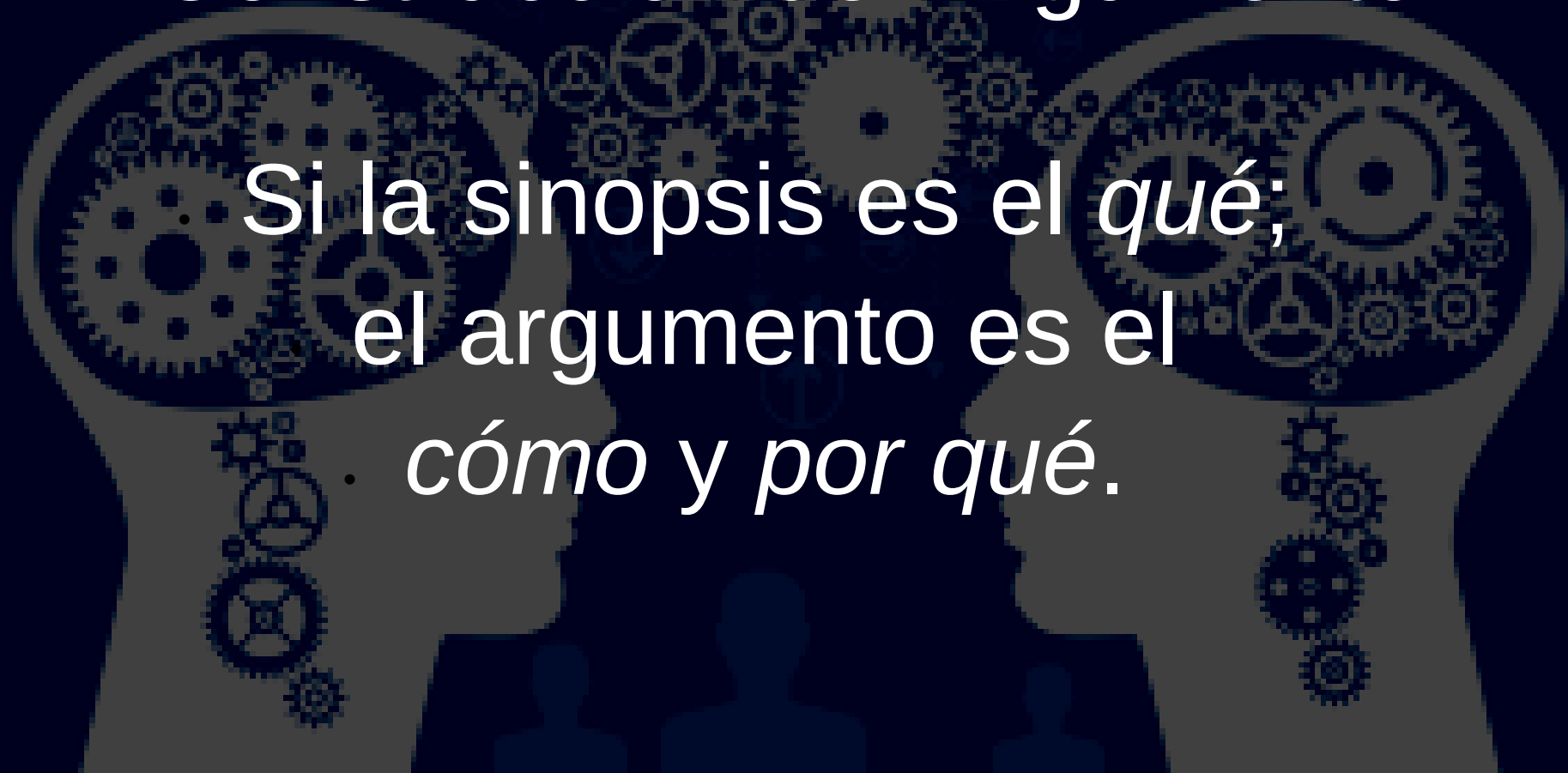


Construcción del Argumento:

Si la sinopsis es el *qué*;
el argumento es el
cómo y por qué.



