

GUÍA PARA DOCENTES

diversidad en_serie

Historias que merecen
ser contadas

fad

NETFLIX

GUÍA DE GUIÓN PARA DOCENTES

diversidad
en_serie

Historias que merecen
ser contadas

fad **NETFLIX**

© FAD, 2020

Autoría:

Susana Sánchez Rodríguez

Ismael Moreno Suárez

Productura Clan de Bichos — clandebichos.com

Dirección Técnica:

Eulalia Alemany Ripoll - Fad

Coordinación Técnica:

Raquel Díez García - Fad

Miguel Ángel Rodríguez Felipe - Fad

Maquetación:

Francisco García-Gasco Vargas - Fad

ISBN: 978-84-17027-45-2

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
SESIÓN 1: Presentación del proyecto, temas y búsqueda de ideas.	9
SESIÓN 2: Tormenta de ideas, géneros cinematográficos y sinopsis	22
SESIÓN 3: Personajes, narrativa y estructura	32
SESIÓN 4: El guión literario, tratamiento y formato	43
CONCLUSIONES: Para los y las jóvenes que han creado su propio	
guión original	54
BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS RECOMENDADOS.....	57
EJEMPLO DE GUIÓN SOBRE DIVERSIDAD: "CRISTAL"	59

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenidos/as a un proyecto apasionante para educar en valores y desarrollar el potencial creativo del alumnado desde el medio audiovisual!

Diversidad en serie: historias que merecen ser contadas es un proyecto de la **Fad** para motivar a jóvenes de entre 12 y 20 años hacia una posible vocación audiovisual profesional, a partir de contenidos relacionados con la educación en valores, en este caso la diversidad, el respeto y la inclusión.

Una **oportunidad para estimular la creatividad y el pensamiento crítico de las y los jóvenes**, con el aliciente de crear un guión original que opta a ser seleccionado para un rodaje profesional con **Netflix**.

Estamos expuestos y expuestas a una saturación de información y todos somos receptores masivos de mensajes audiovisuales, pero, afortunadamente, cada vez más la experiencia de los y las adolescentes en el sector no se reduce a la de meros consumidores de material audiovisual sino que también **las y los jóvenes sienten el impulso de convertirse en productores de todo tipo de mensajes audiovisuales que suben a las redes sociales**: monólogos de youtubers, pequeños sketches en tic-toc, clases de todo tipo en tutoriales y tantas otras plataformas y aplicaciones que favorecen la creatividad y posibilitan la difusión masiva.

Con tu ayuda como docente, este proyecto **da voz a las y los jóvenes** y les enseña **cómo elaborar un guión**, el primer eslabón del engranaje audiovisual, para que puedan transmitir más y mejor aquello que quieren contar, en este caso **temáticas relacionadas con la diversidad cultural, la diversidad de género y las relaciones intergeneracionales**.

1. Objetivos

El principal objeto de esta guía es el de proporcionar las **herramientas básicas**, sencillas pero muy eficaces, para que **las y los jóvenes puedan elaborar un guión de cortometraje de ficción y educación en valores**:

- **Generar nuevas vocaciones en el sector audiovisual**, motivando especialmente a las y los jóvenes creadores hacia un cine que apueste por el compromiso social. Futuros profesionales del sector audiovisual que pueden sentir un primer estímulo a partir de este proyecto.
- **Educar en valores a partir de la diversidad** para observar, entender y aceptar la diferencia del otro y cómo estas cualidades al ser compartidas e integradas, sumándose a las propias, enriquecen las sociedades y construyen un mundo más tolerante y solidario.

2. Temas.

A partir de valores como el RESPETO y la INCLUSIÓN, nuestros guiones se centrarán en 3 temas en torno a la DIVERSIDAD:

- Diversidad cultural.
- Diversidad de género.
- Diversidad y relaciones intergeneracionales.

3.- Metodología de los talleres.

Esta guía didáctica acompaña la realización de un taller con jóvenes de entre 12 y 20 años donde iremos dando claves técnicas de narrativa audiovisual para que, a partir de los contenidos temáticos del proyecto, las y los adolescentes realicen un guión original especialmente dirigido a público juvenil.

3.1. Participación del alumnado.

Lo más importante es conectar con las y los jóvenes y conseguir que se entusiasmen con el proyecto. Queremos un **alumnado activo, que se implique y participe en los talleres**, compartiendo en voz alta sus conocimientos e impresiones sobre la diversidad y cómo el medio audiovisual puede ser el soporte para contar historias originales que hagan reflexionar.

Por eso, además de realizar las actividades propuestas en el taller, propiciemos que el alumnado pueda participar en cualquier momento, aportando datos, impresiones, ejemplos o haciendo cualquier pregunta, que a su vez podrá ser contestada por sus compañeros y compañeras.

3. 2. Espacio circular.

Es recomendable un espacio diáfano para la realización de las improvisaciones escénicas y otras actividades propuestas. Siempre que sea posible, todos los y las participantes, incluido el profesorado, se sentarán en círculo, para que los talleristas puedan verse y escucharse de frente cuando hablen, lo que fomenta la confianza, la atención y la empatía.

3. 3. Exposición teórica.

En esta guía encontrarás los conceptos básicos sobre la selección de información y la narrativa cinematográfica. Empezaremos por los temas propuestos (los contenidos sobre diversidad estarán presentes durante todo el taller), las ideas principales de nuestra historia, la sinopsis, la estructura en una escaleta y finalmente el guión.

Se explicará la elaboración del guión en cuatro sesiones:

- 1** Temas y búsqueda de ideas. Actividad: Storyline.
- 2** Géneros cinematográficos y argumento. Actividad: Sinopsis.
- 3** Personaje y objetivos. La Estructura. Actividad: Escaleta.
- 4** Tratamiento y formato. Actividad: Guión literario.

3.4. Actividades para el alumnado.

Durante los talleres, se realizarán actividades lúdicas que fomenten la participación de todos los integrantes del taller: improvisaciones, rutinas de pensamiento, mapas mentales, tormenta de ideas y otros ejercicios participativos que impulsen el trabajo colaborativo, la creatividad, la empatía y la reflexión de las y los jóvenes.

3. 5. Proyección de cortometrajes sobre Diversidad.

Proyectaremos diversos cortometrajes adecuados a las temáticas del proyecto. Se pueden realizar con el alumnado rutinas de pensamiento: VEO - PIENSO - ME PREGUNTO: vemos un cortometraje y analizamos su tema, personajes, qué quiere el o la protagonista, cómo empieza, cómo termina, qué pasa, qué he sentido mientras lo veía y qué conclusiones saco después de verlo.

Los guiones que queremos elaborar desde *"Diversidad en serie: historias que merecen ser contadas"* buscan la reflexión de sus creadores y la de los espectadores y espectadoras que puedan ver los cortometrajes seleccionados, para generar entre las y los jóvenes mayor conciencia y compromiso social sobre la diversidad.

Preparaos para comenzar un viaje fascinante donde contar vuestras historias y recrearlas en un guión original de cortometraje de ficción.

¡Mucha atención y a disfrutar durante el proceso!

SESIÓN 1

SESIÓN 1

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO, TEMAS Y BÚSQUEDA DE IDEAS

OBJETIVOS

- Presentar el proyecto a las y los jóvenes como un ejercicio lúdico para potenciar su creatividad desde el medio audiovisual y desarrollar un pensamiento crítico vinculado a la educación en valores.
- Elegir la temática de su propio guión original de cortometraje: la diversidad, con el respeto y la inclusión como base e incidiendo en uno o varios de los temas relacionados con la diversidad cultural, la diversidad de género y la diversidad intergeneracional.
- Encontrar el punto de partida de la historia de su guión: la IDEA. Motivar a las y los jóvenes para que busquen y encuentren una IDEA PROPIA Y ORIGINAL que propicie la reflexión y el compromiso social de otros jóvenes.
- Realizar actividades grupales que fomenten la creatividad.
- Conocer otros cortometrajes sobre diversidad.

DESCRIPCIÓN.

1. Presentación del proyecto.
2. Presentación de los temas sobre diversidad.
 - 2.1. Respeto.
 - 2.2. Inclusión.
 - 2.3. Tipos de diversidad:

- Diversidad cultural.
 - Diversidad e identidad de género.
 - Diversidad intergeneracional.
3. Búsqueda de ideas para el guión.
 3. 1. La síntesis del cortometraje.
 3. 2. El punto de partida: la idea.
 3. 3. ¿Cómo encontrar la idea para mi cortometraje?
 3. 4. Logline y Storyline.
 4. Actividades para hacer durante la 1ª sesión.
 5. Actividades para hacer en casa.
 6. Cortometrajes recomendados.

1. Presentación del proyecto.

Vamos a motivar al alumnado a participar en ***Diversidad en serie: historias que merecen ser contadas*** y con el pretexto de que inventen un guión de cine de un cortometraje de ficción, abordaremos el tema de la diversidad social.

Un guión que además podrá ser elegido para ser grabado de forma profesional por Netflix. Muchas y muchos adolescentes van a sentirse intrigados y entusiasmados con esa posibilidad. Una oportunidad única para las y los jóvenes, ya que muchos son usuarios de la plataforma y conocen y disfrutan muchos de sus contenidos, con series muy populares como *La Casa de Papel*, *Las Chicas del cable*, *Alta Mar* o películas como *Diecisiete*. Es recomendable que conozcáis estos materiales audiovisuales, ya que van dirigidos a público adolescente y algunos de sus personajes o situaciones pueden servir de ejemplos a lo largo del taller.

Lo fundamental es hacerles sentir que éste es un proyecto sobre diversidad para disfrutarlo en todos sus procesos, para pensar, jugar, imaginar, divertirnos y crear algo propio en grupo.

Hay que señalar a las y los adolescentes que el arte audiovisual inspira sentimientos, pensamientos y acciones. A partir de ahí vamos a motivar al alumnado para que piense, sienta y haga, para que se entusiasme con la creación de un guión propio, porque **sobre la diversidad las y los jóvenes tienen mucho para decir y éste es un proyecto que les va a dar las herramientas y el soporte para poder hacerlo a través del medio audiovisual.**

2. Temas.

Solo con mirar en nuestra aula, encontramos alumnos/as de diferentes razas, nacionalidades, costumbres y creencias, incluso que hablen varias lenguas (aunque haya una común para todos) y todo eso sin duda enriquece más los puntos de vista de la clase, aumenta el conocimiento del grupo y las posibilidades de crecimiento entre los/las compañeros/as.

