



LA TRAMA

Tipos, formas y reglas

DEFINICIONES Y CONCEPTOS

HISTORIA	Es todo lo que ocurre todos los datos que podemos reunir
NARRACIÓN	Es lo que se cuenta una selección de acontecimientos que obedece al género cinematográfico
CONFLICTO	Es el acontecimiento desencadenante de la acción y lo que motiva el objetivo del protagonista
ARGUMENTO	Relato en donde están, los elementos esenciales con sus caracteres y situaciones. Se describe de forma lineal y esta subordinado a la idea generadora.
TRAMA	Es la forma en la que se cuenta es decir la ordenación de los acontecimientos seleccionados de acuerdo al género cinematográfico
PUNTO DE GIRO	es un acontecimiento que afecta directamente a la trama principal y que fuerza al protagonista a reorientar su curso de acción para la consecución de su objetivo
ESTRUCTURA	Son los 3 actos y 2 transiciones conocidas

Avance hasta hoy

- El desarrollo de un **guion** se inicia con una **idea** validada por un **bubble diagram**. Luego se estructura el **storyline**, la **sinopsis** y las **fichas de personajes**. Finalmente, se aplica el **viaje del héroe** en doce pasos para detallar el **argumento** y definir la **trama**.

DEL CHISPAZO A LA PANTALLA

GUÍA ESENCIAL DE DESARROLLO DE GUION



Una metodología paso a paso para transformar ideas
en estructuras narrativas sólidas.

EL MAPA DE RUTA CREATIVO



Cada etapa es un cimiento para la siguiente. No podemos construir el techo sin haber puesto los cimientos.

LA ANATOMÍA DE UNA IDEA



Una Buena Idea

=



Motivación

+

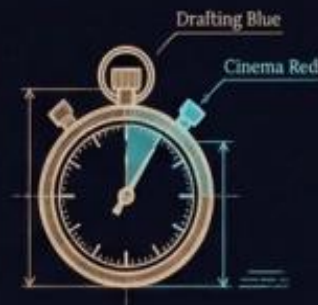
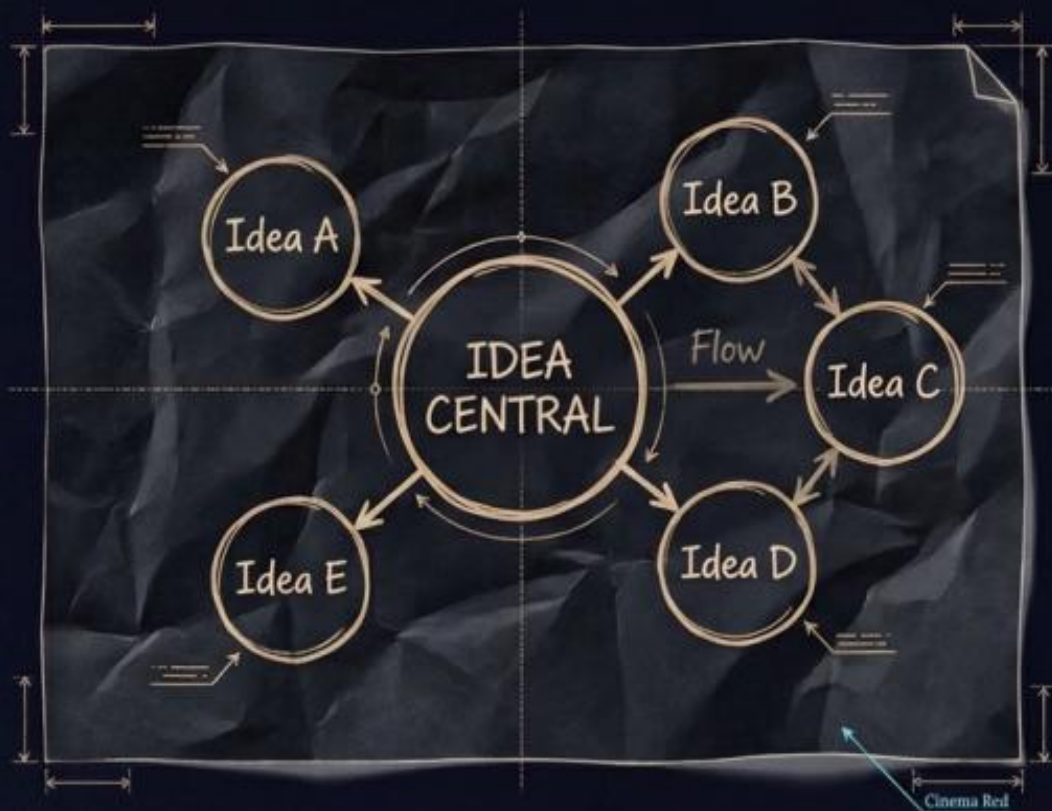


Experiencia

No basta con una ocurrencia. El punto de partida de un guion de impacto requiere la fusión de tu impulso personal (motivación) con tu vivencia del mundo (experiencia).

LA PRUEBA DE FUEGO: EL BUBBLE DIAGRAM

¿Estamos realmente preparados para desarrollar este guion?



EL RETO EN 3 PASOS:

1. Toma una hoja de papel en blanco.
2. Escribe tu idea central en el medio.
3. Tienes exactamente 1 minuto para desarrollar y conectar ideas colaterales.

INSIGHT: Si el diagrama fluye, tienes material. Si se estanca, la idea necesita más maduración.

EL STORYLINE: LA BRÚJULA DE LA HISTORIA

A partir de la idea validada, construimos el Storyline. Debe describir la historia de forma muy sucinta, cubriendo el inicio, medio y final.



LA ECUACIÓN DE LA SINOPSIS



Storyline



Personajes Principales



SINOPSIS

Profundidad

Aquí la historia gana detalle. Ya no es solo una descripción sucinta; es el momento de poblar el mundo.

Nuevos Elementos

- Se integran los Personajes Secundarios.
- Aparece la figura crucial del Antagonista.

EL REPARTO: FICHAS DE PERSONAJES



El siguiente paso lógico tras la **sinopsis** es definir a los actores de tu historia.

ACCIÓN A REALIZAR:

Desarrollar fichas técnicas detalladas basadas en lo establecido en la sinopsis.

NOTA IMPORTANTE:

Esto no aplica solo al héroe; es obligatorio desarrollar fichas también para los secundarios. Debes conocerlos antes de enviarlos al viaje.

EL CORAZÓN DEL ARGUMENTO: EL VIAJE DEL HÉROE

Desarrollar el argumento significa desarrollar el Viaje del Héroe. Es una estructura de 12 pasos que guía la transformación del protagonista.



FASE 1: LA PARTIDA Y EL UMBRAL



1. EL MUNDO ORDINARIO:

La presentación de la vida cotidiana del héroe antes de la historia.

2. LA LLAMADA A LA AVENTURA:

El desafío, cambio o detonante que irrumpe la estabilidad.

3. EL RECHAZO A LA LLAMADA:

El momento donde el héroe duda o teme abandonar su zona de confort.

4. ENCUENTRO CON EL MENTOR:

Aparece un guía sabio que ofrece herramientas, consejos y ánimo.

5. CRUCE DEL UMBRAL:

El héroe abandona su hogar y se inicia en lo desconocido.

FASE 2: LA INICIACIÓN Y EL CALVARIO



6. PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS:

El protagonista enfrenta retos y discierne quiénes son sus compañeros y quiénes sus rivales.

7. ACERCAMIENTO A LA CAVERNA PROFUNDA:

Las pruebas se vuelven cada día más difíciles y peligrosas.

8. EL CALVARIO:

El momento crítico de vida o muerte. Es el clímax emocional de la historia.

9. LA RECOMPENSA:

Tras superar el reto, el héroe obtiene un premio, ya sea físico o espiritual.

FASE 3: EL REGRESO Y LA TRANSFORMACIÓN



- 10. EL CAMINO DE VUELTA:** El héroe emprende el regreso a casa, pero enfrenta un último obstáculo.
- 11. LA RESURRECCIÓN:** El reto final donde el héroe se transforma definitivamente.
- 12. EL REGRESO CON EL ELIXIR:** La vuelta al mundo ordinario, portando los nuevos conocimientos adquiridos.

DEFINICIÓN FINAL: LA TRAMA



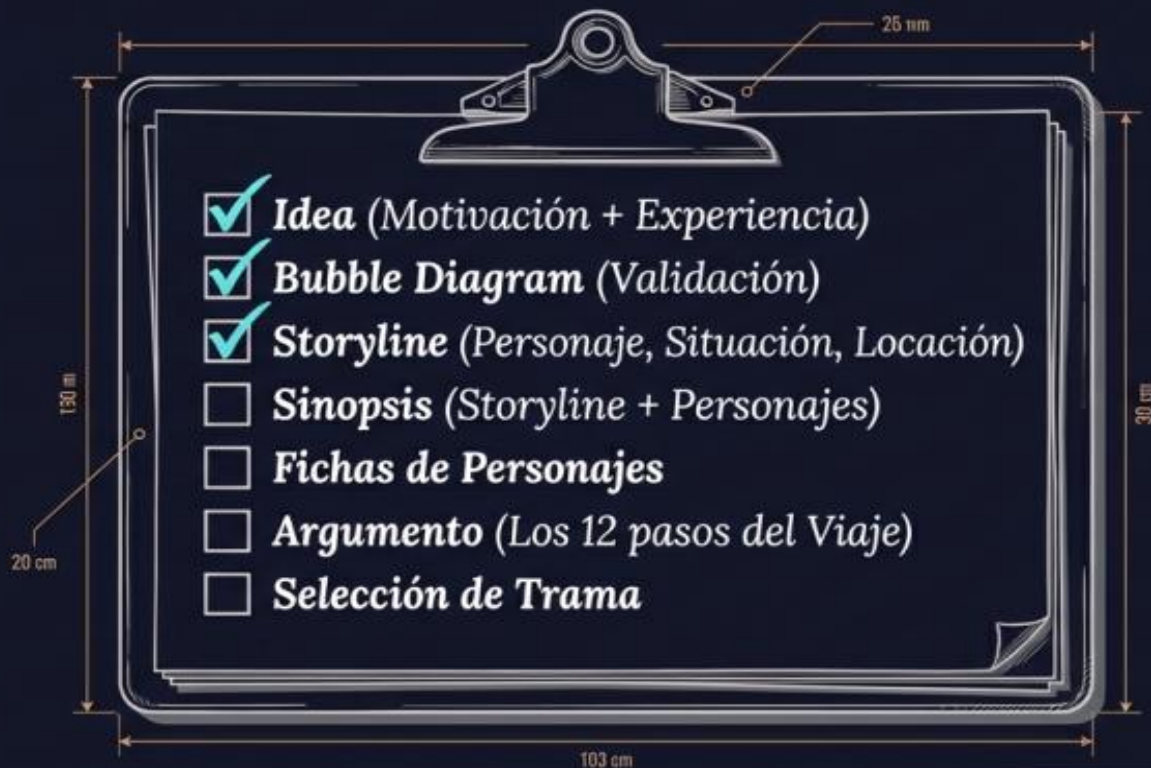
Una vez completado el argumento y el viaje, estamos listos para el paso final de la estructuración.

ACCIÓN:

Elegir qué tipo de trama vamos a desarrollar. Esta decisión dicta el tono y el enfoque final del guion.

¿En donde estas? Veamos el video

CHECKLIST DE DESARROLLO



INTRODUCCIÓN	FASE: DESARROLLO	
	PROGRESO	

La Trama y la Estructura

- Diferenciación entre argumento (orden cronológico) y trama (acontecimientos interrelacionados). Usaremos el argumento junto con IA para generar subtramas para los personajes secundarios.

Diferencia entre Argumento y trama

El argumento; cuenta la historia en un orden cronológico de los acontecimientos; es decir, relata una lógica temporal.

Mientras que en la trama, se impone la forma que ha de tener la estructura.

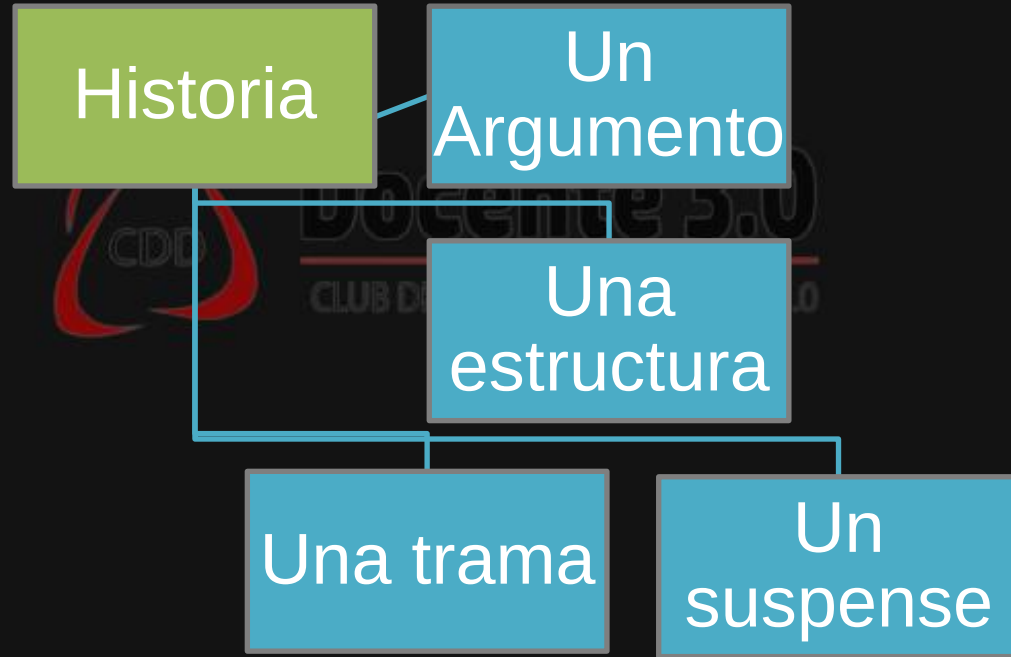


En Resumen:

