

RELACI3N DE TERMINOS DE USO COM3N en el ejercicio de la profesi3n de guionista

NOTA PREVIA SOBRE LA CONDICI3N DE AUTOR

Debe ser considerado autor, aquel quien/es presenta/n una idea inicial desarrollada para cualquier tipo de producci3n. El desarrollo debe contener como m3nimo: IDEA, MEMORIA DEL PROYECTO Y SINOPSIS

Habiendo constatado que cierto n3mero de conflictos podr3an nacer de divergencias de interpretaci3n de una terminolog3a de uso corriente, se conviene en acordar las definiciones que siguen, diferenciadas seg3n sea el producto resultante CINE, FICCI3N PARA TELEVISI3N o PROGRAMA DE NO FICCI3N PARA TELEVISI3N.

1. CINE

GUIONISTA:

Es guionista aquel que escribe alguna o todas las fases de redacci3n de un gui3n: story line, sinopsis o argumento, tratamiento, tratamiento secuenciado y gui3n literario (en cualquiera de sus versiones o reescrituras).

ENCARGO:

A veces el guionista se pone a trabajar a partir de las directrices que recibe de un productor o director. Ser3a lo que denominar3amos "encargo".

Estas directrices no se podr3an considerar parte del gui3n y, por lo tanto, aquel que las haya dado no se podr3a considerar ni coguionista ni coautor de la pel3cula.

IDEA O STORY LINE:

Es un argumento dram3tico completo que sintetiza planteamiento, nudo y desenlace en un p3rrafo. Un story line debe responder a preguntas como ¿Qui3n es el protagonista? ¿Qu3 busca? ¿Qu3 problemas encuentra en su b3squeda? ¿C3mo termina la historia?

SINOPSIS:

La sinopsis es un breve resumen del argumento de un gui3n. La extensi3n de la sinopsis acostumbra a ser entre dos y cinco p3ginas para un largometraje. La sinopsis es un relato que debe entrever el orden estructural del futuro gui3n.

TRATAMIENTO:

Un tratamiento es un resumen del argumento en forma de relato todav3a m3s detallado y amplio que la sinopsis. Su extensi3n var3a entre las treinta y las cincuenta p3ginas para un

largometraje. Como la sinopsis, el relato del tratamiento debe entrever el orden estructural del futuro gui3n.

TRATAMIENTO SECUENCIADO o ESCALETA:

El tratamiento secuenciado o escaleta es una guía que crea la historia y desarrolla su estructura a partir de la escritura resumida de lo que acontece en cada una de las secuencias que componen la película. Cada secuencia debe indicar el número de ésta, si es interior o exterior, el momento del día y el set donde se desarrolla. Cada secuencia debe describir de forma detallada la acción dramática que desarrolla. No debe incluir diálogos a no ser que sea estrictamente necesario para poderla comprender.

GUI3N LITERARIO:

Un gui3n es un texto que desarrolla los actos y nudos dramáticos de una historia a partir de la escritura en secuencias – unidades de acción dramática determinadas por un criterio de localización espacial o de unidad temporal. En un gui3n literario podemos leer todo lo que acontecerá en la película (descripciones de sets y personajes, narración de la acción que se produce en cada secuencia, diálogos, etc.)

REESCRITURA Y RETOQUES:

La reescritura es una nueva escritura que resulta de un cambio importante de orientación del proyecto, que comporta modificaciones substanciales de la escritura dramática, de la caracterización y o/de los comportamientos de los personajes.

Los retoques consisten en modificaciones no sustanciales, relativas a los personajes, la acción, los diálogos, que no cambian la estructura del gui3n.

2. FICCIÓN PARA TELEVISIÓN (Series de todo tipo)

IDEA:

Frase que sintetiza el argumento de una serie, o concepto de la serie sin tratamiento guionístico, y por lo tanto no registrable en registro de la propiedad intelectual. Se recomienda pasarla al menos a sinopsis o biblia para poder registrarla. Recoge el punto de partida de la propuesta de serie.

MEMORIA DEL PROYECTO:

a) Documento de presentación del proyecto a productoras o televisiones que varía en función del grado de desarrollo en el que se encuentre el proyecto. Normalmente incluye: story-line, sinopsis o argumento, memoria de intenciones, personajes, curriculum.

b) Memoria de intenciones: texto en el que el guionista explica el porqué de la serie, los elementos claves, el tono, los referentes; en definitiva lo que haga falta para que otra persona pueda hacerse una idea de cómo quedaría la serie una vez terminada.