El gran tema genérico del proyecto es la **DIVERSIDAD**, que engloba la gran variedad de características diferentes y similares que se comparten entre todos los seres humanos, tanto a nivel personal como a nivel grupal. De una u otra forma todos somos diferentes, se podría decir que hay tantos tipos de seres humanos como seres humanos.

Hay que señalar a las y los jóvenes que la globalización unida a nuestra gran diversidad (diferentes razas, nacionalidades, identidad de género, edad, pensamiento, costumbres, gastronomía, creencias religiosas, expresiones artísticas, entre otros) construye sociedades mucho más heterodoxas, una ciudadanía global que se base en el respeto, la tolerancia y la convivencia pacífica.

Los cimientos de nuestros guiones partirán de la diversidad, tomando como ejes fundamentales dos aspectos: el respeto y la inclusión social:

2.1. Respeto.

El respeto es una actitud que favorece las relaciones interpersonales, necesaria para vivir sin conflictos, aceptando las diferencias entre las personas.

Respetar implica no juzgar al otro por su elección u opinión, sino que tiene en cuenta sus diferencias individuales, sin pretender que sea o se comporte de otra forma.

Tolerar la diferencia es la base de una convivencia pacífica y constructiva. Aceptar las diferencias del otro, y que el otro acepte las nuestras, desde un lugar de respeto y empatía, construye sociedades más ricas desde todo punto de vista, cultural y personal. El respeto es **aceptar de buen grado la diferencia**, no rechazar lo desconocido o diferente por el hecho de serlo, sino abrirnos y ser receptivos/as a todo lo positivo que el diferente puede aportar a nivel individual y social.

2.2. Inclusión.

La inclusión es la **actitud de integrar a todas las personas en la sociedad**, con el objetivo de que éstas puedan participar y contribuir en ella. La inclusión busca que todos los individuos o grupos sociales, sobre todo aquellos que se encuentran en condiciones de segregación o marginación, puedan tener las mismas posibilidades y oportunidades para realizarse como individuos.

Es dar un paso más para la verdadera integración, invitar a estar a nuestro lado al que, por un motivo u otro, es diferente, en un afán por construir juntos algo nuevo y mejor. **La inclusión es una oportunidad para pasar a la acción y dejar de comparar para empezar a compartir**, para dejarnos sorprender por todo lo que podemos aprender del diferente, para ser asertivos/as, activar nuestra empatía y fomentar esa sociabilidad que tanto enriquece a cualquier sociedad tolerante e inclusiva.

2.3. Tipos de Diversidad.

Hay muchos tipos de diversidad, pero daremos a nuestro alumnado la posibilidad de elegir el tema de su guión en base a alguno de esos 3 ejes temáticos:

- **Diversidad cultural.** Enseñar a las y los jóvenes a valorarla como el intercambio de conocimientos y expresiones que enriquecen la sociedad a partir del contacto entre **personas de diversas lenguas, etnias, religiones, expresiones artísticas, valores, gastronomías, tradiciones, cosmovisiones, entre otros.**

Los movimientos migratorios favorecen el intercambio cultural, y la globalización, fruto del desarrollo de los medios de transporte y las nuevas tecnologías, construye un mundo heterodoxo donde bajo el amparo de los Derechos Humanos todos tenemos derecho a ser respetados y tener una convivencia pacífica.

La diversidad cultural de un sociedad es una oportunidad para aprender, disfrutar y crecer a partir de la experiencia y el conocimiento del otro, un intercambio que favorezca la ciudadanía global y la cultura de paz.

- **Diversidad de género.** En plena adolescencia, es muy posible que muchos de nuestros/as alumnos/as tengan muchas dudas sobre ciertos conceptos relacionados con la igualdad de género, y ésta es una ocasión excelente para aclararlos.

Lo primero es señalar la **igualdad de oportunidades entre chicos y chicas, hombres y mujeres, independientemente de su identidad de género o su orientación sexual**, para crear una sociedad más justa y equilibrada también desde una perspectiva de género. Incidiendo además en poner fin a todas las formas de discriminación contra las mujeres y niñas, no solo como un derecho humano básico, sino como un objetivo crucial para acelerar el desarrollo sostenible (ODS 5).

Según la Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW) de la Naciones Unidas, el término "sexo" se refiere a las diferencias biológicas entre el hombre y la mujer, mientras que el término "género" se refiere a las identidades, las funciones y los atributos construidos socialmente de la mujer y el hombre y al significado social y cultural que se atribuye a esas diferencias biológicas.

La identidad de género es la vivencia interna e individual del género tal como cada persona la experimenta profundamente, la cual podría corresponder o no con el sexo asignado al momento del nacimiento, incluyendo la vivencia personal del cuerpo (que podría involucrar la modificación de la apariencia o la función corporal a través de técnicas médicas, quirúrgicas o de otra índole, siempre que la misma sea libremente escogida) y otras expresiones de género, incluyendo la vestimenta, el modo de hablar y los modales.

La orientación sexual es independiente del sexo biológico o de la identidad de género; se refiere a la capacidad de cada persona de sentir una profunda atracción emocional, afectiva y sexual por personas de un género diferente al suyo (heterosexual), de su mismo género (homosexual) o de más de un género (bisexual), así como a la capacidad de mantener relaciones íntimas y sexuales con personas. Es un concepto complejo cuyas formas cambian con el tiempo y difieren entre las diferentes culturas.

- **Diversidad intergeneracional.** ¿Con cuánta personas de edad avanzada se relacionan nuestros/as alumnos/as? La mayoría únicamente con sus familiares (abuelos/as, tíos/as) y como mucho con algún vecino o vecina con la que se crucen en su edificio. La sociedad, exceptuando dentro de la familia, rara vez fomenta las relaciones profundas entre personas de diferentes edades: niños, niñas, jóvenes, adultos y ancianos.

Y cuando lo hace fuera de la propia familia suele ser de manera jerárquica o profesional: tutores / tutelados, profesorado/alumnado, médicos/enfermos, adultos/menores, entre otros.

La perspectiva intergeneracional permite descubrir la forma de mejorar y favorecer las relaciones entre las personas de diferentes generaciones, beneficiando con ello al conjunto de la comunidad.

Esta temática ayudará a nuestro alumnado a generar empatía por sus mayores y a fijarse en cómo personas de diferentes generaciones, con experiencias, circunstancias y necesidades muy diferentes pueden compartir el tiempo presente y generar relaciones profundas basadas en la comprensión, la paciencia y el afecto.

Por ejemplo, las personas de más de 65 años muchas veces quedan excluidas de la sociedad porque ya no resultan productivas económicamente, sin embargo su experiencia y conocimiento pueden resultar sumamente enriquecedoras para las nuevas generaciones, y a su vez las y los jóvenes también pueden enseñar a los más mayores, como con el uso de las nuevas herramientas tecnológicas.

Nuestra sociedad está cargada de estereotipos y pocas veces propicia lugares y proyectos donde puedan participar ciudadanos y ciudadanas de diversas edades, fundamentalmente las y los ancianos quedan excluidos, incluso cuando gozan de buena salud.

Es necesario que las personas de diferentes edades interactúen para hacer una sociedad más rica, y eso sólo se consigue si se promueven **espacios de encuentro entre las personas mayores y jóvenes para que puedan desarrollar proyectos conjuntos**. Esta es una excelente ocasión de hacerlo y los resultados pueden ser muy satisfactorios y enriquecedores para las y los jóvenes que decidan escribir su guión con personajes e intérpretes de edades muy dispares.

3. Búsqueda de ideas para el guión.

3.1. La síntesis del cortometraje.

El cortometraje es respecto al largometraje lo que el cuento a la novela. En principio, su diferencia esencial es su duración, más de 1 hora en los largometrajes y entre 1 y 20 minutos en el cortometraje.

Sus **objetivos** son los mismos que el de un largometraje: **conseguir la emoción y la reflexión del espectador o espectadora**. Hacer sentir, hacer pensar. Si además tenemos que conseguirlo en menos tiempo, el cortometraje debe sintetizar esa capacidad de transmitir y emocionar.

El cortometraje se sustenta en lo esencial de la historia, nada sobra, no hay tiempo para escenas de relleno, no hay que hacerlo durar, al contrario: contar algo bien en poco tiempo es un ejercicio de síntesis y exige destreza en la observación y en la selección de información por parte del creador o creadora de la historia.

3.2. El punto de partida: la idea.

El tema es genérico: de qué trata en general, un concepto global, colectivo. Mientras que la **idea** es la **acción concreta, con personajes definidos, en un lugar y tiempo determinados y con detalles específicos**.

Los temas de los guiones de *Diversidad en serie* vienen marcados por una temática ya elegida: diversidad, respeto e inclusión. A partir de estos temas generales que incluyen un amplio abanico de subtemas (tolerancia, igualdad de derechos, discriminación, ayudar al otro, empatía), las y los jóvenes buscan una idea concreta que será la simiente argumental de su guión.

Por ejemplo, en la serie *Élite* de Netflix, la idea principal de la historia comienza cuando a partir de un accidente en su antiguo instituto dos alumnos y una alumna musulmana, todos de clase media-baja, entran becados en un colegio privado de alto standing. Ya en el primer episodio de presentación se producen graves conflictos entre personajes que tienen muchos prejuicios entre ellos.

3.3. ¿Cómo encontrar la idea para mi cortometraje?

Lo de encontrar una buena idea no depende de que los/las alumnos/as pasen horas delante del ordenador. En realidad, una buena idea casi nunca surge delante de la hoja en blanco. Otra cosa será el trabajo posterior de escribir y reescribir hasta dar con la estructura, los diálogos y cómo desarrollar una buena idea para que la historia resulte interesante para el espectador. Pero lo principal y lo primero es tener una buena idea para nuestro guión.

