



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Estudio de las claves de un buen guion

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Winkler Vázquez, Gerrit Elena

Tutor/a: Terol Bolinches, Raúl

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN:

Este trabajo se centrará en analizar los elementos esenciales que conforman un guion de calidad. Para ello, se llevará a cabo un estudio exhaustivo de diversos autores que abordan este tema en específico. Se compararán y contrastarán las ideas y conceptos clave presentados por estos autores en sus libros, resaltando tanto las similitudes como las diferencias. El objetivo principal de esta investigación es crear una guía práctica que sirva de orientación para aquellos que deseen incursionar en la escritura de guiones pero que carezcan de experiencia previa.

PALABRAS CLAVE: Análisis, elementos clave, guion, autores, similitudes, diferencias, orientación, escritura.

ABSTRACT:

This work will focus on analyzing the essential elements that make up a quality script. To achieve this, an exhaustive study of various authors who address this specific topic will be carried out. The key ideas and concepts presented by these authors will be compared and contrasted, highlighting both similarities and differences. The main objective of this research is to create a practical guide that serves as a reference for those who wish to venture into scriptwriting but lack previous experience.

KEYWORDS:

Analysis, key elements, script, authors, similarities, differences, guidance, writing.

Índice

1.	Introducción.....	6
1.1.	Objetivos y metodología.....	6
2.	¿Qué es un guion?.....	7
2.1.	Diferencias entre un guion y una novela.....	8
3.	Análisis teórico del guion.....	9
3.1.	La teoría según Blake Snyder.....	9
3.1.1.	Personajes.....	9
3.1.2.	La estructura.....	12
3.2.	Linda Seger.....	16
3.2.1.	Los personajes.....	16
3.2.2.	Estructura.....	19
3.3.	K.M Weiland.....	25
3.3.1.	Personajes: Arco positivo.....	26
3.3.2.	Estructura.....	27
3.4.	Comparación de autores.....	32
3.4.1.	Similitudes.....	32
3.5.	Diferencias.....	34
4.	Guía práctica para escribir un guion.....	36
4.1.	Personajes.....	36
4.1.1.	¿Cuál es su conflicto?.....	37
4.1.2.	¿Cuál es su porqué?.....	38
4.1.3.	¿Cuál es su contexto?.....	38
4.1.4.	Hacerlo primario.....	39
4.1.5.	Diferencia a tu personaje / Haz que resalte.....	39
4.2.	Estructura.....	40
4.2.1.	Imagen de Apertura.....	40
4.2.2.	Planteamiento.....	41
4.2.3.	Catalizador.....	42
4.2.4.	Debate.....	42
4.2.5.	Primer punto de giro.....	43
4.2.6.	El <i>midpoint</i>	43
4.2.7.	Segundo Punto de Giro.....	44
4.2.8.	Clímax.....	44

4.2.9. Resolución	45
5. Conclusión	46
6. Bibliografía	48

ANEXO I. ODS

Índice de figuras

Figura 1. Esquema de la estructura del guion	20
Figura 2. Figura 2: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).....	40
Figura 3: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).....	41
Figura 4: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).....	42
Figura 5: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).....	43
Figura 6: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).....	45

Índice de tablas

Tabla 1. Estructura narrativa: todo lo que debes saber 15

Tabla 2. Principios básicos de un buen guion36

1. Introducción

Cada año se escriben miles de guiones por todo el mundo de los cuáles tan solo un porcentaje comparablemente pequeño llega a venderse, y aún menos, a producirse. La cantidad de guionistas que intentan entrar en la industria y son rechazados o cuyas obras son reescritas hasta la saciedad son innumerables.

La realidad es que independientemente del país o región del planeta, seas de occidente o de oriente, las personas ansían las buenas historias. Y, a pesar de las diferencias culturales, hay unos patrones que se repiten a lo largo de la historia que funcionan tanto para unos como para otros. Entonces, ¿cuáles son estos patrones? ¿Qué características tienen en común los guiones?

Estas son las dudas que motivan este trabajo de investigación, el cuál partirá de la investigación y estudio de varios autores que cuentan con experiencia en la escritura de guiones.

1.1. Objetivos y metodología

El objetivo principal de este estudio es realizar una guía práctica para principiantes que quieran incursionarse en el mundo del guion. Para ello, se buscarán los siguientes objetivos específicos:

- Realizar un estudio y lectura de las obras de algunos guionistas.
- Comparar similitudes y diferencias de sus trabajos.
- Elaborar dicha guía siguiendo el ejemplo de una obra clásica: Cuento de navidad.

La metodología que se llevará a cabo para ello será la recopilación de información de dichos autores y su posterior análisis. Las obras que se han leído en cuestión son *El libro definitivo para la creación de un guion* de Blake Snyder, *Creating Character Arcs* de K.M. Weiland y *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* de Linda Seger. Para ello nos centraremos principalmente en dos puntos concretos de análisis: los personajes y la estructura.

Así mismo, a la par que se elabora una guía para escribir un guion, se analizará

la película “Cuento de navidad” (“A christmas carol”) ya que esta sigue una estructura narrativa clásica que será de gran ayuda para ejemplificar nuestro objeto de estudio. Por otra parte, otro aspecto clave es el desarrollo de personajes, especialmente el del protagonista Scrooge, que es un ejemplo excelente de cómo construir un personaje complejo y multidimensional. Finalmente, la relevancia cultural y la popularidad de "Un Cuento de Navidad" aseguran que los conceptos analizados sean accesibles y reconocibles para una amplia audiencia. La familiaridad con la historia facilita la comprensión de los elementos teóricos discutidos y permite a los estudiantes ver cómo se aplican en una narrativa conocida.

2. ¿Qué es un guion?

Según la Real Academia Española (n.d), la definición de guion es:

- Escrito en que brevemente se han apuntado algunas ideas o cosas con objeto de que sirva de guía para determinado fin.
- Texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, de un programa de radio o televisión, de un anuncio publicitario, de un cómic o de un videojuego.

Si concretamos más, un guion cinematográfico es “un documento escrito que contiene la historia que será contada en una película, serie o cortometraje. Incluye diálogos, descripciones de personajes, ambientaciones, acciones y, a veces, indicaciones técnicas.” (Guiones de guionistas, n.d.).

Por lo tanto, podemos decir que un guion cinematográfico es aquel documento en el que aparecen varias indicaciones sobre cómo será la película o el proyecto audiovisual que queramos producir. A su vez, es un género literario más, pero, ¿qué diferencias tiene con otros como, por ejemplo, la novela, el ensayo, la biografía, etc?

2.1.Diferencias entre un guion y una novela

“La diferencia principal entre la novela y el guion es que una novela es una narración en sí misma, mientras que un guion no lo es: un guion es un texto que sirve de guía para que un equipo de personas realice una película; esta, la película, sí que será ya una narración en sí misma: una narración realizada no mediante el lenguaje escrito, como una novela, sino mediante el lenguaje audiovisual, es decir, mediante imágenes y sonidos” (Taller de escritores, n.d.).

A la hora de escribir un guion, es bastante común que las personas que carecen de la información necesaria trasladen características de la novela al guion, como, por ejemplo, escribir parrafadas de lo que está pensando o sintiendo el protagonista. Esto es un gran error, ya que el guion cinematográfico debe escribirse de tal forma en el que se entienda las emociones del protagonista a través de sus acciones y no de sus palabras. Esto es debido a que, como posteriormente será una pieza audiovisual, el espectador no puede permanecer 10 minutos escuchando lo que siente un personaje cómo lo haría si estuviese leyendo una novela. Realmente tiene que narrar lo que la cámara ve, la cual no es capaz de captar los pensamientos internos del personaje. En otras palabras, “una novela se lee; un guion se usa” y en un guion, “la narración, al proyectarse la película, le llegará al espectador de manera sensorial, no discursiva” (Taller de escritores, n.d.).

Podemos decir que estamos bastante acostumbrados a leer libros donde las descripciones tanto del entorno como del propio mundo interno de los personajes sean bastante extensas y llenas de detalles. Pero no debemos olvidar que, como se ha mencionado anteriormente, el destino de la novela es un lector y el destino del guion cinematográfico es un director, productor, etc.

3. Análisis teórico del guion

Ahora entrando en materia, una vez entendemos qué es un guion, la siguiente pregunta que nos hacemos es ¿por dónde empiezo a escribir un guion? ¿Qué es lo que dicen los guionistas sobre cómo debe llevarse a cabo este proceso?

Para ello, he hecho una lectura exhaustiva de diversos autores, en cuyas obras explican, en base a su experiencia, las características que debe tener un guion de calidad. Debido a que su teoría es bastante extensa, me centraré sobre todo en lo que tienen que decir sobre dos bloques principales: personajes (ya que sin ellos no hay historia) y estructura (el esqueleto de nuestro guion).

3.1. La teoría según Blake Snyder

Blake Snyder comenzó su carrera en el mundo del espectáculo ya de niño, cuando doblaba voces de series norteamericanas para niños. Su padre era un productor de televisión, y su carrera como guionista comenzó con la serie de Disney *Kids Incorporated*. A partir de entonces, sus trabajos como guionista se catapultaron llegando a escribir incluso para Steven Spielberg y obteniendo el prestigio de ser uno de los guionistas con mayor éxito de Hollywood.

A su vez, Snyder publicó en 2003 *¡Salva el gato! El libro definitivo para la creación de un guion*, obra la cuál, hemos estudiado y veremos a continuación.