Diferencia entre personajes:

- Protagonista: La historia gira en base a sus vivencias
- Secundario: Aporta algo a la historia
- Extra: Tiene muy poca transcendencia y dialogo pequeño
- Figurante: solo esta allí para complemento

Pasos para construir un argumento sólido partiendo de una sinopsis

Estructura
del argumento



Fase 1: Análisis y desglose de la sinopsis

Identificar los elementos nucleares

- Protagonista y su necesidad/deseo principal
- Conflicto central (interno y externo)
- Mundo narrativo (época, lugar, reglas)
- Punto de giro inicial que desencadena la historia (detonante)

Ejemplo: Sinopsis Horizonte Siniestro

Elena, una joven universitaria limeña, comienza a sufrir pesadillas recurrentes donde ve a la humanidad en un mundo post apocalíptico, extinguida por una amenaza silenciosa. Al investigar, descubre que sus sueños son advertencias de civilizaciones extraterrestres avanzadas que observan cómo la violencia y la indiferencia humanas nos acercan a un punto de no retorno. Mientras su salud mental se deteriora, pide ayuda a su madre y psicóloga, se da cuenta que tiene el poder de viajar en el tiempo y puede convencer a un mundo indiferente de que el verdadero peligro no viene del espacio, sino de nuestras propias decisiones colectivas.

Análisis y desglose de la sinopsis

Elemento	Extracción
Protagonista	Elena (18 años), estudiante de enfermería, empática pero vulnerable
Necesidad	Comprender sus sueños y evitar el colapso que presagian
Conflicto externo	Mundo que ignora su advertencia + presión de "observadores" extraterrestres
Conflicto interno	Deterioro psicológico vs. necesidad de actuar
Mundo narrativo	Lima 2026 (realista) + dimensiones oníricas post-apocalípticas
Incidente incitador	Sueño recurrente donde ve a humanos sobrevivientes matándose entre sí por recursos

Extraer el "¿qué pasa si...?"

"¿Qué pasa si una joven descubre que sus pesadillas son advertencias reales de civilizaciones alienígenas que observan cómo la indiferencia humana nos conduce a la autodestrucción, y debe luchar contra su propio deterioro mental para despertar a una sociedad que prefiere ignorar la verdad?"

Fase 2: Estructuración argumental

Aplicar el esqueleto de tres actos

- *Acto I (25%): Establecer el mundo ordinario → Incidente incitador → Punto de no retorno*
- *Acto II (50%): Confrontación progresiva → Punto medio (revelación que cambia el juego) → Crisis máxima*
- *Acto III (25%): Clímax (confrontación definitiva) → Resolución → Nuevo estado del mundo*

Acto I (0-25 min) - Beats clave

- *Presentación de Elena en su rutina universitaria.*
- *La invitan a ser parte del grupo dominante.*
- *Su madre viaja mucho y la deja sola siempre.*
- *Descubre que su madre no es lo que dice ser.*
- *Primer sueño vívido (Lima convertida en un gigantesco incendio).*
- *Búsqueda en internet: patrones hereditarios y bomba apestosa*
- *La atrapan en una broma que no hizo.*
- *Punto de no retorno: La directora le pregunta por la marca en su muñeca y le comenta acerca de sus pesadillas.*

Duración estimada 25 min

Acto II (25-75 min) - Beats clave

- En la casa de su tía sueña con una civilización que intenta ir a la guerra y es destruida
- Intenta explicarle a su psicóloga → la tachan de "paranoica"
- Punto medio (50 min): En un sueño ve a su amigo Dylan ya mayor y es raptada por un ovni (conexión temporal)
- La psicóloga le pide detalles de sus marcas, contándole cosas increíbles con seres que la llevan a guerras en mundos de cristales.
- Crisis (70 min): Su salud mental colapsa; es internada en clínica la psicóloga sospecha que consume drogas
- Revelación: Molesta por el desaire de si madre acepta hacer la broma pesada con su amiga Sara, quien termina muestra con una gigantesca explosión

Duración estimada 50 min

Acto III (75-100 min) - Beats clave

- Elena escapa con su madre y esta se ve obligada a contarle que esta pasando desde las década de los 50 en el mundo.
- Dan la voz de la alarma y se refugian en un sótano antinuclear, mientras que la tierra inicia la 3era guerra mundial.
- Clímax: Cuando salen al mundo post apocalíptico para buscar alimentos es raptada por un ovni en donde Numak la cuenta su verdadera misión y el porque de la frase "Todo depende de ti".
- Elena es dejada 25 años después, encontrándose con sus amigos y madre ya mayor contándole que la tierra tiene los días contados.
- Resolución: Elena se da cuenta de que puede cambiar los hechos regresando segundos antes de la explosión del instituto y le pide a Sara que la ayude.
- Último plano: Sara advirtiendo a la humanidad (señal de los observadores). Advertencia ambigua.