Por eso tenemos que invitar a las y los jóvenes a estar activos en su búsqueda durante cualquier momento del día y en cualquier lugar, y a que tengan los ojos, los oídos y todos los sentidos muy atentos para encontrar una buena idea:

- **Observación:** mirar con atención, escuchar qué ocurre a nuestro alrededor, en nuestra casa, en nuestro instituto, en la calle, en el supermercado, etc. Con nuestra familia, nuestros amigos y amigas, nuestros compañeros y compañeras. Hay un dicho que dice: "*Pinta tu aldea y pintarás el mundo*". Una pequeña anécdota cotidiana y aparentemente sin importancia puede ser la metáfora perfecta de algo más global.
- **Imaginación:** se dice que todo está inventado porque es cierto que los temas siempre son los mismos, pero siempre surgen ideas nuevas. El ser humano puede imaginar otros mundos o situaciones, encontrar caminos nuevos para solucionar problemas. Libérate de prejuicios y permítete soñar cualquier cosa, cualquier disparate: los mejores creadores y creadoras (artistas y científicos/as) son aquellos que fueron tomados por locos o locas porque iban por caminos que no habían sido recorridos aún.
- **Documentación:** busca en los medios de información y quédate con aquellas noticias que te llamen la atención. En internet, en la televisión, en la prensa.... Hay noticias que pasan inadvertidas pero que son el germen perfecto para la idea de un cortometraje. Algo que te llame la atención y que pueda encajar con los temas propuestos por el proyecto.

- **Intuición:** a veces, una idea no se te va de la cabeza y no deja que vengan otras. Si tus obsesiones personales, tus miedos, tus necesidades o tus sensaciones están a flor de piel, si además encajan con la temática propuesta, aprovecha ese impulso espontáneo, esa pasión, desde la autenticidad de tus motivaciones personales.

3.4. Logline y Storyline.

El **logline** es la **frase que sintetiza la esencia de la historia**.

Timothy Cooper, creador de la web 365 Loglines, dice: *"Si no entiendes de qué va tu historia y no eres capaz de compactarla en un apasionante resumen de una o dos líneas, no estás listo para seguir adelante"*.

El **Storyline** es un **resumen muy sintético de la idea principal del guión:** no más de 5 líneas, 100 palabras o 500 caracteres, donde definimos la acción principal, las y los personajes protagonistas, sus objetivos y obstáculos, el lugar y el momento donde ocurren los hechos.

4. Actividades para hacer durante la 1ª sesión.

Ejercicio 1: Presentación y ronda de experiencias.

Este es un ejercicio para presentarse y debe realizarse después de presentar el proyecto al aula. Todos y todas comparten sus preferencias audiovisuales o aquellas escenas que por uno u otro motivo les han impactado.

- Película o serie favorita.
- Personaje favorito.
- Una escena que te hiciera llorar.
- Una escena que te hiciera reír.
- Una escena que te diera mucho miedo.
- Una escena inolvidable y por qué.

- Un sonido o una banda sonora musical inolvidable y por qué.
- Una imagen, escena, película o serie que haya cambiado tu forma de entender el mundo
- Una imagen, escena, película o serie que haya hecho que hagas algo de otra forma.

No hay unas respuestas mejores que otras: el ejercicio sirve para romper el hielo y poner en común qué tipo de películas impactan más o menos al espectador o espectadora joven y por qué.

Ejercicio 2: El "¿y si... mágico?"

La pregunta que sintetiza la esencia de la historia.

Partiendo de un "¿y si...?" , el profesorado lanza la pregunta que permite identificar la historia concreta a la que hacer referencia y que consigue que la historia sea esa y no otra. Hay que buscar historias y películas populares que el alumnado pueda reconocer con cierta facilidad.

- ¿Y si... un patito es rechazado y todos le llaman feo por su apariencia física?
El patito feo, cuento de Hans Christian Andersen.
- ¿Y si... dos adolescentes de familias enfrentadas a muerte se enamoran?
Romeo y Julieta, de William Shakespeare.
- ¿Y si... una chica adolescente y un vampiro adolescente se enamoran?
Crepúsculo, escrita por Stephenie Meyer y dirigida por Catherine Hardwicke.
- ¿Y si... una chica es con poderes paranormales es la única que puede destruir a un monstruo de una dimensión paralela?
Stranger Things, escrita y dirigida por los hermanos Matt y Ross Duffer
- ¿Y si... un joven recluso en un centro de menores se escapa para buscar al perro que había estado tutelando y que ahora le han dado a otra familia?
Diecisiete, escrita y dirigida por Daniel Sánchez Arévalo.

Con una **pregunta certera** podemos reconocer la esencia de estas historias, no por su tema, sino por **la idea central** que hace que estas historias sean éstas y no puedan ser otras.

En una segunda ronda las y los jóvenes lanzan nuevas preguntas sobre películas o series populares con el formato "¿Y si...?" para que sus compañeros/as resuelvan a qué historias se refieren.

5. Actividades para hacer en casa.

Para la próxima sesión los/las alumnos/as deberán traer uno o varios:

- Long line o "¿Y si....?" de su idea original.
- Story line, de no más de 5 líneas donde se sintetice la esencia de su historia, cuándo y dónde transcurre la acción, sus personajes, objetivos y conflictos.

Es verdad que esta idea inicial, germen de nuestra historia, debe traducirse en muy pocas líneas, pero debe resultar atractiva para convencer al resto de que la historia tiene el potencial suficiente para ser desarrollada.

6. Cortometrajes recomendados.

Sobre diversidad en general:

- For the birds - <https://www.youtube.com/watch?v=MzimNEikhWM>
- La diversidad es la cualidad que hace al ser humano ser humano - <https://www.youtube.com/watch?v=25EmyAA9uPU&t=380s>

Sobre diversidad cultural:

- FREEDOM - <https://www.youtube.com/watch?v=xFfzJ7zVkwk>

Sobre diversidad y género:

- Dirección General de convivencia en la diversidad - <https://www.youtube.com/watch?v=EOI0QyxItBU>

Sobre diversidad intergeneracional:

- SNACK ATTACK - https://www.youtube.com/watch?v=38y_1EWIE9I

SESIÓN 2

OBJETIVOS

- Poner en común las distintas ideas del alumnado: Brainstorming o Tormenta de ideas.
- Seleccionar los storylines más adecuados al proyecto atendiendo a criterios de idoneidad temática, originalidad y compromiso social.
- Avanzar con los contenidos básicos para elaborar un guión:
 - Ficción y verosimilitud.
 - Conocer los diferentes géneros cinematográficos que marcarán el estilo del cortometraje.
 - El resumen o sinopsis.
- Conocer otros cortometrajes sobre diversidad.

DESCRIPCIÓN.

1. Tormenta de ideas.
2. El guión como metáfora.
 - 2.1. Ficción versus realidad.
 - 2.2. Verosimilitud.
3. Los géneros cinematográficos.
4. Resumen de nuestra historia: la sinopsis.

5. Actividades para hacer durante la 2ª sesión.

6. Actividades para hacer en casa.

7. Cortometrajes recomendados

1. Tormenta de ideas.

Realizaremos con el grupo una tormenta de ideas (lluvia de ideas o brainstorming): técnica de pensamiento creativo utilizada para estimular la producción de un elevado número de ideas de varios participantes acerca de un problema y de sus soluciones o, en general, sobre un tema que requiere de ideas originales. Un procedimiento que empezó a utilizar Alex F. Osborn y que resume en 4 principios.

Principios del Brainstorming o Tormenta de Ideas:

- **La crítica no está permitida:** durante la sesión de brainstorming no se permite ningún comentario crítico o gesto que muestre burla o escepticismo. El juicio sobre las ideas se deja para más adelante, cuando se hayan expuesto todas y haya que seleccionar las más adecuadas al proyecto.
- **La libertad de pensamiento es indispensable:** la idea más arriesgada, la más original, puede llegar a ser la mejor solución.
- **La cantidad es fundamental:** a mayor número de ideas, más alta es la probabilidad de que surjan ideas útiles. Por lo tanto, en la aplicación de la tormenta de ideas es esencial la producción de un elevado número de ellas.
- **La combinación y la mejora deben ponerse en práctica:** además de aportar sus propias ideas, los miembros del grupo han de sugerir cómo mejorar otras ideas y combinarlas para sintetizar otras mejores. Es más fácil perfeccionar una idea que producir una nueva.

2. El guión como metáfora.

2.1. Ficción versus realidad.

Es muy importante que el alumnado tenga muy presente que todas las películas son historias con altos componentes de ficción, incluso aquellas basadas en hechos reales. En este proyecto vamos a trabajar en el ámbito de la ficción: inventar historias o adaptar alguna verdadera que nos permita hablar sobre diversidad, respeto e inclusión.

El medio audiovisual sirve para contar la realidad, para intentar entenderla mejor, para ayudarnos a reflexionar, pero nunca es la realidad objetiva, pues cualquier relato está contado desde el punto de vista subjetivo de sus autores. Incluso, cuando se basan en hechos reales es posible que se incluyan detalles inventados simplemente para rellenar los huecos no documentados o por hacer más atractiva la historia para el público. Cualquier película o bien es una invención completa o bien es una visión subjetiva de un hecho real. En ambos casos puede ser útil para intentar entender el mundo en el que vivimos.

Incluso un documental con descripciones de hechos documentados y declaraciones de personas reales sigue siendo un relato cargado de subjetividad, porque todo material audiovisual viene precedido de un tratamiento: documentación, selección de información, montaje, etc.

Lo esencial de las historias que se cuentan en las películas no es que sean o no reales, sino que **estas historias, con mayor o menor carga de ficción, son metáforas que nos pueden ayudar a entender el mundo en el que vivimos y plantearnos cómo mejorarlo.**

2.2. Verosimilitud.

El medio audiovisual sirve para contar la realidad, para intentar entenderla mejor, para ayudarnos a reflexionar, pero nunca es la realidad objetiva, pues cualquier relato está contado desde el punto de vista subjetivo de sus autores. Incluso, cuando se basan en hechos reales es posible que se incluyan detalles inventados simplemente para rellenar los huecos no documentados o por hacer más atractiva la historia para el público. Cualquier película o bien es una invención completa o bien es una visión subjetiva de un hecho real. En ambos casos puede ser útil para intentar entender el mundo en el que vivimos.

Incluso un documental con descripciones de hechos documentados y declaraciones de personas reales sigue siendo un relato cargado de subjetividad, porque todo material audiovisual viene precedido de un tratamiento: documentación, selección de información, montaje, etc.

