

Lengua y Literatura 4^o

Formación General del Ciclo Orientado

La adaptación: de la literatura al cine

Serie PROFUNDIZACIÓN · NES



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

SUBSECRETARIO DE CIUDAD INTELIGENTE Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

DIRECTORA GENERAL DE EDUCACIÓN DIGITAL

Mercedes Werner

GERENTE OPERATIVO DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Roberto Tassi

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología (SSPECT)

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Javier Simón

Equipo de generalistas de Nivel Secundario: Bettina Bregman (coordinación), Cecilia Bernardi, Ana Campelo, Cecilia García, Julieta Jakubowicz, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

Especialistas: Jimena Dib (coordinación), Mariana D'Agostino, Melania Stucchi

Subsecretaría de Ciudad Inteligente y Tecnología Educativa (SSCITE)

Dirección General de Educación Digital (DGED)

Gerencia Operativa de Tecnología e Innovación Educativa (INTEC)

Roberto Tassi

Especialistas de Educación Digital: Julia Campos (coordinación), María Lucía Oberst

Equipo Editorial de Materiales Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general de Contenidos Digitales: Silvia Saucedo

Colaboración y gestión de Contenidos Digitales: Manuela Luzzani Ovide

Edición y corrección: María Laura Cianciolo

Corrección de estilo: Vanina Barbeito, Ana Premuzic

Diseño gráfico y desarrollo digital: Alejandra Mosconi

Asistente editorial: Leticia Lobato

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Lengua y Literatura. La adaptación: de la literatura al cine. 4 año. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2019.
Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-673-550-6

1. Educación Secundaria. 2. Literatura. 3. Cine. I. Título
CDD 807.12

ISBN 978-987-673-550-6

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implican, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

La mención de empresas o productos de fabricantes en particular, estén o no patentados, no implica que el Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires los apruebe o recomiende de preferencia a otros de naturaleza similar que no se mencionan.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 1 de noviembre de 2019.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2019. Holmberg 2548/96, 2.º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2019 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Presentación

La serie Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza que ponen en juego los contenidos (conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes) definidos en el *Diseño Curricular* de la Formación General y la Formación Específica del Ciclo Orientado del Bachillerato de la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en el marco de la Resolución N.º 321/MEGC/2015. Estos materiales despliegan, además, nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

Las propuestas de esta serie se corresponden, por otra parte, con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en el documento *Orientaciones para la Organización Pedagógica e Institucional de la Educación Obligatoria*, aprobado por la Resolución CFE N.º 93/09, que establece el propósito de fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. A esta norma, actualmente vigente y retomada a nivel federal por la “Secundaria 2030”, se agrega el documento *MOA - Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina*, aprobado por la Resolución CFE N.º 330/17, que plantea la necesidad de instalar distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo docente y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje. Se promueven también diversas modalidades de organización institucional, un uso flexible de los espacios y de los tiempos y nuevas formas de agrupamiento de las y los estudiantes, que se traduzcan en talleres, proyectos, articulación entre materias, experiencias formativas y debates, entre otras actividades, en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para la población joven.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda el nivel secundario para lograr incluir al conjunto de estudiantes, y promover los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Si bien se ha recorrido un importante camino en este sentido, es indispensable profundizar, extender e incorporar propuestas que hagan de la escuela un lugar convocante y que ofrezcan, además, reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, siguen siendo desafíos:

- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Propiciar el trabajo compartido entre docentes de una o diferentes áreas, que promueva la integración de contenidos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo de capacidades.

Los materiales desarrollados están destinados a docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza y de evaluación. Se incluyen también ejemplos de actividades y experiencias de aprendizaje para estudiantes. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales. Pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos; así como ofrecer una primera aproximación a una temática, formular dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar instancias de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que, en algunos casos, se podrá adoptar la secuencia completa, y, en otros, seleccionar las partes que se consideren más convenientes. Asimismo, se podrá plantear un trabajo de mayor articulación o exigencia de acuerdos entre docentes, puesto que serán los equipos de profesores y profesoras quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

En esta ocasión se presentan secuencias didácticas destinadas al Ciclo Orientado de la NES, que comprende la formación general y la formación específica que responde a cada una de las orientaciones adoptadas por la Ciudad. En continuidad con lo iniciado en el Ciclo Básico, la formación general se destina al conjunto de estudiantes, con independencia de cada orientación, y procura consolidar los saberes generales y conocimientos vinculados al ejercicio responsable, crítico e informado de la ciudadanía y al desarrollo integral de las personas. La formación específica, por su parte, comprende unidades diversificadas, como introducción progresiva a un campo de conocimientos y de prácticas específico para cada orientación. El valor de la apropiación de este tipo de conocimientos reside no solo en la aproximación a conceptos y principios propios de un campo del saber, sino también en el desarrollo de hábitos de pensamiento riguroso y formas de indagación y análisis aplicables a diversos contextos y situaciones.

Para cada orientación, la formación específica presenta los contenidos organizados en bloques y ejes. Los bloques constituyen un modo de sistematizar, organizar y agrupar los contenidos, que, a su vez, se recuperan y especifican en cada uno de los ejes. Las propuestas didácticas de esta serie abordan contenidos de uno o más bloques, e indican cuál de las alternativas curriculares propuestas en el diseño curricular vigente y definida institucionalmente resulta más apropiada para su desarrollo.

Los materiales presentados para el Ciclo Orientado dan continuidad a las secuencias didácticas desarrolladas para el Ciclo Básico. El lugar otorgado al abordaje de problemas complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde

perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas colectivas e individuales tienen efectos en un mundo interdependiente. El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y es fácilmente accesible para todas las personas. Las capacidades constituyen un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades, de manera que las y los estudiantes las desarrollen y consoliden.

En esta serie de materiales también se retoman y profundizan estrategias de aprendizaje planteadas para el Ciclo Básico y se avanza en la propuesta de otras nuevas, que respondan a las características del Ciclo Orientado y de cada campo de conocimiento: instancias de investigación y de producción, desarrollo de argumentaciones fundamentadas, trabajo con fuentes diversas, elaboración de producciones de sistematización de lo realizado, lectura de textos de mayor complejidad, entre otras. Su abordaje requiere una mayor autonomía, así como la posibilidad de comprometerse en la toma de decisiones, pensar cursos de acción, diseñar y desarrollar proyectos.

Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión.

Continuamos el recorrido iniciado y confiamos en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, que darán lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



María Constanza Ortiz
Directora General de Planeamiento Educativo



Javier Simón
Gerente Operativo de Currículum

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de la serie Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.



Adobe Reader Copyright © 2019.
Todos los derechos reservados.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.