Duración estimada 25 min

Mapear con el Viaje del Héroe (Campbell)

Llamado a la aventura →

Negativa al llamado →

Ayudante/mentor →

Primer umbral →

Pruebas/aliados/enemigos →

Acercamiento a la cueva secreta →

Ordeal (muerte simbólica) →

Recompensa →

Camino de vuelta →

Resurrección →

Regreso con el elixir

Mapear con el Viaje del Héroe (Campbell)

Llamado a la aventura - Sueños recurrentes con escenas post-apocalípticas

Negativa al llamado - "Son solo pesadillas, necesito dormir mejor"

Mentor - Voz en sueño (Le pide ayuda a Elena)

Primer umbral – Descubre patrón, todas las civilizaciones ignoraron las señales

Pruebas/aliados/enemigos - Aliados: grupo de jóvenes; sociedad indiferente.

Acercamiento a la cueva - Internamiento psiquiátrico (mundo metafórico)

Ordeal - Crisis existencial: "¿Y si estoy loca? ¿No se si ha viajado en el tiempo o ha muerto?"

Recompensa - Comprende que el mensaje no es predecir el fin, sino evitarlo

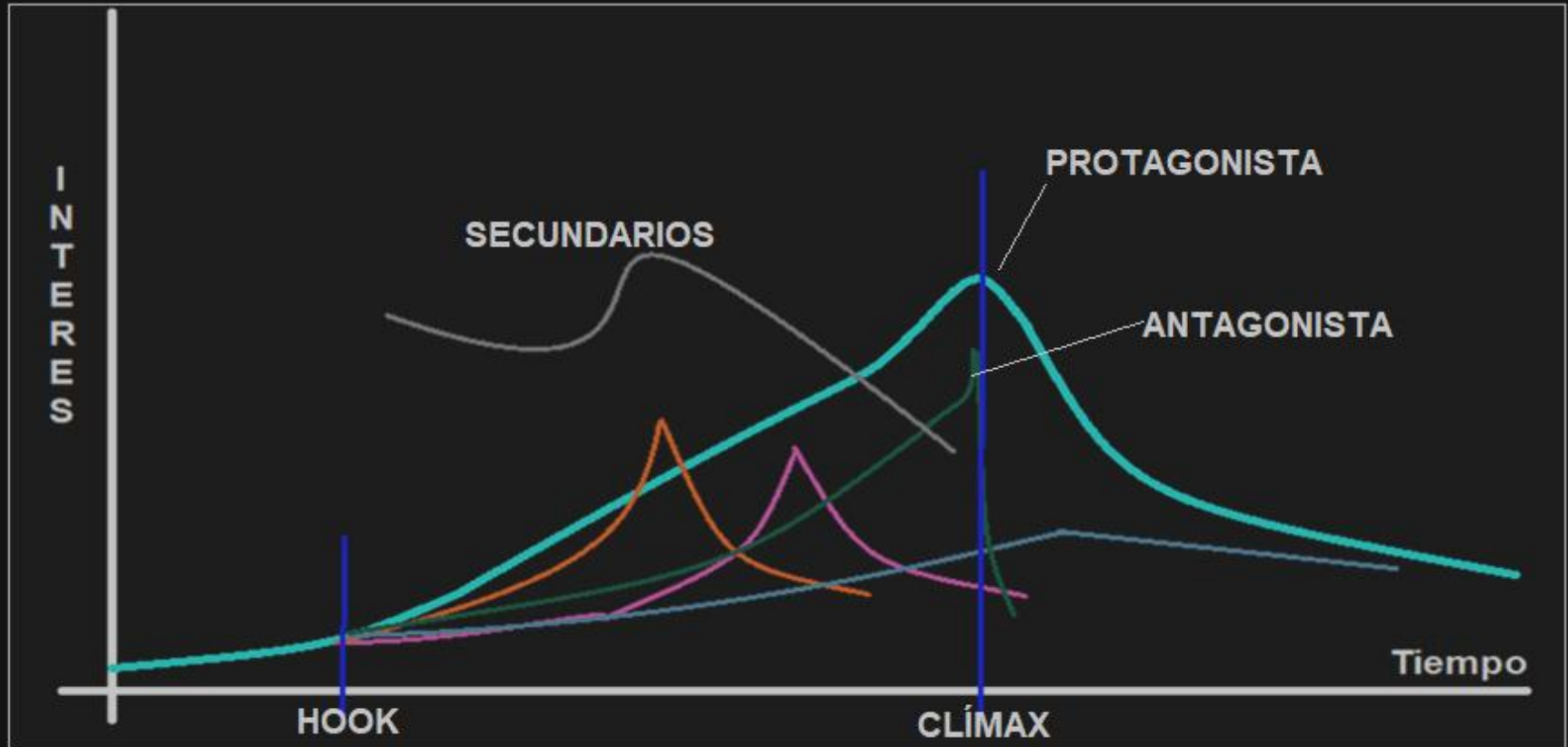
Camino de vuelta - Se deja llevar por las pesadillas (viaje espiritual al ovni) y enfrentamiento a Numak

Resurrección - Descubre que tiene el poder del viaje temporal (regresa para cambiar)

Regreso con el elixir - El mensaje "Los estaremos observando" dentro del 3i Atlas.