Lo esencial de las historias que se cuentan en las películas no es que sean o no reales, sino que **estas historias, con mayor o menor carga de ficción, son metáforas que nos pueden ayudar a entender el mundo en el que vivimos y plantearnos cómo mejorarlo.**

3. Los géneros cinematográficos.

Tenemos que ofrecer a las y los jóvenes un amplio abanico de posibilidades formales. Que cada uno encuentre el tono de su historia. Cuando se habla de educación en valores muchas veces las y los jóvenes sienten rechazo porque se suelen tratar estos temas de una forma muy seria y si se hace desde la ficción casi siempre se trata desde el drama naturalista, con la música lánguida de un pianito de fondo. Grosso error. Las y los jóvenes quieren sobre todo divertirse y si el producto no les entretiene, da igual el mensaje, difícilmente les llegará a conmover o interesar. Para eso, hay que invitarles a que cuenten sus historias desde el humor, la sorpresa, el terror y muchos otros estilos que seguro que serán más eficaces que el tan manido drama con aspiraciones "realistas".

Esta gran variedad de géneros sirve para romper clichés a la hora de contar historias sobre derechos humanos. Solo buscando nuevas formas de hablar de lo mismo, se podrá llamar la atención de los espectadores y espectadoras, en especial de las y los más jóvenes, y llegar así a conmoverles.

El repertorio de géneros es muy amplio y los mismos temas pueden contarse con un tratamiento diferente. Volviendo al ejemplo de la serie **Élite** de Netflix: durante el argumento también se habla de bullying, racismo, clasismo y acoso, pero no lo hace desde el género del drama puro sino mezclado con el thriller. Gracias a alejarse del drama moralista logra aumentar el interés del espectador y espectadora más joven, ávido de nuevas experiencias emocionantes que sí puede darle el género del suspense.

Podemos hablar de diversidad, de respeto y de inclusión y hacerlo con una historia entre compañeros y compañeras de clase, novios y novias de verano o zombies. Podemos buscar personajes y situaciones insólitos para desarrollar temas cercanos. Por ejemplo *ET: El extraterrestre* de Steven Spielberg es la historia de una amistad verdadera entre dos seres que vienen de mundos diferentes, tanto como que uno de ellos es de otro planeta, y lo cuenta desde un género híbrido entre la ciencia ficción y el drama.

Si nuestro grupo ya ha elegido los temas y ha encontrado ideas originales, también es fundamental encontrar el estilo, esto es el género cinematográfico con el que queremos contarlo. Como ya hemos señalado, un género inesperado puede aumentar el interés del creador o creadora y del espectador/a adolescente:

El tipo de cine se puede dividir por su formato o producción: animación, cine mudo, cine sonoro, cine de vanguardia. Pero hablamos de géneros cinematográficos para referirnos al tono o estilo de la narración.

- **Acción:** la trama implica una lucha física entre dos personajes maniqueos (el bueno y el malo) y suelen incluir escenas de ritmo frenético con persecuciones imposibles, peleas, explosiones, etc.
- **Aventura:** películas de acción que transcurren en lugares exóticos donde se narran expediciones, búsquedas de tesoros, etc.
- **Bélico:** transcurren en momentos de guerra.
- **Catástrofe:** su temática principal es una gran catástrofe: incendio, terremoto, etc.
- **Ciencia ficción:** historias en un futuro imaginario en el que normalmente existe un gran desarrollo tecnológico con naves espaciales, robots, etc.
- **Comedia:** busca la risa en el espectador o espectadora con un guión repleto de escenas hilarantes y enredos, que en algunas ocasiones pueden rozar lo absurdo.
- **Documental:** género de carácter informativo en el que se muestra un aspecto de la realidad social, histórica o política.

- **Drama:** tono naturalista y desarrollo del conflicto entre las y los protagonistas, o del o la protagonista con su entorno o consigo mismo/a.
- **Fantasia:** la trama tiene lugar en mundos mágicos, con personajes o criaturas irreales.
- **Históricas:** basadas en biografías o momentos históricos reales y épicos.
- **Musicales:** la narración incluye fragmentos musicales cantado y/o acompañados de una coreografía.
- **Suspense:** abordan crímenes u otros sucesos intrigantes, dosificando la información al espectador o espectadora para aumentar su tensión e interés.
- **Terror:** su trama, más o menos realista, busca generar en el espectador o espectadora emociones como el miedo, horror, tensión, etc.
- **Western:** películas que transcurren en el viejo Oeste norteamericano.

Además existe una gran variedad de **subgéneros, o mezclas de los mismos:** de zombies, serie B, cine gore, de monstruos, de romanos, de artes marciales, road movie, etc. que proliferan más o menos según las modas y gustos del público.

Una vez que el grupo tenga elegido el género más adecuado, más divertido, más sorprendente para la idea original, estamos listos y listas para avanzar el argumento.

4. Resumen de nuestra historia: sinopsis.

El siguiente paso en la elaboración de nuestra historia es la construcción de una SINOPSIS, un resumen algo más elaborado, cuya extensión puede variar según la extensión del guión, pero en un cortometraje basta con unos 15 - 20 líneas. En la sinopsis vamos a contar: qué pasa, a quién le pasa, qué objetivos tiene el o la protagonista, a qué obstáculos se enfrenta, cómo lo resuelve (si es que lo logra) y cuándo y dónde transcurre todo. Si no se tiene muy claro el final, se recomienda escribir varios finales posibles.

Para entender cuáles son esos puntos imprescindibles podemos ayudarnos con las siguientes preguntas basadas en : **Qué, quién, dónde, cuándo, por qué.**

1 Qué: qué pasa, qué ocurre en nuestra historia, el hecho significativo. Lo que sucede. LA ACCIÓN. Normalmente hay una situación establecida hasta que un hecho concreto es el desencadenante de un CAMBIO. La acción señala también al OBJETIVO del personaje, aquello que el personaje persigue a pesar de los obstáculos a los que se enfrenta y que las y los espectadores queremos o no queremos que consiga.

2 Quién: quién es el o la protagonista, el personaje que hace que avance la acción porque tiene un objetivo difícil de alcanzar. Puede haber otro personaje que se opone (antagonista), o bien son otros hechos o circunstancias los que impiden que el o la protagonista logre su objetivo inmediatamente. Normalmente, en un cortometraje hay pocos personajes, porque si hay varios secundarios no da tiempo a desarrollarlos y sólo quedan esbozados como arquetipos.

3 Dónde: dónde se desarrolla la acción. Este punto es fundamental a la hora de pensar en la producción audiovisual del guión, ya que las localizaciones son un factor decisivo para el rodaje. En el guión posterior se señalará también si las localizaciones son en interiores o en el exterior.

4 Cuándo: cuándo suceden los hechos. La acción puede transcurrir en nuestra actualidad, o bien en un tiempo pasado o presente. También en un mismo guión la historia puede contarse sin orden cronológico, realizar saltos temporales (flash back) o incluso contarse de forma inversa, desde el presente al pasado. Esta desestructuración cronológica aviva el interés del espectador o espectadora al tiempo que exige mayor atención por su parte. El tiempo se señalará en el encabezado de cada escena (día/noche) pero la narración del guión, y también en la sinopsis, las acciones siempre se escriben en presente de indicativo.

5 Por qué: ¿por qué? Esta pregunta no la vamos a hacer a los personajes de nuestra historia, sino que la dejamos para el creador o creadora. ¿Por qué cuento esta historia y no otra? ¿Por qué me interesa hablar de esto? ¿Por qué me preocupa este tema más que otro? ¿Por qué es relevante para mí y para el otro? ¿Por qué esta historia merece ser contada? A veces no lo sabemos antes de realizar el guión, pero es interesante hacérsela aún cuando no tengamos la respuesta clara. Porque muchas veces es nuestro INSTINTO el que lleva las riendas y nuestra razón no entiende los motivos de nuestros impulsos.

En el terreno creativo, y más en estas fases iniciales de búsqueda de ideas, hay que permitir a los y las adolescentes que se dejen llevar por el **instinto**, por las ganas irrefrenables de contar una cosa y no otra. Las respuestas racionales ya aparecerán después, o incluso son los otros, las y los lectores, las y los espectadores, los que las encuentran.

5. Actividades para hacer durante la 2ª sesión.

Ejercicio 1: Tormenta de ideas.

El alumnado leerá en voz alta sus storylines. Cuando se hayan escuchado todos empezará la ronda de opiniones. A priori no hay ideas malas ni buenas. A priori, hay que apuntarlas todas, cuantas más mejor, y luego ir descartando las menos verosímiles, las que menos nos convenzan o no encajen con la temática del proyecto. Hasta quedarse con las 2 ó 3 ideas que más gusten a la mayoría.

Es muy importante que la idea interese de verdad primero al creador o creadora que quiere contarla. Que nos enamoremos de la idea para poder transmitirla con honradez, pasión y la sensibilidad necesaria para que llegue al espectador o espectadora.

Ejercicio 2: Mapa mental - géneros cinematográficos.

Las y los jóvenes irán construyendo el mapa mental de los géneros y subgéneros cinematográficos que conocen según su estilo y sus temas, y pondrán algún ejemplo de una película que conozcan, hasta completarlos todos.

Obviamente, dados los objetivos de este proyecto, el género erótico y no tiene cabida, pero si el alumnado lo nombra, cosa que suele hacer, sí hay que incidir en su carácter de ficción, precisamente porque muchas veces los y las adolescentes confunden este tipo de películas con la vida sexual del mundo real, cuando más bien son películas contraproducentes para una educación sexual basada en valores como el respeto y la igualdad de género.

Ejercicio 3: Cómo te lo cuento.

Partiendo de un cuento clásico que todos conozcan, se reparten, por azar, distintos géneros cinematográficos, y en grupos de 3 ó 4 realizarán improvisaciones según el género que les haya tocado.

Por ejemplo El patito feo. Manteniendo el tema (discriminación) y la idea (un individuo es rechazado por su familia por su apariencia física) podemos contar la misma historia desde el melodrama, el western o la ciencia ficción. El resultado es muy revelador y divertido y visualiza la validez de contar lo mismo desde distintos estilos.

6. Actividades para hacer en casa.

A partir de las storylines seleccionadas en la tormenta de ideas, el alumnado escribirá una **SINOPSIS de 15- 25 líneas** que incluya: personajes principales y sus objetivos, obstáculos para conseguirlos, época y contexto de la historia y si se tiene muy claro también el final de la misma.