StoryLine = Argumento comprimido
El Guión = es la trama detallada

NARRATIVA

La narrativa de una historia consta de 4 elementos:

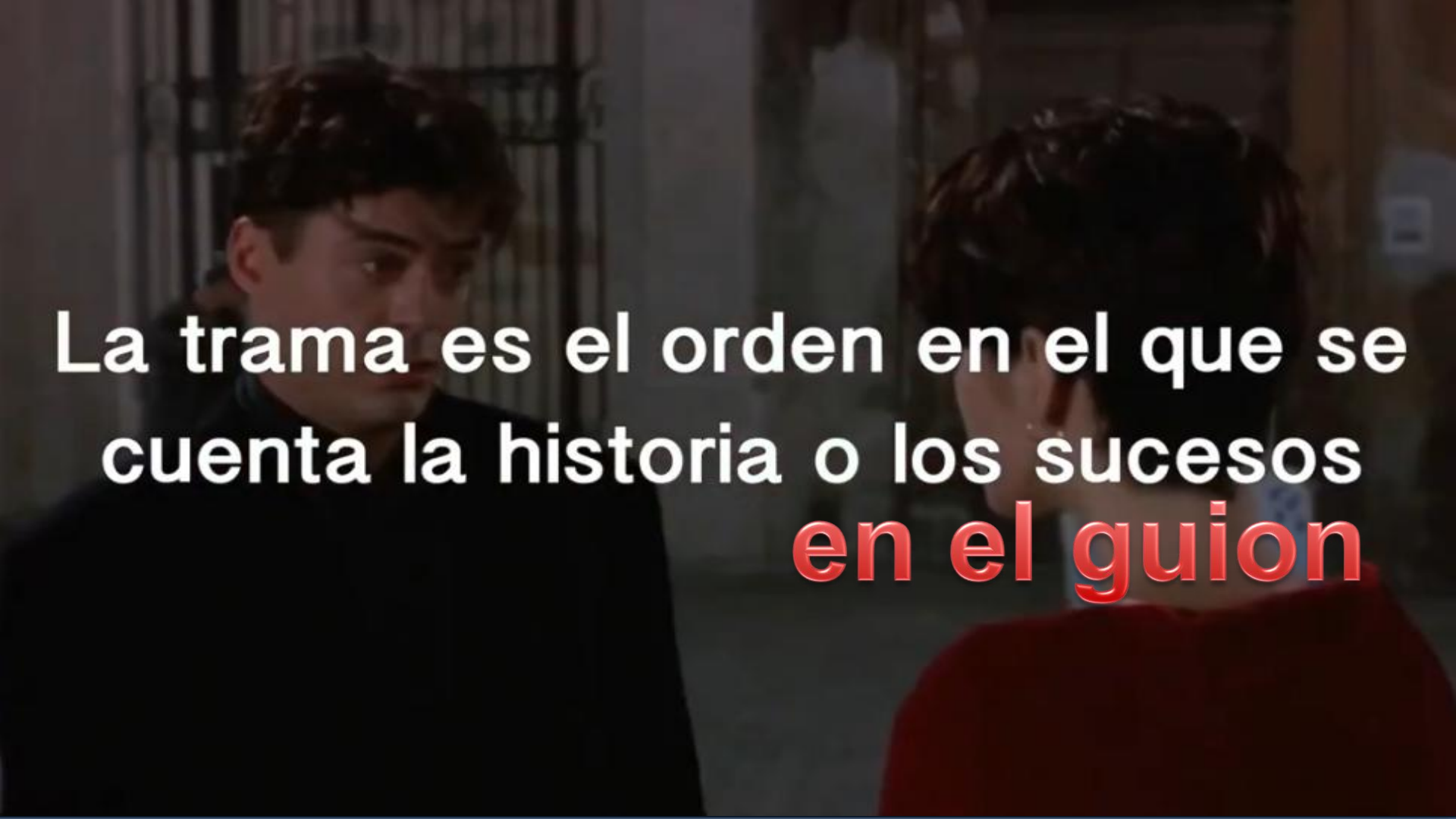


¿Qué es la trama?

- Un conjunto de acontecimientos que suceden y que dan sentido a una historia.
- Es el elemento fundamental en la estructura de una película; da forma a la historia y mantiene el interés del público a lo largo de la narración.
- No es el argumento, aunque ambos están relacionados e interconectados. El argumento es el resumen de la trama.

La **trama**.- Son acontecimientos coherentes e interrelacionados que se deslizan por el tiempo para dar forma y diseño a una narración. El guionista desordena el argumento y revisa una y otra vez hasta conseguir que parezca natural y fruto de la espontaneidad.

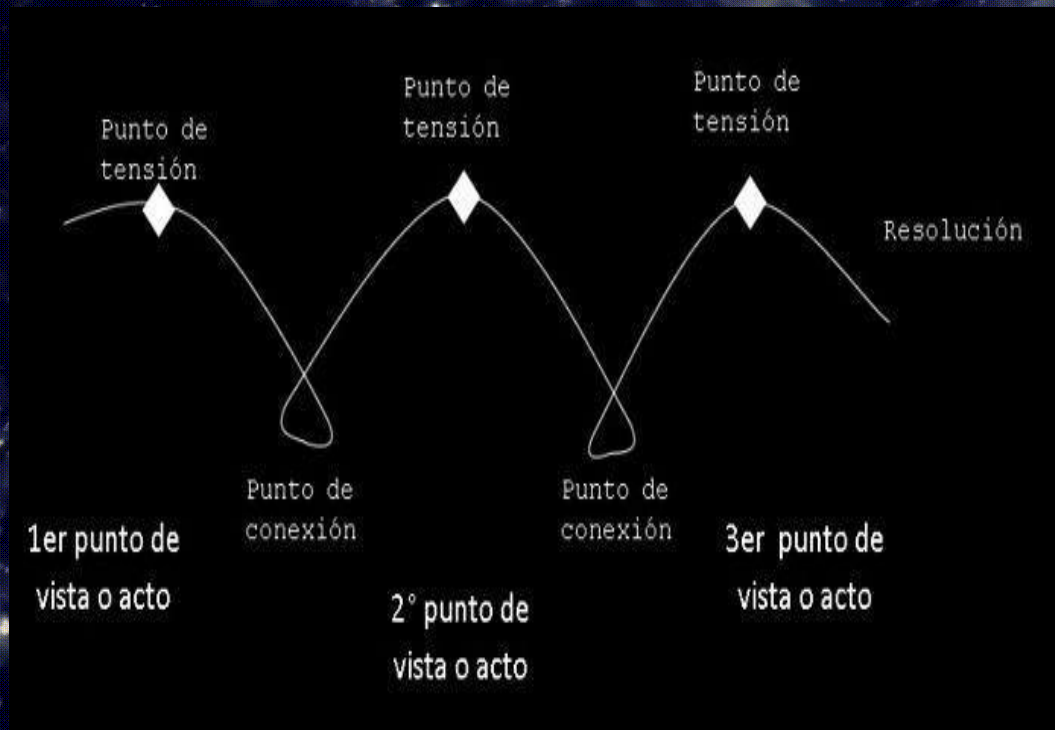


A background image showing a man with dark, curly hair and a woman with dark hair, seen from behind, in what appears to be a scene from a movie. The man is on the left, looking towards the right, and the woman is on the right, facing away from the camera. The scene is dimly lit, with a focus on the characters.

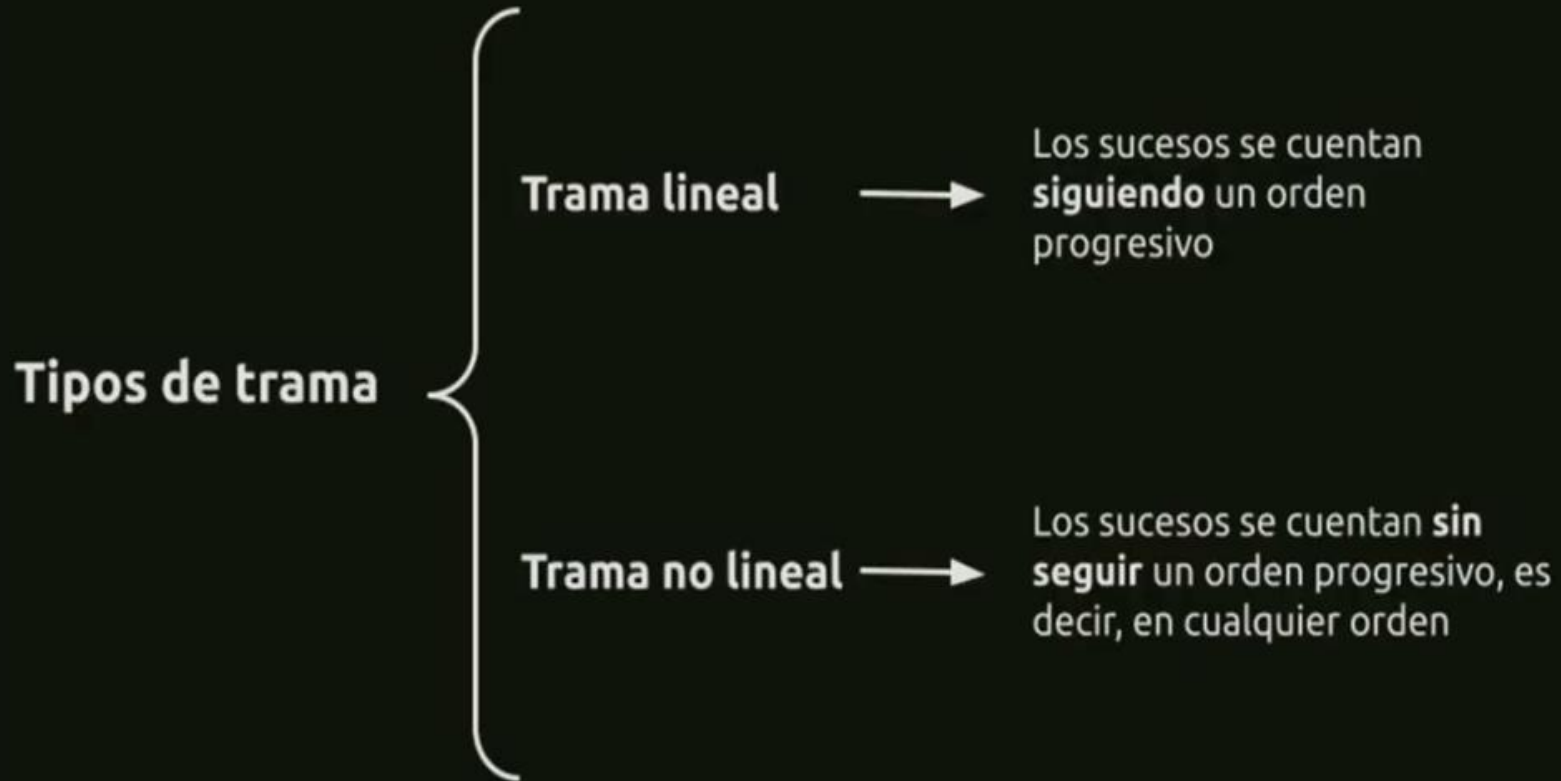
La trama es el orden en el que se
cuenta la historia o los sucesos
en el guion

¿Que tipo de trama queremos?

- Cronológica
- Retrospectiva
- De personaje



Trama Cronológica



Trama según retrospectiva

```
graph TD; A[Trama según retrospectiva] --> B[Paralela]; A --> C[De revelación]; A --> D[De resolución];
```

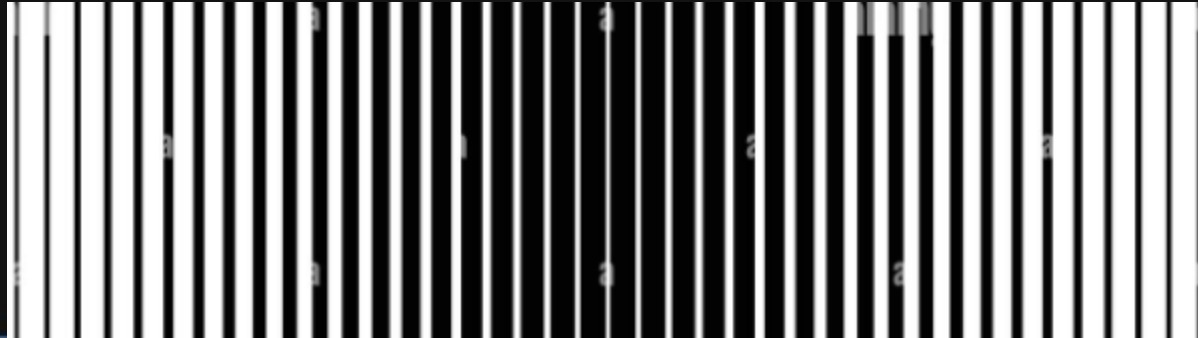
Paralela

De
revelación

De
resolución

La trama paralela

- Es una línea de historia que ocurre al mismo tiempo que la trama principal, pero que es independiente de ella y a menudo se relaciona con personajes secundarios.



