

Lengua y Literatura 4°

Formación General del Ciclo Orientado

La adaptación: de la literatura al cine

Actividades para estudiantes

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

Este material contiene las actividades para estudiantes presentes en *Lengua y Literatura, La adaptación: de la literatura al cine*, 4.º año. 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.

¿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.



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.

Itinerario de actividades

Actividad 1

Conocer la estructura de un guion de película

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.

Itinerario de actividades



Actividad 1

Conocer la estructura de un guion de película



Actividad 2

Leer cuentos con mirada de guionistas



Actividad 3

Diseñar un modelo de personaje



Actividad 4

Escribir la escaleta de un guion



Actividad 5

Revisar la escritura de la escaleta



Actividad 6

Elaborar un tráiler para atraer espectadores

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 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.
- 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.

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 con ellos 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: • 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: • 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. • Clímax: se resuelve positiva o negativamente el conflicto.

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.

Actividad 4 Escribir la escaleta de un guion

- 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.
- 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?*
- 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.

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 del mundo del afuera 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.

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.



- 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.

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, corto o 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 del 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/a. 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 estás 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.

Imágenes

- Página 8 Jamal Malik, Wikipedia, <https://bit.ly/2qPtEiv>
 Página 12 Kryptonita, FilmAffinity, <https://bit.ly/37HhQQe>
 El secreto de sus ojos, FilmAffinity, <https://bit.ly/2qLyj5m>
 Temporada de caza, FilmAffinity, <https://bit.ly/2PvgJwe>
 Reseña de la película Acusada, Frecuencia Geek, <https://bit.ly/36ckKvT>



Vamos Buenos Aires