7. Cortometrajes recomendados.

Video como ejemplo de uso del subgénero de zombies para hablar de adicción a las nuevas tecnologías:

- Zombie móvil - <https://www.youtube.com/watch?v=du7wPcNyGXc>

Sobre diversidad cultural:

- Canción "No se pega" - <https://www.youtube.com/watch?v=QVefLxp19aQ>

Sobre diversidad y género:

- Micromachismos - <https://www.youtube.com/watch?v=Z12-ckEkRTc>

Sobre diversidad intergeneracional:

- Cena de Navidad en casa del abuelo - <https://www.youtube.com/watch?v=RIW3zVzk9sQ>

SESIÓN 3

OBJETIVOS

- Motivar al alumnado para seguir con entusiasmo el proyecto.
- Aprender a definir personajes.
- Mostrar las claves de la acción dramática.
- Aprender a dosificar la información y realizar estructuras que ayuden a contar nuestra historia manteniendo el interés del espectador o espectadora.
- Realizar actividades grupales que fomenten la creatividad y la empatía.
- Ilustrar la teoría con cortometrajes relacionados con la diversidad.

DESCRIPCIÓN.

1. Construcción del personaje.

1.1. Caracterización: rasgos externos y psicológicos.

1.2. Romper estereotipos.

2. La narración dramática:

2.1. El cambio como desencadenante de la historia.

2.2. Narración aristotélica (presentación - nudo - desenlace).

3. La estructura:

3.1. División en escenas.

3.2. La escaleta.

3.3. Orden cronológico.

4. Actividades para hacer durante la 3ª sesión.

5. Actividades para hacer en casa.

6. Cortometrajes recomendados

1. Construcción del personaje.

1.1. Caracterización: rasgos externos y psicológicos.

En la ficción, el hábito sí hace al monje. Los detalles específicos serán los que hacen que vuestro personaje sea ese y no otro. Un buen personaje es aquel que está caracterizado por rasgos externos y psicológicos bien definidos, lo cual no quiere decir que haya que caer en estereotipos, sino que los matices son importantes, y que un personaje contradictorio resulta menos maniqueo y más humano.

Cuanto más específicos sean los detalles de un personaje, mejor definido estará y será más fácil reconocerle. Charles Chaplin creó a Charlot a partir de su indumentaria. El actor abrió un baúl y se vistió con lo primero que encontró, buscaba crear una apariencia cómica y algo ridícula: unos zapatos demasiado grandes, una chaqueta demasiado estrecha, un pantalón ancho, un pequeño bombín y un bastón torcido. Se pintó un pequeño bigotito y ya era Charlot. El tipo de ropa que llevaba le obligaba a caminar de esa forma tan característica.

Los detalles externos van invariablemente unidos a la personalidad. Por ejemplo: Obélix, el personaje del cómic de Goscinny y Uderzo, es un galo obeso que transporta menhires como si fueran una mochila ligera (lo que muestra sin palabras que es súper fuerte). Además, está siempre acompañado de su inseparable y frágil perrito Ideafix, al que trata con gran cariño. La fuerza y la ternura son dos rasgos de la personalidad de Obélix que quedan definidos por sus dos "objetos" inseparables: piedra enorme y pesada, y perrito pequeño y juguetón.

Podemos partir de estereotipos precisamente para romper los prejuicios sobre los mismos gracias a nuestra historia. La diversidad es un gran tema para demostrar que para crear un personaje singular hay que caracterizarle, fijándonos en aquello que le diferencia del resto:

- **Su físico:** sexo, edad, raza y algún detalle personal que le haga fácilmente reconocible. Ej: Harry Potter tiene una cicatriz con forma de rayo en la cara; Once de *Stranger Things* sangra por la nariz cuando usa sus poderes; Dumbo tiene unas orejas enormes; Eduardo Manostijeras tiene tijeras en lugar de manos; a Pinocho le crece la nariz cuando miente. La pintora Frida Kahlo se reconoce fácilmente por su entrecejo, un rasgo físico que obviamente la artista eligió tener.
- **Su indumentaria:** vestuario, peinado, maquillaje. Su aspecto externo dará una apariencia de su nivel social y económico. Pero lo más interesante será luego destruir los prejuicios del espectador cuando pueda presuponer que por ir vestido de una forma el personaje será de una manera determinada y esto no se cumpla. Su vestuario también servirá para relacionarle con una profesión determinada, que precisa un uniforme y herramientas específicas: un pintor con brocha y manchas de pintura, una doctora con bata blanca y estetoscopio; un estudiante con libros, tablet u ordenador; y uniformes que determinan profesiones como la de bombero, policía, soldado, entre muchos otros. Para ver hasta qué punto la indumentaria nos hace presuponer cómo es el otro sirva de ejemplo la serie *Élite*: el alumnado del colegio privado tiene que llevar uniforme con corbata y chaqueta y la dirección del centro no permite a la alumna musulmana llevar su hiyab. A veces es necesario partir de ciertos estereotipos para romperlos en el desarrollo de la historia y hacer reflexionar al espectador sobre sus propios prejuicios.
- **Un objeto singular:** el arco de flechas de Mérida en *Brave*; el látigo de Indiana Jones; los zapatos de rubíes de Dorothy en *El Mago de Oz*; el paraguas volador de Mary Poppins; la lámpara de Aladino; la pipa de Sherlock Holmes. Hay objetos que son el detalle personal que hace reconocible a un personaje respecto a otro similar: por ejemplo Once de *Stranger Things* no sólo tiene poderes paranormales, sino que además es golosa y le encanta comer gofres. De hecho, en el final de la primera temporada, tras una lucha a muerte con el Demogorgon, sabemos que sigue viva porque le dejan un gofre en una caja.

- **Su manera de hablar:** cómo habla: mucho, poco, nada, alto, bajo, grita, susurra, tartamudea, etc. Su forma de hablar define su personalidad y es un rasgo tan significativo como cualquier atributo visible. En lo referente a los diálogos, conocemos a un personaje por::

- Lo que él dice de sí mismo.
- Lo que otros personajes dicen de él.
- Lo que él dice a otros y cómo lo dice.

Su forma de caminar, de moverse, refleja un ritmo y una actitud ante la vida. Además, le define como lento, rápido, torpe, habilidoso, etc. El vestuario también hace que el personaje camine y se mueva de una forma determinada. Ejemplo: la forma de andar es totalmente diferente si se lleva minifalda estrecha y zapatos de tacón que chandal y zapatillas deportivas.

Ninguna de las características físicas o psicológicas del personaje están ahí por casualidad ni por capricho del o la guionista, sino que serán significativas para resolver los obstáculos a los que se enfrenta el o la protagonista.

1.2. Romper estereotipos.

En el terreno audiovisual nos importa y mucho su apariencia externa: es lo que primero se ve y es tan habitual juzgar a alguien por su aspecto que los espectadores y espectadoras será lo primero que hagan en cuanto vean al personaje. Por eso, será aún más interesante si luego realiza acciones aparentemente contrarias al estereotipo de una apariencia física determinada, porque sorprenderá al espectador o espectadora y le hará reflexionar y cuestionarse sus ideas y prejuicios..

Ejemplo: Si vemos un adolescente vestido de negro, lleno de tatuajes y con botas de punta de acero enfrente de una anciana y ella se abraza a su bolso, un espectador o espectadora con prejuicios podría creer que se lo va a robar, pero si entonces ella saca un pañuelo del bolso para limpiar las lágrimas de alegría de su nieto por el reencuentro, entenderemos que la situación es muy distinta y el personaje al que presuponíamos violento resulta sensible y conmovedor. **Romper estereotipos es un recurso muy eficaz para atrapar al espectador o espectadora y despertar su interés, pero sobre todo para hacerle reflexionar y deshacer sus prejuicios.**

Lo más importante será entonces, no lo que el personaje parece, sino lo que el personaje hace. O mejor dicho: lo que la cámara muestra que hace, que es lo que espectador o espectadora ve. El espectador o espectadora es el testigo silencioso de lo que la cámara quiera mostrarnos sobre el personaje. El personaje puede hacer cosas en la historia que la cámara no nos muestre por no ser relevantes o bien por ocultar información para generar suspense o un final sorprendente.

Por último, tened presente que como guionistas no se debe juzgar a los personajes, sean más o menos éticos, positivos, manipuladores, injustos, generosos. Son PERSONAJES DE FICCIÓN, no personas de verdad.

Podéis crear personajes maniqueos si es útil para contar la historia y generar reflexión.

2. La narración dramática.

2.1. El cambio como desencadenante de la historia.

El tipo de narrativa que triunfa en Occidente desde Aristóteles, implica que nuestro personaje protagonista intenta conseguir un objetivo a pesar de que las circunstancias u otros personajes tratan de impedir que lo logre.

- **Protagonista:** es el personaje principal que persigue un objetivo.
- **Antagonista:** es el personaje que impide que el protagonista consiga su objetivo.

La acción dramática es imprescindible en un cortometraje. Tiene que pasar algo, en muy poco tiempo, y conseguir que la situación establecida cambie. Durante la acción dramática el personaje (o incluso una sociedad entera) siempre saldrá transformado, experimentará un CAMBIO. Por eso es una historia que merece ser contada: porque significa un antes y un después de algo.

2.2. Narración aristotélica (narración - nudo - desenlace).

La narración clásica aristotélica tiene 3 partes:

1 Presentación: hay una situación establecida, de cierto equilibrio, aunque podamos ver en ella errores e injusticias. El personaje es de una forma muy determinada, se comporta de una manera concreta.

2 Nudo - hecho desencadenante y crisis: pasa algo, o llega alguien que rompe lo establecido. El personaje puede cambiar de forma radical o progresivamente, mientras intenta conseguir su OBJETIVO: tiene que conseguir algo que restaure el orden o genere un orden nuevo que él desea. Puede haber resistencia al cambio. ¿Cómo volver a una situación de equilibrio, ordenada, armónica? ¿o no? En la narrativa clásica la acción dramática avanza según las acciones del o la protagonista para conseguir su objetivo.