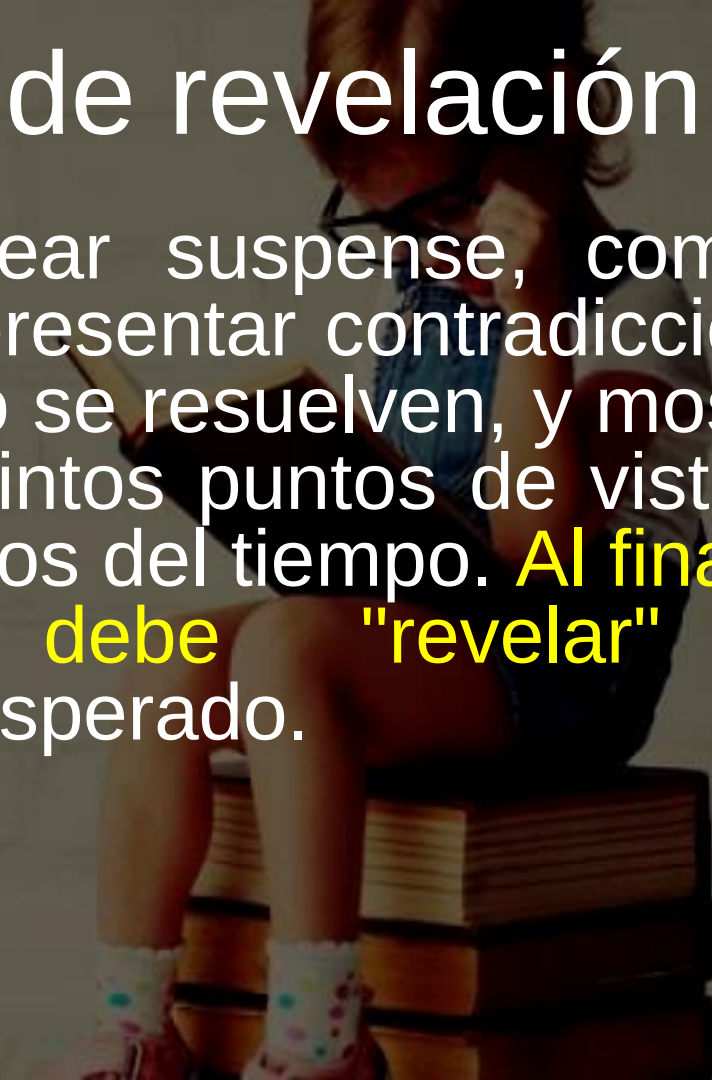
A still from the movie Forrest Gump showing Forrest Gump (Tom Hanks) and Jenny (Robin Wright) sitting on a beach. Forrest is on the left, wearing a light blue polo shirt and brown trousers, looking down. Jenny is on the right, with long blonde hair, looking down at something in her hands. The background is a beach with some debris and a building in the distance.

Forrest Gump

- Forrest, un hombre con discapacidad intelectual, vive eventos importantes de la historia reciente de Estados Unidos. Mientras tanto, Jenny, la amiga de Forrest de la infancia, enfrenta sus propias luchas y decisiones a lo largo de su vida.

La trama de revelación

- El objetivo es crear suspense, como dar pistas o indicios, presentar contradicciones o enigmas que luego se resuelven, y mostrar la historia desde distintos puntos de vista o en diferentes momentos del tiempo. **Al final de la historia, esta debe "revelar" algo sorprendente o inesperado.**

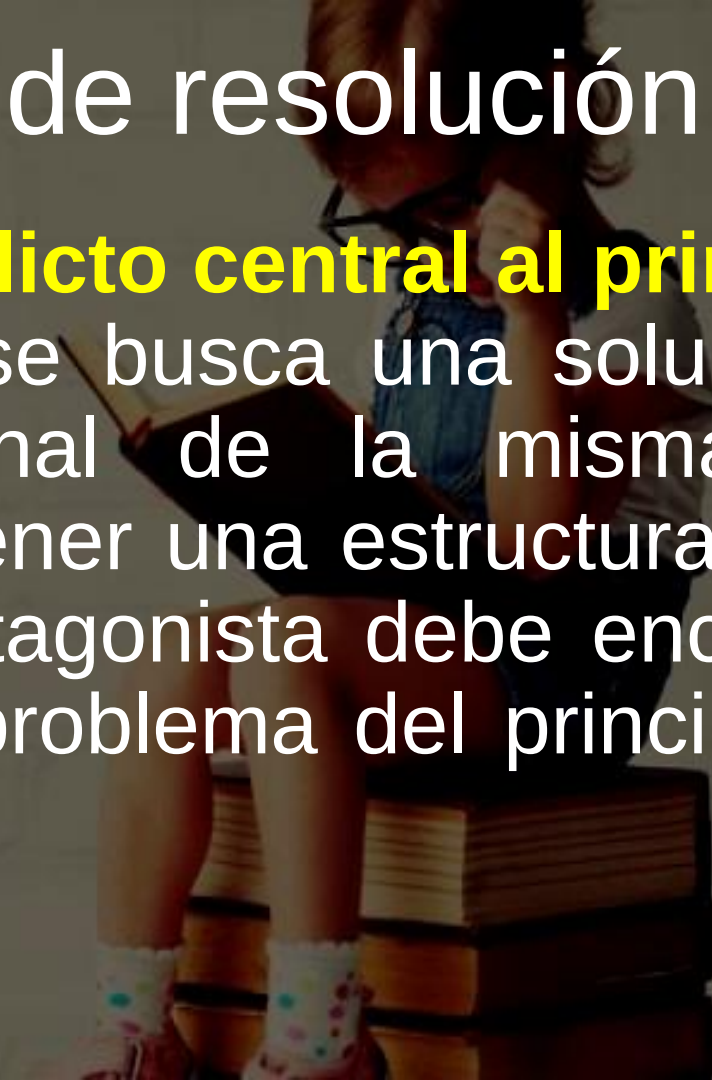


Sexto Sentido

- En esta película, el protagonista es un niño que ve a personas muertas y que se comunica con ellas. A lo largo de la historia, se van revelando distintos secretos y verdades ocultas que tienen un gran impacto en la comprensión de la historia.

La trama de resolución

- **Presenta el conflicto central al principio** de la historia y se busca una solución o resolución al final de la misma. Se caracteriza por tener una estructura lineal y por que el protagonista debe encontrar una solución al problema del principio de la historia.



Toy Story

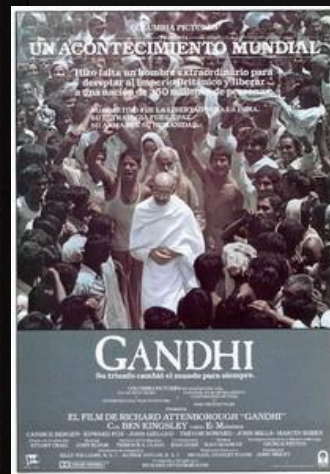
- Woody, se siente celoso por la llegada de Buzz y trata de deshacerse de él. Woody y Buzz se encuentran con una serie de obstáculos y peligros, incluyendo a un grupo de juguetes malvados liderados por Sid, el vecino de Andy. Al final descubren que su amistad es más importante que cualquier otra cosa.

Trama de personajes

- Basado estrictamente en hechos históricos.
- O de acuerdo al tipo de personajes tenemos:

Ejemplo: Película Ganghi

- **Historia:** *La vida de Gandhi tal como sucedió.* Comprendería entonces, todos los datos objetivos históricos que podamos reunir.
- **Narración:** *El relato de la vida, ya sea autobiográfico o no.* Una narración ya implicaría una selección de acontecimientos.
- **Trama:** *Un abogado de la India lidera una revolución pacífica con la que consigue que los británicos renuncien a su soberanía.* Al hablar de trama hablamos entonces de una selección aún mayor que la que hubo en la narración: ya no contamos toda su vida, sino que nos enfocamos en una parte de ella en la que se plantea un conflicto, se complica y finalmente se resuelve.



Ejemplo: Película La Comunidad del Anillo

- **Conflicto:** Frodo Bolsom hereda el anillo de poder (minuto 30).
- **Punto de giro:** los espectros le clavan un cuchillo a Frodo, que despierta en el Reino de los Elfos. Descubre la peligrosidad y responsabilidad de su misión y que no va a ser fácil sortear los innumerables peligros que le esperan (minuto 70).



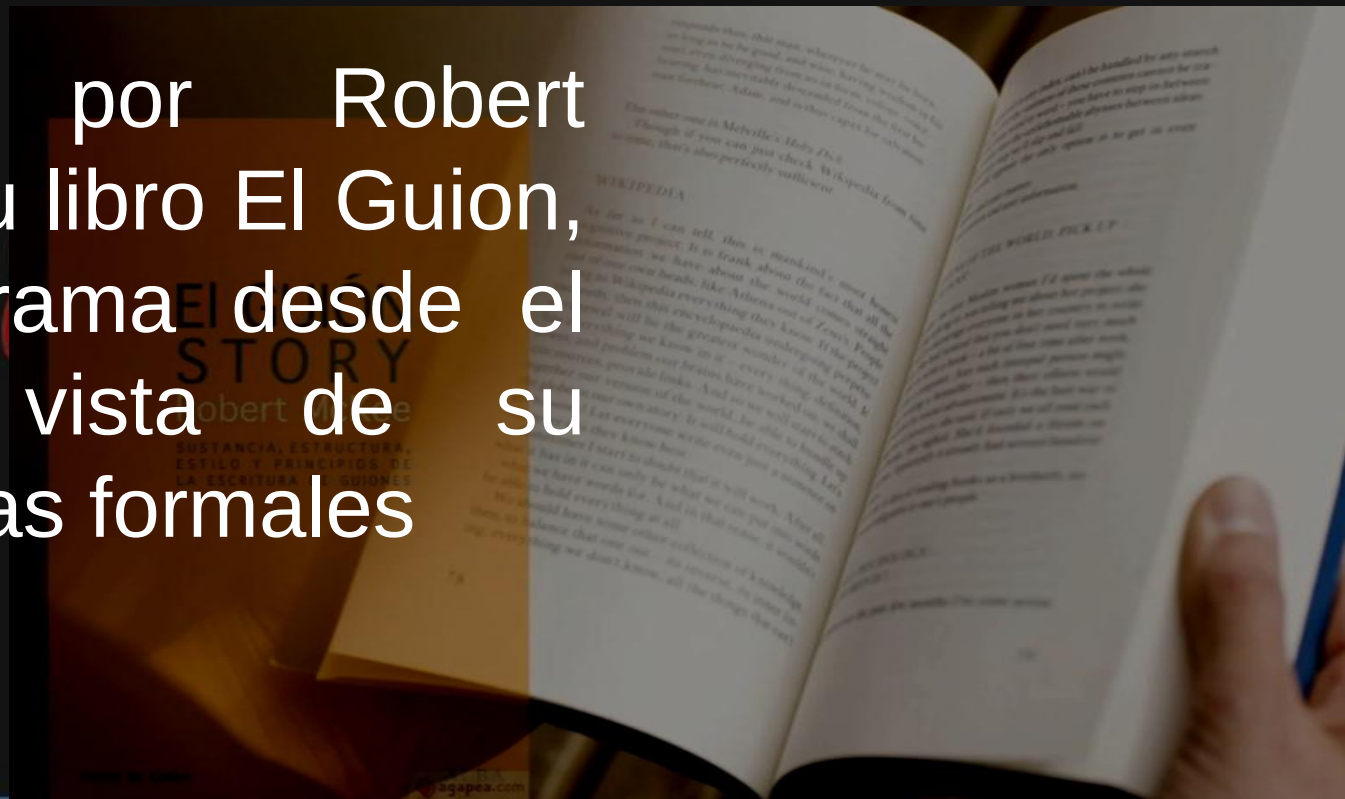
ROBERT MCKEE'S
STORY

STORY (El Guión)

Autor: Robert McKee
(1997)

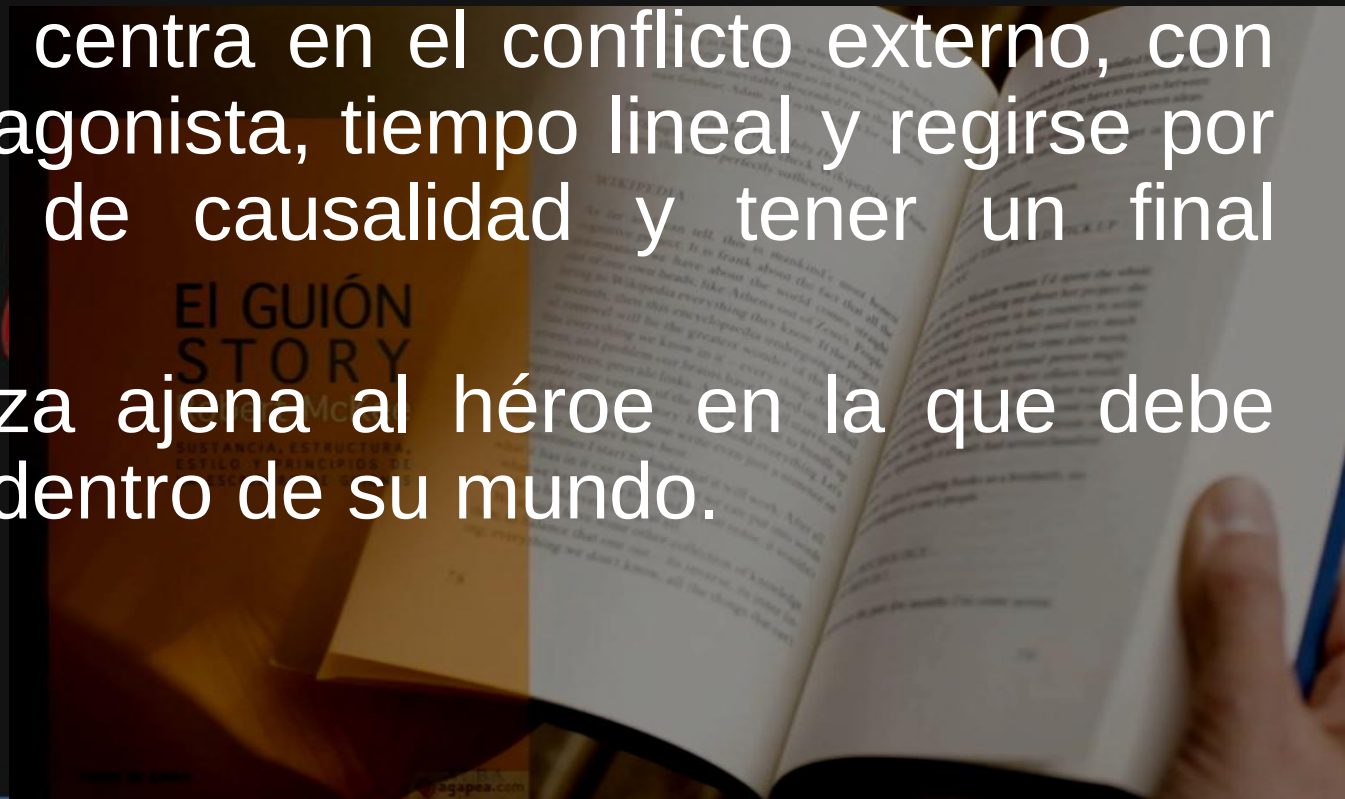
La Arquitrama, la Minitrama y la Antitrrama