3.1.1. Personajes

El autor de *¡Salva al gato!* explica que debemos aclarar de quién trata nuestra historia, ya que es a través del protagonista con quien los espectadores conectamos con ella y con quien nos sentimos identificados.

Sin un personaje bien definido y al que no le hayamos dedicado suficiente tiempo, una buena historia puede convertirse en una mala enseguida. Son nuestros personajes los que conducen nuestras historias, y, por ende, debemos dedicarle el tiempo que se merecen.

Y ¿por qué? Según las palabras del autor:

“Nosotros, los espectadores, enfocamos nuestra atención sobre el «quién» y nos proyectamos en él, ya se trate de una película épica o del anuncio de un detergente. El «quién» nos da alguien con quien identificarnos; alguien que ni siquiera tiene por qué ser humano” (Snyder, 2010, p. 77)

Para ello, Blake se basa en algunos principios que nos ayudarán a dotar de más fuerza a nuestro personaje. Entre ellos cabe recalcar que Snyder (2010) menciona el hecho de “amplificar la premisa”, es decir buscar que el conflicto sea mayor y dotarlo de características primarias ya que, en instancia, es lo que nos mueve a todos los seres humanos.

Cuando Snyder menciona lo primario, lo hace con gran hincapié, ya que como él mismo explica, “son los impulsos primarios los que captan nuestra atención. La supervivencia, el hambre, el sexo, la protección de los seres queridos, el miedo a la muerte... eso es lo que nos atrapa” (Snyder, 2010, p.86). Lo primario es lo que todos entendemos, seamos jóvenes o viejos, de occidente o de oriente, lo primario es lo que está en nuestro ADN.

El autor defiende también que como guionistas debemos saber escoger a nuestro mejor protagonista. Para él esto significa que nuestra historia funcionará mejor si nuestro personaje es el que mayor recorrido emocional sufrirá a lo largo de ella.

Para comprenderlo mejor, nos muestra la idea de un guion que vendió a la universal titulado *Third Grade* (Tercer grado) en el cuál, mandan a un hombre devuelta a tercer curso tras pillarle en un control de velocidad. Snyder (2010) nos hace preguntarnos: ¿Cuál sería el protagonista que tendría “mayor camino por andar” en esa historia? Para él la respuesta es un hombre que aparentemente es un triunfador en el mundo de los negocios, pero que realmente todavía no ha crecido. (En su historia el protagonista es un hombre que diseña juegos violentos para críos).

Dicho esto, Snyder (2010) también defiende la necesidad que tenemos de ver

siempre ciertos arquetipos en las historias. “La razón por la que existen estos arquetipos es para satisfacer nuestra necesidad interior de ver estas sombras chinescas de nuestro cerebro desenvolverse en pantalla” (Snyder, 2010, p.90).

Algunos arquetipos que propone el autor son:

- El «joven prometedor», “algo tontorrón, pero valiente, es la clase de protagonista que todos queremos ver triunfar” (Snyder, 2010, p.90)
- La «buena chica puesta a prueba», el equivalente del joven prometedor.
- El «diablillo» “el niño espabilado que se las sabe todas” (Snyder, 2010, p. 91)
- También tenemos el arquetipo de «la diosa del sexo» y su versión masculina « el macizo».
- El “bombón problemático”.
- El “bufón de la corte”.
- El “abuelo sabio”.

Y un largo etcétera de numerosos arquetipos con los que nos hemos cruzado en más de una ocasión.

Otros dos puntos a tener en cuenta para Snyder (2010), son los diálogos y dotar a tus personajes de lo que él llama “cojera y parche en el ojo”.

Una forma muy fácil de identificar si tus diálogos son buenos o malos, es tapar el nombre de los personajes mientras los lees en voz alta. ¿Sabes diferenciar qué personaje dice qué cosa o te parecen todos la misma persona? Otro de los errores más comunes es que como autores usamos frases de la vida misma en nuestros guiones. Estas pueden ser auténticas pero aburridas. Así mismo, tendemos a que nuestros personajes hablen con nuestra voz, cuando tienen que hacerlo con la suya propia. Tienen que hablar desde su personalidad y no desde la nuestra.

Por otra parte, tienes que dotar a todos tus personajes (los secundarios también) de un rasgo distintivo que haga que sean fáciles de recordar por el espectador y no los confunda con otros. Como, por ejemplo, que uno sea cojo, y que otro tenga

un parche en el ojo.

Por último, una regla más que introduce el autor, es lo que da título a su libro. “Salva el gato” hace alusión a que nuestro protagonista salve un gato o realice cualquier otro acto que haga que el público conecte con él desde un primer momento y quiera que triunfe. Aunque nuestro protagonista fuera el ser más cruel y aberrante del mundo, es importante introducir una escena del tipo “salva al gato” para que “el público sintonice con la situación del protagonista desde un principio” (Snyder, 2010, p.163). En otras palabras, consiste en situar a nuestro protagonista en una circunstancia en la que él realice algo bondadoso, algo por lo que podamos apoyarle o nos haga conectar con él.

3.1.2. La estructura

Una vez tenemos a nuestro personaje ideal, es el momento de marcar los tiempos de nuestro guion. Para Snyder, un buen guion cuenta con 110 páginas exactas, y aunque existan buenas películas con más, al final las proporciones son las mismas, porque tener una buena estructura es asegurar tu guion.

“Una buena estructura es su blindaje. [...] Los guionistas de los estudios -los ladrones de créditos- podrán cambiar el orden de las escenas, suprimir tus diálogos y quitar o añadir personajes. ¡Y lo harán! Pero si te has currado la estructura y sabes cómo y por qué funciona tu historia, por más que te lo toqueteen, tu guion seguirá siendo consistente.” (Snyder, 2010, p. 102).

En su libro, el autor habla de la siguiente hoja de tiempos (los números que están en paréntesis corresponden a las páginas del guion):

1. Imagen de apertura (1): Lo primero que vemos al comenzar una película es su imagen de apertura. Esta nos da una idea del tono, la atmósfera y también nos presenta el entorno inicial de nuestro protagonista, estableciendo el punto de partida de su viaje.

2. Declaración del tema (5): En las primeras 5 páginas del guion se debe declarar el tema. Snyder sostiene que generalmente será un personaje secundario quien, delante del protagonista, haga una pregunta o afirmación que en un principio parece irrelevante, pero que a lo largo de la historia se desarrollará y revelará el tema central. Toda buena historia suele girar en torno a preguntas como “¿vale la pena esto?”, “¿es más importante la riqueza o la felicidad?”, y esta discusión se va resolviendo en el resto del guion. Según el autor, esto debe plantearse desde el principio.

3. Planteamiento (1-10): En una buena película, en los primeros 10 minutos ya han aparecido todos los personajes principales y de relevancia, se ha indicado qué es lo que está en juego y cuáles son los objetivos de nuestro protagonista.
En esta sección, el autor también menciona que es importante mostrar todas las cualidades de tu protagonista y, cuando falten detalles, ir introduciéndolos como "bombas de relojería" que más adelante se convertirán en “gags recurrentes y recordatorios”, los cuales solo funcionarán porque se han "sembrado en el planteamiento".

4. Catalizador (12): Es lo que derrumba el mundo inicial que has mostrado en el planteamiento y que pone a nuestro protagonista en marcha.

5. Debate (12-25): Como su nombre indica, en esta sección se produce un debate dentro de la mente de nuestro protagonista. Duda sobre si embarcar o no el viaje que sabe que debe hacer.

6. Transición al segundo acto (25): Aquí finalmente el mundo inicial del planteamiento se queda atrás y pasamos al nuevo que está patas arriba. Snyder (2010) remarca la importancia de que sea el protagonista el que decida pasar al segundo acto, y no los acontecimientos los que lo arrastren. Nuestro héroe debe ser proactivo. (p.115)

7. Trama B (30): Para el autor la subtrama debe iniciarse si o sí en la página

30 y suele ser la historia de amor la que carga con el tema. A su vez, defiende que la trama b nos da un respiro del más que obvio paso del mundo viejo al nuevo, y que nos introduce nuevos personajes secundarios que no tenían motivo para aparecer en el planteamiento.

8. Juegos y risas (30-55): Para Snyder (2010) es aquí donde cumplimos la promesa de la premisa. Cuando se responden las preguntas de “¿Por qué he venido a ver esta película?, ¿Qué es lo que mola de esta premisa, de este cartel, de la idea de esta película?” (p.117)
9. Punto intermedio (55): En este punto Snyder (2010) explica que se ha terminado el momento de “juegos y risas” y es momento de volver a la trama. Suele ocurrir una “falsa victoria” o una “falsa derrota”. Aquí es donde se suben las apuestas y pase lo que pase, tendrá su opuesto en el “todo está perdido”. (p.120)
10. Los malos estrechan el cerco (55-75): Este es el punto para Snyder (2010) donde los malos recuperan sus fuerzas y donde las dudas internas, las disensiones y la tensión empiezan a acabar con el bando del protagonista. (p.122)
11. Todo está perdido (75): Como hemos mencionado antes, este punto es el opuesto al “punto intermedio”, aunque normalmente suele ser donde toda pinta peor y parece una “falsa derrota”. Falsa porque es pasajera, pero según Snyder (2010) aparenta ser una derrota sin paliativos. (p.124). También es el punto donde aparece la muerte, ya sea literal o figurativa, pero tiene que morir algo. Algún familiar o persona cercana al protagonista, o sus viejas creencias, pero la muerte debe aparecer.
12. Noche oscura del alma (75-85): Como dice Snyder (2010), tras el “todo está perdido”, es ese instante de intensa negrura que precede inmediatamente al alba. (p.126). Según el autor, esto funciona una vez más debido a que es primario. Todos nos hemos sentido así en algún momento de nuestra vida.
13. Transición al tercer acto (85): Aquí es donde nuestro protagonista

(muchas veces gracias a su interés amoroso) da con la solución. Tanto en la trama A como en la trama B, las cuáles se entrelazan, el protagonista ha pasado todas las pruebas.