Pie de página

Volver a vista anterior

Al clicar regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Índice interactivo

Introducción

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

Itinerario de actividades

Actividad 1

Conocer la estructura de un guion de película

Mirar la película *¿Quién quiere ser millonario?* y reflexionar acerca de conceptos técnico-narrativos sobre escritura de guion, analizando y ejemplificando con la película vista.

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

Notas al final

¹ Símbolo que indica una nota. Al clicar se direcciona al listado final de notas.

Notas

¹ Ejemplo de nota al final.

Actividades

Actividad 1 Conocer la estructura de un guion de película

A lo largo de estas clases, vas a analizar películas y cuentos, prestando especial atención a la estructura dramática. Luego, escribirás junto a tus compañeros y compañeras la adaptación cinematográfica de un cuento teniendo en cuenta conceptos clave de escritura de guion.

Íconos y enlaces

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a un sitio/página web o a una actividad o anexo interno del documento.



Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

Índice interactivo



Introducción



Contenidos, objetivos de aprendizaje y capacidades



Itinerario de actividades



Orientaciones didácticas y actividades



Orientaciones para la evaluación



Anexos



Bibliografía

Introducción

Una adaptación supone la transposición de un género a otro, lo que significa un cambio de lenguaje e, incluso, de parte de la trama de una historia. En este sentido, se la concibe como una práctica con características propias. Esta propuesta de trabajo para las aulas ofrece pautas para la escritura concreta de una adaptación cinematográfica a partir de la lectura de literatura, particularmente, del género cuento. Ambos lenguajes, el literario y el audiovisual, tienen propiedades comunes, pero también rasgos propios que los diferencian. Es fundamental conocer las herramientas específicas del guion para poder realizar la transposición adecuada. Su elaboración requiere de planificación y manejo de herramientas técnicas específicas.

Esta secuencia busca reproducir algunas partes del proceso de escritura de un guionista profesional, para así reflexionar sobre la estructura dramática del lenguaje audiovisual y hacer evidente la serie de decisiones que son necesarias para planificar la escritura de aquellos géneros en los que predominan los diálogos. Así, se busca recorrer las diferentes etapas de escritura de un guion, para llegar a la elaboración de un tráiler de una posible película adaptada a partir de un cuento.

Los contenidos del *Diseño Curricular* de Lengua y Literatura para cuarto año de la escuela secundaria incluyen el trabajo de transposición de literatura a cine, y proponen la escritura colaborativa de guiones. Esto implica generar una situación de escritura en torno a lo literario que plantee una progresión respecto de la complejización de géneros y procedimientos en diálogo con los lenguajes audiovisuales y, a la vez, retomar aspectos básicos de la estructuración de la narración.

Contenidos, objetivos de aprendizaje y capacidades

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<p>Prácticas del lenguaje en relación con la literatura <i>Escritura de un guion a partir de un texto literario</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La planificación del guion para repensar la historia y el relato. • Transposición del lenguaje literario al lenguaje audiovisual: fragmentos del texto que se traducen en diálogos, motivaciones de los personajes que se traducen en gestos sugeridos en acotaciones, marcos espaciales y climas que se traducen en escenografías, traducciones entre sistemas simbólicos (del lenguaje a movimientos, sonidos, tonos, colores, diferentes planos, etcétera). • Inclusión de algunos recursos técnicos: vestuario, sonidos, planos, escenografía, voz en <i>off</i>, etcétera. • Análisis de las posibilidades de distintos soportes para construir sentido acerca de un relato. • Revisión del guion televisivo (de manera grupal y colectiva, oral y escrita) para mejorar el texto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comentar las obras leídas explicitando de forma congruente las relaciones con sus contextos de producción sociohistórica y su pertenencia a una estética determinada. • Explorar distintas maneras de transponer una narración literaria en el formato de un guion, considerando la coherencia de la historia y las restricciones del género estudiadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis y comprensión de la información. • Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad. • Comunicación.

Educación Digital

Desde Educación Digital se propone que los/las estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello —y según lo planteado en el [“Marco para la Educación Digital”](#) del *Diseño Curricular* de la NES— es preciso pensarlas en tanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje en forma articulada, contextualizada y transversal a los diferentes campos de conocimiento.

En esta propuesta se fomenta el desarrollo de la alfabetización digital, a partir de instancias que promueven el trabajo con plataformas multimediales que colaboran con los procesos de edición, búsqueda y enriquecimiento de los contenidos desarrollados.

Competencias digitales	Alcance
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación efectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación con los otros a través de las TIC de forma clara y adecuada a los propósitos comunicativos, el contexto y las características de los interlocutores.
<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Integración del ciberespacio como un ámbito de socialización y de construcción colaborativa y circulación de saberes, contribuyendo al aprendizaje propio y de otros.

Itinerario de actividades

Actividad 1

Conocer la estructura de un guion de película

Mirar la película *¿Quién quiere ser millonario?* y reflexionar acerca de conceptos técnico-narrativos sobre escritura de guion, analizando y ejemplificando con la película vista.

Actividad 2

Leer cuentos con mirada de guionistas

Leer cuentos de un corpus y elegir uno por grupo. Analizar la estructura del cuento elegido en tres actos. Determinar y formular un detonante, un punto de giro 1, un punto de giro 2 y un clímax. Escribir la sinopsis dividida en tres actos que cuente las acciones principales.

Actividad 3

Diseñar un modelo de personaje

Realizar el diseño de personajes sobre el cuento analizado a partir de una ficha modelo sobre el/la protagonista y otros dos o tres personajes considerados principales.

Actividad 4

Escribir la escaleta de un guion

Planificar colectivamente la escaleta del acto 1 de la historia que están analizando hasta el punto de giro 1, planteando el inicio del acto 2 y aclarando cuál es la escena que funciona como detonante. En grupos, completar la escritura de la escaleta de los actos restantes.

Actividad 5

Revisar la escritura de la escaleta

Una vez escritos los tres actos completos, revisar el formato, los encabezados y el carácter audiovisual de sus descripciones.

Actividad 6

Elaborar un tráiler para atraer espectadores

Como posibilidad de cierre de la propuesta o de ampliación, elegir tres escenas importantes (consecutivas o no) que podrían funcionar como tráiler de la adaptación que están realizando, y escribir los diálogos, siguiendo un punteo de recomendaciones.

Orientaciones didácticas y actividades

Esta propuesta tiene como punto de partida el visionado y análisis de una película para aproximarse al funcionamiento de la estructura dramática. El propósito es ofrecer oportunidades para que los/las estudiantes protagonicen los pasos que implica la escritura de un guion. Para lograrlo, las actividades proponen reflexionar y analizar guiones e historias. Se prevé una duración de ocho a diez clases.

Actividad 1. Conocer la estructura de un guion de película

En esta actividad, es importante anticipar a los/las estudiantes que mirarán la película *¿Quién quiere ser millonario?* para tratar de entender cómo funciona la estructura dramática. Se sugiere ejemplificar en todos los casos, dado que comprender el funcionamiento de la lógica del guion en abstracto suele ser difícil y poco claro.

