

Glosario de Términos de Guión

ABRE DE NEGRO (fade in): expresión para indicar una “*apertura en negro*”

Abreviatura: representación de términos de guión con sus siglas o varias de sus letras, terminadas en un punto después de las mismas. Ejemplos: CONT., INT., O.S.

Acción: actos y comportamientos de los personajes de la historia en un contexto concreto, como un plano, escena o secuencia.

Acción dramática: 1) sucesos que configuran la historia de la película 2) Sucesos que componen una escena o secuencia.

Acción paralela: acción que se desarrolla al mismo tiempo que otra, en distinto lugar. Usualmente ambas acciones aparecen intercaladas.

Acotación: indicación de emoción, tono o acción que coexiste con las palabras que pronuncia un personaje, con el fin de complementarlas. El guionista debe plasmarla en su **margen** correspondiente, entre paréntesis, antes de las líneas del diálogo. Las acotaciones suelen mostrar cómo debe ser interpretado el diálogo y es aconsejable usarlas sólo cuando el contexto pueda quedar ambiguo.

Ejemplo:

MARÍA
(azorada)
No. No tengo nada que ocultar.

Acto: cada una de las partes principales en las que se puede dividir un guión. Los largometrajes de ficción, siguiendo el modelo de **estructura clásica**, suelen tener tres actos: El acto primero es el acto de **establecimiento** o **planteamiento** y tiene una duración aproximada de la cuarta parte del total de la película; el acto segundo es el acto de **desarrollo** o **nudo** y tiene una duración aproximada de la mitad de la película; y el acto tercero es el acto de **desenlace** y tiene una duración aproximada de una cuarta parte del total de la película. Algunos programas de TV se estructuran en dos, cuatro, siete u otro número de actos; en Estados Unidos, origen de este patrón, se debe a que los actos van diseñados en función de los cortes de publicidad.

Adaptación: guión que no es original, sino obtenido a partir de otra fuente literaria: novela, obra de teatro, biografía, relato corto,... La adaptación supone trasladar la obra original a un lenguaje cinematográfico y a formato de guión. Las adaptaciones pueden ser más o menos fieles a la obra original, según el criterio del guionista, pudiendo reducirse, la mencionada obra original, a mero punto de partida.

Adaptador: guionista que crea un guión a partir de otra obra o historia.

Ad Lib: abreviatura del término del latín “ad libitum”, que significa “a voluntad” y que en guión se utiliza para indicar acciones y diálogos no especificados, dejados al arbitrio del actor.

AMANECER: luz característica del amanecer que el guión indica que hay en el exterior mientras transcurre la escena, en contraposición a otros tipos de alternativa, como **DÍA**, **ATARDECER** o **NOCHE**. En el guión, viene indicado en el encabezamiento de la escena, en mayúsculas, tras la localización y antecedido por uno o dos guiones. Se refleja en el

encabezamiento de escena tanto si estamos en el exterior como en el interior. Ejemplo:
INT. OFICINA - **AMANECER**

Análisis de guión: estudio del guión a través de sus partes para llegar a determinar lo que en él funciona y lo que no, así como las razones de ello; todo en vistas a obtener un guión sin fisuras antes de llevarlo a rodaje. Las partes en las que se suele dividir un guión para su análisis suelen comprender: título, género, duración, época, concepto, tema, estructura, personajes, relación entre personajes, diálogos, ritmo, aspectos visuales y aspectos de mercado, entre otros. Es común darle el apelativo “exhaustivo” cuando va acompañado de **notas de guión** escena por escena.

A diferencia del **informe** de guión o **coverage**, su función principal no es filtrar o seleccionar sino detectar fallos para su posterior corrección.

Analista de guión: profesional del análisis de guión. Debe reunir amplios conocimientos técnicos sobre guión que le permitan detectar fallos y saber las razones de los mismos. Asimismo, debe poseer una personalidad objetiva que le permita la desvinculación de opiniones o gustos subjetivos a la hora de hacer el análisis: El buen analista no puede perder de vista que sus conocimientos técnicos se usan para vislumbrar formas de corregir y potenciar la obra, no para destruirla.

Antagonista: oponente al **protagonista** de la historia. Normalmente persigue la misma meta, con diferentes intenciones, o persigue una meta diferente opuesta a la del protagonista.

Antecedente: contenido dramático presentado como poco relevante, cuyo peso o significado dramático será revelado en un momento posterior de la historia. Recibe comúnmente el nombre de **planting**.

Antecedentes: sucesos anteriores al inicio de la historia en el guión, pero íntimamente ligados a ésta. Con frecuencia son evocados, ya sea a través del diálogo o del flashback.

Anticlímax: 1) clímax que no resuelve el conflicto central de la historia, creando un efecto decepcionante en el público. La mayoría de las veces, se trata de un efecto no deseado, causado al proporcionar una solución demasiado superficial, fácil, increíble, poco interesante o poco dramática al conflicto central. 2) Punto dramático culminante donde la acción no alcanza la subida de tensión dramática esperada. En ciertos tipos de cine puede ser un efecto buscado, pero, en general, no es bien aceptado por el público. 3) Descenso natural de la **tensión dramática** tras un **clímax**.

Antihéroe: **personaje** de una **historia**, normalmente su **protagonista**, que obtiene la simpatía emocional del público a pesar de no evocar las características tradicionales del **héroe** sino, en muchas ocasiones, las contrarias. Algunas de las características que puede tener el antihéroe son: fealdad física, falta de ética o moral, falta de interés por la sociedad, resentimiento o delincuencia, entre otras; a pesar de ellas, el público, inmerso en la historia, va a favor del personaje que las posee.

Apertura en negro: efecto óptico que consiste en presentar el principio de un plano como una transición gradual del negro total a la luminosidad adecuada. Se suele poner en la escena primera, y en ocasiones, entre dos partes de la historia, usualmente para mostrar el paso del tiempo.

Arco de transformación: curva de cambio y evolución de un personaje a lo largo de la historia. Usualmente se caracteriza por la adopción o el abandono de una serie de valores, como consecuencia de las vivencias experimentadas en la historia.

Arco emocional: curva de cambio emocional de un personaje a lo largo de la historia. A veces se utiliza como sinónimo de **arco de transformación**.

Argumentista: guionista especializado en escribir argumentos. Se da más frecuentemente en las series televisivas, donde en ocasiones se diferencian los guionistas que acometen el argumento, las tramas y las escaletas de los que escriben los diálogos. En el reparto de derechos de autor, forman parte del bloque divisorio correspondiente a una categoría llamada "argumento".

Argumento: 1) historia que se desarrolla en un guión. A veces se denomina así a la forma más sintética de resumir la historia, si bien es necesario aclarar que el argumento no pierde su condición debido a la extensión o forma de escritura. 2) división de los derechos de autor que engloba porcentajes de reparto por la confección de personajes, argumentos, tramas y escaletas, en contraposición a la parte correspondiente a quien trabaja todos esos elementos hasta convertirlos en guión, o a la correspondiente a música y dirección.

Arquetipo: personaje patrón cuyas características reconoce el público gracias a su memoria dramática.

Asesor de guión: *consultor de guión*

Aspectos visuales: elementos visuales de la historia, como las localizaciones, personajes, vestuario, ... Suelen ser evaluados en los análisis de guión para dar cuenta de las posibilidades de la historia en relación a su atractivo visual.