Inventados por Robert McKee en su libro El Guion, explica la trama desde el punto de vista de su características formales



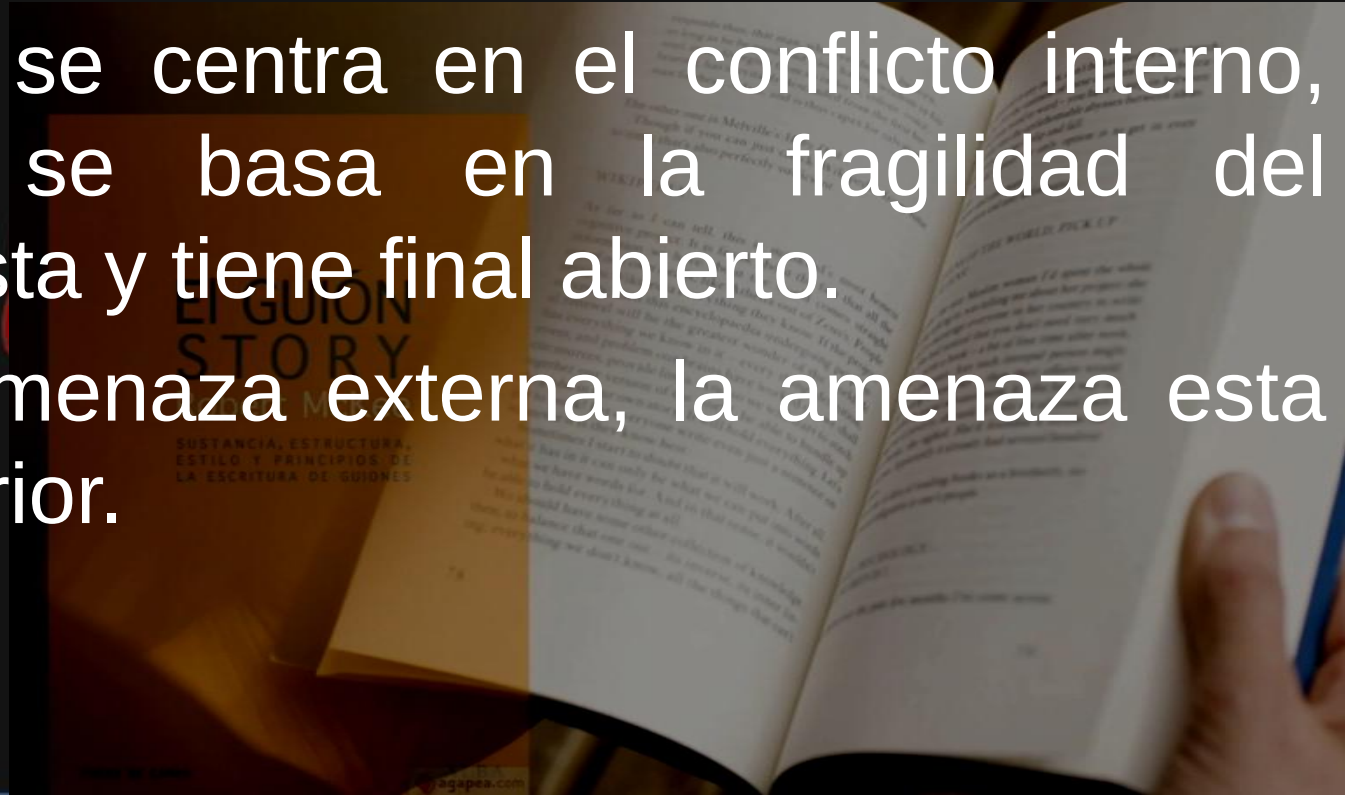
La Arquitrama

- La trama se centra en el conflicto externo, con un solo protagonista, tiempo lineal y regirse por el principio de causalidad y tener un final cerrado.
- Una amenaza ajena al héroe en la que debe enfrentarse dentro de su mundo.



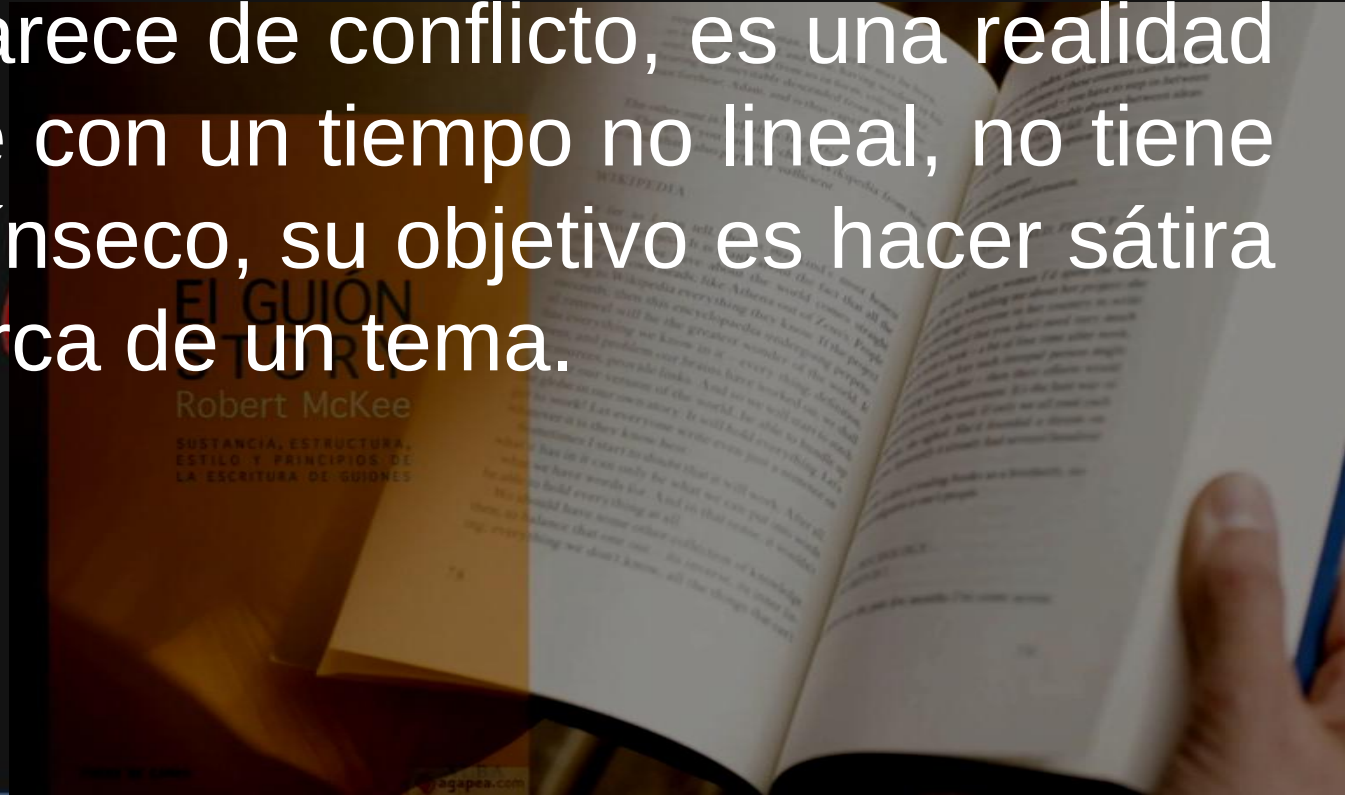
La Minitrama

- La trama se centra en el conflicto interno, humano, se basa en la fragilidad del protagonista y tiene final abierto.
- No hay amenaza externa, la amenaza esta en su interior.



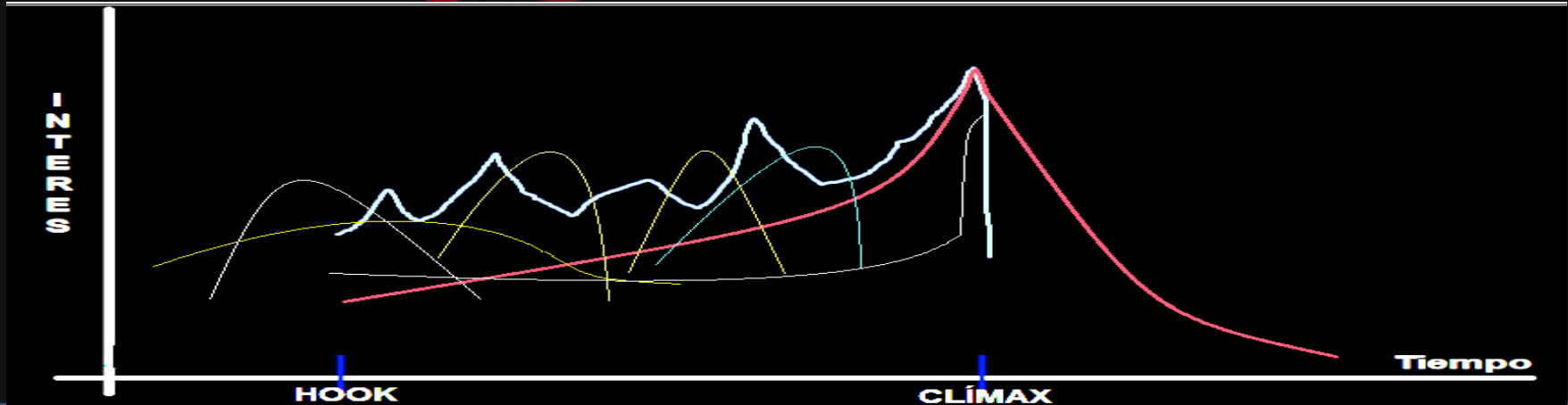
La Antitrama

- La trama carece de conflicto, es una realidad incoherente con un tiempo no lineal, no tiene sentido intrínseco, su objetivo es hacer sátira o burla acerca de un tema.



Tramas y Subtramas

- La trama principal afecta al protagonista y las subtramas a los secundarios; por eso están últimas están subordinadas a la principal



Tramas y Subtramas

La función de las subtramas es ejercer presión sobre el protagonista, favorecer un punto de giro de la trama principal, servir de marco o despistar.