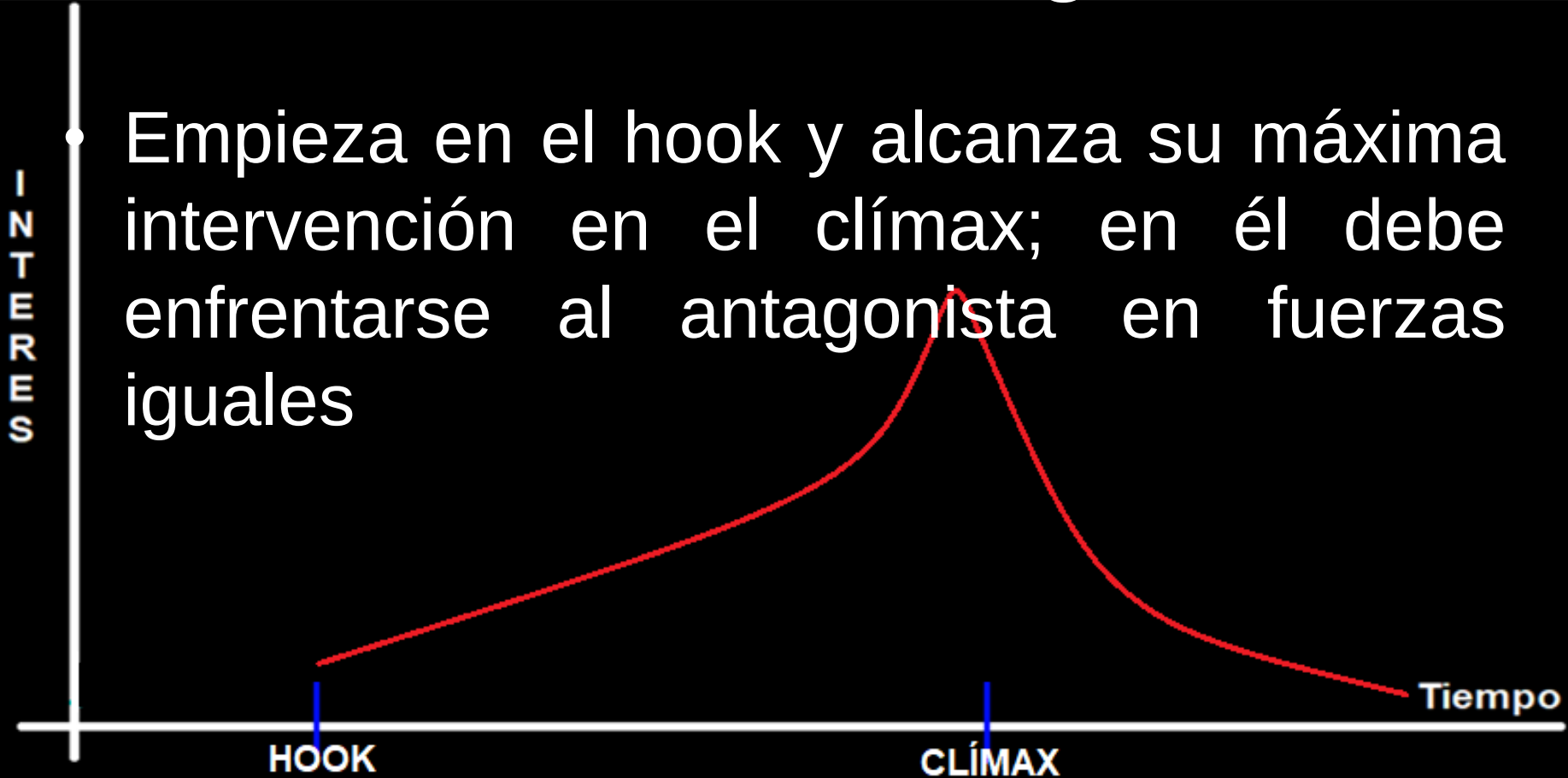
Es una advertencia de que ellos observan y que podemos ser la próxima ceniza, pasa la responsabilidad a los espectadores por eso la frase TODO DEPENDE DE TI

