurrir sucesos extraños.

#### 8.4) Ciencia Ficción

##### Aspectos clave:

**Tono:** Visionario, especulativo, futurista. En este enfoque, se exploran ideas sobre lo que podría ser el futuro.

**Recursos visuales:** Efectos especiales, escenarios futuristas, avances tecnológicos y, en ocasiones, entidades alienígenas.

**Personajes:** A menudo se enfrentan a situaciones extremas, como exploraciones espaciales o el contacto con civilizaciones desconocidas.

**Tema:** Se abordan el impacto de la tecnología, el futuro de la humanidad o cuestiones éticas en la ciencia.

**Para el guion:** Se desarrolla una idea futurista o un avance tecnológico que sea central en la trama. Se especula sobre el futuro, tanto de manera positiva (utopía) como negativa (distopía). Los conflictos emocionales o éticos deben seguir siendo relevantes y ser comprendidos por el público, a pesar del contexto futurista.

**Ejemplo en corto:** Una persona descubre que su vida está controlada por una inteligencia artificial y debe decidir si rebelarse o aceptar el sistema que lo mantiene seguro.

#### 8.5) Aventura

##### Aspectos clave:

**Tono:** Épico, emocionante, lleno de acción y descubrimientos. Se busca una historia que genere anticipación y emocione.

**Personajes:** El protagonista emprende un viaje o misión, generalmente acompañado de un grupo o mentor. También puede haber un antagonista que desafíe su camino.

**Tema:** La búsqueda de un objetivo, la superación de obstáculos o la exploración de lugares desconocidos.

**Para el guion:** El viaje o misión debe ser el motor de la historia. Es importante definir el objetivo claro que el protagonista debe alcanzar. Incorporar obstáculos o retos que el protagonista debe superar en el camino. Los personajes secundarios (compañeros de aventura, antagonistas, guías) son clave para aportar dinamismo, así como los antagonistas, que generan complicaciones en la trama.

**Ejemplo en corto:** Un niño se embarca en una aventura para encontrar a su mascota perdida en un barrio desconocido, enfrentando diferentes desafíos en el camino.

Cuando se escribe un guion de cortometraje, es importante adaptar las convenciones de cada género a la brevedad y la economía narrativa. Se debe asegurar que cada escena y cada personaje sirvan al desarrollo del tema central y que el ritmo sea adecuado para mantener la atención del espectador en el tiempo limitado del corto.

## 9) Sobre cada una de las categorías

### Guión documental y guión de ficción

El guión de ficción y el guión de documental presentan diferencias clave. Mientras que el guión de ficción tiene una estructura muy definida, con diálogos específicos para los actores y una narrativa construida de manera lineal, el guión de documental es más flexible, a menudo basado en la observación y el registro de hechos, sin diálogos predeterminados.

#### 9.1) El guión de ficción

En el guión literario, seguimos una estructura estandarizada para facilitar su lectura y producción. Esto incluye el uso de una tipografía específica, márgenes concretos y un tamaño de letra determinado. Una regla común es que cada página de guión representa aproximadamente un minuto de tiempo en pantalla. Este formato es universalmente reconocido en la industria cinematográfica.

Para escribir guiones de manera más eficiente, se pueden usar plataformas en línea como WriterDuet, que ofrecen plantillas automatizadas para facilitar el proceso. Esta herramienta tiene una versión gratuita que será más que suficiente para trabajar en el aula. Solo se debe registrar, crear un nuevo guion y empezar a estructurarlo con las plantillas que la plataforma ofrece.

#### 1. INT. CENTRO DEL PROFESORADO - TARDE

El centro está lleno de profesores zombies enfurecidos, el formador se encuentra en medio del aula, está atemorizado y tiembla.

ISMAEL

Bueno, me alegra saber que ya está quedando todo claro con el guión, ¿alguno tiene una pregunta?

Ismael mira con ojos inquietos a los profesores zombies. Uno de los profesores levanta la mano.

PROFESOR ZOMBIE NÚMERO 1

(Se rasca la barbilla)

¿A qué sabe el cerebro de un guionista?

El guión literario incluye elementos clave como el "cabecero" (en azul), que indica el número de escenas, tipo de espacio y momento del día. La descripción (en magenta) detalla lo que se verá en pantalla, incluyendo las acciones y la colocación de personajes. Los nombres de los personajes (en amarillo) preceden sus diálogos, y las acciones posteriores (en verde) junto con acotaciones actorales (en morado) indican gestos o acciones específicas.

#### 9.2) Documentales

A diferencia del guion de ficción, el guion de documental es más flexible y se basa principalmente en la observación y el registro de hechos reales. No sigue una estructura rígida ni tiene diálogos predeterminados, ya que el proceso de grabación y edición puede moldear la narrativa final. En lugar de seguir una estructura de escenas lineales, el guion puede ser más bien un esquema de puntos clave, entrevistas o eventos que se planea cubrir, y la manera en que se espera que se desarrollen.

Bill Nichols, teórico del cine documental, define seis modos documentales que reflejan diferentes formas de representar la realidad:

**9.2.1) Expositivo:** Informativo, con narración en voz en off que guía y explica los hechos. Ejemplo: todos los documentales de naturaleza.

**9.2.2) Poético:** Enfocado en la estética, crea emociones a través de imágenes y sonidos. Ejemplo: *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982).

**9.2.3) Observacional:** Muestra la realidad de forma directa, sin intervenciones ni comentarios. Ejemplo: *Glass* (Bert Haanstra, 1958).

**9.2.4) Participativo:** El cineasta interactúa con los sujetos, siendo parte del relato. Ejemplo: *Fahrenheit 9/11* (Michael Moore, 2004).

**9.2.5) Reflexivo:** Cuestiona la naturaleza del documental y su relación con la verdad. Son aquellos docs metalingüísticos que el documentalista reflexiona sobre el hecho de crear un documental.

**9.2.6) Performativo:** Subjetivo, explora experiencias personales y emociones del autor. Ejemplo: *Orchids: My Intersex Adventure* (Phoebe Hart, 2012).

### 9.3) Booktrailer

El guión de booktrailer, como el de ficción, tiene una estructura más definida en cuanto a la secuencia de escenas, pero se centra en la creación de un ambiente visual que atraiga a la audiencia en pocos minutos. No suele incluir diálogos largos, sino más bien frases breves, voces en off o citas del libro que resuenen con el público. Las imágenes y la música juegan un papel fundamental en este tipo de guión, por lo que el guionista debe pensar en cómo cada escena visualiza la esencia del libro de manera efectiva.

### 9.4) Microcorto

El guión de un microcorto, ideal para estudiantes, debe adaptarse a la brevedad del formato (1:30 a 2 minutos). Cada escena es esencial y directa, presentando un conflicto, desarrollo rápido y resolución. El guión técnico sigue las convenciones de la ficción, pero con descripciones concisas que maximicen el impacto visual y auditivo. Las acciones y los diálogos deben ser breves y efectivos, centrándose en la atmósfera o la idea central, en lugar de en detalles extensos sobre los personajes. La clave es la economía de medios y la claridad en transmitir el mensaje rápidamente.