

# El papel del guion en las narrativas audiovisuales inmersivas en formato 360°



Verónica María Marín Cienfuegos  
[veronicamarincienfuegos@gmail.com](mailto:veronicamarincienfuegos@gmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5084-8649>  
Universidad Autónoma de Aguascalientes

## Resumen

---

El presente artículo aborda la problemática a la que se enfrenta el cine inmersivo 360° para ser guionizado, puesto que todavía no existe un modelo de guion para su producción. Partiendo del formato tradicional de guion, se hace una comparativa con la narrativa 360° y sus posibilidades e implicaciones con el lenguaje cinematográfico.

## Abstract

---

This article addresses the problems faced by 360° immersive cinema to be scripted, since there is still no script model for its production. Starting from the traditional script format, a comparison is made with the 360° narrative and its possibilities and implications with the cinematographic language.

## Palabras clave

Guion cinematográfico, cine inmersivo, cine 360°, nuevas narrativas.

El guion literario es “un texto-narrativo descriptivo, escrito con vistas a su rodaje, o más exactamente a convertirse en filme”<sup>1</sup>. El guionista es responsable de la escritura de un guion literario. Se hace la aclaración puesto que existen guiones cinematográficos técnicos y de producción que tienen diferentes características al guion literario.

La realización de una película es un trabajo que se hace en conjunto, en donde el productor juega un papel muy importante, “se localiza en el escalafón más alto y tiene la responsabilidad de los aspectos financieros, técnicos y artísticos de la realización de la obra”<sup>2</sup>, es quien elige al director y guionista de la película, es responsable de economizar recursos durante la producción y toma en cuenta que “muchas de las prácticas de producción de Hollywood derivan de una tensión en las prácticas económicas: un movimiento hacia la estandarización del producto para obtener una producción en serie económica y eficiente”.<sup>3</sup> Esa estandarización incluye, por supuesto al guion cinematográfico.

Hollywood implanta un instrumento de estructuración narrativa y de control fílmico que se basa en la división de las tareas. Se sabe que

el guion comenzó a partir de 1912, cuando Thomas Harper Ince, el primer gran productor que introduce las más modernas técnicas de producción, exigió a sus directores unas normas en las que se imponía el guion perfeccionista, elaborado hasta el detalle. Así se fue imponiendo el guion y ganando prestigio el trabajo de los guionistas.<sup>4</sup>

El modelo hollywoodense se fue modificando a la par que el cine fue cambiando y estableciendo nuevas exigencias. Al principio, las filmaciones no contaban con un guion, el director filmaba de memoria el argumento de la película que se iba construyendo entre varias personas. Con el paso del tiempo, los productores, se dieron cuenta de que el material para filmar era costoso y se desperdiciaba mucho en la improvisación, así que comenzaron a buscar

---

<sup>1</sup> Francis Vanoye, *Guiones modelo y modelos de guion* (Barcelona, Paidós Comunicación, 1996), 14.

<sup>2</sup> Carlos Taibo, *Manual básico de producción cinematográfica* (Ciudad de México: Instituto Mexicano de Cinematografía, 2011), 18

<sup>3</sup> David Bordwell, *El cine clásico de Hollywood* (Barcelona: Paidós Comunicación, 1985), 98.

<sup>4</sup> Enrique Martínez-Salanova, “La historia del guion”, en *Cine y educación*. 13 de marzo de 2019, <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionhistoria.htm>

quién escribiera en función de la cantidad de metraje,<sup>5</sup> de cinta cinematográfica con la que contaban.

Los guionistas empezaron a pensar en la continuidad de las imágenes, y a construir con ellas una línea narrativa en donde una escena era causa de otra. En el tiempo del cine mudo, se encargaban de intercalar los intertítulos explicativos en momentos específicos, para no perder esa continuidad. Así, el cine comenzó a estandarizar sus prácticas para ir consolidándose como industria. En 1909 se comenzó a contratar escritores que cumplían con la tarea exclusiva y específica de hacer guiones, más o menos al mismo tiempo se introdujeron los manuales para seguir un modelo.

Poco a poco los guiones fueron obedeciendo a las reglas impuestas, sólo se fueron modificando a la par que el cine lo hacía, a merced de la industria. Para 1915 el lenguaje cinematográfico había evolucionado “conforme el espectador primitivo se centró respecto a la escena cinematográfica, el lenguaje cinematográfico se hizo más alusivo y los intertítulos pasaron a ocuparse de los diálogos.”<sup>6</sup> El guion fue transformándose según las necesidades de la filmación, en este proceso el trabajo que se hacía en grupo, o en partes, se fue convirtiendo en el trabajo del guionista, quien debía pasar del argumento a la forma técnica.