Actividad 1 Conocer la estructura de un guion de película

A lo largo de estas clases, vas a analizar películas y cuentos, prestando especial atención a la estructura dramática. Luego, escribirás junto a tus compañeros y compañeras la adaptación cinematográfica de un cuento teniendo en cuenta conceptos clave de escritura de guion.

- a. A partir de la película *¿Quién quiere ser millonario?* (2008), escrita por Simon Beaufoy, basada en la novela *Q & A* de Vikas Swarup, y dirigida por Danny Boyle y Loveleen Tandan, analicen, con todo el grupo, quién es su protagonista, cuál es el conflicto principal, quién o qué es su oponente y cuál será su arco de transformación.
- b. Lean y comenten junto con el/la docente el texto del anexo 1, [“El guion y su estructura dramática”](#). Allí encontrarán nuevos conceptos que podrán ir relacionando con la película vista.

Se sugiere que, en esta actividad de apertura, el/la docente aclare que el guion tiene reglas propias y que empezarán analizando una película a efectos de entender cómo funciona la estructura dramática. Es decir, no se propone un análisis meramente teórico, sino que el objetivo es descubrir cómo funcionan las piezas de un guion para después ponerlas a trabajar en la propia escritura. De esta manera, la tarea consistirá en ser espectadores/as con la intención de ser, luego, escritores/as de guiones.

La película elegida es *¿Quién quiere ser millonario?* dado que cumple con una serie de características vinculadas a la estructura dramática del guion, pero, por supuesto, queda abierta la posibilidad de cambiarla por otra que el/la docente considere oportuna. En este sentido,

lo más importante para tener en cuenta en la elección será que sea factible de analizar en tres actos, tal como el modelo propuesto en este documento.

Luego del visionado de la película, el/la docente propondrá pensar con toda la clase cuál sería su estructura. No se trata de elegir escenas de la película porque sí. Lo más importante es la argumentación que puedan dar para establecer que una escena determinada es la que funciona como primer punto de giro. En este sentido, el/la docente puede propiciar la discusión en torno a alternativas posibles de punto de giro 1 y 2, y tratar de establecer entre todos cuál es la indicada.

Estructura dramática de *¿Quién quiere ser millonario?*

El protagonista de esta película es Jamal Malik, un joven de dieciocho años, nacido en Mumbai, que participa en el concurso “¿Quién quiere ser millonario?”. Al comienzo de la película vemos que unos policías lo interrogan porque desconfían que un chico pobre como Jamal haya podido responder de forma correcta todas las preguntas. Así, él comienza a contar su historia, en donde va reconstruyendo momentos de su vida que nos permiten enterarnos de su verdadero propósito: ganar el concurso para encontrar a su amada Latika.

Dado que la línea dramática principal que tracciona la historia es el deseo de Jamal de encontrarse con Latika, veremos que los puntos de giro y los actos están directamente en relación con eso.

El **detonante** es el momento en que Jamal conoce a Latika y la invita a formar parte de su mundo, es decir, a dormir en el vagón con él y con su hermano Salim. En esa escena, Jamal le dice a Salim que ella podría ser “el tercer mosquetero”, del cual no saben el nombre. Este parlamento será clave para el final de la película.

El primer **plot point** o **punto de giro 1** sucede cuando Jamal y Salim huyen en el tren y Latika queda separada de ellos. La pregunta que se instala en ese momento es “¿Podrá Jamal recuperar a su amada?”. Latika queda separada del grupo por culpa de Salim, algo que mantendrá y recobrará sentido a lo largo de toda la historia.

El segundo **plot point** o **punto de giro 2** sucede cuando Jamal vuelve a perder a Latika, ya adultos, en la estación de tren. Unas escenas antes, la había encontrado en la casa del mayor mafioso, Javed, cuando ella estaba mirando el programa “¿Quién quiere ser millonario?”. Jamal le propone escapar juntos y le dice que la estará esperando en la

estación. Ella va a la estación, parece que todo estará solucionado, pero aparece Salim (que trabaja para Javed) y se la lleva secuestrada en un auto. Una vez más, Jamal pierde a Latika por culpa de Salim.

El **clímax** sucede cuando Jamal responde la última pregunta (sigue sin saber la respuesta sobre los tres mosqueteros), gana el concurso y recupera a Latika. Paralelamente, Salim se sacrifica por todo lo que le hizo a su hermano, mata a Javed y pierde la vida. No es casual que Salim se meta en una bañera llena de dinero: no tiene sentido ser millonario si no hay un objetivo diferente, más allá del dinero. En el caso de Jamal, él buscaba ser millonario para recuperar a Latika.

Al conversar con los/las estudiantes acerca de la estructura, es posible que aparezcan debates sobre las acciones de los personajes, sus intencionalidades, sus sentimientos, así como otros aspectos de la película: el rol de la mujer en la sociedad de la India, la infancia en contextos de extrema pobreza, los cambios del espacio que habitan los personajes, la capacidad de Jamal para aprender, la relación entre hermanos, etcétera. Todos estos temas son importantes en la película y será relevante darles lugar, sin perder de vista que el trabajo central estará focalizado en la estructura. Por otra parte, se podrá hacer mención a otras películas conocidas, actuales o más viejas, en las que se encuentren los mismos elementos en relación con la estructura, que instalen diversas temáticas y pertenezcan a distintos géneros, por ejemplo: *Titanic*, de James Cameron; *El secreto de sus ojos*, de Juan José Campanella; *Toy story*, de John Lasseter; *Pequeña Miss Sunshine*, de Valerie Faris y Jonathan Dayton; *Iron Man*, de Jon Favreau; *The Truman Show*, de Peter Weir, entre otras.

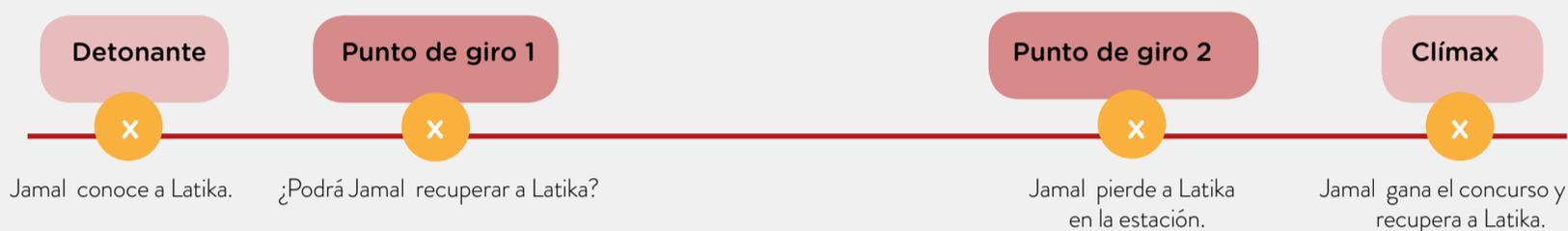
Actividad 2. Leer cuentos con mirada de guionistas

En esta actividad los/las estudiantes leen algunos cuentos y eligen uno de ellos para adaptar del texto literario al guion audiovisual. Es importante que los cuentos que se pongan a su disposición sean adecuados para ser adaptados al tipo de guion que se trabajará en esta propuesta, que es guion clásico con dos puntos de giro y un clímax. Se sugieren aquí los siguientes cuentos: “La boda”, de Silvina Ocampo; “Infierno grande”, de Guillermo Martínez; “El hipnotizado personal”, de Pedro Mairal; “La fiesta ajena”, de Liliana Heker, entre otros. Sin embargo, es posible trabajar con otros cuya estructura narrativa sea similar.