- Las subtramas son desarrolladas por los personajes secundarios

I
N
T
E
R
E
S

Tiempo

HOOK

CLÍMAX

I
N
T
E
R
E
S

SECUNDARIOS

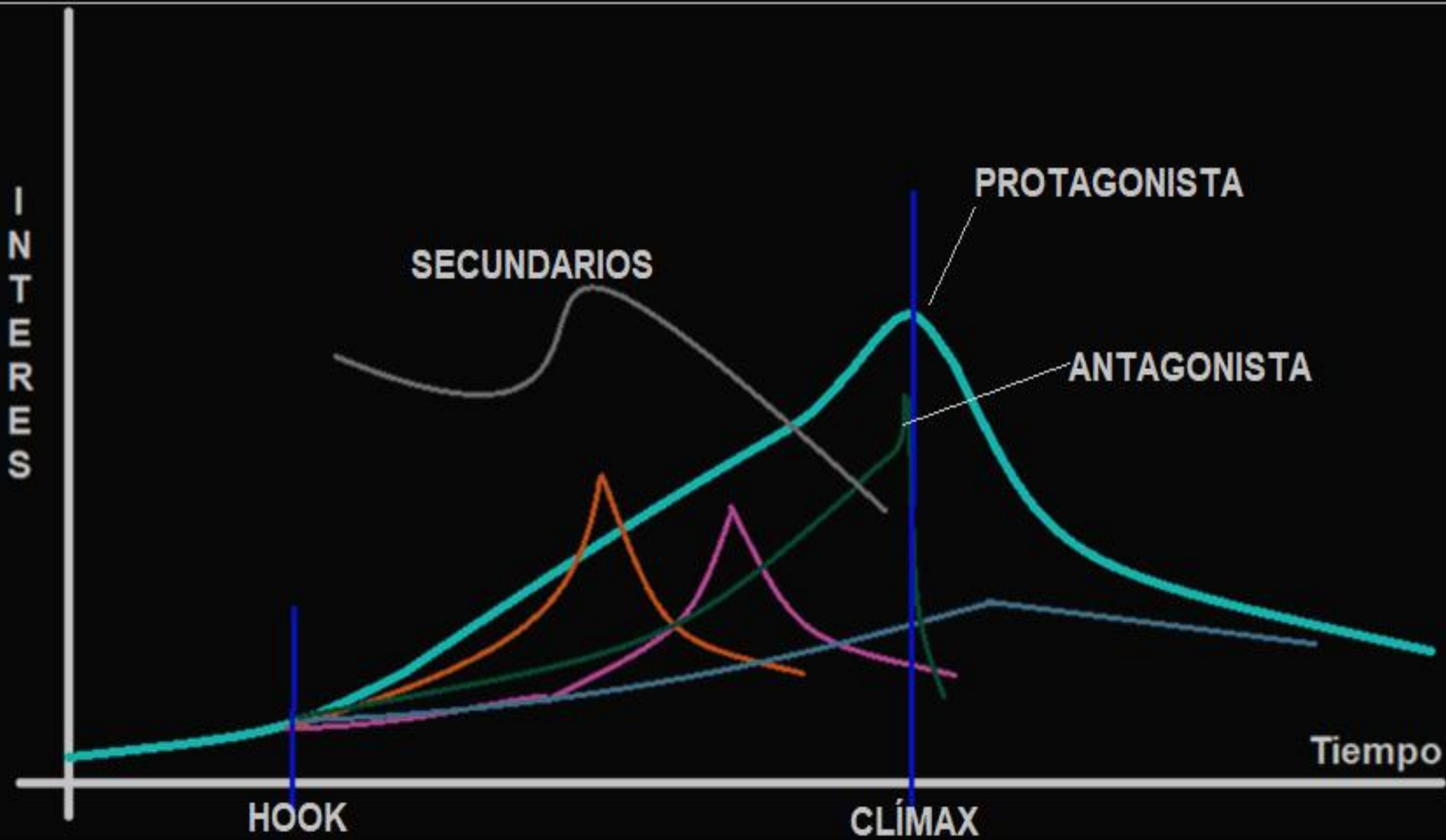
PROTAGONISTA

ANTAGONISTA

HOOK

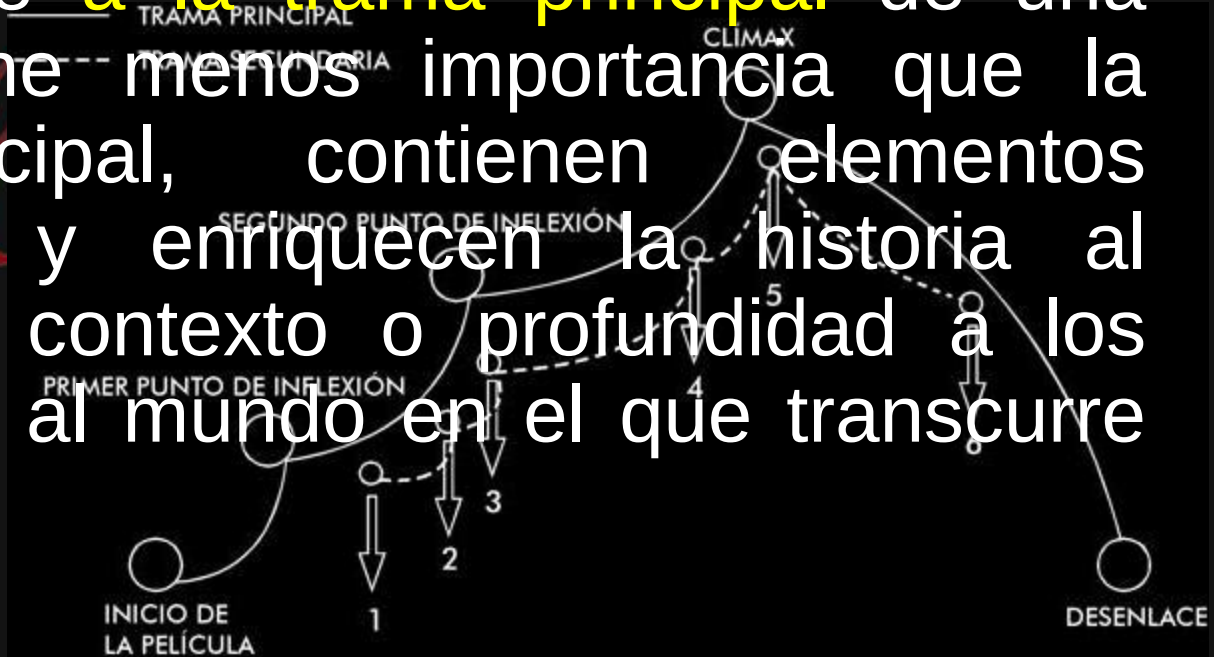
CLÍMAX

Tiempo



¿Qué es una subtrama?

- Es una **trama secundaria** que se desarrolla **paralelamente a la trama principal** de una historia. Tiene **menos importancia** que la trama principal, contienen **elementos interesantes y enriquecen la historia** al proporcionar **contexto o profundidad a los personajes y al mundo en el que transcurre la historia.**

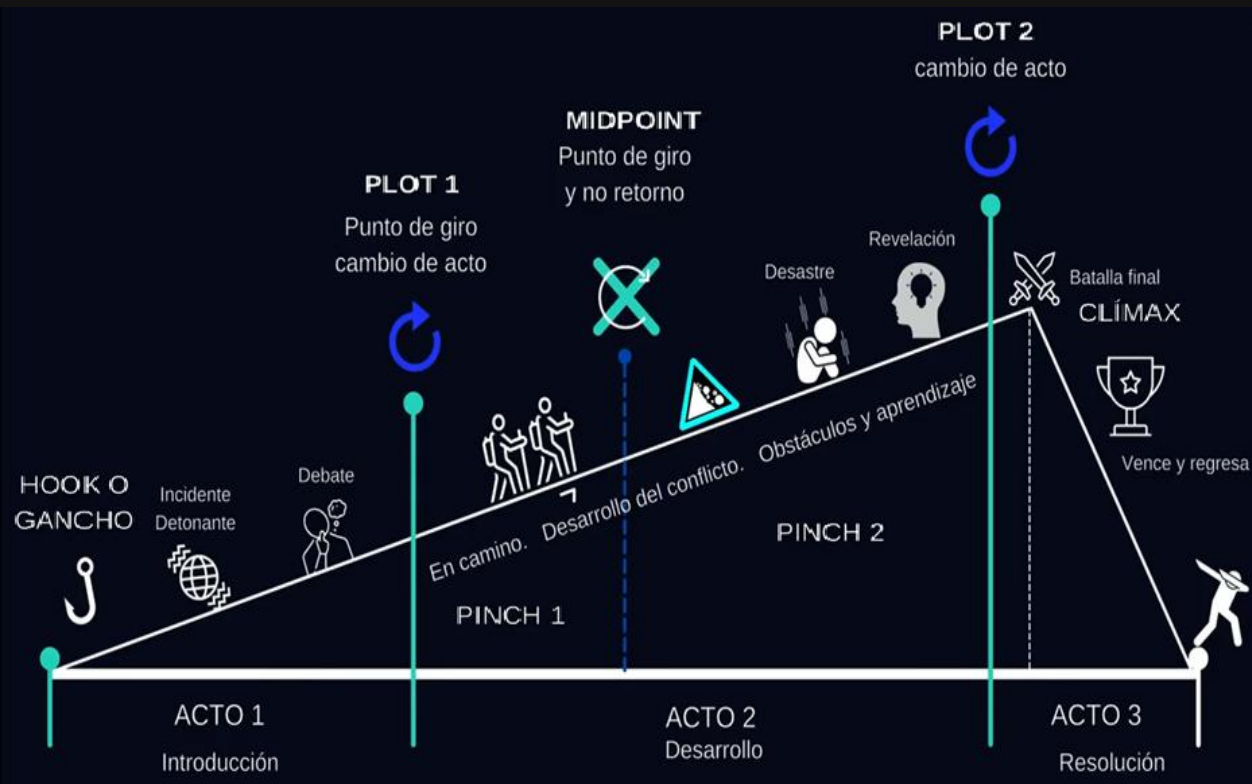


Objetivos de las subtramas

- Desarrollar a un personaje secundario
- Complementar la trama principal
- Proporcionar contraste o reflexión sobre la misma.



Estructura de la trama de 7 puntos



ESTRUCTURA DE 7 PUNTOS

1. Gancho
2. Punto argumental 1
3. Contrapunto 1
4. Mitad
5. Contrapunto 2
6. Punto argumental 2
7. Resolución

Acto 1

- **HOOK o Gancho**

Transición de la normalidad
al conflicto



Docente 3.0
CLUB DE DOCENTES DIGITALES 3.0



El porque de las secuencias

- Iremos punto a punto



Acto 1

- **PLOT 1 o Punto argumental 1**
Algo cambia que pone las cosas en movimiento. Nuevos personajes o nuevas ideas. Es el llamado a algo nuevo donde el protagonista acepta y se compromete a comenzar la aventura.



Acto 2

PINCH 1 o Contrapunto 1

Nuestro protagonista entra en peligro a la historia. Algo muy malo ocurre y el protagonista es forzado a resolverlo. El enemigo ataca. Se introduce al villano. La paz es destruida.



Acto 2

MIDPOINT o Mitad

Es el momento en que el protagonista cambia de modo reactivo a activo. Decide atacar.



Acto 2

PINCH 2 o Contrapunto 2

Aplicamos mas presión hasta que la situación parezca imposible. Algo muy malo ocurre, mucho mas que en el PINCH 1. El mentor muere, el protagonista queda solo, los aliados lo traicionan, el plan fracasa. Los enemigos parecen triunfar. Todo está perdido.



Acto 3

PLOT 2 o Punto argumental 2

Ocurre alrededor del 75% de la historia. El mentor le dice al protagonista que el tiene el poder. Se obtiene la victoria cuando todo parecía perdido. No entra nueva información, ya tiene todo lo necesario.



Acto 3

CLÍMAX

Choque entre fuerzas, el protagonista se enfrenta contra el antagonista





Veamos la trama

	A	B
1	1.-HOOK: Transición de la normalidad al conflicto	Gerry Lane, trabajador de la OMS, está en el coche con su familia, en Filadelfia, cuando de repente se desata el caos en la ciudad. Gerry ve cómo las personas saltan unas sobre otras, y ve el momento exacto en el que una persona muere a otro hombre. Gerry cuenta el tiempo que ocurre desde la mordida hasta el cambio, sufriendo la persona violentas convulsiones. A partir de esto, se vuelve primitiva y violenta, Gerry deduce que están siendo infectados con alguna enfermedad extraña. Entonces recibe una llamada de Thierry Umutuni, su antiguo amigo y actual secretario general adjunto de la ONU. que le pide que vuelva a colaborar y a cambio, les ofrece evacuarlos en helicóptero.
2	2.-PLOT 1: Algo cambia que pone las cosas en movimiento. Nuevos personajes o nuevas ideas. Es el llamado a algo nuevo donde el protagonista acepta y se compromete a comenzar la aventura.	Gerry viaja a una base militar de Corea del Sur con un equipo de marines como escolta, en donde son atacados . Allí logran observar la fuente de la infección, logrando salir por poco, Gerry le dice al piloto del C130 Hércules que debe ir a Jerusalén, donde el Mossad israelí junto al gobierno de ese país estableció una zona de seguridad justo antes del brote de la epidemia, lo que implica que Israel podría haber tenido conocimiento previo de la pandemia.
3	3.-PINCH 1: Nuestro protagonista entra en peligro a la historia. Algo muy malo ocurre y el protagonista es forzado a resolverlo. El enemigo ataca. Se introduce al villano. La paz es destruida.	En Jerusalén, Gerry conoce a Jurgen Warmbrunn, agente del Mossad, quien le explica que meses antes esa agencia interceptó las comunicaciones de un general del ejército de la India, quien afirmó que las tropas de ese país luchaban contra unos zombis. Con este conocimiento y el uso de una política conocida como la «Regla del décimo hombre», el país se pone en cuarentena dentro de un enorme muro de contención. La gente, comienza a cantar cánticos y esto atrae a los infectados. Jurgen ordena a varios de sus soldados a que escolten a Gerry hasta el aeropuerto. Durante el caos, Gerry se da cuenta de que varios civiles son completamente ignorados por los zombis, como un anciano y un joven que al parecer tiene cáncer. Tras una frenética carrera por la ciudad, llegan al aeropuerto y logran ponerse a salvo subiendo a un avión; las hordas de zombis invaden la pista y atacan a toda la ciudad.
4	4.-MIDPOINT: Es el momento en que el protagonista cambia de modo reactivo a activo. Decide atacar.	Durante el vuelo Gerry contacta a Thierry y le explica que tiene una hipótesis sobre el comportamiento del virus y le pide ayuda para encontrar el centro de investigación de armas bacteriológicas más cercano, que resulta estar en Cardiff (Gales). Mientras, en el avión se ha colado un zombi, que ataca a una sobrecarga. El avión entero comienza a infectarse y Gerry le dice a los demás pasajeros que armen un muro de contención con lo que puedan encontrar, pero a un pasajero se le cae una valija, alertando a los zombis de su presencia. Al ver que los infectados se aproximan, Gerry lanza una granada fragmentaria que llevaba Segen y hace explotar el fuselaje del avión, que provoca una descompresión y los pilotos hacen un violento aterrizaje de emergencia, destruyéndose la aeronave entera y muriendo en el proceso.
5	5.-PINCH 2: Aplicamos más presión hasta que la situación parezca imposible. Algo muy malo ocurre, mucho más que en el PINCH 1. El mentor muere, el protagonista queda solo, los aliados lo traicionan, el plan fracasa. Los enemigos parecen triunfar. Todo está perdido.	Segen y Gerry sobreviven a duras penas y logran llegar bastante maltrechos al centro de investigación de Cardiff. Al cabo de tres días, Gerry despierta atado a una camilla, pero está curado de una herida que tenía producida por una pieza del avión que se le había incrustado en el cuerpo. Allí le dice a los hombres que le interrogan que llamen por su teléfono satelital y que hablen con Thierry, quien les revela la identidad de Gerry. Una vez que se tranquilizan y lo liberan, Gerry revela su hipótesis: que el infectado no muere a las personas que están gravemente heridas, con enfermedades graves o enfermos terminales, ya que serían inadecuados como anfitriones, lo que se traduce en que los infectados sólo muerden a personas sanas. Gerry les pide que le den un patógeno mortal pero curable, a lo que le responden que eso fue lo primero que intentaron con los infectados pero sin éxito, ya que lo que un patógeno necesita para reproducirse es un huésped vivo.
6	6.-PLOT 2: Ocurre alrededor del 75% de la historia. El mentor le dice al protagonista que el tiene el poder. Se obtiene la victoria cuando todo parecía perdido. No entra nueva información, ya tiene todo lo necesario.	Gerry, Segen, y tres de los trabajadores, incluyendo al jefe de operaciones del Centro, se protegen las extremidades con tela y plásticos y se arman con lo que encuentran, despejan sin hacer ruido la entrada y entran al edificio. Tratan de llegar al lugar evitando ser vistos por los infectados, pero accidentalmente hacen ruido y se crea un eco enorme en el edificio. Al escuchar el ruido, los zombis enloquecen y corren tras ellos. Durante la huida, Gerry y el grupo se separan. Segen mata a los zombis que puede disparándoles. Todos llegan al puente y les abren la puerta, logrando entrar justo a tiempo para detener a los infectados. Gerry llega al cuarto donde almacenan las muestras pero se encuentra de frente con un infectado que lo ataca frenético, pero Gerry lo mata de un certero golpe en la cabeza con un hacha. Gerry ve que la puerta está protegida con una cerradura electrónica, pero la bióloga lo llama y le da la clave para entrar. Una vez dentro, está indeciso de cuál muestra tomar, así que toma varias y las coloca en una caja junto con algunas jeringas, pero cuando se dispone a abrir la puerta para salir un infectado le bloquea el paso.
7	7.-CLÍMAX: Choque entre fuerzas, el protagonista se enfrenta contra el antagonista	Gerry, al verse atrapado, decide probar su teoría. Escribe en un papel un mensaje y lo muestra a la cámara, dejando ver lo que anotó: <i>"Díganle a mi familia que la amo"</i> , esto en caso de que algo salga mal. Acto seguido, se inyecta el contenido de uno de los frascos de muestras, mira la hora y espera. Luego de varios minutos, Gerry abre la puerta y el infectado se le para enfrente mirándole a los ojos, pero la criatura lo ignora completamente, dando a entender que la teoría de Gerry es efectiva. Gerry sale del cuarto atrapando al infectado dentro, bebe un refresco de una máquina y suelta todas las latas de golpe para hacer ruido y llamar la atención de los zombis, que corren enloquecidos hacia el ruido mientras esquivan a Gerry. Le abren la puerta para recibirlo y una vez a salvo, le colocan la vacuna para el

Crear historia con

- La regla -
del

3

Técnicas
Narrativas

¿Qué es la Regla del 3?