ATARDECER: luz característica del atardecer, que el guión indica que hay en el exterior mientras transcurre la escena, en contraposición a otros tipos de alternativa, como "día", "noche" o "amanecer". En el guión, viene indicado en el encabezamiento de la escena, en mayúsculas, tras la localización y antecedido por uno o dos guiones. Se refleja en el encabezamiento de escena tanto si estamos en el exterior como en el interior. Ejemplo: INT. OFICINA - **ATARDECER**

Auto-revelación dramática: verdad sobre la vida, de la que se da cuenta el protagonista de la película hacia el final de la historia, generalmente como consecuencia de superar su **necesidad dramática**.

Barreras dramáticas: objetivos, decisiones y acciones contrarias a las del protagonista, que generan **conflicto** en la historia.

Biblia: exposición escrita de los parámetros de una serie televisiva, que incluye descripción de la obra, tono, estructura tiempo de duración, *target* de audiencia, personajes y relación entre éstos, descripción de sinopsis de los capítulos, así como otros datos que se consideren relevantes. Suele ir acompañada de un guión piloto.

Bibliista: guionista encargado de escribir una biblia televisiva.

Bloqueo del escritor: interrupción en el proceso creativo en la escritura debido a un obstáculo mental paralizante. El bloqueo no surge tanto de una subjetiva falta de "inspiración" como de una objetiva falta de recursos técnicos para seguir desarrollando el proceso creativo por el cauce correspondiente, sorteando las dificultades que se presentan.

Brainstorming: ver **tormenta de ideas**.

Catalizador: 1) suceso, información o elemento que induce al protagonista a actuar en una determinada dirección o desencadena un cambio de significación dramática en su vida. 2) elemento que genera una activación dramática.

Cierre en blanco: transición entre escenas a través de un efecto óptico que consiste en terminar un plano con una transición gradual de la luminosidad adecuada de las imágenes al blanco total. En guión se suele escribir FUNDE A BLANCO.

Cierre en negro: transición entre escenas a través de un efecto óptico que consiste en terminar un plano con una transición gradual de la luminosidad adecuada de las imágenes al negro total. En guión se suele escribir FUNDE A NEGRO.

Cierre en negro-apertura en negro: transición entre escenas a través de un efecto óptico que consiste en terminar un plano con un **cierre en negro** y empezar el siguiente con una **apertura en negro**. Se utiliza principalmente como medio de dar a entender que ha pasado un período de tiempo entre plano y plano. En guión se suele poner: FUNDE A NEGRO – ABRE DE NEGRO

Clímax: 1) momento crucial situado en el tercer acto, cuya existencia culmina el curso dramático de la acción y provoca la resolución de la trama. Suele producirse en el momento de mayor conflicto para el protagonista y, en la mayoría de los casos, a través de una decisión seguida de una acción, le conduce a la consecución o no consecución definitiva de su **meta dramática**, por medio de una confrontación final con las fuerzas antagonistas. Habitualmente es el vehículo estructural que provee respuesta a la **cuestión dramática** que el público se ha ido planteando a lo largo de la historia. El clímax debería también resolver todas las **subtramas** contenidas en la historia, pendientes de resolución. Normalmente suele dar al público lo que espera pero no en la forma que lo espera, subrayando el mensaje de la película. 2) Cénit de un desarrollo dramático determinado. Según esta definición se puede hablar del “clímax” de una escena, de una secuencia o de la historia en general.

Complicaciones: barreras dramáticas que obstaculizan el progreso del protagonista hacia su meta.

Concepto (logline): argumento básico de un guión descrito en unas pocas palabras que recogen su esencia, en tiempo presente. Los seguidores estrictos de la ortodoxia no permiten más de cinco líneas.

Conflicto: encuentro enfrentado de acciones, metas, emociones y deseos que tienen lugar en la historia.

Conflicto externo: conflicto dramático de un personaje con alguien o algo de su entorno.

Conflicto interno: conflicto dramático de un personaje consigo mismo por coexistencia de dos líneas de pensamiento, emoción o acción opuestas entre sí.

Copyright: derecho de propiedad intelectual, y símbolo usado para denotarla, especialmente en los países anglosajones. Se simboliza con ©, el año de creación de la obra y el nombre de quien ostenta el derecho (que no tiene necesariamente por qué ser su creador). En Estados Unidos e Inglaterra existen diversos servicios online para registrar el copyright de obras audiovisuales y guiones.

Consecuente: contenido dramático que adquiere sentido y relevancia especial gracias a que alguno de sus elementos se ha sembrado como antecedente de poca significación

dramática en un periodo anterior. Se le conoce también como **pay-off**.

“**Considerar**”: dictamen semifavorable de un lector en su **informe** o **coverage**, en el que no descalifica la obra pero tampoco la recomienda abiertamente.

Consultor de guión: experto en guión o guionista cuya misión es descubrir las fisuras en un tratamiento o guión y sugerir soluciones y cauces alternativos de desarrollo en las variables más significativas de la obra, si éstas tienen problemas. Su fin es arreglar o potenciar la obra, por lo que a veces se le da, también, el nombre de doctor de guión o *scriptdoctor*. A diferencia del analista de guión, el consultor sugiere activamente soluciones y alternativas, y muchas veces asume un rol de guía a través del proceso evolutivo del guión.

Contrarreloj: elemento estructural que consiste en someter a los personajes a la presión de un plazo de tiempo que se extingue, y cuya extinción puede traer nefastas consecuencias. Se le conoce también como **ticking clock**.

CORTE A: transición entre escenas en forma de corte simple entre una y otra. En muchos guiones se omite, quedando claro que si no se especifica transición alguna se trata invariablemente de un corte.

Courier 12: La fuente más común – junto a la Courier New 12- que se usa internacionalmente para la escritura de guiones.

Coverage: **informe de guión** (o tratamiento)

Créditos: **títulos de crédito**.

Crisis: punto en la acción dramática donde todo se detiene al alcanzar el punto más bajo; es una pausa dramática que inicia el último tramo hasta el **clímax** de la historia. Ante la “crisis” el protagonista se muestra tal y como realmente es y su reacción a ella es la que suele conducir al clímax.

Cuestión dramática: cuestión clave que se plantea el público en el primer acto de un guión o película; habitualmente viene configurada por la **meta dramática** del protagonista y la incertidumbre sobre si la conseguirá o no. La **cuestión dramática** suele resolverse en el **clímax** o en la **resolución**. La falta de claridad en el planteamiento de la cuestión dramática y la falta de habilidad en conseguir que el público se la planteen en varias ocasiones clave a lo largo de la historia, desemboca en una película poco clara y/o aburrida.

Desarrollo: nombre que recibe el segundo acto de la estructura clásica, que tiene una duración aproximada del 50% del tiempo de la historia y se caracteriza por presentar una serie de complicaciones progresivas en el camino del protagonista hacia su **meta dramática**. En las historias de final feliz, el desarrollo suele culminar en un punto de **crisis** que da paso al tercer acto.

Descripción: detalle de lo que vemos en la película, especialmente acciones y aspectos visuales de las localizaciones, personajes o vestuario. Se describe siempre en tiempo presente y sólo se debe plasmar lo que se puede ver en la película. Es inadecuado describir sensaciones, pensamientos, acciones por venir, acciones pasadas, justificaciones, explicaciones y conceptos etéreos más allá de lo visible en ese mismo instante.