Luego, los/las estudiantes analizan la estructura del cuento en tres actos. Para eso, determinan y formulan un detonante, un punto de giro 1, un punto de giro 2 y un clímax. Este trabajo se verá reflejado en la escritura de una sinopsis dividida en tres actos que cuente las acciones principales. Se tomará como referencia el texto del anexo 1, [“El guion y su estructura dramática”](#).

Actividad 2 Leer cuentos con mirada de guionistas

- A partir de la selección de cuentos propuestos, elijan uno para trabajar en grupo. Definan quién es su protagonista, cuál es el conflicto principal, quién o qué es su oponente y cuál será su arco de transformación.
- Analicen en su grupo cuál es la estructura en tres actos del cuento (o cuál podría ser). Determinen un detonante, un punto de giro 1, un punto de giro 2 y un clímax. Realicen un gráfico como el que sigue:



- Escriban la sinopsis (contando las acciones principales) del cuento elegido, dividida en tres actos. Recuerden que la sinopsis se escribe en tercera persona y en presente.

Por ejemplo, la sinopsis del acto 1 de la película *¿Quién quiere ser millonario?* podría ser así:

Jamal Malik, un joven indio de 18 años, participa del concurso “¿Quién quiere ser millonario?” Dado que Jamal responde todas las preguntas correctamente, es acusado de hacer trampa porque el conductor del programa y la policía se preguntan cómo un joven pobre como él puede saber esas respuestas. Luego de ser torturado para que confiese su verdad, Jamal se dispone a contar la forma en la que obtuvo las respuestas, que es, también, la historia de su vida.

Así la película va hacia el pasado y vemos a Jamal de niño, junto con su hermano, Salim. Los hermanos deben huir de la ciudad y pierden a su madre en un ataque. Una noche de lluvia, mientras duermen en un galpón abandonado, conocen a Latika, una nena que, al igual que ellos, tampoco tiene familia.

Las aventuras de los “tres mosqueteros” comienzan intentando sobrevivir en la ciudad. Un día son interceptados por Maman, un adulto que les da Coca Cola, los alimenta y los lleva a vivir los alimenta y los lleva a vivir con él, junto con otros niños pobres junto con otros niños pobres. Les enseña a cantar y los manda a trabajar en las calles. Por sus dotes de cantante, Jamal niño sueña junto a Latika que algún día tendrán mucho dinero y bailarán en la estación (algo que sucederá en los títulos finales de la película). Sin embargo, Salim descubre que, en realidad, le sacarán los ojos con una cuchara porque los

niños ciegos reciben más dinero como mendigos. Maman promete buena vida a Salim a cambio de que entregue en sacrificio a su hermano. Cuando parece que Salim va a traicionar a Jamal, hay un giro, Salim salva a Jamal y juntos huyen. Latika se suma a la fuga. Los dos hermanos logran escapar de Maman y sus hombres, y se suben a un tren en movimiento. Cuando parece que Latika también subirá, Salim le suelta la mano. Jamal no soporta la idea de perderla. Fin sinopsis de acto 1

Para tener en cuenta



Aviso importante para realizar la sinopsis: recuerden que están planificando una narración audiovisual, por lo tanto, está prohibido contar qué sienten, piensan o imaginan los personajes, ya que no hay forma de mostrarlo.

Pueden seguir el siguiente esquema para la elaboración de la sinopsis completa:

Estructura en tres actos		
Acto 1	Acto 2	Acto 3
Descripción del protagonista, su mundo cotidiano, el detonante, cómo avanza la historia hasta el punto de giro. Contiene: <ul style="list-style-type: none"> • Detonante: una situación que altera la vida cotidiana del protagonista. • Punto de giro 1: el o la protagonista decide hacer algo con respecto a eso que detonó su vida. Se abre una pregunta: ¿podrá Jamal reencontrarse con Latika? 	Cuál es la aventura que vive el protagonista. Con qué conflictos se enfrenta. Qué hace para solucionarlos. Focalicen en las acciones y en la fuerza que se oponen. Contiene: <ul style="list-style-type: none"> • Punto de giro 2: se genera un contrarreloj que acelera hacia la resolución. 	Comienza la resolución. Los últimos conflictos deberían ser más difíciles. Se acerca la transformación. <ul style="list-style-type: none"> • Clímax: se resuelve positiva o negativamente el conflicto.

En esta actividad los/las estudiantes comienzan a planificar la adaptación que realizarán. El/la docente puede mencionar las diferentes etapas del proceso y aclarar que la secuencia culminará con la elaboración de un tráiler. En este momento es bueno aclarar una idea errónea que suele haber en torno a la elaboración del guion. El/la docente puede preguntar qué creen que es escribir un guion. Es muy probable que surja la idea de que “se trata de escribir lo que dicen los personajes, es decir, diálogos”. En este punto, se podrá explicar que si bien en un guion hay diálogos, lo más importante es la línea dramática principal, la intención dramática de las escenas y el conflicto del protagonista y los demás personajes que harán que lo que hace lo que dice sea coherente en una historia que transcurre en determinado mundo. Una vez que todo eso está bien definido, surgen los diálogos, y, por este motivo, son lo último que se escribe en un guion.

Por otra parte, se sugiere que, durante la escritura de la sinopsis, se enfatice en la idea de que están escribiendo un relato audiovisual, esto es, que deben evitar los pensamientos, los sentimientos y todo aquello que no se pueda ver en una escena. Se recomienda decirles que imaginen que están haciendo la descripción de lo que se ve y de lo que se escucha en una película.

Actividad 3. Diseñar un modelo de personaje

En esta actividad los/las estudiantes realizan el diseño de personajes sobre el cuento que están analizando. Para eso, se les ofrece una ficha modelo sobre el protagonista y otros dos o tres personajes que consideren principales.