- Es una técnica narrativa que se basa en la utilización de una secuencia de tres elementos, eventos, personajes, ideas, etc.

Sirve

- Para crear una historia más interesante y efectiva.
- Presenta un personaje y sus características
- Es el ultra resumen de Presentación, conflicto y desenlace
- Genera expectativa en el espectador

Escuchaste alguna vez

- En Casa ajena ver, oír y callar
- Hay tres cosas en la vida, salud dinero y amor
- Esto te puede costar sangre, sudor y lagrimas

En un producción hay que

- 1.- Presentar el problema
- 2.- Entrar en el Debate y
- 3.- Dar una conclusión

Es un recurso basado en el análisis de textos

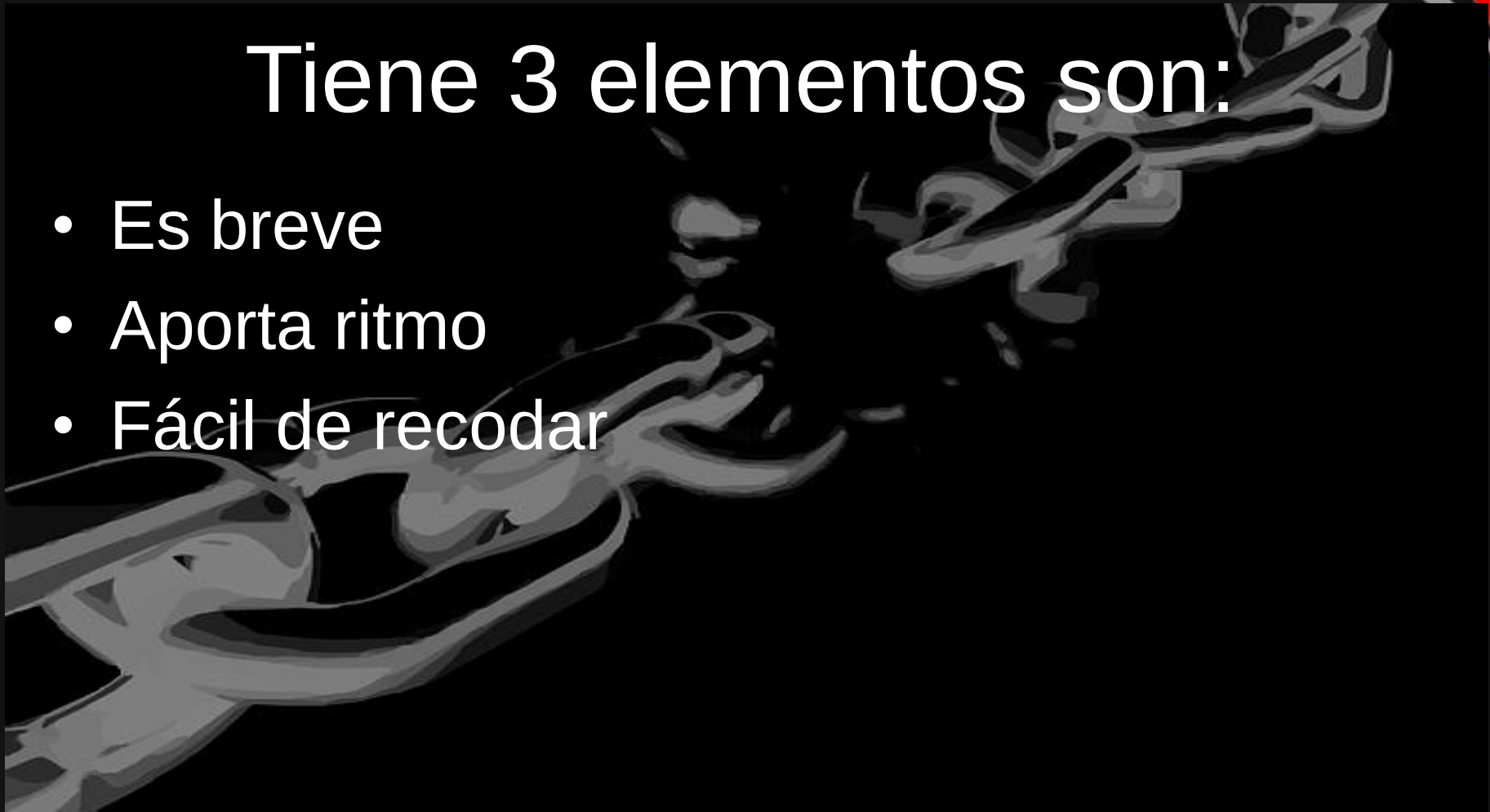


“
Decir lo que sentimos, sentir lo que
decimos, concordar las palabras con la
mente.

— Séneca —

Tiene 3 elementos son:

- Es breve
- Aporta ritmo
- Fácil de recodar



HOLA, ME LLAMO

Íñigo Montoya.

TÚ MATASTE A
MI PADRE,

*Prepárate
a Morir...*





“

Vine, vi, vencí
— Julio César —

”

Los tres cerditos



Hay tres tipos de mentiras

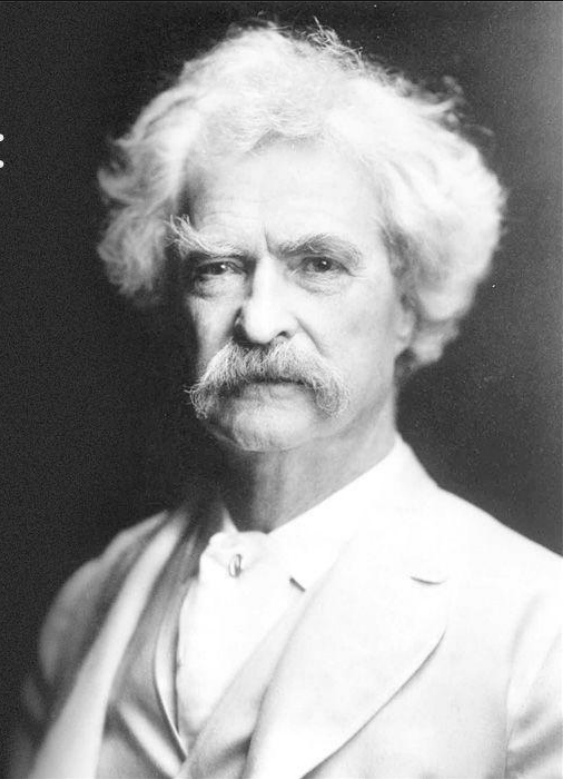
Hay tres clases de mentiras:
La mentira,
la maldita mentira
y las estadísticas

Mark Twain

Escritor y humorista (1835-1910)



@crciencia



Tres principios fundamentales



- “Para tener éxito en la vida:
 - trabajo duro,
 - determinación
 - y perseverancia.”

Las tres ideas

- 1.- Crear grupos de 3 personajes



Harry, Row, Hermione



Luke, Leia y Han



Neo, Trinity Morfeo

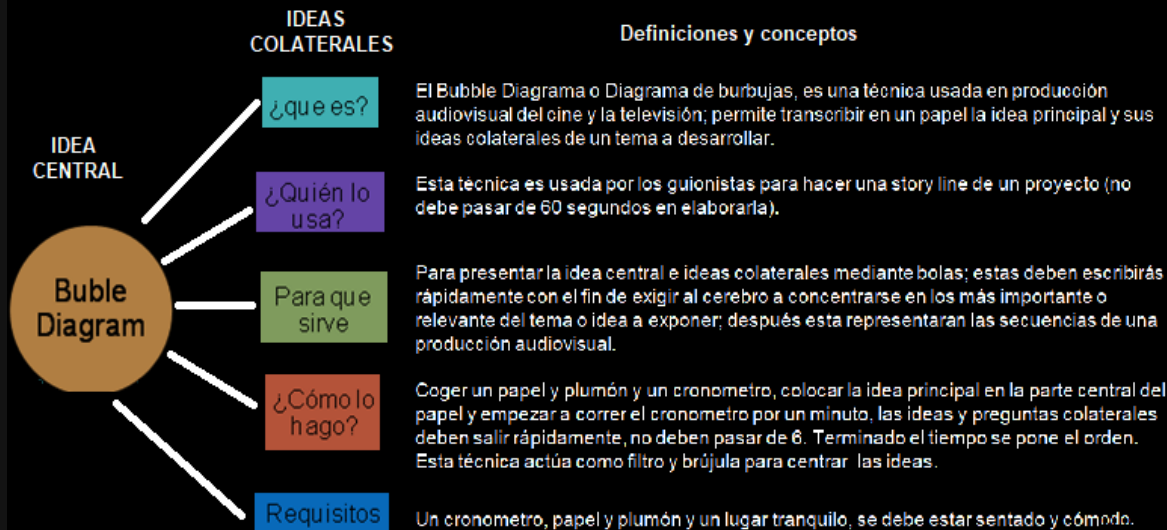


Formateando las Secuencias

Bubble Diagram

Secuencias

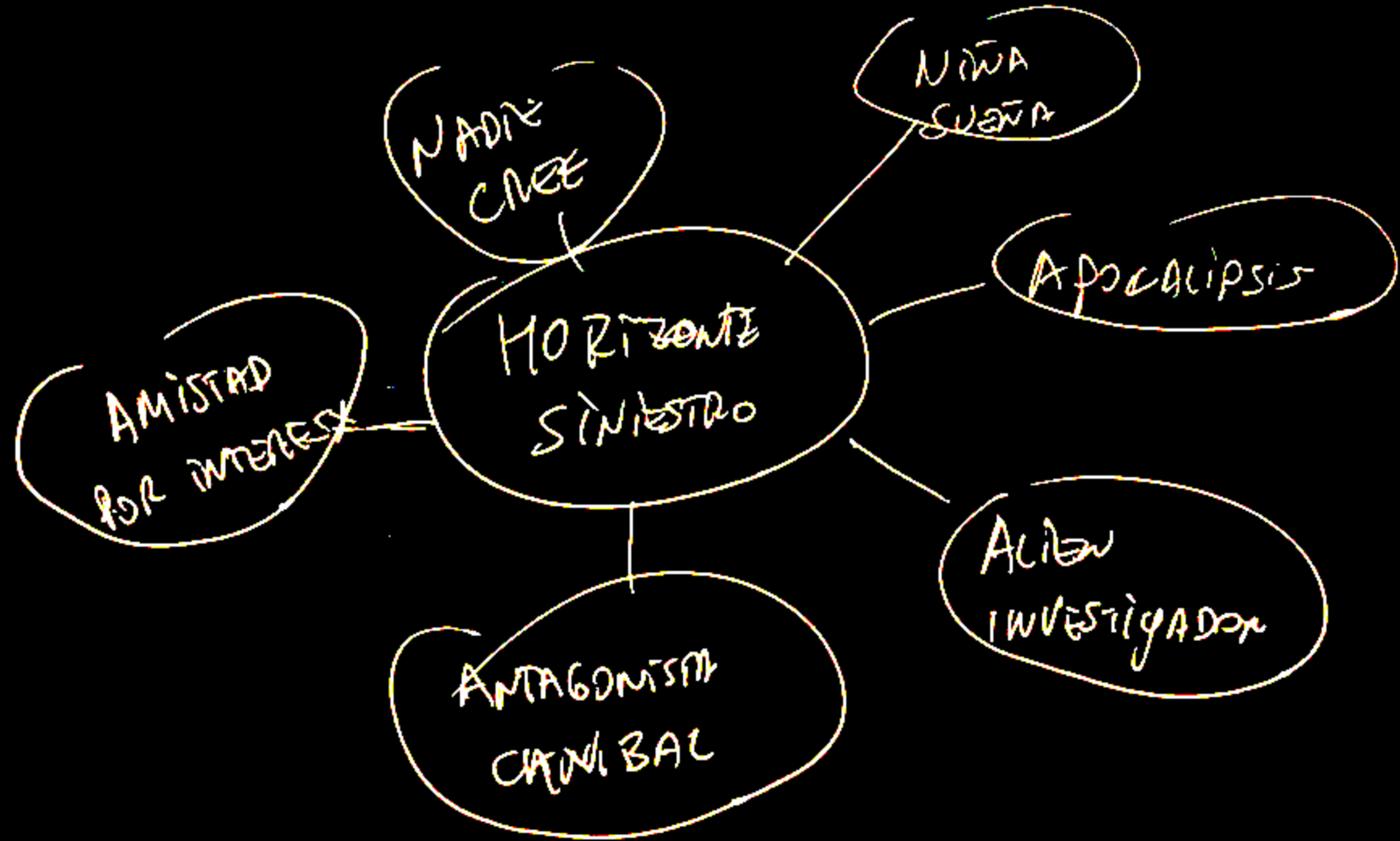
Sinopsis Argumental



SINOPSIS

CREACIÓN DE PERSONAJES

ARGUMENTO



Ejemplo con Horizonte Sinistro

Storyline

Una **joven** que tiene una **serie de pesadillas** en donde ve un **futuro distopico**, cuando despierta, siempre descubre que algo que soñó se vuelve realidad.