Con la aparición del sonido en el cine, nace el dialoguista. El trabajo del guion cada vez es más amplio, por lo que se va convirtiendo no sólo en un objeto sino en un proceso, “se convirtió en algo más que un mecanismo para evaluar previamente la calidad: se convirtió en el anteproyecto a partir del que se organizaba el resto del trabajo”<sup>7</sup> y hasta la fecha ese es el papel del guion en la industria cinematográfica.

---

<sup>5</sup> La noción de metraje es utilizada para clasificar los filmes según la longitud física de los registros, incluso cuando se utilizan soportes digitales o nuevos soportes emergentes, tales como los discos duros, que introducen ambigüedades en las clasificaciones existentes de los filmes según su duración (en minutos).

La "Agencia del cortometraje" clasifica los filmes de la siguiente manera: Cortometrajes : duración inferior a 30 minutos, o sea un máximo de 1600 metros en 35 mm a 24 imágenes por segundo. Mediometrajes : duración de 30 a 60 minutos, o sea un medio superior e inferior a 1600 metros en 35 mm a 24 imágenes por segundo. Largometrajes : metraje superior a 60 minutos, o sea un mínimo superior a 1600 metros en 35 mm a 24 imágenes por segundo.

<sup>6</sup> Javier López, *Teoría del guion cinematográfico* (Madrid: Síntesis, 2009), 18.

<sup>7</sup> Bordwell, *Op. cit.*, 105.

Como ya se ha visto, desde sus inicios, el guion cinematográfico se ha modificado y ha sido condicionado por las necesidades de la industria, ha cambiado su forma a su servicio, pero ¿qué sucede con el formato inmersivo con respecto al texto antes de la imagen?

Se entiende por cine VR aquel que permite al espectador disfrutar una película con 360° de perspectiva, pudiendo rotar sobre sí mismo para cambiar su punto de vista, e incluso subir o bajar la cabeza ligeramente”<sup>8</sup>

En el cine inmersivo de ficción o cine 360°, el espectador puede decidir hacia dónde ver y, por lo tanto, participa de la película de manera activa, sus sentidos están más despiertos, está inmerso en las imágenes y la narrativa, ya como protagonista o como partícipe de ésta. La decisión de la mirada modifica por completo la manera de ver cine y, por lo tanto, modifica también la manera de escribir cine. Centrarse en el polo estético lleva a pensar que con el cine inmersivo el lenguaje cinematográfico cambia, que no se puede pensar en encuadre. Surge la pregunta de qué papel juega el espectador dentro de estos formatos y si éste debe ser considerado de modo distinto al tradicional al momento de la escritura.

Luego de esto surge la curiosidad por indagar cuál es el papel del guion y del guionista dentro de estas narrativas, cómo sería un guion escrito en formato 360°, uno que cumpla las mismas funciones que el texto cinematográfico tradicional, que facilite la producción y que contenga la película en texto, para ser una guía durante la filmación. Es decir, cómo debe ser ese formato, ese contenido y a qué necesidades debe responder, además, qué debe saber un escritor cinematográfico para poder escribir cine inmersivo en formato 360°.

En un guion para cine de pantalla, el uso de imágenes se hace de modo concreto, dichas imágenes son descritas a través de la palabra tal como se pretende que se vean en la pantalla. Si bien está escrito con palabras, su fin es el de generar lenguaje cinematográfico:

El cine maneja un lenguaje especial, que lo construye a través de sus técnicas, movimientos de cámara, diferenciación de planos respecto del objeto, utilización de luz, fundidos, sobreimpresiones, etcétera. Todos se utilizan y cobran sentido en el montaje. Si bien no es fundamental examinar con detalle cada una de estas técnicas, es necesario hacer notar el carácter revolucionario que encierran. El cine, recurriendo a estas técnicas, logra crear un tiempo cinematográfico que construye con

---

<sup>8</sup> José Menéndez, David Jiménez, *Creatividad inmersiva, inmersividad creativa. Tendencias digitales para la cultura* (Anuario A/CE de Cultura Digital, 2018), 30.

fragmentos temporales, según un ritmo particular que no es el de la acción, sino el de las imágenes de la acción”.<sup>9</sup>

Ese lenguaje, aunque no de modo explícito, está contenido en el guion, este texto da idea de cuáles serán los planos y los movimientos de cámara al igual que el ritmo y tiempo. En la actualidad las imágenes invaden la vida diaria. En México durante el 2010<sup>10</sup> el 75% de la población dijo haber ido alguna vez al cine, de ese porcentaje el 98% no estudiaba una carrera que tuviera que ver con el séptimo arte. En el 2014 el 80.1% de la población dijo haber asistido por lo menos una vez al cine. Es decir que, la mayoría de las personas han estado frente al lenguaje cinematográfico incluso sin asistir al recinto, pues en casa los programas predilectos de los mexicanos en la TV abierta son los noticiarios con un 56%, las telenovelas con 47%, las películas con 42%, las series con 29% y los deportes con 28%, según los datos del IFT. Esto significa que se encuentran permanentemente recibiendo lenguaje audiovisual.<sup>11</sup>