14. Final (85-110): Este ya es el tercer acto. Según palabras de Snyder (2010), el protagonista pone en práctica todo lo aprendido, supera sus tics y la trama A y B concluyen con la victoria de nuestro héroe. A su vez, todos los malos, por orden de importancia, (primero los sicarios y luego el jefe) van desapareciendo.

15. Imagen de cierre (110): Esta imagen es opuesta a la imagen de apertura. Nos demuestra que el cambio en el mundo original sí se ha producido y es real.

Snyder (2010) nos da un truco para facilitarnos el momento de establecer nuestra estructura. Lo que él llama “El mago del tablero” (p.139).

Este tablero consiste literalmente en una tabla en la que irás colocando las escenas que se te ocurran para tu guion. Tendrá más o menos una apariencia así:

Tabla 1. Tablero de estructura

ACTO I (pp.1-25)
ACTO II (pp.25-55)
ACTO II (pp.55-85)
ACTO III (pp.85-110)

Nota. Datos extraídos de *iSalva al gato!* por B. Snyder, 2010, p. 141 (Alba editorial)

Snyder (2010) explica que él usa un gran tablero de corcho, donde va colocando

fichas con todas esas grandes escenas que se le ocurren.

Al principio podemos colocar tantas como queramos, es el momento de disfrutar, pero al final, no te permitirá tener más de 10 fichas por acto. En otras palabras, deberás eliminar aquellas escenas que en el fondo sabes que realmente no aportan nada a tu historia y que simplemente te has encariñado con ellas. Mejor quitarlas ahora que cuando ya estés escribiendo tu guion. A su vez, podrás ir dándote cuenta de que los puntos importantes están en las bisagras de la tabla, que son la transición al segundo acto, el punto intermedio y la transición al tercer acto, los cuáles son los puntos de inflexión.

Según vayas colocando fichas, te darás cuenta de los actos sobrecargados y los agujeros negros. Verás que esa escena tan increíble que pensabas que te ocuparía gran parte de la película, al final se queda en nada, y deberás resolver esos puntos problemáticos en los que hay exceso de información o falta de ella.

A su vez, cuando vayas colocando las fichas, deberás poner también los símbolos +/-, que indican el cambio emocional que se ha de efectuar en todas las escenas, y ><, que indican el conflicto. Snyder (2010) señala la importancia de que siempre haya un conflicto en cada escena, ya que este es primario y es lo que hace que la historia continúe moviéndose. Y no, no puede haber más de un conflicto por escena ya que si no sería muy confuso. (pp.139-153)

3.2.Linda Seger

En 1983 Linda Seger comenzó su carrera como consultora de guiones utilizando un sistema de análisis que ella misma creó para su tesis doctoral. Ha trabajado para Ray Bradbury, Metro Goldwyn Mayer, Tony Bill, Guber-Peters Television, Charles Fries, Linda Lavin y Dave Bell. A partir de entonces ha consultado más de 2000 guiones y hecho seminarios en más de treinta países sobre escritura de guiones. (Wikipedia, 2024)

3.2.1. Los personajes

Los personajes son los que realmente dan dimensión a la historia. De hecho, son

ellos los que la generan. Es por ello que hay que asegurarse de que están bien desarrollados y que le hemos dedicado el tiempo suficiente que se merecen. Para ello, Seger (2017) cuenta con que los buenos personajes tienen estas tres dimensiones: motivación, meta y acción.

En cuanto a la motivación se refiere, la autora nos habla que esta es el porqué que mueve y empuja a nuestro personaje. Si la motivación no está bien definida, es decir, si no hay un motivo de fuerza suficiente que empuje a nuestro protagonista, y nos haga entender por qué está haciendo algo, nosotros los espectadores perdemos el interés y la historia impulso.

Normalmente, las buenas motivaciones vienen dadas por una acción o un diálogo que se ha dado entre personajes. Actúa como el detonante de la historia. Así mismo, un error común puede ser que hagamos decir a nuestro personaje cuáles son sus motivos mediante la palabra.

“Algunas veces las historias acuden con demasiada frecuencia al recurso de un personaje que explica sus motivos. Esto sucede cuando no hay una acción clara que los arrastre dentro de la historia. Como no vemos ninguna acción específica, los personajes tienen que explicar las razones por las que se han visto envueltos en ella.” (Seger, 2017, p. 168)

Ya sabemos que, si no hay una acción que pueda explicar el motivo por el que un personaje hace algo, nada podrá hacerlo.

Por otra parte, si la motivación hace que el protagonista siga hacia una dirección, la meta hace que avance hasta el clímax. Este ocurre cuando el protagonista consigue lo que quiere, es decir, la meta. Una buena meta se caracteriza por tres cosas: la primera es que, si el protagonista no la alcanza, perderá algo valioso para él. La segunda es que la meta pone en conflicto directo al protagonista con el antagonista. Este a su vez ayuda a dar más fuerza a nuestro personaje al tener un buen oponente. Y, por último, una buena meta debe ser lo suficientemente complicada como para que el personaje cambie durante su viaje hacia ella. El único modo de alcanzar esa meta será cuando esos cambios sucedan.

Por último, según Seger (2017) un buen personaje se caracteriza por la acción. A un personaje que dice querer algo, pero no hace nada por ello, le falta credibilidad. Debemos lograr que realice acciones concretas para lograr su meta. Y en palabras de Seger (2017) “cuanto más fuertes sean las acciones y más difíciles las barreras que tenga que superar para alcanzarla, más fuerza tendrá el personaje” (p. 173).

La autora también habla del arco de transformación de los personajes. Seger (2017) explica que normalmente los que sufren este arco de transformación suelen ser los protagonistas, sin embargo, otras veces son los personajes secundarios los que cambian.

Estas transformaciones pueden ser extremas o más moderadas, y para que ocurran normalmente necesitan de la fuerza que ejerce la historia y otros personajes sobre ellos. Muchas veces un personaje puede actuar como catalizador del cambio de otros personajes.

“Los cambios ocurren a medida que cada personaje afronta los rigores de la situación, sus intenciones chocan, se unen y descubren la necesidad que tiene uno del otro para conseguir su meta. Cada personaje recibe la influencia del otro y responde a través de nuevas acciones y nuevas emociones. No son las mismas personas al principio de la historia que las que resultan transformadas al final” (Seger, 2017. P.218)

Por otra parte, Seger menciona que el éxito de una película depende mucho de la capacidad de venta que tenga. Esta muchas veces viene medida por la capacidad de conexión que tenga con el público la película. La mayoría de las personas van al cine porque pueden sentirse identificados con lo que van a ver.

La autora recalca que puede ser bastante común que muchos guionistas entiendan muy bien la psicología humana. Se valen también de los temas más

universales que puede experimentar un ser humano, como por ejemplo el miedo al riesgo. ¿Qué es lo que está en juego para nuestro personaje? Algunos de los miedos más comunes que menciona la autora son la supervivencia, la seguridad y protección, el amor y la posesión, el estima y respeto propio, la necesidad de entender y conocer (queremos saber cómo funcionan las cosas) o la autorrealización.

“Cuanto más riesgos se puedan poner en juego en una película, mayor será la oportunidad de enganchar al público y darle algo universal con que conectar la historia” (Seger, 2017, p. 137)

Finalmente, la autora hace una mención a los arquetipos que se repiten a lo largo de muchas historias. Figuras muy conocidas como el anciano sabio, que actúa como mentor del protagonista, o el hada buena, la cual es su equivalente solo que en vez de caracterizarse por su sabiduría suele hacerlo por proporcionar herramientas que ayudan al héroe. Otros arquetipos como la figura de sombra, el opuesto al héroe, el trapacero, un personaje travieso que genera el caos, o incluso algunos arquetipos animales que pueden ser figuras positivas o negativas.

En todos los países y culturas hay historias universales y personajes que se repiten una y otra vez bajo figuras arquetípicas.

3.2.2. Estructura

Seeger comienza su libro explicando cómo debería ser en general la estructura de un guion.

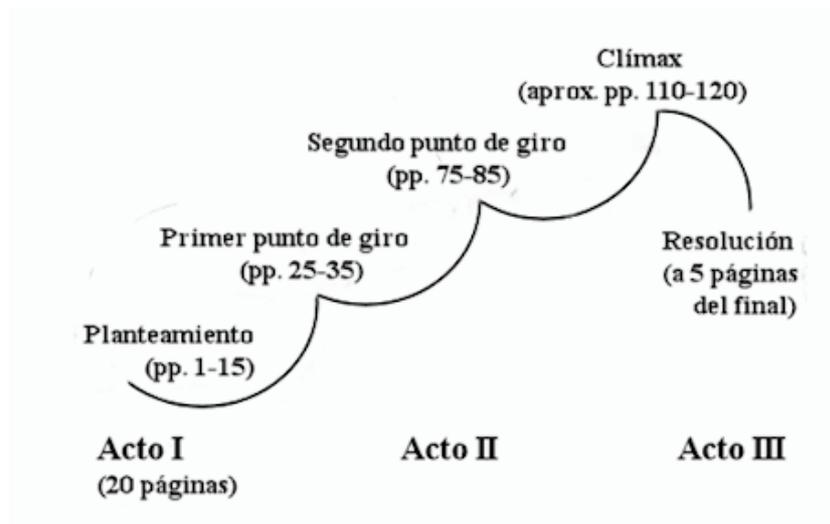


Figura 1. Esquema de la estructura del guion. (Seger, 2022, p. 32).