3 Desenlace: ¿qué ocurre? ¿El personaje consigue su objetivo? ¿Cómo es ahora ese personaje, ese lugar, esa sociedad? Al final de la historia el personaje será distinto a como era. EL PERSONAJE CAMBIA, y con este cambio ha aprendido cosas. A veces lo que aprende el personaje coincide con las reflexiones del espectador o espectadora.

3. La estructura.

3.1. División en escenas.

Una vez que tenemos perfilada nuestra historia en la sinopsis, hay que decir en qué orden contamos cada uno de los pasos de la narración. Para ello, dividimos el argumento en escenas.

Una ESCENA es un bloque de narración en el que la acción transcurre en un mismo espacio y en un tiempo continuo.

En un cortometraje puede que toda la historia suceda en un mismo escenario, con lo cual las escenas se distinguirán a partir de las acciones: según si entran o salen personajes o los hechos que van sucediendo. En el cortometraje, cualquier detalle significativo que implique un cambio puede hacer pasar a otra escena.

3.2. La escaleta.

La escaleta es una herramienta de organización muy importante para no perderte cuando te pones a escribir el guión.

Es un mapa de acciones, una guía. La ESCALETA es la lista de escenas con la que planificamos el relato de la historia de nuestro guión. Un esquema que describe de manera muy breve lo que pasa en cada escena.

Se escribe siempre en presente, sin diálogos, de forma sencilla y concreta.

Si el cortometraje transcurre en distintos espacios, dividiremos la escaleta en escenas con el encabezado del lugar donde transcurren, como se hace en los largometrajes. Pero si toda la historia transcurre en el mismo espacio, dividiremos la escaleta en escenas en función de las acciones de los personajes.

Después de terminarla, el alumnado tendrá una idea mucho más aproximada de la historia que quiere contar y cómo contarla. Le va a permitir ver si algún elemento no funciona, si alguna escena es repetitiva o prescindible, y cambiar lo que sea preciso antes de empezar con la complejidad de la escritura del guión.

3.3. Orden cronológico.

El siguiente paso es decidir el **orden** de las escenas en la narración: podemos narrar los hechos en **orden cronológico o discontinuo**:

- **Lineal:** es un tiempo cronológico que transcurre entre el punto A (inicio) al B (final) en la historia.
- **Discontinuo:** es una reestructuración del tiempo lineal que se hace a través del montaje o/y desde la escaleta, según el orden en el que se quiere explicar la historia o los puntos de vista escogidos. Por ejemplo: comenzar mostrando una escena del final de la historia (flashforward) o contar algunos sucesos en retrospectiva (flash-back).

Más allá del planteamiento aristotélico de presentación- nudo - desenlace, hay mucho tipos de estructuras cinematográficas, aunque para no perderse al alumnado le conviene hacer esa primera escaleta en orden cronológico lineal y luego, si es necesario, cambiar el orden de las escenas, convirtiéndolas en flashback o flashforward. Se trata de dosificar la información para generar suspense o sorpresa en el espectador o espectadora y mantenerle intrigado o intrigada sobre qué va a pasar.

4. Actividades para hacer durante la 3ª sesión.

Ejercicio 1: Dime cómo andas y te diré...

Por turnos y en silencio, un o una estudiante lo interpreta y el resto del grupo tiene que adivinarlo.

- **Quién eres:** representarán a un personaje conocido y los demás le tendrá que reconocer por su forma de caminar y moverse.
- **Cómo eres:** caminarán según rasgos de carácter: un o una pasota, un hiperactivo o hiperactiva, un presumido o presumida, una acróbata, un tímido o tímida.
- **Qué haces:** caminarán según profesiones: una soldado, un bailarín o bailarina, un payaso o payasa, un profesor o profesora, un monje o monja, un o una acróbata.

Ejercicio 2: When I'm sixty four.

Cuando Paul McCartney compuso para Los Beatles la canción *When I'm sixty four*, tenía 25 años. En ella imaginaba cómo sería cuando tuviera 64 años y si su amada le seguiría queriendo, alimentando, acompañando. A partir de esta canción, el alumno imaginará cómo serán ellos y ellas cuando tengan 64 años, 74 años, 84 años, 94 años....

Por parejas, uno haciendo de anciano o anciana y otro de adolescente, improvisarán con quién están y dónde están, además de cómo se moverán, cómo caminarán y qué estarán haciendo.

Puede elegirse la edad por azar, sorteando varias generaciones:

- Anteriores al 1945 – Generación silenciosa.
- 1945 a 1964 – Generación baby boomers.
- 1965 a 1979 – Generación X.
- 1980 a 1994 – Generación Y (millennials).

- 1995 a 2009 – Generación Z (centennials).
- Y llegando... la Generación Alpha – a partir de 2010.

5. Actividades para hacer en casa.

El alumnado dividirá su sinopsis en las distintas escenas que constituirán su guión y escribirán la **ESCALETA**.

En esta fase se recomienda escribir en el orden cronológico de la narración, reservar las alteraciones temporales y hacerlo sólo si con ellas se consigue aumentar el interés del espectador o espectadora.

6. Cortometrajes recomendados.

Video danés sobre estereotipos:

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

Sobre diversidad cultural y prejuicios sobre los personajes:

- Sentarse al lado de un negro - <https://www.youtube.com/watch?v=B4ZvqxiJGYA>
- Anuncio Coca-cola sobre romper prejuicios - https://www.youtube.com/watch?v=qrFNh_poAXs
- 2º Anuncio de Coca-cola - <https://www.youtube.com/watch?v=TcpSMBaOFoE>

Sobre diversidad y género:

- Chico pingüino - <https://www.youtube.com/watch?v=UxqD8ASLTBw>

Sobre diversidad y relaciones intergeneracional:

- Hermann - <https://www.youtube.com/watch?v=QTJp8VXjGzM>
- Película *Diecisiete*, de Daniel Sánchez Arévalo, en Netflix. A señalar la relación de amor profundo entre el joven protagonista y su abuela.
- Además podemos ver claros ejemplos de prejuicios entre personajes por ser de distinta clase social y tener distintas posibilidades económicas en la serie *Élite* de Netflix. En el primer episodio, vemos cómo los alumnos nuevos y la alumna musulmana becada tienen su primer día de clase y una parte del alumnado de familias millonarias los desprecia y humilla. Pero también los becados tienen muchos prejuicios sobre sus nuevos compañeros por el hecho de ser ricos, tal y como señala el personaje de Marina a Samuel: "*No todos somos iguales*".

SESIÓN 4

OBJETIVOS

- Aprender a dosificar la información para mantener la atención del espectador o espectadora.
- Poner en común las escaletas realizadas por las y los jóvenes para definir el guión definitivo.
- Encontrar las voces de nuestros personajes improvisando los diálogos.
- Explicar el formato de guión cinematográfico.
- Aprender sobre lenguaje audiovisual a través de cortometrajes que ilustran los movimientos de la cámara, los planos y las secuencias.

DESCRIPCIÓN.

1. Guión literario.

2. Tratamiento del guión.

2.1. Dosificar la información para mantener el interés del espectador o espectadora.

2.2. El suspense.

3. El formato.

3.1. Fuente de letra y tipografía.

3.2. Partes de la escena:

- Encabezado.
 - Descripción de la escena y personajes.
 - Diálogo y voz en off.
4. El diálogo. La voz en off.
 5. Actividades para hacer durante la 4ª sesión.
 6. Actividades para hacer en casa.
 7. Cortometrajes recomendados.

1. Guión literario.

Entramos en la recta final y ya listos para elaborar nuestro guión literario cuya principal diferencia respecto al guión técnico es que no incluye movimientos de cámara. El guión literario es un **documento en el que se relata la acción que vamos a ver en una historia audiovisual**, mientras que el guión técnico es un documento donde además se describen los planos mediante los cuales se va a contar la historia.

Como en la escaleta, pero ahora con mayor precisión, en el guión literario tenemos que describir el escenario, los personajes, sus diálogos, movimientos y demás acciones. Es decir, qué sucede y cómo sucede, incluyendo el decorado, el vestuario, los espacios donde transitan y otros detalles imprescindibles para el desarrollo de la historia que queremos contar. Pero sin adentrarnos en la parte técnica de planos y movimientos de la cámara.

Por último, en el guión literario narraremos la historia con el **detalle suficiente** y en el **formato adecuado** para facilitar su lectura y su grabación. El guión es una herramienta fundamental para poder hacer una película, pero es sólo una parte al servicio de un todo: la película. Por eso, los textos descriptivos se escriben siempre en un tono neutro y en presente de indicativo, sin adornos innecesarios.

La narración deberá ser **audiovisual**, es decir, todo lo que contemos, por más que lo hagamos en texto, tendrá que resultar visible o audible.

Aunque sabemos que en un guión literario no hay que dar indicaciones técnicas para la realización de la película (tamaños de plano, encuadres, movimientos de cámara, etc.), dado que éste es un trabajo en equipo donde el punto de vista de los y las participantes es muy importante, podéis incluir algunas de estas indicaciones como **sugerencia de grabación**. Posteriormente, en caso de realizarse su grabación, se verá si este enfoque o punto de vista de la cámara que señala el guión literario es relevante y si se incluye o no en el rodaje.

2. Tratamiento del guión.

2.1. Dosificar la información para mantener el interés del espectador o espectadora.

La forma de dosificar la información es clave para conseguir la atención del espectador o espectadora y que se quede hasta el final de nuestra historia. Incluso con cortometrajes de 3 ó 4 minutos, ese espectador o espectadora joven es cada vez más impaciente y si la película no le atrapa, no pasará del primer minuto de visionado.

El espectador o espectadora mostrará interés por la historia si la va conociéndola poco a poco, pero también si puede imaginar su desarrollo y su final. **Al espectador o espectadora le gusta sentirse más inteligente que los personajes**, pero no que se lo cuenten de una forma tan previsible como para que pierda interés en la historia.

Si os fijáis en la mayoría de los relatos de Agatha Christie, muchos de ellos llevados al cine, la autora engaña al lector o lectora. Da una serie de pistas falsas para que creas que el asesino o asesina es un personaje, pero luego resulta que tanto la autora como el detective que lo resuelve se habían guardado varios ases en la manga y el asesino o asesina es otro diferente al que apuntaban los indicios. Este recurso puede resultar sorprendente, pero al lector/a-espectador/a no le satisface sentirse torpe y caer en los enredos de los autores o autoras. Tal vez llegue hasta el final del relato, pero se sentirá decepcionado o decepcionada.