Sabemos que las imágenes permiten seleccionar qué y cómo queremos que la mirada entienda una situación, idea o evocación. Las imágenes permiten el juego de la descontextualización (seleccionar, fragmentar o tomar decisiones en la gestión de esa mirada) para enfocar o desenfocar lo que sabemos de las cosas desde nuestro patrimonio de percepciones.<sup>12</sup>

Dicha fragmentación es el lenguaje cinematográfico, Broitman lo explica como un código secundario que construye el receptor y que incluye sus expectativas concretas, dadas por circunstancias sociales y biográficas que condicionarán sus interpretaciones limitadas por el momento y sociedad en que vive.<sup>13</sup>

La cámara está puesta en un lugar desde el que está observando y desde ese lugar se decide entonces, qué tanto va a observar también el espectador. La cámara cambiará de posición ya sea moviéndose o haciendo cortes, generando una relación entre imágenes que irán constituyendo un relato. Esta puesta de

---

<sup>9</sup> Paola Peña, Memoria, cine y modernidad: una propuesta crítica para aproximarse al pasado, (Polis, 2012), 134.

<sup>10</sup> Encuesta Nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales 2010, Conaculta, p. 3.

<sup>11</sup> Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales en Radio, Televisión e Internet 2014, IFT.

<sup>12</sup> Javier Molina, “Imagen- palabra: palabra: texto visual o imagen textual,” *Actas del Congreso Iberoamericano de las Lenguas en la Educación: las lenguas en la educación, cine, literatura, redes y nuevas tecnologías*, (2012), 98.

<sup>13</sup> Ana Broitman, “La Estética de la Recepción. Bases teóricas para el análisis de las prácticas lectoras y otros consumos culturales,” *III Jornadas de Investigación en Edición, Cultura y Comunicación*, (FILO:UBA, 2015), 46.

la cámara, sus movimientos y encuadres son escritos por el guionista construyendo imágenes en el guion a través de la palabra.

A partir de David Wark Griffith, el cine se convierte en un lenguaje, donde el montaje juega con las diversas posibilidades del plano en una estructura con sentido cinematográfico, utilizando los planos, desde el más cercano hasta el más general. El estadounidense, es considerado el fundador del lenguaje cinematográfico.<sup>14</sup> El lenguaje cinematográfico no sólo juega con los encuadres sino también con el tiempo.

En la actualidad el cine se ha trasladado a otros formatos, la experimentación audiovisual ha ido en aumento, lo inmersivo en el cine es un ideal que siempre ha existido, sin embargo, se daba en el discurso y a través de la empatía generada con el espectador.

Hoy, el cine se vale de diversas tecnologías para la total inmersión durante la experiencia que ofrece. Se han desarrollado tecnologías inmersivas, término que se refiere a aquellas en las que el usuario se sumerge en un entorno que puede ser real o ficticio a través de herramientas como dispositivos electrónicos, cascos, lentes, guantes, auriculares y cintas omnidireccionales, producto de los avances electrónicos y de tecnologías informáticas. La tridimensionalidad en el cine comienza en la década de los cincuenta, aunque no logra gran relevancia debido a razones económicas, estilísticas y narrativas. El cine inmersivo se encuentra en un estadio inicial en el que destacan los videojuegos, la publicidad, los reportajes y los documentales.

Se puede decir que la realidad virtual como se conoce hoy arranca en 2010, cuando Palmer Luckey concibe el primer prototipo de casco, que evolucionaría, posteriormente, en el modelo Oculus Rift. Diferentes empresas y modelos han surgido después, basados en el mismo principio: un casco que controla la visión de cada ojo y ofrece sensación de tridimensionalidad.

Si hasta la fecha el guion se ha transformado a la par que el cine lo ha hecho, resulta una obviedad que deba ahora responder a las necesidades que las nuevas tecnologías utilizadas en el cine exigen. Por lo tanto, surge la necesidad de cuestionar la escritura cinematográfica en función de las nuevas tecnologías que ofrecen posibilidades diversas con respecto al punto de vista del sujeto inmerso en esa realidad.

---

<sup>14</sup>Lourdes Pérez, *Cine y literatura, entre la realidad y la imaginación* (Quito: Abya-Yala, 2001), 48.

El cine inmersivo se encuentra en un momento de descubrimientos, es interesante mirarlo desde todas las perspectivas, incluida la etapa de preproducción que contempla al guion. La escritura cinematográfica previa a la filmación evita problemas durante la producción, ayuda a economizar recursos y tiempo. Parece pertinente analizar las posibilidades del guion con respecto a estas narrativas.