Desenlace: acto tercero y final de la película, donde culmina la **acción dramática**, todos los cabos se atan, los enigmas se resuelven y las preguntas planteadas a lo largo de la película deben quedar contestadas (a no ser que se elija conscientemente una posibilidad alternativa). El desenlace contiene el **clímax** y la **resolución** y suele dar respuesta a la **cuestión dramática**.

Detonante: incidente situado en el primer acto y que determina una nueva dirección de la historia usualmente al provocar o imponer un rumbo distinto a su protagonista, ligado éste al conflicto dramático central que se plantea. _

Deus ex machina: resolución de un conflicto por medio de la aparición de un elemento sin antecedentes que lo justifiquen. La resolución, conveniente a las intenciones del autor, cobra unos tintes providenciales o azarosos que el público no suele admitir, por inverosímiles.

DÍA: luz diurna que el guión indica que hay en el exterior mientras transcurre la escena, en contraposición a otros tipos de alternativa, como **AMANECER**, **ATARDECER** o **NOCHE**. En el guión, viene indicado en el encabezamiento de la escena, en mayúsculas, tras la localización y antecedido por uno o dos guiones. Se refleja en el encabezamiento de escena tanto si estamos en el exterior como en el interior. Ejemplo: INT. OFICINA - **DÍA**

Diálogo: frases habladas por los personajes. A diferencia de otros formatos, en guión viene escrito con unos márgenes mayores al resto de las descripciones de la película, en el centro y debajo del nombre, en mayúscula, del personaje que lo emite.

Diálogo “continuado” - Diálogo hablado por el mismo personaje que ha pronunciado el diálogo inmediato anterior, y que viene después de una descripción o de un cambio de página. Se marca con (CONT.) al lado del nombre del personaje, para dar a entender al lector que no es confusión del autor sino que se trata del mismo personaje que ha dialogado anteriormente.

Diálogo simultáneo – Diálogo que se da cuando dos personajes hablan al tiempo. Se escribe en doble columna, lado a lado, si bien puede resolverse de otras formas (En Scriptum se puede resolver, poniendo una nota en la descripción o mediante una **acotación**).

Diálogos en off: aquellos que se expresan como pensamiento de los personajes, son pronunciados fuera de cuadro o forman parte de una narración. Se indican con la palabra **OFF** entre paréntesis y al lado del personaje que los pronuncia.

Dialoguista: guionista especializado en dialogar argumentos.

Diégesis: término de la semiótica utilizado para denominar a todos los elementos de la narrativa, ya estén presentes o no en imagen. Incluye tanto las acciones y diálogos presentes como los ausentes, mientras pertenezcan a la historia narrada.

Diegético: perteneciente a la historia que se narra.

Dilema dramático: momento de la historia en el que un personaje debe elegir entre dos posibles cursos de acción, usualmente con consecuencias negativas en ambos.

DISUELVE A: término empleado, en ocasiones, para indicar una transición por **encadenado** de escenas.

Doctor de guión: *consultor de guión* especializado en detectar las “enfermedades” de un tratamiento o guión y proporcionar las claves para “sanarlos”.

Duración: tiempo estimado que dura la obra. En el **formato estándar** se suele calcular a página por minuto, realizando pequeños ajustes en función del supuesto ritmo de rodaje y de la pericia del guionista para extenderse de forma adecuada en la descripción de la acción –guardando la equivalencia con su tiempo en escena-, y no extenderse innecesariamente en otros detalles de poca presencia escénica. En **formato no estándar**, se debe recurrir a la pericia de quien lo estima.

Editor de guiones: figura elegida por la productora debido a sus conocimientos técnicos sobre guión, con el objetivo de que ejerza la coordinación y supervisión del trabajo de los guionistas. La misión del editor de guiones es conducir al guión al máximo de su potencial. Se le conoce también como **script editor**.

Elipsis: omisión de cualquier elemento que corresponde al suceder de la historia. Puede tratarse de una elipsis en los diálogos, de la presencia de un personaje, de una escena o del propio tiempo. Si se efectúa correctamente imprime ritmo y eficiencia a la narración. Por el contrario, si no se efectúa de forma correcta enturbia la claridad narrativa.

Encabezado de escena: indicaciones de inicio de escena que señalan si una escena es interior o exterior, la localización o lugar donde sucede, y la luz o momento del día (amanecer, día, atardecer o noche). Usualmente, incluye el número de escena y todas estas variables se escriben en mayúsculas. Ejemplo: 21 INT. GARAJE ROBERTO – DÍA

Cuando la localización es parte de un conjunto mayor, se establece primero el conjunto mayor y después el menor. Ejemplo: INT. CASA DE SARA. COCINA - DÍA (En Scriptum la separación entre el conjunto mayor y menor se establece con cualquier signo, p.e. punto y coma “;”, pero no con punto “.” ni con guión “-“)

Encadenado: efecto de transición consistente en combinar el **cierre en negro** de un plano con la simultánea **apertura en negro** del siguiente, de forma que se produzca un efecto gradual de desaparición de una imagen mientras es reemplazada por otra superpuesta a ella.

Época: tiempo en el que transcurre la historia.

Escaleta: lista de escenas del guión con breve descripción de las mismas, que marca la progresión dramática de la obra. Una escaleta completa lleva todas las escenas del guión, si bien en ocasiones se utilizan escaletas intermedias, que llevan únicamente los grandes bloques de **secuencias**. Una escaleta muy detallada en su descripción puede ser origen de un **tratamiento secuenciado**.

Escena: unidad básica del guión formada por una serie de planos que forman una acción dramática dentro de la trama y que normalmente mantienen constantes la unidad espacial y temporal. *Grosso modo*, si se cambia de lugar o se rompe la unidad temporal, se cambia de escena. Una excepción a esta norma sería, por ejemplo, una persecución callejera en la que se rompe la unidad espacial sin variar de escena. El término también puede definirse como una acción dramática que, en caso de desearse así, podría ser registrada en un solo plano; desde este punto de vista, se cambiaría de escena cuando ineludiblemente se tuviera que efectuar un corte. El objetivo fundamental de cada escena en el guión de estructura clásica es hacer progresar la historia. Formalmente cada principio de escena se indica con la identificación **INT.** (interior) O **EXT.** (exterior), el lugar donde tiene lugar, y el periodo del día en el que sucede **DÍA, NOCHE, AMANECER** o

ATARDECER), dando lugar al **encabezamiento de escena**. En el **guión técnico** van siempre numeradas, y en el guión literario, según la costumbre de cada país (Ejemplo: en EEUU, no; en España, sí). El uso ha hecho aceptable que en España se emplee más a menudo el término “**secuencia**” en lugar de “escena”, si bien los conceptos originales, son en realidad diferentes y eludir tal diferenciación va en detrimento de la claridad terminológica del lenguaje cinematográfico.

Estructura: orden y forma en que se presenta lo que pasa en una historia. Se considera el esqueleto del guión, que en la historia cinematográfica tradicional se ajusta a un primer acto de **planteamiento** con un **incidente clave** o **detonante**, un segundo acto de **desarrollo** usualmente acabado en **crisis**, y un acto de **desenlace** con un **clímax** y **resolución**, siendo el protagonista el epicentro de la historia. Existen, asimismo, estructuras alternativas.