Actividad 3 Diseñar un modelo de personaje

Luego de pensar la estructura dramática, y antes de que los personajes “tomen la palabra” en el guion, van a realizar el diseño de esos personajes (siempre sobre el cuento que vienen trabajando), para conocerlos mejor. Así, más adelante, cuando los hagan dialogar, podrán imaginar cómo hablarían, qué dirían o no dirían en ciertas situaciones, cómo resolverían un conflicto en función de su personalidad y de su historia de vida. Para esto, van a completar una ficha sobre el protagonista y otros dos o tres personajes que consideren principales. Tengan en cuenta los siguientes ítems para elaborar la ficha para el diseño del personaje:

- **Nombre del personaje.**
- **Imagen:** pueden elegir algún actor/actriz con un perfil que les parezca adecuado para el personaje.
- **Descripción:** en cinco líneas deben contar las características principales: edad, profesión, vida personal.
- **Rasgos fundamentales:** escriban una lista de cinco a siete adjetivos que incluya lo más destacado de este personaje. Es fundamental que sean muy específicos.
- **Frase que lo define:** registren una o dos frases que podrían definir al personaje porque siempre las dice o porque lo caracterizan.
- **Antecedentes:** escriban una breve descripción de cinco a siete líneas contando algunos aspectos fundamentales de su pasado.
- **Gustos:** escriban una lista de cuatro o cinco puntos sobre sus pasiones, hobbies y gustos personales.
- **Aversiones:** escriban una lista de tres puntos mostrando las cosas que odia.
- **Obstáculos:** escriban una lista con dos o tres puntos contando sus puntos débiles o fuerzas adversas.
- **Aspecto:** escriban en cinco líneas los rasgos físicos fundamentales y su forma de vestir.

Aquí tienen un ejemplo con el protagonista de *¿Quién quiere ser millonario?*

- **Nombre del personaje:** Jamal Malik
- **Descripción:** es un joven indio de dieciocho años. Sirve el té en un *call center*. Tiene un hermano, Salim, que es la mano derecha de un mafioso llamado Javed. Participa del concurso “¿Quién quiere ser millonario?” para recuperar a Latika, el amor de su vida.
- **Rasgos fundamentales:** honesto, perseverante, astuto, honrado, buen observador, ingenioso.
- **Frase que lo define:** “Es el destino”.
- **Antecedentes:** Jamal perdió a su madre cuando era un niño. Huyó con su hermano, Salim. Vivió situaciones de extrema pobreza en la calle y tuvo que escapar de múltiples peligros. Sin embargo, siempre fue honesto y trabajó de lo que pudo sin cometer delitos. Un día conoció a Latika y, desde ahí, siempre quiso estar con ella.
- **Gustos:** Amitabh Bachchan (actor de Bollywood), observar a las personas, *Los tres mosqueteros*, la estación de tren.
- **Aversiones:** No saber dónde está Latika, perder, no arriesgarse por lo que quiere.
- **Obstáculos:** Salim (su hermano), Javed, Maman.
- **Aspecto:** es un chico indio, flaco, alto, narigón, con cara de bueno e inocente. Lleva camisas de colores neutros. Su ropa suele ser simple, austera, prolija, nada que llame la atención.



La actividad 3 ayuda a continuar dándole forma a la historia, en particular, abordando la profundidad en la construcción del personaje. Suele decirse que los personajes no deben ser bidimensionales (no solo están ahí para hacer lo que los autores quieren o necesitan que hagan). En este sentido, el objetivo de la actividad es conseguir darle tridimensionalidad al protagonista y a los demás personajes, es decir, lograr que tengan vida propia.

El/la docente puede sugerirles que piensen en ejemplos de personajes de series o películas que les gustan, y que traten de justificar por qué. Es esperable que surjan respuestas vinculadas a la empatía que un/una protagonista debe generar o al hecho de que sea verosímil, es decir, que sea posible creer en lo que hace. Es bueno observar estas cuestiones para, luego, tenerlas en cuenta en la creación de personajes. Entre todos pueden analizar cómo están contruidos. Seguramente observarán que las características de un personaje son coherentes entre sí. Por ejemplo, muchas de las cosas que ame u odie en el presente estarán marcadas por algún trauma del pasado. Asimismo, su aspecto físico puede servirnos para darnos información sobre él o manifestar alguna de sus transformaciones. Por ejemplo, un personaje que lleva un corte de pelo tradicional y un día se hace un corte de pelo rarísimo

puede ser una forma audiovisual de dar cuenta de que, en la psicología de ese personaje hubo una transformación (enloqueció o se quiere rebelar ante algo, por ejemplo).

Actividad 4. Escribir la escaleta de un guion

En esta actividad los/las estudiantes planifican con su grupo la escaleta del acto 1 de la historia que están analizando (abarca hasta el punto de giro 1, que plantea el inicio del acto 2). Deben aclarar cuál es la escena que funciona como detonante. Luego, se dividen en dos subgrupos para completar la escritura de la escaleta de los actos 2 y 3. Antes que nada, será importante aclarar qué es una escaleta y por qué es importante para la escritura del guion. Será, entonces, la ocasión apropiada para leer en grupo el texto del anexo 2, [“¿Qué es una escaleta? Ejemplo de ¿Quién quiere ser millonario?”](#).

Actividad 4 Escribir la escaleta de un guion

- a. Lean juntos el anexo 2, [“¿Qué es una escaleta? Ejemplo de ¿Quién quiere ser millonario?”](#) para conocer qué es una escaleta y de qué modo se escribe. Como se trata de una estructura nueva de escritura, compartan las dudas que tengan con su docente.
- b. Ahora sí, llegó el momento de escribir la escaleta, el paso más importante en la elaboración de un guion. En grupos, van a planificar la escaleta del acto 1, que se extiende hasta el primer punto de giro. Es muy importante que en el final de la escaleta del acto 1 quede planteada la pregunta dramática que abre el acto 2.
Tengan en cuenta que la escaleta tiene un formato específico que debe respetarse. Cada una de las escenas tiene un encabezado. Primero debe indicarse si es interior (INT) o exterior (EXT). Luego, el lugar en donde se desarrollará. Por último si es de DÍA o de NOCHE. Por ejemplo, así podría ser un fragmento de la escaleta de *¿Quién quiere ser millonario?*
- c. Una vez consensuada y finalizada la escaleta del acto 1, cada grupo se va a subdividir en dos grupos. Una parte del equipo se va a encargar de escribir la escaleta del acto 2 y, la otra, la del acto 3. Tengan en cuenta todos los acuerdos realizados en la primera parte de la actividad.

Esta actividad es la más importante del recorrido, ya que una escaleta es el texto central en la escritura de un guion. Se sugiere retomar lo trabajado en la [actividad 2](#), cuando analizaron la estructura del cuento, realizaron el gráfico y escribieron la sinopsis. El objetivo es que los/las estudiantes se lleven la idea de que deben conocer a los personajes, sus conflictos, el arco de transformación y cómo se resuelve la historia antes de escribir los diálogos. Es decir que, es necesario diagramar las escenas a través de una escaleta.