Seger (2017) explica que un buen planteamiento debería responder a las siguientes preguntas: “¿Cuál es el estilo? ¿Quiénes son los personajes principales? ¿De qué trata la historia? ¿Dónde tiene lugar? ¿Es una comedia, un drama, una farsa, una tragedia?” (p. 33)

Si bien, Linda aclara también que toda buena película debe comenzar con una imagen que nos dé una idea de dónde nos encontramos, en qué época y cuál es el estilo de la película.

“Las películas que comienzan con diálogo, en lugar de hacerlo con una determinada imagen visual, resultan más difíciles de seguir. El ojo capta los detalles con mucha más rapidez que el oído. Si se proporciona de palabra información clave, antes que el público haya entrado en la historia, o se haya hecho una idea del estilo, o del modo de hablar de un personaje, será difícil que recuerde esa información y probablemente no la incorpore” (Seger, 2017, p.34).

Una vez se nos ha introducido la película con una imagen, a esta debería seguirle, según la autora, una presentación de todos los personajes importantes de la trama, además de un suceso que actúe como catalizador y ponga la historia en marcha, que haga arrancar la acción de la historia.

Según Snyder (2017), los catalizadores o detonantes pueden ser de acciones específicas, que son los más fuertes, otras veces el detonante puede expresarse en forma de diálogo, siendo este una pieza de información que recibe un personaje, o puede ser de situación, es decir, una serie de sucesos que construyen una situación a lo largo del tiempo. (pp.41-42)

Sin embargo, al planteamiento todavía le falta presentar la cuestión central que será contestada en el clímax. Esta suscitará un problema o situación que deberá ser resuelta.

Durante el primer acto, entre el planteamiento y el primer punto de giro, tenemos que dar más información acerca de los personajes. Es lo que Seger (2017) denomina *back story*, es decir, los antecedentes de nuestros personajes, de dónde vienen, qué les motiva, cuál es el principal conflicto y quién es el antagonista.

A su vez, todo esto debe ir impulsado por los *beats*, los pulsos de la historia. Según Seger (2017) “podemos considerar un beat como un incidente o suceso dramático. [...] No son el centro principal de la historia, pero nos preparan para lo que sucederá a continuación”. (pp.44-45)

Después del planteamiento, nos encontramos con la necesidad de los puntos de giro. En una buena estructura hay dos; el primero que da lugar al segundo acto, y el segundo que nos introduce al tercero.

Seger (2017) , defiende la necesidad de estos puntos de giro ya que si no la historia sería lineal y perdería el interés. Estos puntos de giro cambian el curso de los acontecimientos hacia otra dirección y, si son buenos, se caracterizan por hacernos dudar de la respuesta de la cuestión central, elevan el riesgo, exigen una decisión por parte del protagonista y nos introducen en un nuevo escenario. El segundo punto de giro, además de todo esto, debería acelerar la acción, hacer que el último acto sea más intenso que los dos anteriores. Tras esto, el clímax suele encontrarse en las últimas cinco páginas del guion seguido de una resolución rápida de todos los conflictos.

Algunos de los problemas con los que se suele encontrar Seger (2017), es que muchos guionistas tardan mucho en colocar el primer punto de giro provocando que la acción se empantane y se pierda el interés rápidamente. O lo mismo, pero con el segundo punto de giro, que lo coloquen demasiado pronto, empantanando el tercer acto, o demasiado tarde, y no permitan el desarrollo de la tensión y el suspense del final.

Otro error común es escribir una larga conclusión, en la que los conflictos no terminan de solventarse y siguen y siguen mucho después de haber alcanzado el clímax. Esto genera la sensación de falta de cierre, de que no existe un final, y el público se impacienta.

a) Los impulsos

Linda Seger (2017) explica que un planteamiento y primer punto de giro buenos pueden ayudarnos bastante a que la acción del II acto se mueva con fluidez. Sin embargo, hace falta algo más. Aquí es donde entran los *beats* o impulsos. “El impulso tiene lugar cuando una escena conduce a la siguiente y así sucesivamente. Cuando las escenas están conectadas en una relación de causa-efecto, cada una de ellas hace progresar la acción acercándola al clímax” (Seger, 2017, p. 86)

Una falta de impulsos puede provocarnos un empantanamiento de la historia, y por tanto, una pérdida de interés. Esas acciones que hacen mover una escena hacia la siguiente, se llaman puntos de acción. “Un punto de acción es un suceso dramático que provoca una reacción. Normalmente esta reacción provoca otra acción. Como esta acción es dramática y visual (no se expresa a través de diálogo), empuja continuamente la historia hacia adelante.” (Seger, 2017, p. 87)

Y según la autora, podemos encontrarnos con cuatro:

- La barrera: Como su nombre indica, la barrera es un impedimento, un obstáculo, que encuentra nuestro protagonista hacia el objetivo que está siguiendo. Esta barrera le obligará a tomar una decisión para rodearla y poder continuar. El impulso se produce cuando el protagonista consigue superarla.

- La complicación: Este punto de acción no provoca una respuesta inmediata. En realidad, nos hace esperar y anticipar la respuesta inevitable. Como ejemplo, la autora menciona la película *Tootsie*. En ella, el protagonista Michael se hace pasar por mujer, Dorothy, para conseguir trabajo. La complicación entra cuando conoce a Julie, de quien suponemos se enamorará y hará que se compliquen las cosas. El encuentro y la respuesta están muy alejados uno de otro, pero hacen que la acción continúe moviéndose.

Una buena complicación se caracteriza por no resolverse inmediatamente, generar una nueva trama secundaria y obstaculizar el camino de la intención de un personaje.

- El revés: Un revés es un cambio de dirección de 180 grados y es el punto de acción más fuerte, incluso más que algunos puntos de giro. Los puntos de giro cambian el curso de la acción, pero un revés es un giro completo. Pueden ser físicos o emocionales, y pasar de algo positivo a algo negativo o viceversa. Y, a pesar de que puedan usarse como punto de giro, pueden colocarse realmente en cualquier parte. Son tan fuertes que a veces basta con 1 o 2 en toda la historia para que esta continúe moviéndose.

“Así como una barrera hace progresar la historia forzando a nuevas decisiones y la complicación adelanta una acción que vendrá después, el revés catapultla la historia forzándola a tomar una nueva dirección, que originará un desarrollo nuevo” (Seger, 2017, p. 94).

- Secuencia de escenas: Este tipo de punto de acción constituye en una mini historia propia que crea esa acción-reacción. Puede durar entre 3 o 7 minutos y tienen su propio planteamiento, desarrollo y desenlace. Como ejemplo, Seger (2017) menciona una secuencia de escenas en *Lo que el viento se llevó* en la que Melanie da a luz. Primero comienza con dolores de parto (planteamiento), luego Escarlata envía a Prissy en busca del doctor (primer punto de inflexión), más tarde Prissy regresa diciendo que el doctor no puede venir (desarrollo), y le dicen a Escarlata que haga de matrona (segundo punto de inflexión). Finalmente, Melanie da a luz (clímax).

Seger (2017) señala que muchos de los problemas que tienen algunas películas vienen por la falta de impulsos. A veces los directores tratan de resolver estos problemas metiendo escenas de acción como tiroteos o persecuciones. Pero esto realmente en vez de mantener el movimiento de la historia consigue el efecto contrario, sobre todo cuando esa escena termina. Seger (2017) hace la diferencia entre el impulso (*momentum*) y el paso (*pacing*). Para resolver un problema de impulso aceleran la trama, tanto que a veces no hay ni un momento de distensión para el público, y si el público no puede seguir la historia, es decir, ir «con» ella, sentirá que va «tras» ella.

b) Unidad e integridad del guion

Seger (2017) nos habla de elementos como la anticipación (*foreshadowing*) y el cumplimiento (*pay off*) o los motivos recurrentes, repetición y contrastes para mantener la cohesión de un guion.

Los primeros dos, anticipación y cumplimiento, se tratan de una forma de mostrar al público de forma sutil y mediante elementos como el diálogo u objetos, algo que pasará o se cumplirá en el futuro. Por ejemplo, todos hemos visto en alguna película algún elemento que al principio hemos pasado por alto pero que luego nos sorprende y nos hace comprender que lo que estamos viendo, ya nos lo habían intentado decir antes. Por ejemplo, en *Regreso al futuro*, vemos una escena en la que Marty está hablando con Jennifer cuando un defensor de la torre del reloj les da un panfleto en el que pone la hora y día exactos en los que el reloj dejó de funcionar. En ese momento Jennifer usa el panfleto para escribir «te quiero» a Marty y no le damos mayor importancia. Sin embargo, cuando más adelante en la película Marty se da cuenta de que en el panfleto indica exactamente cuándo va a caer un rayo y que con esa energía podrá volver al futuro, nosotros también nos asombramos al caer en la cuenta de que ya desde un primer momento nos estaban “chivando” las cosas en la película.