Es más eficaz **ser sinceros/as con el espectador o espectadora**, no hacer trampas ni caer en recursos que le despisten o le alejen de lo que ocurre a los personajes, porque lo que pretendemos es **CONMOVER al espectador o espectadora y generar en él o en ella una EMPATÍA por nuestros personajes y su historia**.

2.2. El suspense.

El suspense es un técnica extraordinaria que mantiene atento y expectante al público. Consiste en dar más información al espectador o espectadora que al personaje. De esta forma el público empatiza con el o la protagonista y quiere avisar al personaje de los peligros que le acechan, quiere ayudarle, pero no puede hacerlo lo que genera en el espectador o espectadora una angustia, una inquietud que le mantiene en vilo. Decía el gran maestro del suspense Alfred Hitchcock en una entrevista con François Truffaut (recogida en el libro *El cine según Hitchcock*) lo siguiente en relación a la creación del suspense:

“La diferencia entre el suspense y la sorpresa es muy simple [...] Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. [...] Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena. [...] En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspense”.

En el suspense no se trata de qué va a pasar, sino de cuándo va a pasar. Siempre tiene que haber algo de la historia que el espectador o espectadora desconozca, porque si cree que ya lo sabe todo, que sabe lo que va a pasar y cómo y cuándo va a pasar, perderá el interés y dejará de verla.

Películas como *Los otros*, de Alejandro Amenábar, o *El sexto sentido*, de M. Night Shyamalan presentan un **GIRO DE GUIÓN** que da una vuelta de tuerca a la historia para sorprender al espectador o espectadora, un recurso efectista pero a veces muy eficaz que puede ser el broche final de un cortometraje. Pero solo con suspense conseguiremos que el espectador o espectadora llegue a este punto.

Hay que encontrar un equilibrio para contar la historia y conseguir que se entienda y resulte verosímil, combinando el suspense y la sorpresa, siempre en pos de conseguir en el espectador o espectadora una emoción, pues solo si le conmueve luego reflexionará sobre lo que ha visto. El cine, como todo arte, no busca una respuesta racional, sino que primero apunta a las emociones, luego al pensamiento y si nuestra historia realmente llega al espectador o espectadora le podrá hacer cambiar su comportamiento, ser más comprometido como miembro activo de una ciudadanía global.

3. El formato.

El formato es el conjunto de las características técnicas y de presentación de un texto. El formato con el que se escriben los guiones literarios está estandarizado.

3.1. Fuente de letra y tipografía.

La utilizada por las antiguas máquinas de escribir es COURIER 12 PUNTOS. En el Hollywood de los años 30 y 40 casi todas eran de IBM y tenían esa tipografía. Como estándar, con este tipo de letra, cada página de tu guión supone 1 minuto de metraje, aunque este es un dato muy aproximado porque depende de cómo se graben las descripciones.

3.2. Partes de la escena.

- **Encabezado:** en la que se informa de **dónde y cuándo** transcurre la acción: Interior/Exterior y Noche /Día. Deben ir enumeradas.
- **Descripción de la escena y personajes:** es texto escrito en presente, resumido, directo y conciso, en el que se nombra el espacio concreto donde transcurre la acción, se describe el personaje, indicando si hay algún cambio respecto a la escena previa (cambio de vestuario, o actitud, por ejemplo, ahora está borracho aunque no le hayamos visto beber) y se informa de la **acción** que tiene lugar en esa escena. A veces, debajo del nombre del personaje, entre paréntesis, se puede destacar algún matiz, que puede ser físico, emocional o del habla, como las acotaciones en el teatro. Este paréntesis informativo también se puede incluir entre frases del diálogo.
- **Diálogo:** puede ser uno o más párrafos. Son las palabras que dicen los personajes. Se escribe el nombre del personaje y lo que dice, y cuando se resaltan las palabras en negrita indica que el o la intérprete debe hacer hincapié al decirlas, o que son parte importante para el diálogo.
- **Voz en off:** escuchamos la voz interior del personaje, su línea de pensamiento, que a veces hace de narrador de la historia. Es un recurso para situarnos en el punto de vista subjetivo del o la protagonista. Pero si la voz en off se limita a contar lo que ya vemos, es totalmente prescindible e incluso puede "molestar" al espectador o espectadora.

4. El diálogo. La voz en off.

Una vez que tenemos clara la estructura de acciones, o sea qué pasa y cómo se desarrollan los hechos, los diálogos son una de las partes más complicadas de desarrollar en el tratamiento de guión: es muy importante decidir qué dicen y que no dicen los personajes y también cómo lo dicen.

Hay que señalar al alumnado que para la construcción de los diálogos debemos intentar ser siempre precisos y directos, evitando las frases subordinadas y las palabras demasiado rebuscadas o propias de la narración de la novela.

Pero lo más importante es **encontrar la voz de los personajes**: cada personaje habla de una forma característica, según su edad, profesión, clase social, personalidad, etc. Cada personaje tiene una forma particular de hablar. Esto es muy importante para evitar que todos los personajes hablen como habla su guionista. Ni siendo de la misma familia usan el mismo lenguaje una madre de 40 años y un adolescente de 14, pero tampoco un abuelo de 85 y vecino de 22.

Según el director Steven Spielberg la regla de oro para que una película sea una buena película es que se entienda aunque tenga el volumen bajado al máximo. El cine se sustenta sobre todo como un medio visual y si nuestra historia se entiende a pesar de no escuchar los diálogos mejor que mejor. Primero la imagen y luego la palabra y sólo si ésta es imprescindible.

Y muy importante, un detalle que las o los guionistas que se inician en el arte de contar historias olvidan con frecuencia: los personajes pueden mentir. Es muy interesante ver a un personaje decir una cosa y hacer otra. O un personaje que dice una cosa a un personaje y otra diferente a otro. El diálogo puede ayudar a conocer al personaje, no por lo que dice sino porque lo que dice se oponga a lo que hace.

Otras veces, los diálogos no aportan nada porque son ilustrativos, cuentan lo que ya estamos viendo que pasa. Si son prescindibles es mejor quitarlos.

El verdadero poder de las palabras entre dos personajes es cuando dicen unas cosas y el espectador o espectadora sabe que en realidad quieren decir otras. Una cosa es lo que se dice y otra lo que se quiere decir: el SUBTEXTO. No sólo la ironía, decir lo contrario, sino dejar cosas sin decir (por timidez, por miedo, por prudencia, entre otras causas) y que se vea que los personajes entienden al otro.

Conclusiones:

- Sólo si son necesarios para conocer a los personajes o hacer avanzar la historia.
- El lenguaje será el del personaje, no el del o la guionista. Un personaje tiene una forma de hablar, un vocabulario y unas expresiones propias dependiendo de muchos factores (edad, clase social, educación, personalidad, etc).
- No ilustrativos, que no digan lo que ya estamos viendo porque la cámara nos lo enseña (excepto si es un recurso de estilo de la voz en off y aporta un enfoque subjetivo distinto a lo que vemos).
- No siempre sinceros: los personajes pueden mentir.
- Irónicos: cuando para decir lo que se quiere decir, se dice lo contrario.
- El subtexto: lo que no se dice pero se entiende que están pensando.
- Los silencios son importantes. Cuando alguien calla o no contesta, eso ya tiene su propio significado. Si es necesario hay que señalarlo en el guión como una pausa dramática.

5. Actividades para hacer durante la 4ª sesión.

Ejercicio 1: El tiempo en tus manos.

Se ponen en común las distintas escaletas que se están realizando y se juega a alterar el orden cronológico para comprobar si con ello se consigue aumentar el interés del espectador o espectadora. Es un recurso caprichoso del autor o de la autora, pero puede resultar muy útil si con ello encontramos el camino para contar nuestra historia de una forma diferente que cautive a los espectadores o espectadoras.

Ejemplo:

- 1** Mostrar el momento de máxima tensión, cuando el personaje debe tomar una decisión trascendental.

2 Título del cortometraje.

3 La historia desde el principio.

4 Llegamos a la misma imagen que mostramos en la introducción.

5 Desenlace.

Otro recurso es contar la historia desde el principio al final. Ejemplo:

- Escena 1.- Una pareja está firmando los papeles del divorcio.
- Escena 2.- La misma pareja cuando uno descubre al otro siendo infiel.
- Escena 3.- La misma pareja discutiendo, muy enfadados.
- Escena 4.- La misma pareja más joven casándose, muy alegres.
- Escena 5.- La misma pareja más joven prometiéndose amor eterno.

Este viaje en el tiempo donde el espectador o espectadora sabe desde el primer momento la ruptura de la pareja, hace que las palabras y promesas de los jóvenes al principio de su historia de amor tengan un sabor tan amargo. Es una forma distinta de contar una historia clásica, que si se hiciera en el orden cronológico lineal probablemente carecería de interés y no generaría estas emociones.

Ejercicio 2: Dímelo tú.

Para improvisar sobre los diálogos, se elige una de las escaletas y el autor o autora explica el contenido de los textos que dirán sus personajes.

A tres participantes distintos les toca por azar el mismo personaje protagonista, y a otros tres otros tantos antagonistas.

Primero, improvisarán las escenas sin hablar, como si los personajes fueran mudos. Para comprobar si la escena se entiende sin palabras.

Luego se realizarán improvisaciones hablando, improvisando los diálogos, para buscar la voz de los personajes: su forma de hablar, su tono, su acento y sobre todo, qué tipo de vocabulario y expresiones usan estos personajes en función de su edad, posición social, profesión, temperamento, etc.

En este ejercicio pueden hablar mucho al principio, como un torrente, pero luego se elegirán sólo las 3 ó 4 frases más representativas de cada personaje e imprescindibles para que la escena se entienda.

Es posible que de estas improvisaciones se encuentren ya algunas de las frases definitivas del guión, atendiendo sobre todo a las palabras que usarían los personajes, no el o la guionista.

6. Actividades para hacer en casa.

Guión literario completo:

Una vez que la escaleta ha quedado perfectamente definida, pasaremos a la escritura del guión literario, poniendo mucha atención a:

- Precisión del formato.
- Descripciones del espacio, los personajes y sus acciones.
- Diálogos de los personajes.