EXT. : Abreviatura de Exterior, significando la escena tiene lugar en el exterior o al aire libre, en contraposición a aquella que sucede en el interior de una estancia.

EXT./INT. Abreviatura de exterior/interior, significando que la escena tiene lugar tanto en el exterior como en el interior de una estancia sin romper la unidad dramática. Es el caso de las escenas que empiezan en cualquier exterior de un edificio o construcción y, sin producirse un corte, se nos lleva hasta el interior, usualmente siguiendo a un personaje. A veces, se escribe para indicar que los planos de un vehículo se rodarán desde fuera y desde dentro del mismo.

Establecimiento: sinónimo de **planteamiento**.

Evolución del personaje: sinónimo de **arco de transformación**

Exposición: sinónimo de **planteamiento**.

Extradiegético: no perteneciente a la historia que se narra pero integrado a ésta para complementarla o potenciarla. Ejemplo: música o efectos sonoros no pertenecientes al relato.

Fichas de guión: proceso intermedio en la escritura del guión que es utilizado por algunos guionistas y que consiste en la división de la historia en escenas y la atribución de una ficha a cada una de ellas. En el cuerpo de la ficha el guionista incluye el **encabezamiento de escena** y una breve descripción de la acción. Una vez se tiene el conjunto de fichas de la película, se puede barajar el orden, suprimir o añadir otras escenas hasta tener un conjunto plenamente satisfactorio para su autor, tras lo cual éste procede a la escritura de diálogos, basándose en el orden de las fichas.

Flashback: 1) planos de un suceso anterior al tiempo presente en que la historia se desarrolla, que se utilizan para recordar información ya obtenida, proporcionar antecedentes o información complementaria, o conseguir otro efecto preconcebido. 1) Porción del pasado que uno de los personajes recuerda en la historia y que se presenta en forma de imágenes. Algunas películas están narradas en “flash back”, es decir, un personaje recuerda toda la historia.

Flash-forward: 1) Premonición, visión o viaje al futuro de alguno de los personajes de la película, que se presenta en forma de imágenes (que se supone sucederán más adelante). 2) Planos de un suceso posterior al tiempo presente en que la historia se desarrolla, que se utiliza, en ocasiones, como técnica de montaje, para añadir cierto misterio; éste sólo será clarificado cuando la evolución temporal de la historia alcance el momento presentado

previamente como “flash-forward”.

Fondo: algo que tiene lugar en un segundo plano de importancia y sirve para complementar el elemento de importancia principal. Se puede hablar de “acción de fondo”, “luz de fondo”, “música de fondo”, “sonido de fondo”. En audio, “fondo” significa acompañamiento sonoro.

Formato de guión: Normas convenidas para escribir un guión.

Formato estándar: formato de guión diseñado para facilitar los cálculos de preproducción. Sus características fundamentales son las siguientes: las descripciones de acción y personajes se realizan a lo ancho de la página en márgenes cortos, y los diálogos se ubican en el centro de la página en márgenes amplios y anteceditos por el nombre del personaje que habla (en la línea anterior) escrito en mayúsculas y con margen casi en el centro de la página; la mecanografía es a un espacio, excepto en el paso de diálogos a descripción, que tiene doble espacio, y en el paso a una nueva escena o secuencia, que tiene tres espacios; los títulos de las escenas o encabezados van en mayúsculas. El formato de guión estándar se escribe en Courier 12 o Courier New 12 y se calcula, grosso modo, que cada página de guión corresponde a un minuto de película. Por otra parte, las descripciones se escriben en presente, exponiendo sólo aquello que puede ver el público, sin explicaciones adicionales, y omitiendo instrucciones de cámara. Los programas informáticos exclusivos de formato de guión controlan con detalle las variables del formato estándar, facilitando, así, la tarea al guionista.

Formato no estándar: cualquier formato que no cumple con las normas esenciales del formato estándar. Los tipos de fuente o tamaño distintos y los márgenes diferentes constituyen las más comunes transgresiones al formato estándar, pero no las únicas. El formato no estándar genera heterogeneidad y se convierte en pesadilla de los departamentos de desarrollo, lectores, analistas, o secciones oficiales de recepción de guiones, generando un gran consumo de recursos y tiempo. Sus efectos nocivos han causado políticas extremas en países como EEUU, donde simplemente se desecha todo guión no presentado en formato estándar.

Fuente – Tipo de letra usada. Para los guiones, la fuente usual es la Courier 12 o Courier New 12.

Fuera de campo (O.C.): parte de la acción dramática de una escena (acción o diálogo) no percibida en imágenes por estar fuera del campo de visión de la cámara, pero presente en la escena. Cuando un diálogo está fuera de campo, para indicarlo se suele poner entre paréntesis las siglas del término en inglés “off-camera” (O.C.) o el término OFF, también entre paréntesis, siempre al lado del nombre del sujeto que lo pronuncia.

Fuera de pantalla (O.S.): parte de la acción dramática (acción o diálogo) que no está en pantalla, ya esté presente o no en la escena, usualmente percibida en forma de sonido o diálogo que llega sin estar a la vista su fuente emisora. La diferencia fundamental con el término O.C. es que, en éste, el personaje está fuera de campo pero dentro de la escena, mientras que en O.S. el sujeto puede estar o no estar en escena (como cuando habla desde otra estancia). Cuando un diálogo está fuera de pantalla, para indicarlo se suele poner entre paréntesis las siglas del término en inglés “off-screen” (fuera de pantalla) (O.S.) o el término OFF, también entre paréntesis, siempre al lado del nombre del sujeto que lo pronuncia.

FUNDE A: expresión de *fundido*

FUNDE A BLANCO: expresión para indicar un cierre en blanco.

FUNDE A NEGRO: expresión para indicar un cierre en negro.

Fundido: efecto óptico entre plano y plano que consiste en utilizar una de las posibilidades de transición gradual de la luz al negro (o blanco) total, o viceversa. Cada posibilidad ofrece un efecto determinado como: **apertura en negro, cierre en negro, cierre en blanco, cierre en negro-apertura en negro, encadenado...**

Gag: golpe gracioso que el público recibe a través de un chiste, un equívoco, una situación o conducta ridícula, o cualquier otro factor presentado en pantalla, determinante del mismo, y que ha sido creado conscientemente para provocar la risa puntual del público.

Genéricos: lista de personas y entidades que han trabajado y participado en la producción de la película, que se listan al final de la misma.

Género: 1) cada una de las partes de una clasificación que englobe al conjunto de obras audiovisuales. 2) término que engloba un conjunto de películas con un denominador común estilístico o temático. Se pueden dividir las películas en películas de ficción y documentales, y también en películas narrativas y abstractas. El cruce de posibilidades determina cuatro grandes géneros: ficción-narrativa, ficción-abstracta, documental-narrativo y documental-abstracto. También se llama género a los subgéneros de ficción narrativa que se engloban según tema o estructura. Éstos incluyen: "acción", "comedia", "drama", "suspense", "western", "terror", "ciencia-ficción", "fantasía", y "biografía" entre otros, y combinaciones o mezclas de los mismos. Los géneros suelen tener una serie de elementos estructurales propios que les caracterizan, y que muchas veces se utilizan como referencia en la crítica.

Giro: inesperado cambio de rumbo en la trama marcado por un suceso inesperado cuyo objetivo esencial es intensificar el interés del público en la historia.