Continuando con los motivos, estos son parecidos a las anticipaciones y cumplimientos, solo que suelen ser imágenes o ritmos recurrentes que se repiten cuando ocurre algo en concreto. Nos hace asociar a nosotros, el público, esa imagen o sonido con ese suceso. Por ejemplo, en *Tiburón*, cada vez que se acerca

el tiburón escuchamos el famoso: dum-dum-dum-dum, consiguiendo que sepamos con solo el sonido, que el animal está a punto de aparecer, y cuando no suena, pero el tiburón aparece igual, se logra un efecto totalmente inesperado. Para que esto funcione el motivo debe repetirse al menos unas tres veces.

Finalmente, Seger (2017) nos habla de las repeticiones y los contrastes. Las primeras pueden hacerse mediante imágenes, sonidos, diálogos, tratamiento de los personajes o con una combinación de todos ellos para mantener la atención del espectador.

El contraste por su parte funciona de manera que nosotros recordamos un elemento que volveremos a ver en un futuro pero de forma opuesta. “Los contrastes permiten al escritor jugar con elementos opuestos y ayudan al público a hacer conexiones mostrando las diferencias entre una parte y otra de la historia. El contraste da relieve a cierta información y hace que advirtamos mejor algo al contrastarlo con su opuesto” (Seger, 2017, p.116).

Mediante estos recursos de unidad e integración (anticipación y cumplimiento, motivos, repeticiones y contrastes) Seger asegura que podemos mantener tanto un guion bien cohesionado como la atención del espectador donde deseemos.

3.3.K.M Weiland

K.M. Weiland es una reconocida autora y bloguera especializada en la escritura de ficción y la asesoría para escritores. Conocida por su enfoque práctico y profundo en el arte de la narración, Weiland ha escrito varios libros que se han convertido en recursos indispensables para escritores de todos los niveles. Entre sus obras más destacadas se encuentra "Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development".

Weiland ha cultivado una amplia audiencia a través de su sitio web, *Helping Writers Become Authors*, donde comparte consejos, estrategias y recursos sobre la escritura y la publicación. Su enfoque accesible y detallado ha ayudado a muchos escritores a mejorar sus habilidades narrativas y a comprender mejor

los componentes esenciales de la creación de historias convincentes.

K.M. Weiland identifica tres tipos básicos de arcos de personaje: el arco positivo, el arco llano y el arco negativo. En el arco positivo, en el que nos vamos a centrar por ser el más común, el personaje comienza con una visión limitada del mundo, cargada de creencias falsas o limitantes, y a lo largo de la historia, enfrentará desafíos que lo ayudarán a rechazar esas creencias falsas y reemplazarlas por unas más positivas, la “verdad”. El arco llano, por otro lado, se centra en personajes que no experimentan un cambio significativo en sus creencias, sino que impactan y transforman el mundo con ellas. Finalmente, el arco negativo es el opuesto al arco positivo; en este caso, el personaje comienza con una visión que puede ser correcta o no, pero las experiencias y desafíos que enfrenta lo llevan a un deterioro moral, terminando por rechazar “la verdad” y permanecer en “la mentira”.

En este caso veremos también personajes y estructura, pero notaremos cómo la autora lo mantiene todo casi en una misma unidad, ya que para ella la estructura se desarrolla a través de los cambios del protagonista.

3.3.1. Personajes: Arco positivo

En este tipo de arco, Weiland (2016) nos explica que el protagonista quiere algo que no puede tener porque:

- a) Quiere la cosa equivocada
- b) Los métodos que sigue para conseguirlo son moralmente malos

Todo comienza con una mentira que el protagonista se cree. Esta mentira está relacionada con algo que no comprende sobre sí mismo, sobre el mundo que lo rodea o sobre ambos. Es una creencia profundamente arraigada, como el miedo, la culpa, secretos terribles o el resentimiento. Desde el inicio de la historia, podemos observar cómo esta mentira afecta su vida cotidiana, aunque él aún no se da cuenta. Nosotros, como espectadores, vemos cómo esta mentira arruina su vida.

El protagonista finge que el problema es otra cosa y niega su propia mentira. Existe una dualidad y un conflicto entre lo que quiere y lo que realmente

necesita. Generalmente, lo que quiere es algo externo, pero lo que necesita es la verdad. Cuando la acepte, su mundo cambiará para mejor. Debe llegar al punto en que esté dispuesto a sacrificar lo que quiere por lo que realmente necesita.

a) El Fantasma

Weiland (2016) explica que hay algo del pasado de tu personaje que le persigue. Cuánto más grande el fantasma, más grande será la mentira y por tanto más grande será el arco y la transformación. El fantasma es el porqué detrás de la mentira del personaje y también lo que enganchará la curiosidad de los lectores. Puede que en algunas historias nunca descubramos al fantasma y que permanezca en secreto, o incluso puede que su pasado tampoco sea muy interesante.

b) El mundo normal

Nos hace falta algo de contexto. De eso se encarga el mundo normal. Para Weiland (2016) es un lugar que tu protagonista no puede o no quiere dejar. Es como una representación de su mundo interno. Este mundo normal, anima al protagonista a seguir creyendo su mentira. Pero solo cuando este es destruido, es cuando comienza a temblar la mentira del personaje.

Para crear el mundo normal:

- ¿Qué mundo respalda mejor la mentira de tu personaje? Haz que sea cómodo para la mentira, no para él. Por fuera puede parecer que el personaje está a gusto, pero por dentro realmente le está haciendo miserable.

3.3.2. Estructura

Weiland divide la estructura de la siguiente manera:

a) Primer acto

Algunos puntos principales que Weiland (2016) considera que debe tener el primer acto son:

- Reforzar la mentira: mediante la cosa que quiere y la que necesita. Que

sus problemas internos le generen problemas externos.

- Indicar el potencial de cambio que tiene tu personaje: el público necesita saber que tu héroe es capaz de cambiar.
- Hacer que tome una decisión: Tu personaje deberá tomar una decisión sobre si abandonar su viejo mundo y adentrarse al nuevo, o permanecer donde está. Esta decisión nos empujará al primer punto de giro.

Aquí ya llegamos al punto de no retorno donde el protagonista tiene que tomar una decisión que le sacará de su zona de confort. Lo importante es que establezca un meta rápido, ya sea para restaurar su antiguo mundo o formar uno nuevo parecido.

c) Primera mitad del II acto

Aquí Weiland (2016) señala que el personaje entra en territorio enemigo y se encuentra perdido. Aquí empieza a darse cuenta de que las antiguas reglas (su mentira) ya no funcionan. Está a merced de la fuerza antagonista, aun así, es bastante activo en la búsqueda de su meta y aprenderá nuevos métodos para conseguirla.

Suele aparecer algún personaje arquetipo como el mentor que le enseña cosas sobre la verdad.

Tiene una ligera idea de lo que es esta, pero la sigue rechazando. Sigue buscando aquello que quiere porque piensa que es la única forma de resolver todos sus problemas, pero no se da cuenta de que eso lo aleja de lo que necesita.

En los momentos iniciales de la historia, solo puede experimentar un breve destello de lo que es la vida sin la mentira. Tal vez lo perciba a través de las actitudes de otros personajes o quizás él mismo "despierte" por un instante fugaz. En cualquier caso, esta revelación solo puede durar un segundo.

En la primera mitad del segundo acto también se exploran las profundidades de la personalidad de tu personaje, sus creencias y sus deseos.

d) El "midpoint"

Según Weiland (2016), en un arco positivo el protagonista pasará la primera mitad del segundo acto aprendiendo su lección.

Aquí el protagonista pasa de ser reactivo a las cosas que suceden a ser más activo. Está listo para un cambio y ese cambio es el "midpoint".

Según K.M. Weiland (2016), el personaje finalmente ve la verdad sobre sí mismo en lo que James Scott Bell llama el "momento del espejo", donde metafóricamente, y a veces literalmente, el personaje se enfrenta a su reflejo y acepta la realidad (p. 96).

Sin embargo, esto no significa que rechace la mentira. Solo que por primera vez ve la importancia de la verdad. Conscientemente seguirá eligiendo la mentira durante el resto del segundo acto, pero subconscientemente irá actuando acorde a la verdad.

Se encuentra dividido entre la verdad y la mentira. Su total ignorancia de cómo aplicar la verdad es la razón por la que todavía no será capaz de alcanzar la victoria en la segunda mitad del acto II.

e) La segunda mitad del II acto

Para Weiland (2016) es en esta parte donde enfatizamos la capacidad del antagonista de derrotar al protagonista y prevemos la batalla final. Nuestro protagonista aquí todavía sigue medio ciego por su mentira.

“El Punto Medio lo ha llevado a comprender la verdad, y está ocupado actuando en consecuencia. Pero aún no ha enfrentado la Mentira. Todavía está ahí, enterrada profundamente en su subconsciente.” (Weiland, 2016, p. 105) . ¹

¹ “The Midpoint has brought him to an understanding of the truth, and he is busy acting on it. But he has yet to face the Lie. It’s still there, buried deep inside his subconscious.” (Weiland, 2016, p. 105)

El segundo acto terminará con lo que a primera vista parecerá una gran victoria, salvo que será falsa. Y el conflicto interno entre lo que quiere y lo que necesita está más presente que nunca porque lo que quiere está justo ahí.

Se encuentra indeciso porque sabe que si coge lo que quiere corre el riesgo de perder lo que necesita. A pesar de ello lo coge porque se autoconvence a sí mismo de que lo que quiere no tiene por qué ser un obstáculo para lo que necesita.