Las curvas de interés



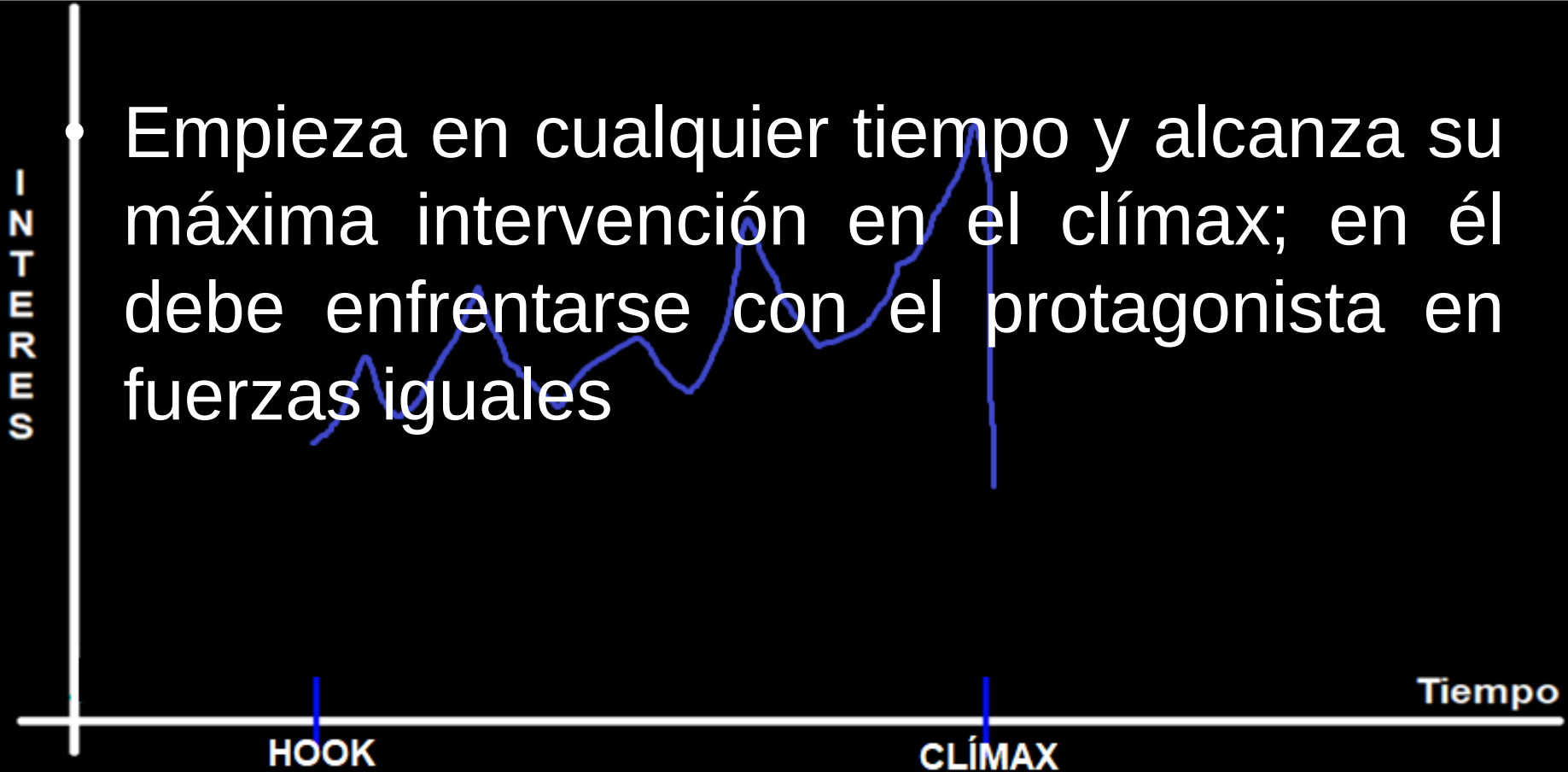
La curva del Protagonista

- Empieza en el hook y alcanza su máxima intervención en el clímax; en él debe enfrentarse al antagonista en fuerzas iguales