Guión: obra escrita sobre la que se construye la película. Consta de diálogos, descripciones de personajes y acción. El guión describe lo que se puede ver en imágenes y no divaga sobre cualidades o matices que no puedan ser materializados físicamente en el rodaje. Su forma es precisa y conviene que esté escrito en un formato adecuado (ver **formato de guión**). Normalmente, los guiones de películas de ficción siguen una **estructura** clásica, dividida en tres **actos**, y su función es proveer de una historia que pueda ser contada en imágenes.

Guión literario: guión escrito por el guionista. El guión literario no debe incluir tipos de plano y otras indicaciones de cámara, ya que éstas serán añadidas posteriormente en la confección del **guión técnico**. En algunos países, como en España, se suele incluir numeración en contraposición a otros como EEUU, donde no es lo usual.

Guión técnico: Guión al que se le ha incorporado una numeración de escenas y descripción del tipo de planos a utilizar en cada una de ellas. También suele incluir estimación de tiempo de rodaje e indicación de efectos especiales. El director rueda la película a partir de este guión y lo suele configurar él mismo.

Guionista: aquel que escribe un guión. Los guionistas se pueden dividir en argumentistas, biblistas, escaletistas, dialoguistas, según se dediquen a alguna de las partes del proceso de escritura de un guión... También podemos hablar de adaptadores y guionistas originales. De todos los creativos de la obra audiovisual, el guionista original es el único que se enfrenta a la nada, y por tanto, la figura más importante del proceso creativo.

Historia: conjunto de hechos narrados recogidos en un argumento.

Idiolecto: forma en que un personaje usa la lengua. El idiolecto depende de una serie de variables como son el vocabulario, sintaxis, uso de jerga o argot, ritmo al hablar y todas aquellas que configuran las peculiaridades que deben distinguir el habla entre personajes distintos.

Incidente clave: *detonante* de la historia.

Informe de guión: informe o *coverage* que escribe un lector de guión y que se suele dividir en tres partes: parámetros básicos de información (*título*, autor, *género*, *época*, *duración* estimada...), *sinopsis* y comentarios del lector (autor del informe). La última parte contiene el punto de vista del lector acerca de las variables básicas del guión, una selección de puntos fuertes y débiles, y, en ocasiones, calificación de las variables y dictamen final: *“pasar”, “considerar” o “recomendado”*.

Inserto: plano corto de un objeto para subrayar su presencia dentro de una escena determinada.

INT.: Abreviatura de interior, significando una escena que tiene lugar en el interior de una estancia, en contraposición a aquella que sucede en el exterior, es decir, al aire libre.

INT./EXT.: Abreviatura de interior/exterior, significando que la escena tiene lugar tanto en el interior de una estancia como al aire libre, sin romper la unidad dramática. Es el caso de las escenas que empiezan en cualquier interior y, sin producirse un corte, se nos lleva hasta el exterior, usualmente siguiendo a un personaje.

Intercalado: indicación de que la acción va y viene entre dos o más escenas, sin marcar puntos de corte. Es muy usual en escenas de llamadas telefónicas; en ellas se hace constar ambas localizaciones (con encabezados correlativos) con la indicación de “INTERCALADO”, debajo de los encabezados. Todo el diálogo se escribe seguido, y es el director quien luego determina los puntos de corte.

Interrupción: indicación de que un personaje interrumpe el diálogo de otro. Se indica con tres puntos suspensivos (...) o un doble guión (--).

Lector de guiones – Aquél que lee guiones para emitir un informe a una productora o institución con el fin de filtrarlos. Suele realizar informes (“*coverage*”) al final de los cuales suele dictaminar si el guión es merecedor de: *“pasar”, “considerar”* o es *“recomendado”*. La baja remuneración que reciben hace que muchas veces los lectores no estén lo suficientemente formados en las técnicas de guión cinematográfico y que se dejen llevar por gustos subjetivos, afán por lucir prosa o conocimiento cinematográfico u otros componentes contaminantes que generan una selección inadecuada de proyectos. La importancia de su rol, merece una mayor remuneración y un mayor rigor a la hora de seleccionarlos.

Localización: 1) lugar físico donde se desarrolla la escena. 2) Escenario.

Para el *encabezado de escena* la localización se debe describir uniformemente en todo el guión; es decir, CASA DE JUAN, no puede convertirse en CASA JUAN o PISO DE JUAN en ocasiones posteriores, sino mantener la homogeneidad de la denominación a lo largo de todo el guión. A efectos de una mayor claridad en el desglose y en la creación del plan de rodaje, el guionista expondrá las localizaciones de mayor a menor; es decir: CASA DE JUAN. COMEDOR, en vez de COMEDOR. CASA DE JUAN. Asimismo las localizaciones

menores que forman parte de una mayor serán separadas de ésta y escritas a continuación, para favorecer el desglose. Así pues, predominará CASA DE JUAN. COMEDOR o CASA DE JUAN. COCINA sobre formas COMEDOR CASA DE JUAN o COCINA CASA DE JUAN, de manera que favorezcan la categorización por la variable "CASA DE JUAN". (En Scriptum la separación entre el conjunto mayor y menor se establece con cualquier signo, p.e. punto y coma ";", pero no con punto "." ni con guión "-")

Luz: tipo de iluminación que el guión indica que hay en el exterior mientras transcurre la escena, en contraposición a otros tipos de alternativa. Usualmente se dividen en: **DÍA**, **NOCHE**, **AMANECER** o **ATARDECER**, siendo los dos primeros los más comunes. En el guión, viene indicada en el **encabezado de escena**, en mayúsculas, tras la localización y antecedido por uno o dos guiones. Se refleja en el encabezamiento tanto si estamos en el exterior como en el interior. El objetivo último de la indicación no es que se sepa si es por la mañana o por la tarde, sino el tipo de iluminación que habrá en la escena, a efectos de plan de rodaje. Por esa razón no cabe diferenciar DÍA/TARDE pero sí DÍA/ATARDECER, por cuanto cambian significativamente las características de la iluminación.

MacGuffin: término creado por Alfred Hitchcock para describir al elemento de curiosidad dramática, formado por algún sujeto u objeto que ha desaparecido o que es altamente deseado, que sirve para poner ciertas historias en marcha (especialmente suspenses) pero que, a menudo, queda relegado a mero pretexto para desarrollar otros contenidos dramáticos de mayor importancia, usualmente emocionales.

Memoria explicativa: descripción de los objetivos e intenciones que un autor tiene con un proyecto de obra audiovisual, así como las características de sus parámetros fundamentales: tema abordado, público al que va dirigido, tono, valores sociológicos, valores de mercado y cualquier otro que se considere pueda ser relevante. La memoria explicativa suele ser requisito para optar a subvenciones o en determinados procesos de selección como el que se da en algunos cursos, programas de desarrollo o concursos.

Mensaje: idea o concepto básico que se quiere comunicar a través de la película.

Meta dramática: objetivo que persigue el protagonista propio de las historias en las obras de estructura clásica. Es lo que empuja la historia hacia adelante. A ese objetivo se le opondrán **barreras dramáticas** que generarán **conflicto**. La mayoría de los guiones suelen estar estructurados con un **protagonista** que tiene una meta dramática; la incertidumbre, por parte del público, acerca de si aquél conseguirá o no este objetivo primordial configura la **cuestión dramática**.