Antes de lanzar a tu personaje al tercer acto, tienes que hacerle comprobar la verdad. Esto puede ser mediante un diálogo entre otros personajes, una acción o una narrativa interna. Lo necesita porque una vez entrado el tercer acto, será su primera línea de defensa contra la mentira.

f) El segundo punto de giro

Aquí llegamos al punto más bajo del personaje. Hace un momento parecía haber logrado una victoria frente al antagonista y que ya empezaba a dejar la mentira del todo atrás. Sin embargo, Weiland (2016) señala que es aquí donde sale a relucir todo, y la mentira vuelve a reaparecer delante de sus narices. Es aquí donde deberá dejar de una vez por todas la mentira y destruirla o ser destruido con ella.

A su vez, la autora señala que es un momento de crisis porque al antagonista le queda un último as bajo la manga. La decisión que tome el personaje será a sabiendas de que elija lo que elija perderá algo vital para él. Sin embargo, como esto se trata de un arco positivo, sabemos que elegirá la verdad.

Con ello su antiguo “yo” muere y por primera vez de verdad está dispuesto a sacrificar lo que quiere, y dejar de autoengañarse con la mentira. Aunque realmente da igual si al final consigue lo que quiere, lo importante es que esté dispuesto a sacrificarlo.

También es en este momento cuando el personaje está dispuesto incluso a morir por la verdad. Ya sea metafórica o literalmente, algo en él morirá.

g) El tercer acto

Aquí llega el momento de confrontación directa con el antagonista. Ha aceptado la verdad, pero ahora tiene que asumir sus consecuencias. Es un buen momento para hacer que, si es miserable, lo sea aún más. Hacerle pensar en si ha tomado la decisión correcta. Que sufra durante unos instantes para que al final la recompensa de haber elegido la verdad sea más satisfactoria.

Para Weiland (2016) en lo que el tercer acto consiste en realidad, es en que el protagonista siga escogiendo una y otra vez la verdad a pesar de que le lluevan palos. Su prueba final se producirá en el clímax, que será su momento de demostrar que finalmente cree en la verdad.

h) El clímax

El clímax es el momento en el que tu protagonista demuestra que realmente ha cambiado. Aquí es donde el conflicto principal es resuelto y las promesas iniciales se cumplen. También es el momento que el antagonista aprovecha para combatir al protagonista con la mentira. Sabe que es su punto débil.

Con todo, explica Weiland, (2016) el protagonista sigue hacia delante con la verdad. Es importante también que el momento de decisión del protagonista de abrazar la verdad esté inmediatamente cerca del clímax. Si se encuentran muy separados uno del otro la conexión entre aprender la lección y el triunfo final se verían muy flojos.

El momento climático se alcanza cuando el protagonista logra vencer al antagonista y las barreras entre él y su meta principal desaparecen. Su meta principal seguramente haya ido cambiando, hasta aprender a rechazar lo que en un inicio quería por conseguir lo que realmente necesita.

i) La resolución

Al principio de la historia mostramos el mundo normal de nuestro protagonista. Ahora es momento de mostrar el mundo nuevo, al cuál ha llegado gracias a la aceptación de la verdad. Aquí se debe responder a la pregunta inicial de la historia y dar a los espectadores un adelanto de su nueva vida.

3.4.Comparación de autores

En el siguiente apartado, analizaremos las características que comparten y en las que difieren los autores vistos anteriormente. Nos enfocaremos en la importancia de una estructura definida, los personajes y también examinaremos los métodos de enseñanza. Este análisis detallado proporcionará una comprensión profunda de las diversas metodologías para la escritura de guiones.

3.4.1. Similitudes

- Estructura Narrativa:

Para empezar, podemos observar que tanto Blake Snyder como Linda Seger tienen un número de páginas por guion bastante similar. La principal diferencia radica en la rigidez de sus recomendaciones: Snyder establece un total de 110 páginas exactas, mientras que Seger es más flexible, permitiendo un margen de entre 110 y 120 páginas. Esta flexibilidad refleja la adaptabilidad que Seger promueve en su metodología, a diferencia del enfoque más estructurado y específico de Snyder.

Ambos autores mantienen una estructura básica que incluye una imagen de apertura, un planteamiento donde se presentan todos los personajes principales, los respectivos catalizadores, subtramas y clímax. Sin embargo, Snyder va más allá en el desarrollo de su estructura, introduciendo conceptos específicos como “los malos estrechan el cerco” o “diversión y juegos”. Estos elementos, correspondientes al segundo acto, destacan la importancia de mantener la tensión y el interés del espectador a través de situaciones variadas y dinámicas. Por otro lado, Seger se centra más en cómo mantener el segundo acto en marcha, discutiendo los beats y conflictos que deben surgir para mantener la narrativa en movimiento. A pesar de esto, Snyder también reconoce la importancia de los conflictos, explicando que cada escena debe contener un conflicto y un cambio emocional, lo cual es crucial para el desarrollo de la trama. En cuanto a K.M. Weiland, su enfoque está más centrado en el arco del personaje que en la estructura del guion en sí.

A primera vista, podría parecer que hay menos coincidencias entre Weiland y

los otros dos autores. No obstante, Weiland también discute puntos de giro importantes y la necesidad de proporcionar un informe detallado del personaje principal al comienzo de la historia. Tanto Weiland como Seger introducen conceptos similares con diferentes nombres: lo que Weiland llama fantasma, Seger lo denomina *backstory* del personaje. Ambos términos se refieren a la vida pasada del protagonista, que explica su situación actual y motiva sus acciones dentro de la narrativa.

Al acercarnos al final de la historia, Snyder habla de la imagen de cierre mientras que Weiland menciona la resolución. Ambos conceptos subrayan la importancia de concluir la narrativa de una manera que contraste significativamente con el inicio. Snyder señala que la imagen de cierre debe ser opuesta a la imagen de apertura, reflejando así el cambio y la evolución del protagonista. De manera similar, Weiland explica que la resolución debe mostrar un contraste con el mundo normal del comienzo, destacando la transformación del personaje principal y el impacto de su viaje.

- Desarrollo de los Personajes

Entrando más en el ámbito de los personajes, Snyder pone gran énfasis en lo que él llama lo primario. Según Snyder, cuanto más primario sea el impulso del personaje, más fácil será para el público comprenderle y empatizar con él. Esto se debe a que los impulsos primarios son intrínsecos al ser humano y universalmente reconocibles.

De manera similar, Seger menciona que una de las claves para el éxito comercial de un guion es abordar temas universales que preocupan a todos, como la supervivencia, el amor, la seguridad y la protección. Estos temas, al igual que los impulsos primarios de Snyder, son fundamentales para crear una conexión emocional con el público.

En cuanto a Weiland, ella introduce el concepto de la “mentira” del personaje, la cual debe ser rechazada para adoptar la “verdad” en caso de seguir un arco positivo. Esta “mentira” se refiere a miedos, culpas e inseguridades del personaje. La idea de la “mentira” tiene paralelismos con los temas universales mencionados por Seger y los impulsos primarios de Snyder, ya que todos estos elementos buscan profundizar en la motivación y el desarrollo emocional del

personaje.

Además, tanto Snyder como Seger hablan de personajes “arquetípicos”. Estos arquetipos sirven como modelos universales que ayudan a los escritores a crear personajes que son inmediatamente reconocibles y comprensibles para el público. Weiland y Snyder también comparten la idea de una “falsa victoria” o “falsa derrota” hacia el final del segundo acto. Esta técnica se utiliza para aumentar la tensión y el drama justo antes del clímax, preparando el terreno para la resolución final.

3.5.Diferencias

Por otra parte, en cuanto a diferencias, podemos verlas en cómo tanto Snyder como Weiland hablan de un punto intermedio o *midpoint*, pero mientras que para Snyder en ese punto intermedio encontramos un momento de falsa victoria o falsa derrota para Weiland significa un momento de epifanía del personaje el cual por fin ve la verdad. Así mismo, Weiland trata los personajes de un modo que los otros dos autores no hacen (aunque en parte esto se deba a que su libro se centra específicamente en eso), y es que ella dota a sus personajes con la posibilidad de ser malos. Es decir, de seguir un arco de transformación negativa (a pesar de que no hayamos podido ahondar mucho en ello), mientras que tanto Seger como Snyder optan por una resolución más típica en la que el protagonista siempre es el héroe.

Por último, existe una diferencia notable en los métodos de enseñanza de los autores. Snyder adopta un modelo de enseñanza más estricto y estructurado, proporcionando fórmulas y plantillas claras para que los alumnos sigan.

En contraste, Seger muestra una mayor capacidad analítica, utilizando ejemplos específicos de guiones y escenas para que el lector comprenda mejor sus enseñanzas. Este enfoque permite una mayor comprensión y aplicación práctica de los conceptos.

Finalmente, Weiland permite una mayor creatividad y personalización de la

trama, integrando de manera holística tanto los personajes como la estructura. Su método fomenta la exploración artística y la profundidad emocional, proporcionando a los escritores herramientas para desarrollar sus historias.

4. Guía práctica para escribir un guion

Tras investigar a varios autores reconocidos en el campo de la escritura de guiones, es posible entender mejor cómo funciona un guion, cómo debería ser su estructura y los detalles en los que podemos enfocarnos para dotarlo de mayor profundidad. Aunque cada autor tiene su propia forma de escribir un guion y sus propios trucos, hay elementos esenciales que deben estar presentes en cualquier guion, independientemente del enfoque específico.

Antes de comenzar a escribir un guion, es importante partir de una base sólida. Para ello, se puede elaborar una "carpeta de guion" que desarrolle los puntos clave del guion. Esta carpeta servirá como una referencia constante durante el proceso de escritura, facilitando el trabajo y asegurando la coherencia y profundidad de la historia.