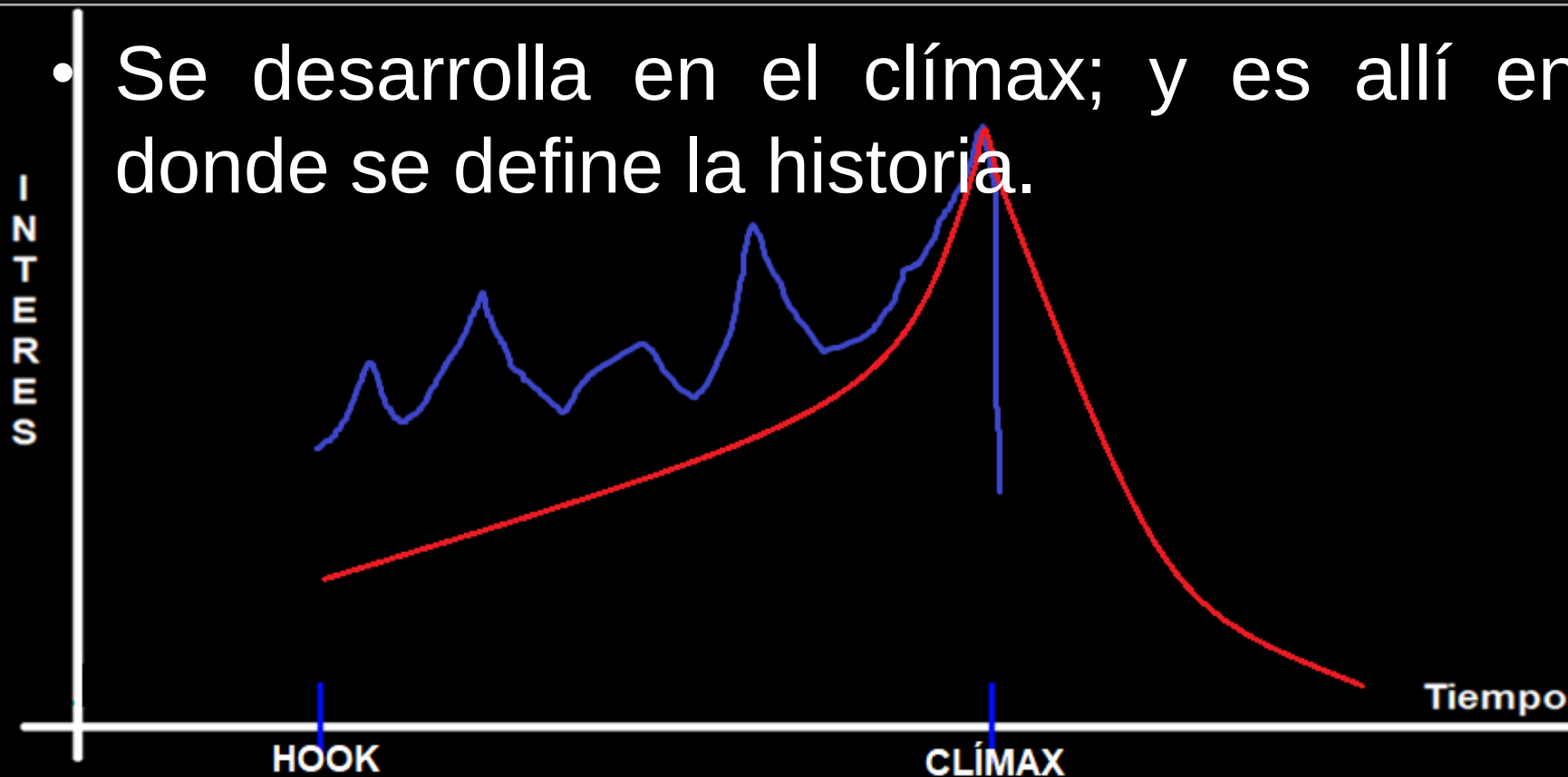
La curva del Antagonista

- Empieza en cualquier tiempo y alcanza su máxima intervención en el clímax; en él debe enfrentarse con el protagonista en fuerzas iguales



Choque de fuerzas

- Se desarrolla en el clímax; y es allí en donde se define la historia.