En la memoria de producción se debe añadir: casting tentativo, presupuesto, plan de rodaje, plan de financiación, plan de comercialización. Pero la elaboración de estos documentos corresponde al productor del proyecto.

STORY LINE:

Resume en un parrafo de cinco lineas como m3ximo el argumento de la serie, incluyendo el conflicto y su resoluci3n.

En muchos pa3ses es sin3nimo de idea, y se pide una o dos frases solamente. Est3 entre la idea y la sinopsis.

SINOPSIS:

Resumen del argumento que puede extenderse desde una p3gina (sinopsis corta) a tres p3ginas (sinopsis larga).

BIBLIA:

Nombre del libreto que contiene toda la informaci3n respecto de los personajes y el desarrollo de las tramas principales y secundarias desde el primer al 3ltimo cap3tulo previsto en la guionizaci3n de toda clase de serie. Es el documento en el que se basan los dem3s guionistas (escaletistas y dialoguistas) para hacer su trabajo. Suele ser elaborado por los argumentistas. Conviene que est3 el gui3n de cap3tulo piloto pero no es obligatorio.

GUI3N DE CAPITULO PILOTO:

Gui3n que marca las pautas a seguir. Es el modelo para los dem3s cap3tulos en cuanto a estructura y tono. Suele ser conveniente que lo escriban los creadores de la serie.

GUI3N:

Texto literario a partir del que trabajan los dem3s componentes del equipo de la serie. Resultado final del trabajo de argumentista, escaletista, y dialoguista. Se extensi3n suele ser de 25 a 35 p3ginas para episodios de media hora; 55 a 65 p3ginas para episodios de una hora. En Espa3a muchas series suelen tener cap3tulos de 70 minutos o m3s por lo que el gui3n puede extenderse hasta las 80 p3ginas o m3s.

ESCALETA o TRATAMIENTO SECUENCIADO:

Esquema estructural de un gui3n de una serie que consta del encabezamiento de cada secuencia y de una s3ntesis de lo que acontece en 3sta. La extensi3n de la s3ntesis depende del tipo de serie (en sitcom suele estar m3s detallada), as3 como de la forma de trabajo que pacten los guionistas.

DI3LOGOS:

Texto que dicen los personajes. El di3logo sirve para dar informaci3n de la trama o para caracterizar a los personajes.

BIBLIA DE CONTINUIDAD:

Documento que recoge lo acontecido en todos los cap3tulos. Es de especial inter3s en las series de larga duraci3n (varias temporadas) para no repetir tramas o situaciones. Sirve como elemento de consulta, asi como para poner al d3a a nuevos guionistas que se unen al equipo.

REESCRITURA:

Escritura de una nueva versi3n del gui3n a partir de un gui3n ya existente, (primera versi3n o siguientes versiones). Al terminar el guionista una versi3n del gui3n, 3sta puede ser le3da por distintas personas: editor de gui3n, productor, responsable de contenidos de canal de televisi3n, analista de gui3n, etc. que expresan su opini3n escribiendo notas, base de la reescritura del guionista. Lo normal es escribir una o dos versiones, y si hiciera falta reescribir m3s se suele ocupar el editor de gui3n.

3. PROGRAMA DE NO FICCI3N PARA TELEVISI3N (Todo tipo de programa de flujo menos los dependiente de los departamentos de informativos)

CREACION FORMATO o IDEA:

Crear un programa de entretenimiento que no exista anteriormente. Implica la creaci3n del concepto de programa, su g3nero, sus secciones, y el desarrollo de las mismas, as3 como una propuesta de los conductores.

MEMORIA DEL PROYECTO:

Realizaci3n dossier y, posterior o simult3neamente a la creaci3n del proyecto, escritura una escaleta desarrollada de un programa piloto.

GUION DE PROGRAMA PILOTO:

Suelen solicitar, junto al dossier, un ejemplo en formato de escaleta t3cnica y tratamiento de gui3n literario. Otros solicitan, ya en plena preproducci3n, un gui3n completo del primer programa. (Son requerimientos de la cadena)

ESCALETA:

Esquema de las acciones a llevar a cabo. Dentro de este apartado podr3amos incluir la invenci3n de elementos para dinamizar y entretener en las introducciones, presentaciones o apariciones de los personajes en plat3. Es tarea del guionista crearlas, y luego, una vez aprobadas, redactarlo con detalle.

Ordenamiento de los elementos del programa. En ocasiones con el director-a, en otras ocasiones, en solitario.