Montage: termino del francés que en guión significa **serie de planos** para mostrar momentos breves de varios sucesos. Se usa para ilustrar el paso del tiempo dando a conocer de forma condensada los principales eventos o para dar información sintética. En ocasiones va acompañado de música. (A no confundir con *montaje*). Sinónimo de **serie de escenas** o **serie de planos**.

Motivación: razones que residen tras las acciones de un personaje y que le impulsan a reaccionar o actuar de la manera que lo hace. La motivación es un elemento dramático esencial, muchas veces descuidado en la construcción del personaje. Dos personajes con objetivos idénticos pueden tener muy distintas motivaciones, de ahí la necesidad de establecerlas para dotar de dimensión humana a los personajes. Por otra parte, las acciones sin motivaciones claras o comprensibles, suponen grietas estructurales que pueden desembocar en la incredulidad por parte del espectador.

Narración: 1) palabras que facilitan información sobre alguno de los componentes de la

película y que no están en forma de diálogo, sino que nos llegan por medio de la voz de alguien que no vemos, o por medio de algún personaje de la película que nos relata la mencionada información. 2) Opiniones o descripciones verbales que acompañan a un documental. 3) Transmisión de la historia.

Necesidad dramática: carencia o debilidad del protagonista (proveniente de su historia pasada personal) que normalmente queda superada gracias a la decisión final (tomada durante la **crisis**) que toma cuerpo en el **clímax** de la historia. A diferencia de la **meta dramática**, el **protagonista** no se propone superar esta necesidad dramática, y lo consigue gracias a su propia evolución en el transcurso de la historia. La necesidad puede ser moral o psicológica y, aunque no es un ingrediente dramático imprescindible, es común a casi todas las grandes obras.

NOCHE: luz característica de la noche que el guión indica que hay en el exterior mientras transcurre la escena, en contraposición a otros tipos de alternativa, como **DÍA**, **ATARDECER** o **AMANECER**. En el guión, viene indicado en el encabezamiento de la escena, en mayúsculas, tras la localización y antecedido por uno o dos guiones. Se refleja en el encabezamiento de escena tanto si estamos en el exterior como en el interior.
Ejemplo: INT. OFICINA - **NOCHE**

Nombre del personaje: cómo se llama el personaje. Cuando un personaje va a pronunciar un diálogo, su nombre figura en mayúsculas y aproximadamente en el centro de la página, precediendo las frases que dice. La primera vez que aparece en guión, en el campo de la descripción, aparece en mayúsculas y las subsiguientes en minúsculas (lógicamente, excepto su inicial).

Nota de copyright: símbolo © seguido del nombre del autor o autores que se pone en la página del título, para indicar que los autores tienen el **copyright** de la obra. Se acompaña también del año de creación de la obra.

Notas de guión: 1) comentarios extensos y detallados, escena a escena, que hace un **analista** o un **consultor de guión** como extra adicional a su trabajo. 2) Anotaciones que un analista o consultor efectúa en un guión a medida que lo va leyendo.

Numeración: asignación de números -del uno en adelante- que anteceden a la indicación INT. o EXT. en cada escena. La numeración es propia de los guiones técnicos, si bien en algunos países, como por ejemplo España, también se usa en los guiones literarios.

O.C. : siglas del término inglés *off-camera*, que significa “fuera de cámara” o “fuera de campo” y que se utiliza para referirse a una parte de la acción dramática de una escena (acción o diálogo) no percibida en imágenes por estar fuera del campo de visión de la cámara, pero presente en la escena. En los guiones en español se le suele sustituir por el término “OFF”.

O.S.: siglas del término inglés *off-screen* que significa “fuera de pantalla” y se utiliza para referirse a parte de la acción dramática (acción o diálogo) que no está en pantalla, ya esté presente o no en la escena, usualmente percibida en forma de sonido o diálogo que llega sin estar a la vista su fuente emisora. La diferencia fundamental con el término O.C. es que, en éste, el personaje está fuera de campo pero dentro de la escena, mientras que en O.S. el sujeto puede estar o no estar en escena (como cuando habla desde otra estancia). Cuando un diálogo está fuera de pantalla, para indicarlo se suele poner entre paréntesis las siglas del término en inglés “off-screen” (fuera de pantalla) (O.S.) o el término OFF, también entre paréntesis, siempre al lado del nombre del sujeto que lo pronuncia.

Objetivo principal: *meta dramática* del protagonista que suele culminar en el *clímax*.

Obstáculo: barrera dramática

OFF: 1) Término inglés para dar a entender la presencia de una voz sin que un personaje presente en escena la emita. Suele englobar conceptos como el **O.C.**, **O.S.** y **V.O.**, es decir, se usa como cajón de sastre para señalar la voz de un personaje que habla desde otra estancia fuera de campo, para expresar los pensamientos de un personaje presente, dar a entender la voz un narrador no presente en imagen, o incluso las voces que pueden salir de una fuente sonora. Se escribe entre paréntesis y en mayúsculas - (OFF) - al lado del nombre del personaje o fuente de voz que antecede al diálogo.

Página de título: Página inicial, que contiene el título de la obra, sus autores, datos sobre si el material es original o adaptado (indicando fuente y autor), información de contacto y constancia de copyright o registro de la propiedad intelectual. Si la obra es presentada por una productora, contiene también sus datos y sello particular. En Hollywood no se permite salirse de estos sobrios cánones, mientras que en algunos otros lugares hay incluso cabida para el diseño gráfico.

Pantalla partida: indicación de que en la pantalla deben verse diferentes escenas, cada una de las cuales ocupa una porción de la misma. Usualmente las escenas están relacionadas (como en el caso de conversaciones telefónicas).

“Pasar”: dictamen de un lector de guiones que aconseja a una productora o a un certamen que rechace la obra que ha evaluado.

Pay-off: término inglés para *consecuente*.

Personaje: 1) persona o animal, real o de ficción, que forma parte de la historia. Cabe incluir como personaje a un objeto si éste adquiere un peso dramático especialmente significativo en la historia (Ejemplo: “la mansión” en algunas historias de terror, “ el rancho” o “el pueblo”, en algunas del oeste...). Cada personaje humano, tiene una serie de parámetros que pueden dividirse en rasgos físicos, psicológicos y sociológicos, que ayudan a crear la personalidad del personaje. 2) Nombre del personaje. Cuando un personaje va a pronunciar un diálogo, su nombre figura en mayúsculas y aproximadamente en el centro de la hoja de papel, precediendo las frases que dice.

Personaje principal: cada uno sobre los que gira la trama de forma primordial. Típicamente, suele incluir al protagonista, antagonista, y co-protagonistas (como cuando hay subtramas amorosas de peso o se trata de una historia de “colegas”)

Personaje secundario: cada uno de los que interactúa con los personajes principales teniendo un peso dramático significativo, aun sin llegar a ser el principal.

Personaje episódico: aquél cuya importancia dramática queda circunscrita a algún episodio escénico singular dentro de una historia o a capítulos concretos, si se trata de una serie.