4.1. Personajes

Los personajes son el corazón de cualquier historia. Sin personajes bien desarrollados, no hay historia que contar. Para comenzar, haremos un repaso de lo que proponen los tres autores y a partir de ahí elaboraremos nuestra guía para el diseño de nuestro personaje. A su vez, para ilustrarlo mejor, iremos analizando la película de *A Christmas Carol*.

Tabla 2. Puntos clave para el desarrollo de los personajes según Snyder, Seger y Weiland.

Autor	Puntos clave
Snyder	<ul style="list-style-type: none">• Amplificar la premisa: Hacer que el conflicto del personaje sea lo más primario posible.• ¿Qué personaje puede defender mejor tu historia? ¿Cuál tendrá mayor recorrido emocional?• Haz que tu protagonista salve al gato o cualquier escena similar que haga que conectemos con él.• Diálogos: Si tapas los nombres de tus personajes, ¿Sabes diferenciarlos? ¿Hablan desde su personalidad o desde la tuya?

	<ul style="list-style-type: none"> • Cojera y parche en el ojo: Dótalos de una característica propia diferenciadora
Seeger	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: ¿Cuál es el porqué de tu protagonista? ¿Qué lo empuja? • Meta: Qué es lo que quiere. Tiene que ser valioso hasta tal punto que si no lo consigue perderá algo muy importante. Lo pone en conflicto directo con el protagonista y le obliga a cambiar para lograrla. • Acción: Cuanto más fuertes sean sus acciones y más difíciles las barreras que tenga que superar, más fuerza tendrá. • Temas universales. Hacer uso de los miedos más básicos: supervivencia, seguridad y protección, amor, autoestima, autorrealización etc.
Weiland	<ul style="list-style-type: none"> • Su mentira: El protagonista debe tener una mentira que creer sobre sí mismo, el mundo que lo rodea o sobre ambos. Esta mentira lo aleja de lo que necesita, cosa que no conseguirá hasta integrar la verdad por completo en su vida. • Fantasma: Es el porqué de la mentira del personaje. Algo de su pasado que lo persigue. • El mundo normal: El contexto del personaje, de donde parte la historia. Es el mundo que anima al protagonista a creer en su mentira. Cuando este se tambalee, también lo hará la mentira del personaje.

Nota. Datos extraídos de Snyder, 2010; Seeger, 2017; Weiland, 2016.

Tras este breve repaso, creo que la primera pregunta que debemos hacernos para comenzar a desarrollar el personaje debe ser: ¿Cuál es su conflicto? O en palabras de Weiland, ¿cuál es la mentira que tu personaje cree y deberá superar?

4.1.1. ¿Cuál es su conflicto?

En la teoría del guion, el conflicto principal se refiere al problema central que impulsa la trama y que el protagonista debe resolver.

En *A Christmas Carol*, el conflicto principal es de naturaleza interna y moral,

centrado en la transformación del protagonista, Ebenezer Scrooge. Es su viaje emocional y moral, un hombre avaro y egoísta, hacia la redención. Este conflicto se manifiesta a través de su resistencia inicial a reconocer la necesidad de cambiar sus actitudes y comportamientos, y su eventual aceptación de la importancia del amor, la generosidad y la compasión.

4.1.2. ¿Cuál es su porqué?

Más adelante en la película descubrimos que el porqué de su mentira y del fantasma que lo acecha, es la infancia dura que tuvo, en la que aprendió que ser amado era complicado, donde la muerte prematura de su hermana y el fin de su relación con la mujer que amaba lo llevaron a incrementar su avaricia por el dinero.

En otras palabras, es lo que Seger denomina el “backstory” o Weiland “el fantasma”. Entender por qué nuestro personaje es como es y lo que le hace actuar de la forma que lo hace nos ayudará a definirlo mejor. También nos servirá para más adelante saber en qué aspectos deberá cambiar y evolucionar para lograr “su meta” o integrar “su verdad”.

4.1.3. ¿Cuál es su contexto?

El espectador necesita saber en qué contexto se encuentra nuestro personaje, si este le propicia o no también a ser como es.

Como diría Weiland, ¿cuál es su mundo? Este también debería ser una representación del universo interno de nuestro personaje al principio de la historia.

En *A Christmas Carol* Scrooge vive en una casa vacía, fría y oscura, en la que prefiere ahorrarse el dinero a gastar un poco para ayudar a los pobres durante la navidad o tan siquiera pagar la calefacción. A la vez su mundo externo es un Londres frío pero lleno de personas alegres e ilusionadas por la navidad. Vemos el contraste entre la pobreza y la riqueza y la generosidad y la avaricia. Cosas en las que tendrá que trabajar nuestro personaje.

4.1.4. Hacerlo primario

¿De qué manera puedes lograr que tu personaje conecte con la mayor cantidad de personas posibles?

Como dicen Snyder y Seger, intenta hacer que el conflicto de tu personaje sea lo más universal y primario posible.

En este caso, el conflicto primario o universal que se puede identificar es el conflicto de redención y transformación personal. Scrooge lucha con su propia naturaleza interna, sus valores y sus creencias arraigadas. Este conflicto interno se manifiesta a través de su resistencia inicial a reconocer la necesidad de cambiar su comportamiento egoísta y avaro hacia uno más generoso y compasivo.

4.1.5. Diferencia a tu personaje / Haz que resalte

Una vez has definido el terreno emocional y psicológico, ahora deberás definir lo físico. Diferenciar a tu personaje facilitará al espectador retenerlo en su memoria. Piensa de qué manera puedes describirlo que vaya acorde con su forma de ser, y cómo puedes lograr que sea fácil de identificar. Como Snyder diría, dale “una cojera y parche en el ojo”. Scrooge en este caso es un viejo de pelo largo y gris, delgado y huesudo con los pómulos muy marcados. Esto representa en cierta manera la rigidez de su forma de ser. Viste con tonos oscuros y tiene una postura más bien encorvada.



Figura 2: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).

4.2. Estructura

Como hemos visto, la estructura es la base de cualquier guion. Según lo que he observado, esta debe incluir ciertos puntos fundamentales que no pueden faltar. A partir de estos elementos esenciales, podemos añadir otros componentes para mejorar la calidad del guion, dando prioridad a unos aspectos u otros según el estilo de cada autor. Sin embargo, los elementos imprescindibles son los siguientes:

4.2.1. Imagen de Apertura

Cómo hemos visto en Seger, dar información de oído puede despistar mucho más al espectador que si lo damos de vista, ya que este es el sentido que más desarrollado tenemos y por el que tendemos a captar más información. Por tanto, a mi parecer, comenzar con una buena imagen nos dará la información necesaria para entender en qué contexto nos encontramos, y podremos marcar ya desde un inicio el estilo de nuestra película. En *A Christmas Carol*, la primera imagen que vemos es un libro encima de una mesa navideña y a continuación un señor en su tumba. Tras un par de segundos pasamos a ver la cara del protagonista Scrooge. Con solo este inicio ya sabemos que la historia se va a desarrollar en navidad y que además comienza con un toque oscuro, ya que lo primero que vemos realmente es un cadáver.



Figura 3: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).

Por tanto, ¿Cómo planteas tu imagen de apertura? ¿Nos indica esta de un solo vistazo el contexto de la película?

4.2.2. Planteamiento

A su vez hemos podido corroborar que la mayoría de autores están de acuerdo en que en los primeros minutos de nuestra película debemos presentar a todos los personajes principales y las características más importantes de nuestro protagonista.

A su vez es en esta parte donde se debe plantear el tema de nuestra historia. Ya sea mediante una acción o una pieza de diálogo. La cuestión principal deberá ser suscitada. “En estos primeros minutos vamos a descubrir la relación que hay entre el protagonista y otros personajes, y conoceremos las reglas del mundo donde transcurre la acción.” (Aprender cine, n.d.).

En los primeros minutos de *A christmas carol* ya vemos como Scrooge es bastante cuidadoso con su dinero y arisco con los demás. Está rodeado de un Londres frío pero alegre mientras que él se muestra ajeno a todo ello y los rechaza. Podemos comprobarlo rápidamente cuando se niega a ayudar incluso a los más pobres.

4.2.3. Catalizador

¿Cuál será el detonante de tu historia? ¿Qué obligará a tu personaje a salir de su vida normal? ¿Es lo suficientemente fuerte tu catalizador para empujar la historia?

Estas preguntas te ayudarán a identificar cuál quieres que sea el catalizador de tu historia. Este punto es muy necesario ya que gracias a él será cuando realmente nuestra historia comience.

En el caso de esta película, nuestro catalizador lo encontramos en el fantasma de Marley, el antiguo socio (quien aparece muerto al comienzo de la historia) de Scrooge y le advierte que tres fantasmas le visitarán a lo largo de la noche.



Figura 4: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).

4.2.4. Debate

En este punto de la historia nuestro protagonista duda sobre si embarcar o no su viaje, pero finalmente deberá tomar una decisión que lo empujará al primer punto de giro.

“El protagonista duda si afrontar o no el objetivo de la trama principal. Pero finalmente le tiene que suceder algo que hará que llegue ese momento, y le empuje a afrontar el reto que tiene por delante. Y es entonces cuando se produce el primer punto de giro, cuando el protagonista debe tomar las riendas de la situación.” (Aprender cine,

n.d.).

Tras la visita de Marley, Scrooge se mete asustado en la cama y cuando el primer espíritu llega, se muestra receloso a seguirle.