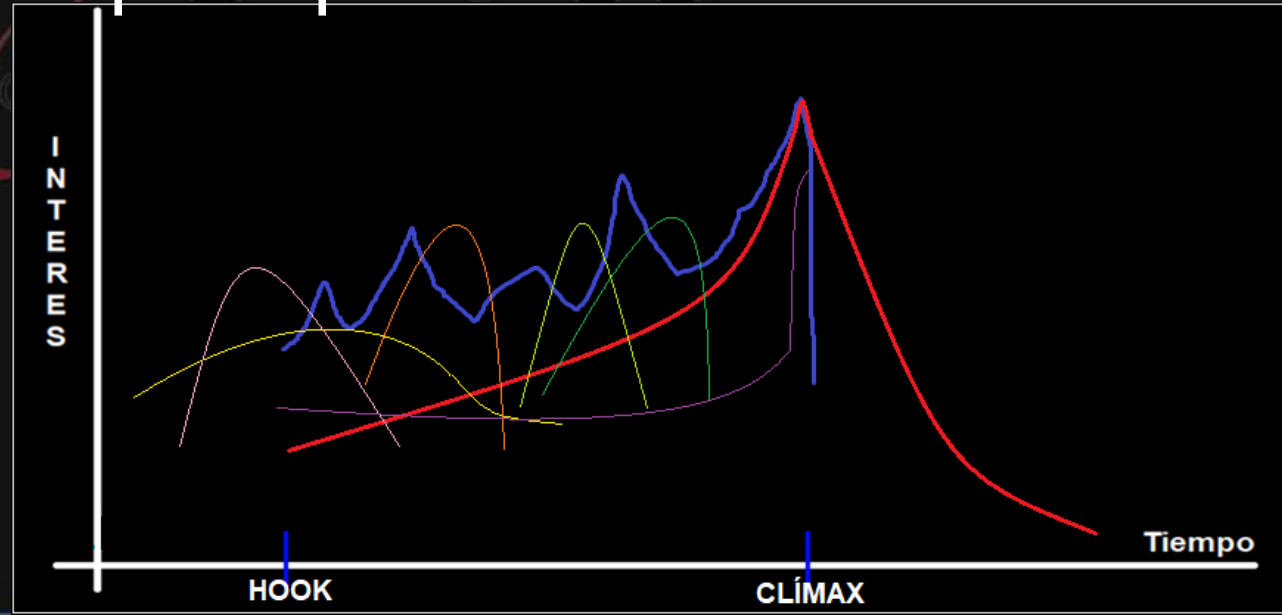


El Personaje Secundario

Son esos personajes que aparecen en la trama, suelen ser clave en algún momento, ya influyen decididamente en el transcurso de los acontecimientos de nuestra historia. Aunque su personalidad no está tan definida como la del protagonista, tenemos una cierta idea de cómo es el personaje y lo que le motiva. No solemos conocer su pasado, sus sueños o ambiciones, los recovecos de su personalidad.

La curvas del Personaje secundario

- Empieza en cualquier tiempo y tiene un vínculo con el protagonista y/o antagonista su intervención principal debe darse antes de el clímax



Trucos para que un personaje secundario resalte y brille

Escribe su ficha policial

- Nombre:
- Edad:
- Profesión / A qué se dedica:
- Objetivo en nuestra historia:
- Tres rasgos de personalidad: (leal, inteligente o desconfiado)

Ejemplo –Personajes secundario

Escoge uno de los tres rasgos de personalidad y multiplícalo por tres.

Por ejemplo, un personaje increíblemente desconfiado, (hasta extremos quizá absurdos). Y ahora, cada vez que aparezca, tenemos que demostrar ese rasgo del personaje claramente. Fácil, ¿verdad?

¿Qué conseguimos con esto? Que el personaje sea **INCONFUNDIBLE**.

Ejemplo - Horizonte Sinistro

- Dra. Carmen Romero (madre de la protagonista) es increíblemente descuidada con su hija (insoportablemente despectiva, la trata de hermana menor).
- Dra. Patricia Lozada (Psicóloga del Instituto) es increíblemente cerrada a las explicaciones de Elena tildándola de drogadicta.
- Dylan (Líder del grupo dominante) es insoportable soberbio, maneja a todos con desprecio.
- Numak (Alien) es tranquilo y pacífico: tan tranquilo, que las tragedias suceden en civilizaciones son para él algo que pasa y no debe evitarse.
- Sara (Amiga del Instituto) Es Cándida y despreocupa, conoce el poder de su belleza y no se esfuerza por estudiar.

EL VIAJE DEL HÉROE



El modelo del viaje del héroe

Joseph Campbell

Crisis

Clímax

El mundo ordinario
La llamada de la aventura
El rechazo de la llamada
El encuentro con el mentor
La travesía del primer umbral
Las pruebas, los aliados, los enemigos
La aproximación a la caverna más profunda
La odisea (el calvario)
La recompensa (apoderarse de la espada)
El camino de regreso
La resurrección
El retorno con el elixir

ACTO I

ACTO II

ACTO III

Aprox. 30 paginas del guión

60 páginas

30 páginas

Las secuencias



12 etapas del periplo del Héroe



1. El Mundo Ordinario

- En este punto se presenta el hogar del Héroe, su vida previa a todo conflicto, por lo que se ha de mostrar su día a día con sus amigos y actividades. Pero no todo, solo lo más relevante porque cargar mucho esta parte puede aburrir. En definitiva, mostrar lo que le ata a ese lugar.