Si bien parece ser que el cine de pantalla seguirá existiendo, es verdad que ahora convive con otros formatos y resulta necesario, para los guionistas, cuestionarse acerca de su papel dentro de las producciones de cine inmersivo, e indagar de qué modo se modifica la escritura al pensar en el sujeto inmerso en la realidad virtual que ya no es una pantalla sino 360° a su alrededor.

El cine inmersivo en formato 360° requiere un nuevo instrumento para su guionización basado en un replanteamiento del lenguaje cinematográfico, alejado del encuadre de pantalla. Por lo tanto, resulta necesario identificar qué papel juega el espectador en el cine inmersivo y cómo afecta a la escritura del guion, distinguir las diferencias relevantes entre el cine inmersivo y el cine de pantalla. Comparar el lenguaje audiovisual utilizado en el cine de pantalla y en el cine inmersivo 360°.

El cine de pantalla se vive en un espacio rectangular que el productor decide encuadrar: la pantalla. Sitio por el que el usuario puede transitar la mirada, pero que está previamente delimitado. Si bien el cine inmersivo sitúa la cámara en un punto que el productor decide, y tiene también ciertas limitaciones; el formato de 360° abre las posibilidades al espectador para que decida qué mirar. Esa decisión implica que deje fuera gran cantidad de información visual puesta a su disposición. Hasta este momento el cine inmersivo ha explorado narrativas documentales que invitan a vivir una experiencia espacial, recorridos de lugares que pueden ser visitados sin necesidad de trasladarse al espacio. Esto no exige que el usuario haga relaciones para entender una narrativa, ya que el objetivo es estar inmerso en un espacio y experimentar esa estancia, pero poco se ha experimentado con respecto al cine narrativo de ficción, que sí exige esta organización que permita relacionar.

El cine inmersivo ha transitado su camino de lo documental a lo ficcional, de ser una experiencia espacial a una de narrar historias. Ante esto, los productores de contenidos inmersivos se han preocupado por atraer la atención de los espectadores para poder guiarles dentro de esas posibilidades.

El usuario del cine inmersivo se coloca los visores y los auriculares que son personales, toma decisiones durante el visionado del material audiovisual, que condicionan la manera en que vivirá la experiencia completa de la película. Ante las posibilidades a su alrededor, puede ver o no ver lo que al realizador le interesa que vea. El realizador tiene a su alcance diversas herramientas para guiarlo hacia lo que le interesa mostrar, entre ellas el sonido que cobra relevancia narrativa, la iluminación también puede servir para llevar al espectador. Por otro lado, las acciones y diálogos de los personajes. Esto nos indica que el guionista debería tomar en cuenta lo anterior para escribir, además de no olvidar los 360°, mismos que podría dividir en partes para la escritura. Este ejercicio exige un nuevo formato ya que el que existe hasta este momento no es suficiente. Hasta ahora se han hecho adaptaciones del formato ya mencionado para ser aplicado a las nuevas narrativas inmersivas. Dicho formato no atiende las necesidades de la producción audiovisual en 360°.

El panorama del cine inmersivo se encuentra en un momento de búsqueda y exploración de un lenguaje audiovisual, al mismo tiempo busca un espacio donde ser exhibido. Si bien este momento es temprano para hacer una propuesta de formato, es pertinente plantear la necesidad de que éste exista.

### **Bibliografía y referencias:**

- Bordwell, David. *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1985.
- Broitman, Ana. “La Estética de la Recepción. Bases teóricas para el análisis de las prácticas lectoras y otros consumos culturales”. En *Actas de las III Jornadas de Investigación en Edición, Cultura y Comunicación* editado por Casanovas, I., Gómez, M. G. y Rico, E. J., 43-52. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires.
- López, Javier. *Teoría del guion cinematográfico*. Madrid: Síntesis, 2009.
- Talbo, Carlos. *Manual básico de producción cinematográfica*. Ciudad de México: Instituto Mexicano de Cinematografía, 2011.
- Peña, Paola. “Memoria, cine y modernidad: una propuesta crítica para aproximarse al pasado.” *Polis* 8, núm. 1 (2012): 115-142

Martínez-Salanova, Enrique. “La historia del guion.” *Cine y educación*. 13 de  
marzo de 2019,  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionhistoria.htm>

Molina, Javier. “Imagen- palabra: palabra: texto visual o imagen textual,” *Actas  
del Congreso Iberoamericano de las Lenguas en la Educación: las  
lenguas en la educación, cine, literatura, redes y nuevas tecnologías*,  
(2012): 98.

Pérez, Lourdes. *Cine y literatura, entre la realidad y la imaginación*. Quito:  
Abya-Yala, 2001.

Vanoye, Francis. *Guiones modelo y modelos del guion*. Barcelona: Paidós,  
1996.