4.2.5. Primer punto de giro

Tras ese mismo instante en el que nuestro protagonista duda sobre si enfrentarse o no a lo que le espera, ocurre el primer punto de giro en el que el fantasma del pasado lleva a Scrooge al lugar donde se crio.

Como Seger nos explica, este punto de giro nos hace preguntarnos si Scrooge aprenderá su lección al final de la historia y nos introduce en un nuevo escenario; su pasado.

4.2.6. El *midpoint*

El *midpoint* o punto intermedio en la estructura de un guion es un momento crucial que ocurre aproximadamente a la mitad de la historia. Este punto suele revelar una nueva información, cambiar las circunstancias del protagonista o intensificar el conflicto central, forzando al protagonista a redoblar sus esfuerzos o cambiar de estrategia.

En este punto de la película, Scrooge es llevado por el espíritu a presenciar las celebraciones navideñas actuales, revelando cómo las personas a su alrededor están viviendo la Navidad, especialmente la familia de su empleado Bob Cratchit. Uno de los momentos más impactantes es la visión del pequeño Tiny Tim, quien está enfermo. Scrooge ve cómo la enfermedad y la falta de recursos están afectando la vida del pequeño. Este descubrimiento tiene un profundo efecto en él, subrayando la necesidad de cambio y empatía.



Figura 5: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).

4.2.7. Segundo Punto de Giro

En este punto, hemos recorrido ya 2/3 de nuestra historia y nos estamos preparando para el clímax. Tiene las mismas funciones que el primer punto de giro: hacernos dudar de la respuesta de la cuestión central, elevar el riesgo, que nuestro protagonista tome una decisión e introducirnos en un nuevo escenario. Pero además, deben acelerar la acción y aumentar la intensidad para preparar al protagonista para el conflicto final.

En *A Christmas Carol*, el segundo punto de giro ocurre durante la visita del tercer espíritu, el Fantasma de las Navidades Futuras. En este momento, Scrooge es llevado a ver el futuro, particularmente el destino sombrío que le espera si no cambia su forma de ser.

4.2.8. Clímax

El clímax es uno de los momentos más importantes en la estructura de un guion. Se refiere al punto culminante de la historia en el que el conflicto principal alcanza su máxima tensión y el protagonista enfrenta su mayor desafío. A menudo implica un cambio o una epifanía en el protagonista. Puede ser una realización importante, un cambio en su actitud, o una transformación significativa como resultado de sus acciones durante el clímax.

En *A Christmas Carol*, el clímax ocurre en la escena en la que Ebenezer Scrooge, después de haber sido confrontado por los tres espíritus (las Navidades Pasadas, Presentes y Futuras), se despierta en la mañana de Navidad con una renovada determinación para cambiar su vida. Su decisión de celebrar la Navidad con generosidad y amor es la confrontación decisiva contra su antigua forma de ser. Experimenta una transformación radical, pasando de ser un hombre avaro y solitario a ser una persona generosa y cariñosa, dispuesto a reconciliarse con su familia y ayudar a los demás.



Figura 6: Captura de "Un cuento de Navidad" dirigida por Robert Zemeckis (2009).

4.2.9. Resolución

La resolución es la etapa final que sigue al clímax y proporciona el cierre a la trama y a los conflictos presentados a lo largo de la historia. Es el momento en que se resuelven las subtramas, se resuelven las preguntas planteadas y se establece el estado final de los personajes y la historia.

La resolución muestra cómo Scrooge ha cambiado su comportamiento, convirtiéndose en una persona generosa y amable. Se reconcilia con su familia, especialmente con su sobrino Fred y la familia Cratchit y refuerza el mensaje central de la historia sobre la importancia de la redención, la generosidad y el amor.

5. Conclusión

Este trabajo ha abordado el análisis de los elementos básicos que componen un guion, centrando su estudio en las teorías y metodologías propuestas por autores como Blake Snyder, Linda Seger y K.M. Weiland. A través de la comparación de sus perspectivas, se han identificado tanto similitudes como diferencias que enriquecen nuestra comprensión sobre la escritura de guiones.

Uno de los hallazgos más significativos es la importancia universal de una estructura sólida. Todos los autores coinciden en que un guion debe tener una base estructural bien definida, lo cual se logra mediante técnicas como la creación de un buen planteamiento, desarrollo y desenlace. Snyder, por ejemplo, enfatiza la fórmula del *Beat Sheet*, mientras que Seger pone un mayor énfasis en la cohesión y el flujo narrativo a través de la anticipación y el cumplimiento de expectativas.

Otra conclusión relevante es la necesidad de desarrollar personajes complejos y bien definidos. K.M. Weiland destaca la transformación interna de los personajes, subrayando que los arcos de personajes —positivo, negativo y llano— son cruciales para mantener el interés del espectador y dar profundidad a la narrativa. En paralelo, Seger y Snyder aportan que el conflicto es el núcleo del drama, siendo esencial para el avance de la historia y el desarrollo de los personajes.

Asimismo, la originalidad y la conexión emocional con el público son aspectos vitales para el éxito de un guion. Seger señala que una historia debe ser fresca y distintiva para destacarse en un mercado saturado, y al mismo tiempo, debe resonar emocionalmente con la audiencia para generar una experiencia memorable. Esto se logra a través de temas universales como el miedo, la esperanza y el amor, que son fácilmente identificables por el público global.

La metodología empleada en este estudio, basada en la lectura y análisis comparativo de obras teóricas, ha permitido la elaboración de una guía práctica destinada a aspirantes a guionistas. Esta guía ofrece una visión integrada de cómo abordar la escritura de un guion desde la conceptualización hasta la

ejecución final, siempre en base a los autores mencionados anteriormente.

En conclusión, el análisis detallado de las teorías de escritura de guiones demuestra que, aunque existen diversas aproximaciones y técnicas, los principios de una buena estructura, personajes bien desarrollados, conflictos significativos y originalidad son elementos básicos para crear un guion. Este trabajo no solo proporciona una base teórica sólida para la escritura de guiones, sino que también sirve como un recurso práctico para aquellos que desean incursionar en esta disciplina. La esperanza es que los nuevos guionistas puedan navegar con mayor confianza y competencia en el desafiante pero gratificante mundo de la escritura de guiones.

6. Bibliografía

Aprender Cine. (n.d.). Estructura narrativa: Todo lo que debes saber. Aprender Cine. Recuperado de <https://aprendercine.com/estructura-narrativa/>

Guiones de Guionistas. (n.d.). Guion cinematográfico: Formato y estructura. Recuperado de <https://guionesdeguionistas.com/guion-cinematografico-formato-estructura/>

Real Academia Española. (n.d.). Guion. En Diccionario de la lengua española (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/guion>

Seger, L. (2017). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (13^a ed.). Rialp.

Snyder, B. (2010). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion*. Alba.

Taller de Escritores. (n.d.). Diferencias entre la novela y el guion de cine. Recuperado de <https://www.tallerdeescritores.com/diferencias-entre-la-novela-y-el-guion-de-cine>

Weiland, K. M. (2016). *Creating character arcs: The masterful author's guide to uniting story structure, plot, and character development*. PenForASword.

Wikipedia. (2024, marzo 15). Linda Seger. En Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Linda_Seger

Zemeckis, R. (Director). (2009). *A Christmas Carol* [Captura de pantalla]. Walt Disney Pictures.

ANEXO I. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza				x
ODS 2. Hambre cero				x
ODS 3. Salud y bienestar				x
ODS 4. Educación de calidad		x		
ODS 5. Igualdad de género			x	
ODS 6. Agua limpia y saneamiento				x
ODS 7. Energía asequible y no contaminante				x
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico			x	
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras				x
ODS 10. Reducción de las desigualdades				x
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles				x
ODS 12. Producción y consumo responsables				x
ODS 13. Acción por el clima				x
ODS 14. Vida submarina				x
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres				x
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas			x	
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos				x

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto

El presente trabajo podría estar relacionado con varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, especialmente aquellos que se enfocan en la educación, la igualdad de género, y la paz y justicia. A continuación, se explica en detalle cómo y por qué:

- ODS 4: Educación de Calidad

El ODS 4 tiene como objetivo "garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos". Este TFG ofrece una guía práctica y teórica sobre cómo escribir guiones, lo cual contribuye a la educación en el campo de la escritura creativa y cinematográfica. Al proporcionar recursos y conocimientos a aspirantes a guionistas, hace que el conocimiento sobre la escritura de guiones sea accesible a un público más amplio, incluyendo a aquellos que no tienen acceso a una educación formal en cine o escritura creativa. Permite que más personas, independientemente de su origen o recursos, puedan aprender y desarrollarse en este campo.

- ODS 5: Igualdad de Género

Al abordar temas como el desarrollo de personajes complejos y multidimensionales, puede contribuir a una representación más equitativa y justa de los géneros en los medios audiovisuales. Esto es crucial para desafiar y cambiar los estereotipos de género, promoviendo así la igualdad de género a través del contenido mediático.

- ODS 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas

El desarrollo de guiones que promuevan historias de justicia, integridad y resolución de conflictos contribuye a la promoción de sociedades pacíficas y justas. Al analizar y fomentar la creación de historias que reflejen estos valores, el TFG apoya indirectamente el fortalecimiento de instituciones sólidas y justas.

- ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico

Al preparar a nuevos guionistas para el mercado laboral, este trabajo apoya el desarrollo de habilidades que pueden llevar a empleos decentes en la industria del cine y la televisión. Además, fomenta el crecimiento económico del sector creativo al mejorar la calidad de los guiones producidos.