Es importante que el/la docente les recuerde respetar el formato de los encabezados, y que anticipe que las descripciones deben ser audiovisuales; es decir, podrá sugerirles que las escriban imaginando que están mirando una película. Puede proponerles, como paso previo y a modo de ejemplo, pensar con toda la clase el comienzo de una escaleta de una película que hayan visto en clase.

Actividad 5. Revisar la escritura de la escaleta

Una vez que los grupos escribieron los tres actos completos, revisarán especialmente el formato, los encabezados y si sus descripciones son audiovisuales, para reflexionar sobre los procedimientos de adaptación y la diferencia entre el lenguaje de la literatura y el audiovisual.

Actividad 5 Revisar la escritura de la escaleta

- a. En sus grupos de trabajo, lean la escaleta de toda la historia.
- b. Luego de esa lectura compartida, lean el siguiente texto organizado alrededor de preguntas sobre la estructura de un guion:

¿Queda claro quién es el o la protagonista?

Es común confundir al protagonista con otro personaje principal, fundamentalmente, cuando se trata de parejas. En el siguiente ejemplo puede suceder algo así: —*María huye con su amante. Juan, el marido abandonado, quiere vengarse y decide armar un plan para matarla. En el final, María decide enfrentar a Juan. ¿Cuál es el problema aquí? El cambio de protagonista. Si Juan es el que decide vengarse y el que decide armar un plan, debe ser también quien confronte en el final.* Es verdad que, en muchos casos, es difícil decidir cuál será el personaje que mejor funcione como protagonista. En este sentido, lo mejor es indagar sobre qué es lo que se quiere contar.

Hay cuentos en los que el/la protagonista y su transformación son muy claros. Hay otros en donde puede ser más confuso. Lo importante es recordar que el/la protagonista tiene que estar presente desde el planteo del conflicto hasta su resolución.

¿Están claros los conflictos interno y externo (o falta conflicto externo)?

Muchas veces resulta muy claro cuál es el conflicto interno del protagonista. Tiene miedo de algo, o quiere un cambio pero no sabe cómo llevarlo a cabo, o está estresado, o es celoso, o demasiado tímido o tiene baja autoestima. Claramente, todos estos son

conflictos internos, es decir, cuestiones que resolver en el nivel psíquico del personaje. Pese a que sean fundamentales en el momento de contar una historia, no son suficientes. Si se considera que un guion es una historia contada de manera audiovisual, se entenderá la importancia de la expresión externa de esos conflictos. Algo algo del mundo ajeno al personaje tiene que del personaje tiene que interrumpir su mundo y perturbar allí donde aparezca el conflicto interno (que posiblemente ya existiera de manera latente en la historia de ese personaje).

¿La información está repetida?

Muchas veces sucede que ciertas informaciones se presentan repetidas. Por ejemplo, se quiere demostrar que el protagonista es obsesivamente ordenado. Entonces se muestra que tiene sus corbatas colgadas por color en su casa y que en la oficina tiene el escritorio ordenado de una manera muy especial. No está mal mostrar la coherencia del personaje. Si es muy ordenado, es lógico que lo sea en todos los ámbitos. Sin embargo, es bueno prestar atención a que no funcione como información repetida, es decir, no detenerse a contar dos veces lo mismo. Es la tarea del guionista seleccionar cuál de todas será la mejor escena y la más adecuada para mostrarlo.

¿Cómo se resuelven pensamientos, sentimientos y pasado del personaje?

Como se trata de un relato audiovisual, todo aquello que no se pueda ver o escuchar es un problema. Lo que se puede contar en el guion son acciones (lo que los personajes hacen) o palabras (lo que los personajes dicen).

¿Hay resoluciones mágicas y falta de confrontación?

Es muy común que se tienda a pensar algún evento que soluciona “mágicamente” el conflicto del protagonista. Con “mágico” se hace referencia a algo inesperado que hace que el protagonista no deba confrontar con su antagonista. A veces, en los cuentos, las historias quedan abiertas o se diluyen hacia el final. La adaptación debe resolver eso de alguna forma, porque, al tratarse de una estructura dramática determinada, los conflictos se resuelven y se cierran.

Es importante que el protagonista resuelva, satisfactoriamente o no, su conflicto. Y para eso, es necesario que confronte. En las películas de acción se ve clarísimo. Siempre hay un duelo, una lucha final con su mayor enemigo. Y, normalmente, esa lucha es la más larga y difícil de todas, en donde el protagonista pone a prueba todas las habilidades que ha aprendido.

- c. Revisen sus escaletas con estas preguntas y respóndanlas.
- d. Realicen, como mínimo, tres cambios en la escaleta final, teniendo en cuenta sus respuestas a las preguntas aludidas en el punto c.

La actividad 5 tiene como objetivo que los/las estudiantes comprendan la importancia de la revisión y de la reescritura. La primera versión de una escaleta o de un guion nunca puede ser la versión final. El proceso de revisión sirve para hacer todas las correcciones necesarias para lograr coherencia dramática.

Se sugiere acompañar a los grupos en las revisiones y hacer preguntas disparadoras para que piensen las correcciones.

El/la docente puede plantear la consigna tal como está propuesta o sugerir el intercambio con otros grupos, para fomentar la lectura crítica entre pares. Pueden pensar qué mirarán en las escaletas de los compañeros/as y cuántas recomendaciones harán a partir del análisis. Luego, las escaletas analizadas volverán a sus autores/as originales, quienes, teniendo en cuenta las sugerencias, tomarán decisiones y realizarán una nueva versión.

Actividad 6. Elaborar un tráiler para atraer espectadores

Como cierre de la propuesta, en esta actividad los/las estudiantes deberán elegir tres escenas importantes que podrían funcionar como tráiler de la adaptación que están realizando y escribirán los diálogos.

Para crear el video tráiler pueden hacerlo con un editor como [OpenShot](#) o [Cinelerra](#) (pueden consultar el [tutorial de OpenShot](#) y el [tutorial de Cinelerra](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). En cada uno de estos programas tendrán a disposición variedad de efectos, transiciones, formatos y otras funcionalidades que podrán enriquecer la producción que realicen. Se pueden incluir efectos de sonido y otros elementos que resulten pertinentes.

Actividad 6 Elaborar un tráiler para atraer espectadores

- a. Observen los siguientes tráileres de películas. Analicen, junto con su docente, cuáles son las características principales de un tráiler para dar a conocer la película y atraer público.



En esta película se ven a los protagonistas principales de la película Temporada de caza en el afiche publicitario.



