

UNIDAD III: EL GUION



RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Clasifica con habilidad la estructura como partida para la creación de guiones.
- Interpreta empáticamente las características del personaje y su relación con la trama basado en postulados teóricos y prácticos para la creación de protagonistas.
- Elabora minuciosamente la idea como eje para la estructura dramática.
- Planifica de forma meticulosa la sinopsis del film en base a modelos establecidos que contengan la estructura narrativa.
- Concreta armónicamente el tratamiento definitivo de todas las situaciones del film en base a la estructura narrativa para creación de argumentos originales.

3.1. Estructura y largometraje. (8)

3.1.1. Primer acto. Segundo acto. El tercer acto.

3.1.2. ¿Cómo empezar? ¿Cómo entrar en la historia?

3.1.3. Del planteamiento al punto de inflexión.

3.1.4. El final del primer acto. El punto de inflexión.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Clasifica con habilidad la estructura como partida para la creación de guiones.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN / ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO:

- Video Análisis de estructura de tres actos film a elegir. (3´)
- Estructura de tres actos guion original.

Primer acto. Segundo acto. El tercer acto.

1. PRIMER ACTO

Antes de terminar el primer acto tendríamos que tener el PRIMER PUNTO DE GIRO.

2. PRIMERA PARTE DEL SEGUNDO ACTO

Primera Pinza: debería pasar algo a través de un punto de giro, una escena o secuencia. Esto nos llevaría a tener en la mitad de la película un momento de tensión «alto».

SEGUNDA PARTE DEL SEGUNDO ACTO

Segunda Pinza: Deberíamos encontrar «algo importante»
Luego deberíamos encontrar el SEGUNDO PUNTO DE GIRO.

3. RESOLUCIÓN

Un **PUNTO DE GIRO** no es otra cosa que un acontecimiento que hace girar la historia en otra dirección.

“Yo estaba tranquilo en mi casa y se me aparece una mujer con un conejo tatuado en un hombro y quiere que le siga (Matrix)”.

<https://www.youtube.com/watch?v=briFnqC8Tec>



**¿Cómo empezar?
¿Cómo entrar en la
historia?**

¿Por dónde empieza el guionista?

Por un **tema** y la **estructura**.

Antes de escribir el guion hay que tener un tema definido, una acción y un personaje.

Un superhéroe regresa para continuar su guerra contra el crimen. Con la ayuda de un policía y del Fiscal de la ciudad, nuestro héroe se propone destruir el crimen organizado. Al parecer tienen éxito, pero, de repente, aparece un nuevo criminal que desencadena el caos y tiene aterrados a los ciudadanos.

¿Cómo empezar? ¿Cómo entrar en la historia?

¿Por dónde empieza el guionista?

Por un **tema** y la **estructura**.

Antes de escribir el guion hay que tener un tema definido, una acción y un personaje.

Un superhéroe regresa para continuar su guerra contra el crimen. Con la ayuda de un policía y del Fiscal de la ciudad, nuestro héroe se propone destruir el crimen organizado. Al parecer tienen éxito, pero, de repente, aparece un nuevo criminal que desencadena el caos y tiene aterrados a los ciudadanos.

Batman regresa para continuar su guerra contra el crimen. Con la ayuda del teniente Jim Gordon y del Fiscal del Distrito Harvey Dent, Batman se propone destruir el crimen organizado en la ciudad de Gotham. El triunvirato demuestra su eficacia, pero, de repente, aparece Joker, un nuevo criminal que desencadena el caos y tiene aterrados a los ciudadanos.

Tema – acción – personaje

Línea argumental.

- Sólido inicio que capte al espectador desde el principio.
- Tener un clímax que pegue y satisfaga al espectador.
- Tener un protagonista con el que se pueda identificar de alguna manera el espectador.

Del planteamiento al punto de inflexión.



**El final del primer acto.
El punto de inflexión.**



Análisis de The Dark Knight (El Caballero de la noche)
<https://www.youtube.com/watch?v=Das9GOu6JRc>

TALLER
Tema – acción –
personaje
15´

Batman el Caballero de la Noche

y

Guion original

Tome el tema de su historia –la acción y el personaje– y llévelo a la estructura dramática; primero elija el final, luego el principio, luego el primer plot point y el segundo plot point.

Examine su línea argumental. ¿Cuál es su apertura? ¿Dónde tiene lugar? ¿En un auto, en una ruta desierta, en un pueblo, en un país remoto, en una calle transitada de la ciudad, en un ascensor vacío?

No se muestre demasiado preciso o específico; no lo tiene que saber todo aún. Sólo trate su línea argumental en términos generales.

Si su apertura tiene lugar en una oficina, ¿qué está haciendo su personaje? ¿Llegando al trabajo el lunes por la mañana? ¿Yéndose el viernes por la tarde? Resúmalo, sabiendo que lo podrá cambiar más tarde.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN / ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO:

- TAREA 1: - Video Análisis de estructura de tres actos film a elegir. (3´)

Cargar url del video en BLOC DE NOTAS con el nombre de archivo:

TAREA_1_APELLIDO_NOMBRE

- TAREA 2: - Estructura de tres actos guion original.

Cargar pdf con el nombre de archivo: TAREA_2_APELLIDO_NOMBRE

Nota: Incluir INTRO de la asignatura, luego fondo negro con el siguiente Didascálico (Claqueta):

Ejercicio de

Por: (Nombre y Apellido estudiante)

Asignatura: Lenguaje Audiovisual

Carrera de Diseño Gráfico / UNACH