Sinopsis

Elena, una estudiante con habilidades de **comunicación temporal**, **experimenta visiones proféticas de un futuro apocalíptico marcado por la guerra y la intervención alienígena**. Descubre que su **madre** la **modificó genéticamente** para enfrentar a **seres reptilianos** que manipulan la violencia humana para erradicar nuestra especie. En sus **viajes temporales**, Elena comprende que el **destino del mundo** está ligado a sus decisiones presentes y a su capacidad de empatía. **Tras confrontar el engaño de los invasores, ella logra despertar y detener un atentado escolar que habría iniciado el caos global**. Finalmente, Elena elige el amor y la conciencia, cambiando el futuro bajo la premisa de que **la salvación de la humanidad depende de cada individuo**.

Veamos la Sinopsis Gráfica



- Es importante reforzar el mensaje principal que queremos proyectar

Veamos el poster
¿Refleja lo que
queremos hacer?



Docentes
CLUB DE DOCENTES



2.- Describe la ficha de personajes

PERSONAJES	DESCRIPCION
 CAPERUCITA ROJA	
 EL LOBO	
 EL CAZADOR	
 LA ABUELITA	

Debemos ir viendo a los actores

Elena



Dylan



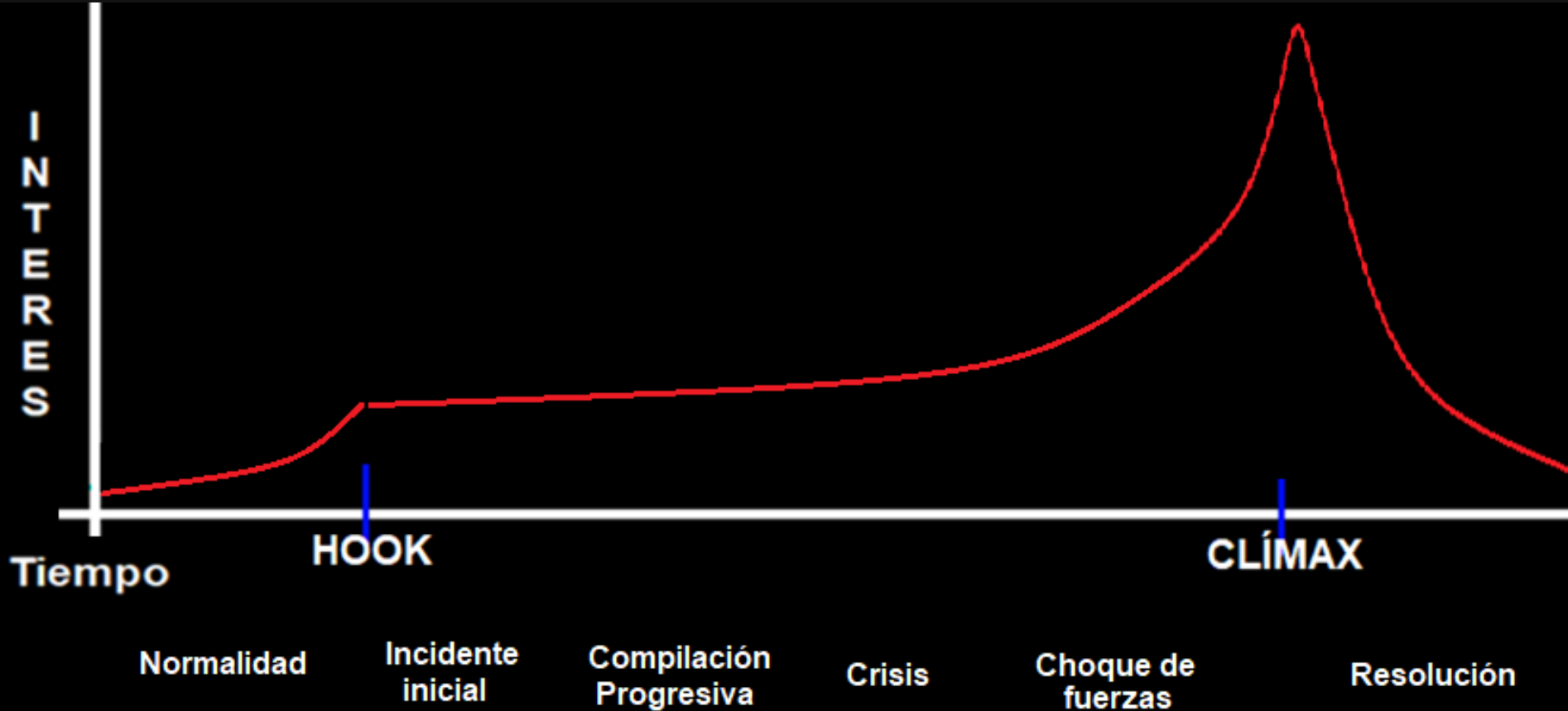
Carmen



Argumento Horizonte Siniestro



Partimos de la Curva del protagonista



Secuencias y Escenas

Mientras que en las secuencias tratamos acerca de los perfiles de los personajes, en las escenas nos concentramos en como presentarlo para dar determinadas emociones.

Definiciones y conceptos

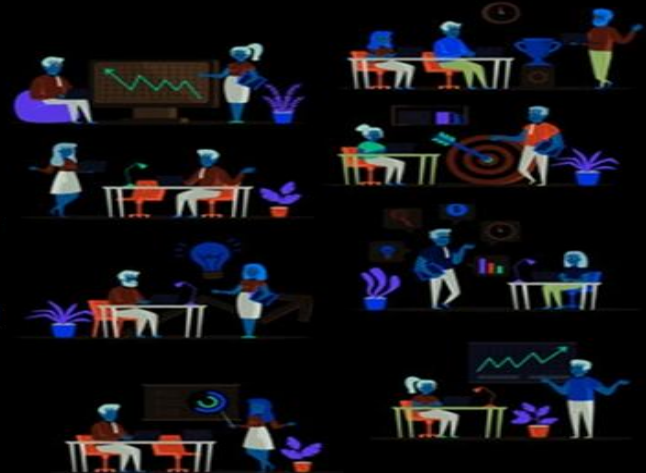
El Bubble Diagrama o Diagrama de burbujas, es una técnica usada en producción audiovisual del cine y la televisión; permite transcribir en un papel la idea principal y sus ideas colaterales de un tema a desarrollar.

Esta técnica es usada por los guionistas para hacer una **El Storyline** de un proyecto (no debe pasar de 60 segundos en elaborarla).

Para presentar la idea central e ideas colaterales mediante bolas; estas deben escribirse rápidamente con el fin de exigir al cerebro a concentrarse en los más importante o relevante del tema o idea a exponer; después esta representaran las secuencias de una producción audiovisual.

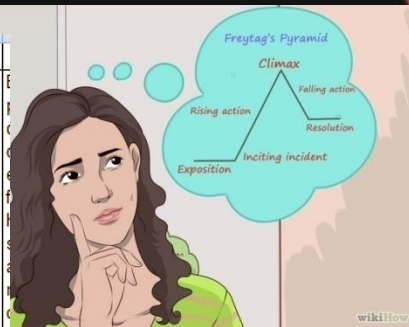
Coger un papel y plumón y un cronometro, colocar la idea principal en la parte central del papel y empezar a correr el cronometro por un minuto, las ideas y preguntas colaterales deben salir rápidamente, no deben pasar de 6. Terminado el tiempo se pone el orden. Esta técnica actúa como filtro y brújula para centrar las ideas.

Un cronometro, papel y plumón y un lugar tranquilo, se debe estar sentado y cómodo.



¿Qué es el Secuenciado?

Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5
Benjamin, un vigilante de la galería de gamarra "Fabricantes", recibe la visita de la sobrina de un sabio chaman que le informa que un familiar murió y le dejó una herencia y que es muy importante que lo siga. Benjamin le dice a su vecino Katari que lo ayude para llevarlo al lugar	Benjamin, Katari y la sobrina del chaman se ponen en camino hacia la comunidad de Antioquia en las alturas de Cieneguilla	Cuando llega al lugar le presentan una cajita de madera cuya llave tiene la forma de una manito, Benjamin de forma burlesca golpea la caja y esta explota	Las instrucciones son interpretadas por el Chaman que le dice que se trata de un mapa y que ir a aramu muru	Benjamin llega a aramu muru pone la mano y aparecen dentro de la cueva (Antioquia) encuentran más pictogramas, pinturas y encuentran un anillo.



El argumento está compuesto por secuencias

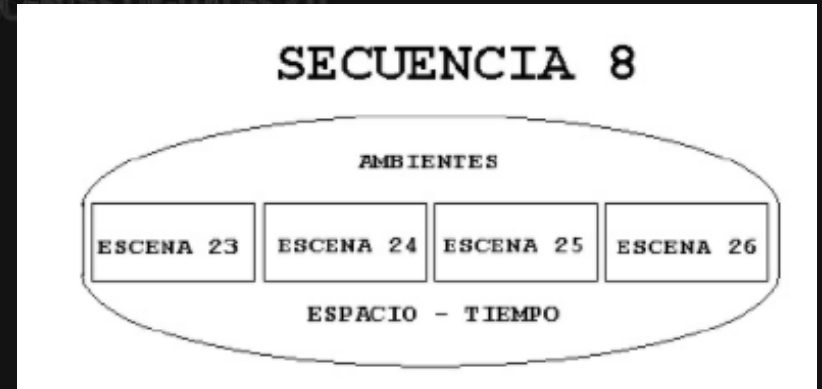
Secuencia 6	Secuencia 6b	Secuencia 7	Secuencia 7b	Secuencia 8	Secuencia 9	Secuencia 10	Secuencia 11
El chaman les indica que los pictogramas es el idioma inca original y describe los poderes del anillo, corta roca, mueve enormes pesos y es especie de faro espacial; con este anillo se hizo puma punku y sasayhuaman. Investigando más al fondo la cueva descubren un mural que describe una batalla con alienígenas en donde los incas perdieron	Benjamin probando el anillo activa el faro espacial que es captado por una nave alienígena que se desvía a la tierra	Llega Mr. Virus, y analiza la tierra desde la órbita y con mucha ambición mira la enorme cantidad de oro que tiene, y quiere eliminar a la humanidad amariza en el mar de Chilca, desde el mar sale un gas. LA NASA se contacta con orden.	La gente comienza a morir y se suscita la condición de pandemia. Mr. virus se les parece a los agentes (hombres de negro) estos se los llevan a Mr. virus a su conclave.	Benjamin se encuentra en Gamarra y la gente empieza a morir durmiendo, cuando el chaman lo llama a su celular y le informa su trabajo a empezado. Benjamin descubre que el anillo tiene un compartimiento que cuando lo abre sale la cara del tumi y de sus ojos brillan convirtiéndolo en ST.	ST vuela por los aires y recibe mensajes telepático desde su casco, descubriendo que el brote empezó en Nueva York, llega a Nueva York y escucha por los muros, una conversación entre dos agentes que han llevado el virus al mercado de China y lo liberado para que el mundo piense que los Chinos infectaron a todos. Regresa a Perú, se saca el anillo y se convierte en Benjamin cuenta a Katari y piensan quien está detrás de todo esto.	Mr. Virus se encuentra presidiendo el conclave del orden y acuerdan acabar con la mayoría humanos, dejando solo al 10% para que sean esclavos, modificando su ADN para convertirlos en zombies. A cambio Mr. Virus se queda con el oro de la tierra, luego mata a los miembros del nuevo orden, solo uno se escapa.	ST, encuentra al virus y lo confronta en una lucha titánica en el damero de gamarra. La pelea se inicia destrozando todo Gamarra, ST gana la batalla quedando muy extenuado.

Proceso

- Analizar la secuencia y como esta contribuye a la historia
- Aportar posibles escenas y anotarlas



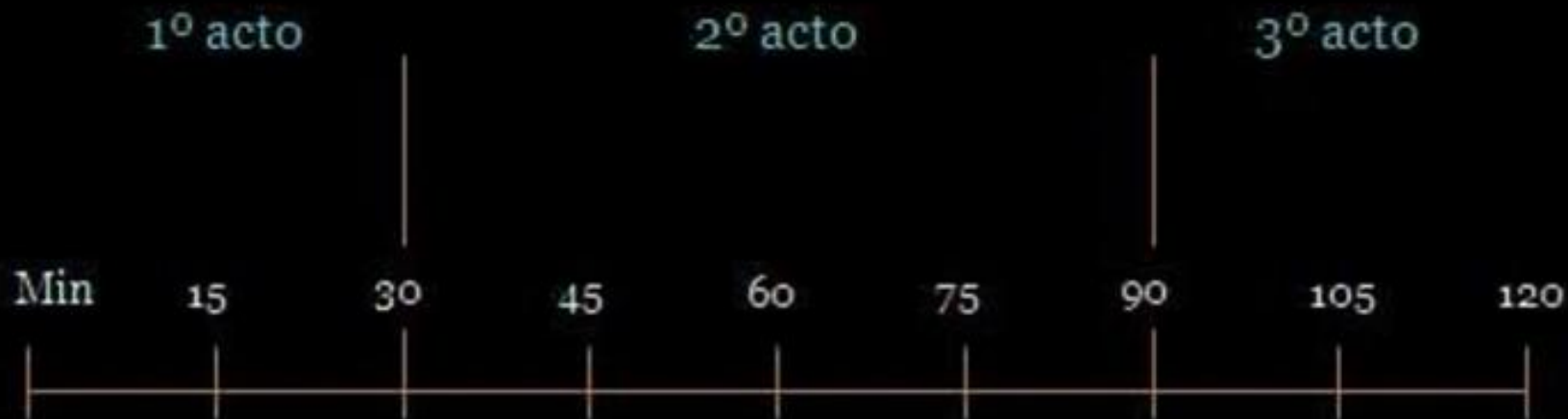
La escaleta es el esqueleto de la trama y los componentes del guión, se distribuye en secuencias las que de ellas se desprende las escenas, es el mapa físico de una trama.