Planteamiento: nombre que recibe el primer acto de la estructura clásica, que tiene una duración aproximada del 25% de la historia y se caracteriza por presentar el entorno y rasgos principales del *protagonista*, introducir el *detonante* o *incidente clave* que dará pie a la historia, y establecer la *meta dramática* y la *cuestión dramática*. Sus funciones primordiales son dar a conocer de qué va la historia y quién es el protagonista, crear empatía hacia él, infundir curiosidad, expectativas e interés sobre la cuestión y meta

dramáticas y definir las fuerzas antagonistas. Suele dejar paso al segundo acto a través de un **giro dramático**.

Planting: contenido dramático presentado como poco relevante, cuyo peso o significado dramático será revelado en un momento posterior de la historia. Recibe también el nombre de **antecedente**.

Pitch: descripción verbal de un guión con el ánimo de despertar el interés en él. El pitch se suele dirigir a un productor, ejecutivo de desarrollo o potencial representante.

Pitching: acto de hacer un pitch

Premisa: 1) concepto básico sobre el que se construye la historia. La mayoría de las premisas se pueden reducir a: "personaje X inmerso en una situación Y que quiere conseguir Z". 2) Pregunta hipotética acerca de un personaje determinado enfrentado a una situación determinada cuya respuesta sería la película. Contiene determinadas variables y suele venir en la forma: "¿Que pasaría si...?". Es lo que configura la idea o chispa de las historias. 3) Frase sobre la que se construye la historia; es el principio del que se parte y la esencia del guión.

Protagonista: el personaje principal más importante, cuya meta dramática y acciones marcan el progreso la historia. En la construcción clásica es el eje de la historia, y ésta trata su recorrido dramático en pos de una meta que se resuelve positiva o negativamente en el **clímax**.

Pulido: reescritura final cuyo fin no es la obtención de una nueva versión sino potenciar el guión abordando aspectos menores susceptibles de mejora.

Punto de giro: sinónimo de **giro**.

"Recomendado": en guión, dictamen favorable en un **informe** o **coverage**, en el que el **lector** recomienda la obra para producción. En la mayoría de los casos implica que el guión pasa a una siguiente fase, en la que entrarán a juzgarlo ejecutivos de desarrollo o directamente los productores, según la estructura particular de la productora. También recibe el mismo nombre el dictamen a través del cual el lector recomienda la obra para la siguiente fase de un concurso o selección.

Registro de la propiedad intelectual: entidad oficial dónde el autor o autores deben inscribir su obra para hacer constar su condición. Es conveniente que en la página del título se haga constar que la obra está registrada (indicando libremente el número que se le asigne). El registro es necesario para acceder a diversas subvenciones y sirve para probar fecha de escritura en casos de plagio.

Relación entre personajes: características de la relación que existe entre dos personajes de la historia. Es uno de los parámetros del análisis de guión que da cuenta también de sus componentes psicológicos y afectivos, de la evolución que sufre tal relación a través de la historia, y de su coherencia, siempre desde ambos puntos de vista.

Ritmo: cadencia entre las escenas y planos de una película basado en la longitud que tienen unas y otros, sumado al efecto provocado por la información que se suministra en las escenas y que hace que progrese la historia. El ritmo es un factor clave en la forma en que el público percibirá la película. Y, al igual que en la música, se puede categorizar en ritmo lento, medio y rápido. Un análisis del ritmo requiere el examen a lo largo de la historia y observar si presenta o no coherencia. Más allá del guión, el ritmo queda influido

por el rodaje (cómo se ruedan los planos y cuantos planos se ruedan por unidad de tiempo), así como en montaje, que podrá alterar cuantos planos se incluyen por escena y podrá incidir en la duración de los mismos y la de las propias escenas.

Rótulo: texto que aparece en las películas para informar complementariamente sobre algún aspecto de la misma, como lugar y fecha de la acción (**títulos de transición**), traducciones de idiomas extranjeros (subtítulos), o nombre de las personas que han participado o contribuido en la producción (**títulos de crédito**).

Rótulo aparte: título de crédito de cabecera que tiene la propiedad de ser individual. El guionista puede pactar rótulo aparte para posicionarse como autor de la idea o argumento original y diferenciarse así de otros autores que hayan contribuido también en el guión y que merecen un rótulo conjunto como guionistas.

Script editor: editor de guiones

Scriptdoctor: doctor de guión

Secuencia: 1) conjunto de escenas que forman un núcleo o unidad de acción dramática. Una secuencia tiene su propia estructura, con establecimiento, desarrollo y desenlace, conteniendo una o más **escenas** que pueden cambiar de ubicación o temporalidad pero manteniendo el nexo común que las une entre sí (forman una unidad de acción dramática). Las persecuciones, el asalto a algún edificio (con escenas de interior y exterior), la preparación de unas oposiciones o exámenes, (con escenas de noche y día), son ejemplos de secuencias compuestas por diferentes escenas que mantienen una unidad de acción dramática. 2) Muchas veces, secuencia se utiliza como sinónimo de **escena**, como consecuencia de una confusión terminológica entre ambos conceptos, que se remonta al pasado; el uso lo ha convertido en error aceptado y normalizado, en detrimento de una más clara terminología (ver **escena**).

Serie de escenas: conjunto de escenas breves relacionadas que muestran momentos de varios sucesos, usualmente sin palabras, elegidos para describir un proceso dramático: un aprendizaje o entrenamiento, la evolución de una relación, el paso del tiempo, etc. Muchas veces van unidas a través de una misma música.

Serie de planos: sinónimo de **serie de escenas**.. A pesar de que en la serie de planos cada uno de ellos es una escena, a veces recibe este nombre alternativo debido a que cada escena de la serie no tiene más que un solo plano.

Set-up: 1) término inglés sinónimo de **planteamiento**. 2) Término inglés sinónimo de **antecedente**.

Sinopsis: Breve descripción o resumen del tema y argumento que trata la película. Con extensión de una a cuatro páginas, se escribe en presente de indicativo, con lenguaje conciso y sin diálogos. Incluye el desenlace.

Sinopsis de venta: sinopsis cuya función principal no es el resumen argumental sino el despertar el interés de una segunda parte en adquirir la obra. Para ello no se cierra el tercer acto y se dejan abiertos enigmas para despertar el interés.

Sobreimpresión: títulos sobre las imágenes de una escena, generalmente utilizados para indicar en qué lugar o en qué tiempo sucede.

Subargumento: sinónimo de **subtrama**..

Subtexto: significados que no se dicen con palabras pero que están implícitos en el contexto de la comunicación. Se trata de la comunicación no verbal, formada por emociones, actitudes, gestos, dobles significados y todos aquellos aspectos que, en el proceso de comunicativo, complementan a los elementos verbales dados por el texto. El subtexto crea un mundo que subyace por debajo de la superficie. Un buen guionista imprime de subtexto a su obra, si bien su ejecución final dependerá de si el director y los actores son fieles a él y tienen la habilidad para transmitirlo. Un buen “subtexto” enriquece enormemente una historia dramática y es común denominador de todas las grandes obras.

Subtrama: argumentos secundarios que forman parte de la obra y que complementan la historia principal y la enriquecen. Las subtramas se suelen resolver en el **clímax** o alrededor de éste y en la construcción clásica están ligadas de una forma integral a la **acción dramática** principal; sin embargo tienen su estructura propia, con planteamiento, desarrollo y desenlace. Si una subtrama es una historia incluida dentro de la principal pero no está ligada a ésta de forma integral, puede convertirse en una distracción y proporcionar un efecto contrario al deseado.