2. La llamada a la Aventura

- Un elemento disruptor aparece en escena y trastoca la vida del Héroe. Esto puede ser desde una llamada desconocida, conocer a una persona o un ataque. Tiene que ser algo desequilibre la estabilidad en la vida de nuestro héroe y no permita que las cosas sigan como antes.



3. Rechazo de la Llamada

- Tras recibir esta propuesta, el Héroe la rechaza en un primer momento. No quiere dejar atrás su vida conocida. Tiene miedo de lo que puede pasar o los riesgos que conlleva. Por lo que prefiere declinar esta petición.



4. Encuentro con el Maestro

- Se da a conocer al Maestro, un personaje sabio y con experiencia que convence al Héroe de que acepte la llamada. Además de ser catalizador de la historia, este mentor acompañará al Héroe, le formará y aconsejará a lo largo del viaje, creándose una relación hasta cierto punto paterno-filial entre el Maestro y el Héroe. Con este Maestro a su lado, el Héroe está listo para empezar su periplo.



5. Cruce del Primer Umbral

- El protagonista deja atrás su hogar enfrentándose a su primer impedimento. Esta traba le pondrá a prueba, ya que su falta de experiencia juega en su contra y puede que no la supere, pero ya no hay vuelta atrás. En este punto se puede observar el mundo que le viene, totalmente distinto a su hogar. Esto anima al Héroe a seguir adelante para saber que vendrá más allá del objetivo principal de la aventura.



6. Pruebas, Aliados y enemigos

- Cruzado el umbral, se nos presenta la aventura en sí. Una serie de pruebas en las que el héroe ganará experiencia mientras trata de superarlas. En esta conoce a sus Aliados, que, junto al Maestro, acompañarán en el resto del viaje al Héroe aportando diferentes cualidades y defectos al grupo para este viaje.



6. Pruebas, Aliados y enemigos

- Pero haciendo frente al Héroe y sus Aliados estarán sus Enemigos, unas fuerzas poderosas con las que el Héroe tendrá que lidiar, el objetivo del Enemigo es simple, impedir que el Héroe cumpla su plan.



7. Acercamiento a la caverna más profunda

- La historia avanza y las pruebas cada vez son más difíciles, puede superarlas o no, pero en tal caso gana experiencia. Conoce mejor a sus enemigos, además de a sí mismo. Esta información le será útil cuando se dirija hacia el final, un trayecto que emprende en este punto cuando está listo.



8. El Calvario

- Es un momento dramático en el que el Héroe pasa una crisis que le pone a prueba al más alto nivel, una situación de vida o muerte en el que se decidirá el destino. Este punto, que recuerda cuando cruza el umbral, aunque en este caso el Héroe sí que lo supera gracias a las experiencias ganadas.



8. El Calvario

- Unas situaciones recurrentes durante esta parte pueden ser en la que el protagonista está al borde de la muerte, ve morir a alguien o debate contra sus demonios.



9. La recompensa

- El Héroe tras superar este calvario, recibe una recompensa por sus acciones, esta puede ser material o inmaterial, como una mayor fortaleza, una nueva amistad o una espada. Pero este triunfo es temporal, porque no ha cumplido su objetivo y debe continuar el camino del héroe. Por lo que este punto es un descanso antes de encarar el final.



10. El camino de vuelta

- El Héroe emprende el camino a casa, pero en su camino se enfrenta a un problema que le pondrá contra las cuerdas por última vez, como una persecución o un segundo combate contra un villano que parecía derrotado.



11. Resurrección del Héroe

- Este acto es el último reto del Héroe, un reto a muerte con el que se transformará dejando atrás su antiguo yo, el inicial, gracias a su experiencia supera sus defectos y sale reforzado como un nuevo ser, más fuerte. En definitiva, esta resurrección es el clímax de la historia. Cuando lo supera, se encamina finalmente a su regreso a casa tras superar esta aventura que ha cambiado su vida.

12. Regreso con el Elixir

- El Héroe finalmente vuelve al Mundo Ordinario. Una vuelta al orden tras este periplo que no es el mismo cuando se fue. Pues en este viaje ha hecho amigos, ha adquirido conocimientos y los recuerdos que ha adquirido en esta aventura. En definitiva, ya no es el mismo de cuando empezó.



Reunirse en grupo y elegir la columna vertebral común

- Desarrollar el argumento de sus ideas
- Contestar. ¿Cómo se revelan los personajes a través de sus decisiones (carácter vs caracterización)?
- ¿El final es optimista?