- b. Ya tienen terminada la escaleta de toda la película adaptada de un cuento. Seleccionen tres escenas o fragmentos de escenas que consideren más relevantes dramáticamente y que podrían funcionar como avance de la adaptación. No es necesario que sean consecutivas; convendría tomar alguna del comienzo, otra relacionada con el detonante, la del punto de giro 1 y alguna del acto 2.

- c. En sus grupos (pueden mantenerlos o pueden organizar nuevos grupos), escriban los diálogos de las escenas seleccionadas. Recuerden que un diálogo no solo “baja” o transmite de manera directa la información, por eso necesitarán repasar la ficha de diseño de personaje que realizaron en la [actividad 3](#). Lo más importante del diálogo es que:
- haga avanzar la trama;
 - caracterice a los personajes;
 - muestre la relación que hay entre los personajes;
 - sugiera en lugar de decir explícitamente.

La actividad 6 es la culminación de la secuencia. Se sugiere escribir los diálogos de algunas escenas elegidas estratégicamente, porque escribir los diálogos de un guion completo insume mucho tiempo y es una tarea complicada si se pretende que la escritura resultante sea coherente y de calidad. Por eso, y para concretar la realización del tráiler, tarea que siempre entusiasma, se propone que elijan solo algunas de las escenas o fragmentos de ellas. Por otra parte, si bien en este documento se ofrecen algunos tráileres, se recomienda que el/la docente muestre aquellos avances de películas que sean lo más cercanos a los proyectos en elaboración. Será importante, también, reflexionar sobre el género tráiler y la selección de escenas que presenta para captar la atención de espectadores. Además, podrá ser útil detectar en los tráileres qué se anticipa y qué no, y qué permite imaginar sobre la estructura dramática aprendida para, luego, tomar esas decisiones en el propio tráiler.

Orientaciones para la evaluación

En esta secuencia se sugiere hacer el seguimiento de la participación de los/las estudiantes en las diversas situaciones de lectura y escritura propuestas (incluidas aquellas en las que se planifican los elementos del guion). Más allá de ese acompañamiento, una situación de escritura relevante para focalizar en la evaluación será la elaboración de la escaleta, en la cual se tomarán en cuenta estos aspectos:

- El cumplimiento del formato de la escaleta.
- La presencia y la coherencia de los tres actos.
- El carácter audiovisual de las descripciones.
- El avance de la línea dramática entre escena y escena.

Por último, y dado que se trata de una adaptación de un cuento al lenguaje audiovisual, será importante evaluar si el contenido del cuento elegido para esta propuesta se encuentra traspuesto adecuadamente en la escaleta y si los cambios que se hacen con respecto al cuento están bien justificados.



Anexos

Anexo 1. El guion y su estructura dramática

¿Qué es un guion?

Un guion es una narración audiovisual, es decir, una historia que se cuenta con imágenes y diálogos. ¿En qué se diferencia de otros textos ficcionales? Por un lado, forma parte de un proyecto aún mayor: la realización de una película, un corto o un programa de televisión. Por lo tanto, es un texto destinado a no ser leído o, mejor dicho, a ser leído por el director, los actores y demás personas involucradas en el proceso de realización.

Por otro, se diferencia por su forma particular. Se divide en escenas, y cada una de ellas tiene un encabezado escrito en mayúscula y negrita. Dentro de cada escena, la *acción* es el texto descriptivo que señala quiénes están en escena, qué hacen y todo lo que se ve. En el centro de la página aparece el nombre del personaje y su parlamento. Normalmente, una hoja del guion se corresponde con un minuto de duración.

El guion de una escena presenta esta estructura:

ENCABEZADO: INT/EXT – LUGAR – DÍA/NOCHE

Descripción, descripción, descripción.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Parlamento, parlamento, parlamento.

Para organizar el guion, suele utilizarse un programa llamado Final Draft que va ordenando la información según las instrucciones que le damos. Otro programa (*open source*) es [Trelby](#).

¿Cómo se escribe una historia?

Una narración es una sucesión de acciones realizadas por personajes en un tiempo y en un lugar determinado. El tiempo y el lugar conforman el *marco*.

Como ejemplo de una narración, podemos analizar un relato clásico muy conocido, el cuento infantil “Caperucita Roja”, que presenta los siguientes elementos:

- Sucesión de acciones: la mamá le pide a su hija que vaya a la casa de la abuelita, en el camino Caperucita se encuentra con el lobo, la chica toma otro camino, etcétera.
 - Personajes que realizan esas acciones: Caperucita, la mamá, la abuela, el lobo, el leñador.
 - Marco: 1. Tiempo: remoto (la historia no está fechada, pero sabemos que no es ni en el 2000, ni en el 1900, por ejemplo). 2. Lugar: la casa, el bosque, la casa de la abuela.
- Todos estos elementos están unidos por la línea dramática de la historia principal, que es la respuesta a la pregunta: ¿de qué trata la historia? En el caso de “Caperucita Roja”, se trata de una niña que, por no hacerle caso a su mamá, pone en riesgo su vida y la de su abuela.

Entonces, para escribir una narración, es necesario poder responder la pregunta: ¿de qué trata mi historia?

La estructura de tres actos

En un guion, la historia va estar contada a través de imágenes, descripciones y diálogos, unidos y sostenidos por una estructura que funciona como el esqueleto de la historia. La estructura dramática es una progresión lineal de acciones y acontecimientos relacionados entre sí que se dirigen hacia una resolución dramática.

Existe un modelo clásico llamado **estructura en tres actos**, que consiste en un comienzo, un desarrollo y un fin. Estas partes son llamadas acto I, acto II y acto III.

El **acto I** suele ocupar el 25% del total del guion. En una película de dos horas, por ejemplo, el acto I abarca, aproximadamente, los primeros treinta minutos. En un guion escrito, una hoja corresponde a un minuto de película. Entonces para una película de 120 minutos/páginas, el acto I comprende las primeras treinta páginas. En el acto I se presenta a los personajes principales de la historia, focalizando en el/la protagonista y su mundo personal. Es importante tener en cuenta que las acciones que elijamos para presentar al protagonista deben estar relacionadas con la historia que vamos a contar.

El **acto II** ocupa, aproximadamente, el 50% del guion, que equivale a 60 minutos/páginas. Aquí veremos al protagonista tratando de sortear todos los obstáculos que se le van presentando.

Por último, el **acto III** se corresponderá con el 25% restante, es decir, los últimos 30 minutos/páginas de la historia, que llega a una resolución. Se responde las preguntas planteada en el acto I y desarrollada en el acto II. ¿El/la protagonista alcanza finalmente su objetivo? ¿Triunfa o fracasa? ¿Vive o muere?