Software de guión: software creado para ayudar al guionista en sus tareas de formato o construcción de guiones.

Tema: 1) idea central sobre la que versa la historia. 2) materia esencial de un guión

Tempo: cadencia de una escena determinada por su nivel de actividad dentro de la misma, a diferencia del ritmo, que viene determinado por su longitud general y la de sus planos. El tempo se suele confundir con el **ritmo**, y, a menudo, se utiliza un término para hacer referencia al concepto que expresa el otro.

Ticking clock: expresión inglesa original para **contrarreloj**.

Título: 1) nombre que recibe el guión, usualmente en alusión al tema que trata, la acción que plasma o algún atributo de su protagonista. Al igual que el titular de una noticia o el título de un libro, el título del guión o de la película es un factor esencial para captar el interés inicial del lector o espectador expuesto a decenas de ellos. 2) Sinónimo de **título de crédito**. 3) Sinónimo de **rótulo**

Títulos de cabecera: **títulos de crédito** que aparecen al principio de la película. En guión, a veces se sugiere en qué lugar pueden salir los títulos de cabecera, especialmente si es entre escenas o integrados en las mismas.

Títulos de crédito: lista de las personas y entidades que han participado en la producción de la película, tanto artística como técnicamente, que aparecen al principio y al final de la misma. Al principio de la película se suelen listar los actores, técnicos y creativos principales que han trabajado en ella así como los cargos principales de la producción, y al final de la misma, se lista el resto. Los créditos del final reciben el nombre de **genéricos** y los del principio, **títulos de cabecera** o créditos de cabecera.

Títulos de transición: títulos que, a veces, van sobreimpuestos al principio de una escena, habitualmente indicando fecha y/o lugar, que suelen servir como elemento de transición entre la escena anterior y la presente.

Tono: carácter específico de la expresión o estilo de una historia, consecuencia del enfoque, atmósfera o clima que se le imprime.

Tormenta de ideas: creación de argumentos en grupo a través de un método consistente en que cada miembro deja caer una cascada libre de ideas sin autocensura, con la confianza de que éstas no serán juzgadas por los demás. El método sigue con una selección de las ideas que se consideran mejores o con más posibilidades entre todas las aportadas.

Trama: conjunto de sucesos engarzados unos con otros para hacer progresar la historia y llevarla finalmente a su conclusión.

Transformación del personaje: sinónimo de *arco de transformación*.

Transición: acción de pasar de una escena a la siguiente. Las transiciones se pueden efectuar directamente, a través de un corte, o se pueden efectuar a través de un efecto óptico determinado. El guionista ocasionalmente trabaja las transiciones buscando elementos comunes o discordantes entre escenas, ya sean visuales, emocionales, o de causa-efecto. Las más comunes son: **corte a** (corte directo), **disuelve a** o **encadena a** (disolvencia o encadenado) y **funde a** (fundido).

Tratamiento: exposición literaria del argumento de la historia, en forma similar a la novela corta pero siguiendo la pauta de las escenas que formarán la mencionada historia. Se narra en presente, no hay diálogos, sino descripciones de los personajes y acción, usualmente escena por escena, tal y como aparecerá en la película. Suele tener una extensión de 1/3 de las páginas que contiene un guión, pero pueden hacerse tratamientos más reducidos o más extensos.

Tratamiento secuenciado: *tratamiento* detallado y con los encabezados de escena. Es prácticamente un guión sin diálogos.

Unidad de opuestos: 1) Elemento dramático consistente en un factor de conexión entre protagonista y antagonista, que los hace irreconciliables entre sí, hasta que uno de ellos sucumba física, emocional o psicológicamente al otro. El factor de conexión es, o bien algo por lo que los dos luchan abiertamente (con motivaciones diferentes pero justificables dramáticamente), o bien algo por lo que el protagonista se halla entre “la espada y la pared” porque el antagonista controla el factor; el protagonista se halla en un dilema porque sólo puede liberarse si su antagonista sucumbe, pero esa unidad, es decir, el factor de conexión, lo hace especialmente difícil. La “unidad de opuestos” puede ser de muy diferentes índoles, pero es fundamental que contenga la imposibilidad de reconciliación entre las dos fuerzas oponentes, de forma que el conflicto sólo pueda resolverse en el clímax de la historia. La “unidad de opuestos” es una característica de todas las grandes obras.

2) Similitud que un determinado personaje tiene con sus oponentes. Normalmente, el reconocimiento de los puntos comunes con sus oponentes y el de las diferencias con sus aliados constituyen un factor de crecimiento del personaje que, de existir, suele sobrevenir en el tercer acto o en el punto de giro dramático que actúa de puente entre el segundo y tercer acto.

3) Características paradójicamente opuestas que posee un mismo personaje; vienen a ser las dos caras de la misma moneda (ej.: amor-odio, temor-valentía, cólera-paciencia, castidad-lujuria).

V.O.: siglas del término inglés Voice Over (voz sobreimpuesta), que se utiliza para indicar que la voz sobreimpuesta que se oye no procede de la expresión verbal de un personaje, presente o próximo a la escena. Entre ellas podemos incluir la voz del narrador en un documental o en una historia de ficción, las voces imaginarias, las voces sobrenaturales o la expresión de pensamientos de un personaje, las lecturas de rótulos o textos

sobreimpuestos que puedan aparecer en pantalla, las voces que pertenecen a la escena previa o posterior pero que se perciben en la escena presente (ya sea como efecto de transición, o en conversaciones telefónicas intercaladas), y las que salen del habla de un personaje mientras en pantalla se plasman imágenes distintas a él (ya sea que veamos su continente -vehículo, edificio...-, flashes de imágenes o recuerdos. La gran diferencia de V.O. con **O.S.** y **O.C.** es que en los dos últimos casos la voz no oída proviene de un espacio cercano (ya sea la localización de la propia escena o un espacio contiguo a ella) mientras que en el Voice Over no existe la relación de contigüidad. En los países latinos se suele resumir todo con el término **OFF**, englobando V.O., O.S. y O.C.

Versión: guión completo en un momento determinado durante el proceso creativo. Se pone el número de versión para diferenciar con anteriores o posteriores reescrituras o pulidos. Usualmente el autor trabaja varias versiones antes de entregarlo a una productora, pero ese dato no se incluye en la página de título. Cuando el guión es asumido por la productora, la versión entregada cuenta como la versión 1, independientemente de las que el autor haya hecho por su cuenta durante el periodo anterior; las nuevas reescrituras a partir de entonces, serán sucesivas versiones, que sí se verán reflejadas en la página de título como Versión 2, Versión 3, etc.

Voz: Término para diferenciar el diálogo pronunciado por el personaje de las voces en off. Las voces o diálogo en off pueden expresar pensamiento de los personajes, narración, diálogos pronunciados fuera de cuadro de imagen o en espacios contiguos, voces electrónicas o mecánicas como las propias de teléfono o radios, y otro tipo de voces sobreimpuestas. Si bien los países de habla inglesa diferencian entre los diferentes tipos de voces en off dependiendo de si son diálogos pronunciados fuera de cuadro o pantalla (**O.C.** – off-camera / **O.S.** – off.screen) o si son voces sobreimpuestas (**V.O.** – Voice Over), en los países latinos no suele existir terminología para marcar tal diferenciación.

Voz sobreimpuesta: sinónimo del término técnico **V.O.**