GUION:

Transcripci3n del texto del o de los presentadores, actores y/o figurantes-colaboradores. Incluye: saludos, presentaciones, pasos de continuidad, pasos a video, entrevistas, gag, sketches, mon3logos, despedidas.

REESCRITURAS:

El guionista de no ficci3n puede llegar a variar su gui3n hasta 7 u 8 veces, dependiendo de si es en directo o grabado. La cantidad de reescrituras se basa, en condiciones de operatividad normal, en la variaci3n de invitados y otros elementos aleatorios que puedan modificar el planteamiento del programa.

4. A MAYORES EXISTEN OTROS TERMINOS QUE SON COMUNES A LOS TRES TIPOS DE PRODUCCI3N Y QUE PUEDEN NECESITARSE O NO SEG3N EL TIPO DE PRODUCCI3N

SKETCH:

Breve situaci3n dram3tica, con personajes, di3logos y descripci3n de acci3n, por lo general de una sola secuencia, aunque puede tener m3s. Suele ser de car3cter c3mico aun que esto no es imperativo. La duraci3n var3a pero no debe superar los diez minutos.

GAG:

Situación visual o verbal de duración breve, por lo general un minuto, que suele tener carácter cómico.

5. OTRO TÉRMINO IMPORTANTE A TENER EN CUENTA ES:

OPCIÓN DE COMPRA:

Cuando a un guionista un productor o canal de tv, le compra la posibilidad de producir un guión, o una idea (esta puede estar desarrollada con memoria de proyecto, store line, sinopsis, tratamiento, o no) sin que todavía el comprador tenga definitivamente resuelta la producción. La opción de compra se establece por un periodo de tiempo acordado entre ambas parte, y el guionista está obligado a no vender esa idea o guión a un tercero durante ese tiempo, el productor o canal de tv está obligado a comprar definitivamente el guión o idea en caso de cerrar la producción. Por la opción de compra se establecerá un pago al guionista acordado entre ambas partes, y en las cláusulas contractuales ya se establecerá un pago en caso de compra definitiva que será a mayores de lo pagado por la opción. Pasado el periodo de tiempo estipulado en la opción de compra sin que el productor o canal de Tv hicieran la compra definitiva, el guionista vuelve a tener todos los derechos sobre su guión o idea.

6. TAMBIEN SE DEBEN DEFINIR LAS FUNCIONES DE LOS GUIONISTAS:

GUIONISTA:

El profesional con capacidad para escribir de forma integra un guión de una producción audiovisual.

El guionista también debe ser el responsable de escribir todos los documentos previos a la elaboración definitiva del guión: idea memoria de proyecto, store line, sinopsis, tratamiento y tratamiento secuenciado, si en la producción estos documentos son necesarios.

EDITOR DE GUIÓN:

En una producción audiovisual en la que trabajan varios guionistas de forma independiente, el editor de guión es la persona que los coordina para que el trabajo tenga coherencia unitaria y ejerce como jefe de todo el equipo de guionista, velando por que los guiones se ajusten a lo establecido en la Biblia de la producción o en la Memoria del proyecto según sea el caso.

ESCALETISTA:

Es el profesional con la capacidad para escribir la escaleta de una producción, siendo esta una relación ordenada de todos los puntos que debe incluir el guión en caso de programa de no ficción, o de las secuencias de una producción de ficción.

Los puntos o secuencias de la escaleta no estarán desarrollados pero si deben contener la información necesaria para su posterior desarrollo al convertirla en guión.

DIALOGUISTA:

Es el profesional con la capacidad para escribir los diálogos de una producción de ficción o las intervenciones de presentadores y personajes en una producción de no ficción.

GUIONISTA DE GAG:

Es el profesional especializado en la escritura de gag.

GUIONISTA DE SKETCH:

Es el profesional especializado en la escritura de sketch.

ANALISTA:

Es un profesional que estudia y analiza un gui3n escrito por un guionista para elaborar un informe sobre el gui3n. Este informe puede ser para varios fines:

- a) Detectar los posibles errores en la escritura del gui3n
- b) Detectar el grado de adecuaci3n del gui3n al proyecto inicial
- c) Detectar las posibilidades de comercializaci3n del gui3n
- d) Detectar las posibilidades de 3xito de una producci3n.

En funci3n de estos informes se establecer3 la necesidad o no de que el guionista realice reescrituras del gui3n.

Es importante tener en cuenta que un analista nunca es considerado guionista del gui3n que analiza, ya que el solo detecta problemas y sugiere soluciones, pero nunca reescribe el gui3n, esto solo compete la guionista.