Plot points o puntos de giro dramático

Los tres actos no se dividen arbitrariamente. El pasaje de un acto al otro está marcado por un *plot point* o punto de giro dramático. Por lo tanto, en la estructura en tres actos, hay dos *plot points*. Un *plot point* es un acontecimiento o un incidente relacionado con la trama de acción principal que cambia su dirección. El *plot point* I (que separa el acto I de acto II) se encarga de abrir el siguiente interrogante: ¿Qué tendrá que resolver el/la protagonista? De este modo, entonces, se da comienzo al acto II, donde el/la protagonista tendrá que confrontar con una serie de obstáculos que le impiden llegar a su meta.

El *plot point* II, que separa el acto II del acto III, dispara la trama hacia la resolución. Suele ser un suceso o incidente que genera un contrarreloj en el protagonista y lo lleva a resolver el conflicto con el que confrontó en el acto II.

Hay otros puntos de giro dramático. Por ejemplo, en el acto I aparece el detonante, un acontecimiento que altera la cotidianeidad del protagonista. No obstante, la vida del protagonista todavía no cambia completamente. Es decir, algo ha alterado su mundo pero todavía no podemos instalar la pregunta que se desarrollará en el acto II. Necesitamos alguna reacción del protagonista o algo que lo involucre más fuertemente con lo que ha acontecido.

Por último, el *clímax* es el máximo punto de tensión dramática, donde se resuelve —para bien o para mal— la pregunta planteada. Sucede en el final de la película o unos minutos antes de que termine. Es el momento en el que el/la protagonista resuelve (de forma positiva o negativa) su conflicto.

Las historias estructuradas en tres actos tienen un/a protagonista: es el personaje que está más tiempo en pantalla, carga con el conflicto principal y sufre la mayor transformación en el final de la historia, llamada “arco de transformación”. Para entender a qué se refiere debemos preguntarnos: ¿cómo era al comienzo de la historia?, ¿cómo es al final?; es decir, ¿cómo lo modificó la historia?

El/la protagonista suele ser activo. Esto es, ante el conflicto busca hacer algo para solucionarlo. Normalmente, esa búsqueda en un comienzo lo lleva a más complicaciones, pero que logre avanzar a pesar de los obstáculos es lo que lo lleva a lograr la gran transformación final. Esa transformación final da cuenta del arco de transformación del personaje, es decir, se observa la diferencia entre cómo era al comienzo y cómo es al final de la historia.

Anexo 2. ¿Qué es una escaleta? Ejemplo de *¿Quién quiere ser millonario?*

La escaleta es el paso previo a escribir un guion, e implica contar toda la historia dividida en escenas, pero aún sin los diálogos. La escena es la unidad menor de un guion. El pasaje de una escena a otra se produce por un cambio de tiempo o de lugar.

La escritura de un guion es un proceso que incluye modificaciones en cada una de las etapas. Sin embargo, a medida que se va cerrando la historia, debería haber cada vez menos modificaciones. Es por esto que todos los pasos previos a la escritura del guion (sinopsis, desarrollo de la sinopsis, escaleta) son modos de ir dando forma a la historia que queremos contar. Ver el desarrollo de la historia en una escaleta permite hacer las modificaciones necesarias antes de trabajar en los diálogos.

El formato de una escaleta es estricto y debe ser respetado. Cada una de las escenas tiene un encabezado. Primero debemos indicar si es INT (interior) o EXT (exterior) Luego, el lugar en donde se desarrollará esa escena. Por último, si es de DÍA o de NOCHE.

A continuación, podemos ver una posible escaleta reconstruida de algunas escenas de la película *¿Quién quiere ser millonario?*:

INT. ESTUDIO DE GRABACIÓN. NOCHE.

Estudio de grabación del programa “¿Quién quiere ser millonario?”. Hay dos sillas, tableros, gradas con público presente, cámaras. El conductor del programa, un hombre de unos cincuenta años, con bigotes, de traje, arrogante, entra al estudio junto a Jamal, un joven indio de dieciocho años con aspecto inocente. Jamal está nervioso, se siente intimidado. El conductor se burla de él.

INT. COMISARÍA. NOCHE.

Un policía con actitud amenazante le pregunta a Jamal su nombre. Lo abofetea. Jamal llora, desconcertado, no entiende qué pasa. Le responde nervioso.

INT. ESTUDIO DE GRABACION. NOCHE.

Volvemos a la situación del inicio. Se acentúa la idea de que el conductor es arrogante y de que Jamal está nervioso. El conductor se burla de él y la audiencia se ríe.

INT. COMISARÍA. DÍA.

Aparece un nuevo policía con más poder que el anterior. Jamal está colgado del techo, Lo amenazan. Como no responde, lo torturan con una picana. Jamal se descompensa y decide empezar a contar su historia.

EXT. PARQUE DE LA INDIA. DÍA.

Jamal es un niño humilde que juega con otros niños. Entre ellos está Salim, su hermano mayor. Los chicos están divirtiéndose cuando se acerca a ellos la policía en motos, con intenciones de pegarles. Los chicos corren, tratando de escapar. Comienza una persecución.

Hasta aquí un ejemplo de que lo sería una escaleta. Una vez que el/la guionista termina de escribir la escaleta de toda la película, la revisa, la corrige y, luego, incorpora los diálogos a las escenas. En eso consiste la escritura del guion.

Se puede acceder también a un ejemplo de un [guion original](#) en español: el corto argentino “[Fantástico](#)”, de Tomás Sposato (ganador del Festival Internacional de Mar del Plata), disponible en la plataforma *Cont.ar* (requiere registrarse previamente). Se podrá apreciar que existen algunas diferencias entre el guion original y los diálogos del corto, dado que el director hizo unos ajustes cuando la filmó. Esto es usual cuando, una vez escritos los guiones, se actúan y se filman.

Bibliografía

Bibliografía consultada

- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid, España: Cátedra.
- Campbell, J. (1992). *El héroe de las mil caras*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica.
- Chion, M. (2009). *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Cátedra.
- Field, S. (2004). *El libro del guion*. Madrid, España: Plot.
- Mc Kee, R. (2002). *El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, España: Alba.
- Propp, V. (2006). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Fundamentos.
- Segel, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona, España: Paidós.
- Stucchi, M. (2018). *La adaptación: de la literatura al cine. Curso de capacitación docente para Lengua y Literatura*. Buenos Aires, Argentina: Dirección General Escuela de Maestros.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Madrid, España: Ma Non Troppo.

Imágenes

- Página 18 Jamal Malik, Wikipedia, <https://bit.ly/2qPtEiv>
- Página 23 Kryptonita, FilmAffinity, <https://bit.ly/37HhQQe>
- El secreto de sus ojos, FilmAffinity, <https://bit.ly/2qLyj5m>
- Temporada de caza, FilmAffinity, <https://bit.ly/2PxxgJwe>
- Reseña de la película Acusada, Frecuencia Geek, <https://bit.ly/36ckKvI>



Vamos Buenos Aires