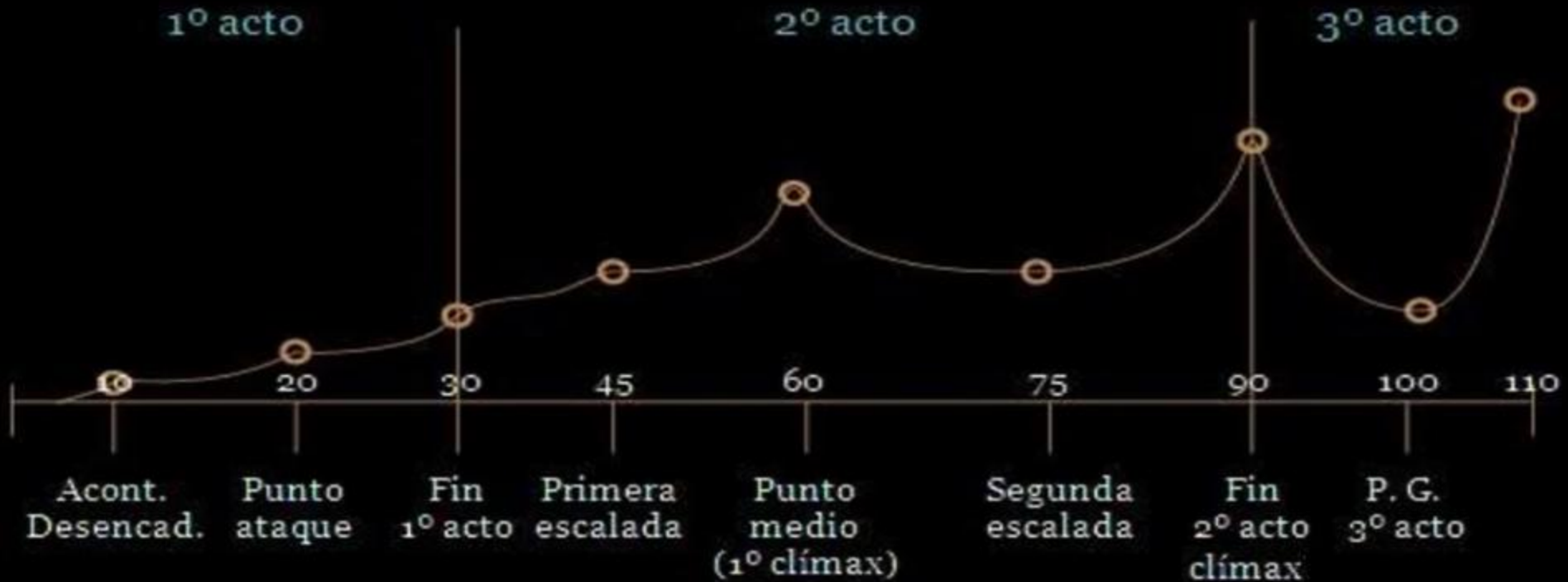
Ya sabemos

La trama clásica tiene 3 actos: planteamiento, nudo y desenlace.

La estructura clásica



Curva de interés del Protagonista



Esto lo sacamos del argumento

La curva de Interés

I
N
T
E
R
E
S

Presenta a un **protagonista** que **persigue** de forma activa **una meta externa** su **objetivo** es propiciar un **cambio en el personaje** o en una **situación** y **la incógnita se resuelve con un final cerrado** la historia se narra en tiempo lineal en un ámbito de realidad coherente es decir respetando las leyes convencionales del **espacio-tiempo** en la que los acontecimientos ocurren por el principio de causalidad todo tiene su causa

HOOK

CLÍMAX

Tiempo

The background image is a dark, atmospheric scene of a city in ruins. Tall, skeletal skyscrapers line a street filled with rubble and debris. A lone figure is walking away from the viewer towards a bright light source at the end of the street. The overall tone is grim and desolate.

Secuencias Horizonte Sinistro

Secuencias Normalidad

- **I. Inicio y Visiones Iniciales**
- **Elena**, (18), tiene su primer encuentro con una **figura de luz** que le pide entregarse a los que sufren. Sin embargo, el sueño se torna pesadilla cuando el prado se transforma en un **desierto rojo** y aparece una figura negra ininteligible. Al despertar abruptamente en su cuarto, Elena descubre con horror que la planta de su mesa de noche está **quemada**, sugiriendo que sus sueños tienen efectos en la realidad.
- Elena se queda sola y ve la televisión (violencia) ve la noticia de los Ovnis del pentágono, imagina cómo aliarse con el más palomilla del salón, la madre le envía mensajes y cree que con eso basta la calidez humana,
- curiosa por la ciencia, ve un especial en youtube acerca de la autoayuda,

Secuencias Normalidad

- **II. El Instituto y el Pacto con Dylan**
- Elena asiste al instituto, donde demuestra reflejos extraordinarios al atrapar una pelota. Esto atrae a **Dylan**, líder del "grupo dominante", quien la pone a prueba. Elena propone elevar el nivel de una broma escolar fabricando una **bomba pestilente** usando los conocimientos de su madre. Mientras tanto, en casa, su madre **Carmen** anuncia un nuevo viaje a Nueva York, lo que genera fricción y desilusión en Elena.

Secuencias Hook

- **III. El Secreto del Sótano y el Atentado Escolar**
- Elena investiga en internet sobre genética y bombas, y logra entrar al **sótano prohibido** de su casa. Descubre que no es un laboratorio químico común, sino un centro de tecnología avanzada de la **ONU**. Tras ejecutar la broma en el salón del **profesor Jiménez**, el caos resultante lleva a Elena ante la directora **Silvia Rojas**, quien contacta a su madre. Carmen decide enviar a Elena a vivir con su tía Rosa como castigo.

Secuencia Plot 1

- **IV. Pesadillas Reales e Intervención Psicológica**
- En casa de su tía, Elena tiene una pesadilla vívida donde una figura negra de ojos rojos la sujeta de la muñeca; al despertar, tiene una **quemadura física real**. Debido a su comportamiento errático y las marcas, interviene la psicóloga **Patricia Lozada**, quien sospecha de automutilación o consumo de drogas. Durante una sesión, Elena describe visiones de una **ciudad destruida** y figuras fantasmales.

Secuencia Plot 1

- **V. El Despunte del Caos y la**
- Las visiones de Elena escalan hacia un **hongo nuclear** y escenas de guerra. En la realidad, el padre de Dylan asesina accidentalmente a un compañero, y Dylan, bajo presión, planea un atentado real contra **Sara**. Elena, sintiéndose incomprendida y acusada de drogadicta, decide ayudar a Dylan. Sin embargo, la broma se sale de control: una **gigantesca explosión** destruye el instituto.

Midpoint

- **VII. Hipnosis y el Futuro**
- Bajo hipnosis con la Dra. Lozada, Elena viaja a una **Tierra devastada** donde ve a un Dylan viejo y violento y al espíritu de Sara. Allí se reencuentra con una **Carmen anciana**, quien le explica que ella tiene el poder de la **comunicación temporal** y que "todo depende de ella" para salvar a la raza humana.

Plot 2

- **VIII. Clímax y Resolución**
- En una confrontación final dentro de un OVNI, Elena descubre que **Numak es un reptiliano** que manipula el odio humano para alimentarse de él, mientras que la verdadera Sara (un ser de luz) le revela que la salvación reside en la **empatía y la conciencia**. Elena logra "despertar" en el pasado justo después de entregarle la mochila a Sara; **detiene el atentado**, desarma la bomba junto a Dylan y elige el camino del amor, cambiando así el destino del mundo.

Escaleta

ESC	LOCACIÓN	PERSONAJES	EMOCIÓN	curva de interes
1	imágenes de un fluido viscoso	nadie	---	
2	Portal de piedra	nadie	---	
3	Prado Verde	Elena, Figura de luz	SIENTO TRANQUILIDAD Y CURIOSIDAD	Protagonista
4	Cuarto de Elena	Elena	SIENTO CURIOSIDAD	Protagonista
5	Prado Verde	nadie	---	
6	Desierto Rojo	Figura negra	curiosidad	
7	Cuarto de Elena	Elena	curiosidad	Protagonista
8	Vista cenital de Colegio	Elena	---	Protagonista
9	Pasillo del Colegio	Elena, Dylan, Juan, Luis, Sara	Elena es muy habil e inteligente pero celosa de Sara	Protagonista
10	Casa de Carmen	Carmen, Elena	Carmen trata a su hija como hermana menor no con cariño de madre	Protagonista
11	Cuarto de Elena	Elena	curiosidad	Protagonista
12	Sótano de la Casa	Elena	misterio	Protagonista
13	Cuarto de Elena	Elena	intriga	Protagonista
14	Prado Verde	Elena, Figura de luz	Elena enfrenta miedos	Protagonista
15	Salón de clase	Elena, Dylan, prof.Jimenez	Elena atrevida	Protagonista
16	Dirección del Colegio	Elena, Directora Silvia	Carmen es cortante	Protagonista
17	Casa de Carmen	Carmen	misterio	
18	Dirección del Colegio	Directora, Carmen	Carmen duda de Elena	Protagonista
19	Casa de Carmen	Carmen, Elena	Elena difícil ver a Carmen como madre	Protagonista
20	Casa de la Tía Rosa	Carmen, Tía Rosa, Elena	Tía Rosa es sumisa	Protagonista
21	Cuarto de la Tía Rosa	Elena, Figura negra	un poco de miedo	Protagonista
22	Pasillo del Colegio	Elena, Dylan, Juan, Luis, Alejandra	A Elena le persigue sus visiones	Protagonista
23	Despacho directora	Elena, Directora, Dra. Lozada	Elena le dice todo a Directora	Protagonista
24	Cuarto de Elena	Elena	intriga	Protagonista
25	Despacho de psicología	Elena, Dra. Lozada	inicio de amistad	Protagonista
26	Prado Verde	Elena, Figura de luz	Elena no es ferviente	Protagonista
27	Ciudad destruida	Elena, Figura negra	misterio	Protagonista
28	Despacho de psicología	Elena, Dra. Lozada	amistad con la Dra. Lozada	Protagonista
29	Desierto candente	Elena, Figura de luz, figura negra	miedo	Protagonista
30	Despacho de psicología	Elena, Dra. Lozada	Dra. Lozada concata a Carmen	Protagonista
31	Restaurante	Carmen, Dra. Lozada	Dra. Lozada pregunta por la figura paterna de Elena	

Escaleta

32	Interior de Auto	Carmen, Elena	Elena manifiesta su falta de dedicación de Carmen	Protagonista
33	Cuarto de Carmen	Carmen, Elena	Intimidación	Protagonista
34	Calle Jirón de la Unión	Elena, Prof. Jimenez	curiosidad	Protagonista
35	Cuarto de Carmen	Elena	soledad	Protagonista
36	Exteriores del Colegio	Pedro, Niño, Sara	miedo	
37	Cuarto de Carmen	Elena	revelación	Protagonista
38	Casa de Dylan	Dylan, Lucia, Pedro	hogar de drogadictos	
39	Calle de noche	Pedro Policia	respiro	
40	Casa de Dylan	Dylan	engaño	
41	Cuarto de Elena	Elena, sombra negra	intriga	Protagonista
42	Enfermería del Colegio	Elena, Dra. Lozada	Elena atrevida	Protagonista
43	Patio del Colegio	Elena, Dylan	Amistad forzada	Protagonista
44	Despacho directora	Directora, Carmen, Dra Lozada	Carmen sospecha algo de Elena	
45	Exteriores del Colegio	Elena, Dylan	violencia	Protagonista
46	Cuarto de Elena	Carmen, Elena	Elena fría	Protagonista
47	Protestas en las calles	Manifestantes	violencia	
48	Exteriores del Colegio	Elena, Dylan, Nordico	intriga	Protagonista
49	Casa de Carmen	Carmen, Elena	revelación	Protagonista
50	Ciudad destruida	Elena, Dylan, Numak	intriga	Protagonista
51	Casa de Carmen	Elena, Carmen	Carmen sin escrúpulos	Protagonista
52	Casa de psicología	Elena, Carmen, Dra Lozada	intriga	Protagonista
53	Ciudad destruida	Elena, Dylan viejo	miedo y revelación	Protagonista
54	Dentro del Ovni	Elena, Numak	desconcierto	Protagonista
55	Ciudad destruida	Elena, Dylan viejo, Jimenez viejo, Sara	suspense	Protagonista
56	Casa de psicología	Elena, Carmen, Dra Lozada	terror y determinación	Protagonista
57	Ciudad destruida	Elena	desconcierto	Protagonista
58	Dentro del Ovni	Nadie	miedo	
59	Ciudad destruida	Dylan viejo, Jimenez viejo, Carmen vieja	desconcierto	
60	Ruinas	Carmen vieja, Elena, Soldado	intriga	Protagonista
61	Dentro del Ovni	Elena, Numak, sara	climax	Protagonista
62	Calle fuera del colegio	Elena, Dylan, Sara	resolución	Protagonista

Si la idea es asustar
que consecuencias podrían tener los
pensamientos de los jóvenes



Próxima Sección

- Psicología del cine mediante plano, ángulos y movimientos
- Formato de guion



Tipo	NOMBRE	EMOCION	●
Ángulo	Cenital	Seguimiento	CE
Ángulo	Picado	Fragilidad	PI
Ángulo	Normal	Semblante	NO
Ángulo	Contrapicado	Poder	CO
Ángulo	Nadir	Dinamismo	NA
Ángulo	Holandés	Inestabilidad	HO
Plano	Gran Plano General	Paisaje	GPG
Plano	General	Pequeñez	PG
Plano	Conjunto	Protagonistas	PC
Plano	Entero	Características	PG
Plano	Americano	Debate	PA
Plano	Medio	Emotividad	PM
Plano	Medio Corto	Atención	PMC
Primer	Plano	Expresividad	PP
Primerísimo	Primer Plano	Intimidación	PPP
Plano	Detalle	Descripción	PD