7. Cortometrajes recomendados.

En esta última sesión veremos algunos ejemplos de cortometraje para entender también los movimientos de la cámara y como los diálogos son o no prescindibles.

Sobre Diversidad en sus 3 tipos:

- Cristal - <https://www.youtube.com/watch?v=k3Er0SQSqlQ>

Cortometraje donde la palabra es la base:

- Ahora o nunca - <https://www.youtube.com/watch?v=IX---4oLr2U>

Cortometraje sin diálogos:

- Y tú, ¿de qué lado estás? - <https://www.youtube.com/watch?v=oHejiVLTP2U&feature=youtu.be>

Cortometraje con los movimientos de cámara:

- El celular - <https://www.youtube.com/watch?v=8or7MoYZh5Y>

Cortometraje para entender el eje:

- No te saltes el eje - <https://www.youtube.com/watch?v=svejkenpjJU>

CONCLUSIONES

PARA LOS Y LAS JÓVENES QUE HAN CREADO SU PROPIO GUIÓN ORIGINAL

Escribir es decidir. Vivir es decidir. En vuestra vida encontraréis muchos problemas y muchas veces tendréis que tomar decisiones que os llevarán por un camino o por otro. El camino de la derecha o el camino de la izquierda. Quedarnos o irnos. Seguir juntos o separados. Ser o no ser. Hacer o no hacer. Seguro que hemos inventado un problema tremendo para que nuestro o nuestra protagonista tenga difícil conseguir su objetivo. Porque las metas que se consiguen fácilmente no tienen demasiado mérito ni forman parte de una historia que merece ser contada. Las que realmente nos intrigan, las historias que nos tocan por dentro, son aquellas que cuentan la capacidad de resistencia y superación de un personaje.

La meta de nuestro proyecto es elevada: un guión original sobre diversidad. De entre todos los centros docentes que participan en ***"Diversidad en serie: historias que merecen ser contadas"*** solo tres guiones serán seleccionados para ser grabados por una productora profesional de Netflix. Pero si vuestra historia no es elegida, no significa que deba quedarse olvidada en un cajón o en un ordenador. Será solo un obstáculo para conseguir vuestro objetivo de convertirla en un cortometraje. Si creéis en ella, si vuestra historia os importa y os enamora, debéis grabarla. Ningún guión está hecho sólo para ser leído. Un guión es el principio de una película. Desde la Fad os invitamos a grabarla con los medios que tengáis a vuestro alcance, incluso con las cámaras de vuestros móviles, y tened claro que cualquiera de ellas tiene una calidad superior a las que usó Charles Chaplin para rodar sus obras maestras.

Si vuestro guión tiene la materia prima de una buena idea no hay excusa: hay tutoriales de programas de edición en internet y seguro que tenéis compañeros y compañeras dispuestos a ser vuestros intérpretes, realizadores, vestuaristas, técnicos y ayudantes de producción y dirección. Si os apasiona vuestro guión no tenéis que esperar a nadie para convertirlo en un cortometraje: grabadlo vosotras y vosotros mismos e internet os da la posibilidad de difundirlo.

Escribir es decidir. Vivir es decidir. Vuestras historias serán tan diversas como vosotras y vosotros mismos. ***"Diversidad en serie: historias que merecen ser contadas"*** os da voz a las y los jóvenes y oídos a las y los adultos para aprender a escucharos. Esperamos que os hayáis divertido durante el proceso de creación, que hayáis disfrutado con el trabajo en grupo y que vuestro guión sea sólo el primero para algunos de vosotros y vosotras, que tal vez en el futuro trabajéis de forma profesional en el medio audiovisual. Para todos los que habéis participado, deseamos que ésta sea una experiencia inolvidable, creativa e ilusionante que os permita apreciar uno de los grandes valores del ser humano: nuestra **DIVERSIDAD**.

BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS RECOMENDADOS

BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS RECOMENDADOS

Declaración universal de la UNESCO sobre la diversidad cultural. http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Orientación sexual e identidad de género en el derecho internacional de los Derechos Humanos , Naciones Unidas. <http://acnudh.org/wp-content/uploads/2013/11/orientaci%C3%B3n-sexual-e-identidad-de-g%C3%A9nero2.pdf>

La convivencia intergeneracional para la inclusión, por José Manuel Díaz. <https://www.grupo5.net/la-convivencia-intergeneracional-para-la-inclusion/>

Narrativa y lenguaje cinematográfico, por Fernando Franco, ECAM. <http://ecam.es/media/GUIA-DIDACTICA-NARRATIVA-Y-LENGUAJE-CINEMATOGRAFICO.pdf>

Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico, por Rodrigo Álvarez Portillo. <https://medium.com/@Mise-en-sceneHV/sobre-las-estructuras-narrativas-en-el-relato-cinematogr%C3%A1fico-146dcbd9c982>

La narración audiovisual, el relato cinematográfico y sus estructuras, por Nrea Zaldívar. <https://elregidordecine.com/la-narracion-audiovisual-el-relato-cinematografico-y-sus-estructuras/>

EJEMPLO DE GUIÓN SOBRE DIVERSIDAD
"CRISTAL"

EJEMPLO DE GUIÓN DE DIVERSIDAD: "CRISTAL"

Guión de Raúl Almendro, Federico Larcher y Héctor Mariano, con el asesoramiento de Susana Sánchez.

Pueden ver el cortometraje en: <https://www.youtube.com/watch?v=k3ErOSQSqlQ>

ESCENA 1

PASILLO. INTERIOR/DÍA

Frente a una puerta con un cartel que pone OFICINA DE OPORTUNIDADES, un niño de raza caucásica, que llamaremos niño blanco, de entre 9-14 años, con una cartilla entre las manos. El niño blanco empuja la puerta y entra.

ESCENA 2

OFICINA. INTERIOR/ DÍA

Le invita a pasar un hombre adulto, en torno a los cincuenta años, raza blanca, de aspecto severo, viste con traje, corbata, sentado frente a su escritorio de atención al público.

El hombre adulto es siempre muy serio, rígido y en ningún momento empatiza con los niños que tiene enfrente, aunque estos le miren con temor, o sonrían, o sean cuales sean las expresiones de los niños. Al contrario, el hombre se mostrará siempre con aire de superioridad y actitud arrogante.

El niño blanco se acerca a la mesa del hombre adulto, se sienta frente a él y le entrega la cartilla.

El varón adulto abre la cartilla y mira al niño de arriba a abajo. Acto seguido, elige un sello, lo coge, y marca la cartilla del niño con una palabra: APTO.

Le devuelve la cartilla al niño.

El niño blanco se muestra aliviado con el resultado y sale de la oficina.

ESCENA 3

OFICINA. INTERIOR/DÍA

Entra una niña de raza blanca, de entre 9-14 años, con una cartilla entre las manos. La niña entrega la cartilla al hombre adulto.

El hombre la mira, siempre serio, y le pone un sello.

A continuación, se muestra el sello que el hombre adulto ha estampado en la cartilla de la niña blanca: "POSIBLE APTO".

Con expresión de tristeza, la niña blanca recoge su cartilla y se marcha de la oficina.

ESCENA 4

OFICINA. INTERIOR/DIA

Entra un niño de raza negra, de entre 9-14 años, con una cartilla entre las manos.

El niño negro entrega la cartilla al hombre adulto.

El hombre elige un sello y lo estampa en su cartilla.

A continuación, se muestra el sello que el hombre adulto ha estampado en la cartilla del niño negro: "POSIBLE APTO".

Con expresión de tristeza, el niño negro recoge su cartilla y se marcha de la oficina.

ESCENA 5

OFICINA. INTERIOR/DIA

Entra una niña de raza negra, Cristal, de entre 9-14 años, muy sonriente y decidida, con un signo característico (una peca o algo que la identifique), y con una cartilla entre las manos.

La niña negra entrega la cartilla al hombre adulto.

A continuación, se muestra el sello que el hombre adulto ha estampado en la cartilla de la niña negra: "NO APTA".

Se muestra la expresión triste de la niña negra ante el sello que el hombre adulto ha estampado en su cartilla.

ESCENA 6

PLANO DETALLE. EXTERIOR/DIA

A cámara lenta, un jarrón de cristal se rompe en mil pedazos.

ESCENA 7

CALLE. EXTERIOR/DIA

Fuera del edificio, Cristal se reúne con los otros tres niños que la estaban esperando.

Cristal niega con la cabeza.

Todos la abrazan consolándola.

Los cuatro niños emprenden su camino juntos, cogidos de las manos.

ESCENA 8

OFICINA. INTERIOR/DIA

Desde la ventana de la oficina, el hombre observa a los cuatro niños. Niega con la cabeza y baja la persiana.

ESCENA 9

OFICINA. INTERIOR/DIA

CRISTAL 15 ó 20 años más tarde, actriz adulta con la misma raza y rasgos, y el mismo signo característico que nos hace reconocerla como el mismo personaje de la niña negra.

En la oficina, Cristal ocupa el lugar que ante ocupaba el hombre blanco.

Se la ve satisfecha, mientras observa todo sonriendo dulcemente.

Entra otra niña de raza negra, de entre 9-14 años.

La niña negra entrega una cartilla a CRISTAL.

CRISTAL mira los sellos situados encima de la mesa.

Intercambia una mirada de complicidad con la niña, esboza una amplia sonrisa y

Cristal sella su cartilla: "APTO".

Luego coge un rotulador del mismo color y corrige la o final de la palabra escribiendo una a.

La niña negra también sonríe y sale satisfecha.

ESCENA 10

OFICINA. INTERIOR/DIA

Entra el hombre de la primera escena pero visiblemente más mayor y físicamente deteriorado, se nota el paso del tiempo. Su actitud ha cambiado, ahora no es segura ni arrogante, sino inquieto y titubeante, incluso miedoso.

Cristal y el varón se miran y ambos se reconocen.

El hombre mayor, con aspecto preocupado, da la cartilla a Cristal.

Cristal fija su atención en los sellos situados encima de la mesa. Coge el sello de "NO APTO".

El hombre mayor la mira con miedo y preocupación.

Cristal le mira.

Cristal mira el sello.

El hombre mayor mira el sello, y se tapa la cara asustado.

De pronto, Cristal tira todos los sellos a la papelera.

El hombre la mira con sorpresa.

Cristal ofrece su mano al hombre y ambos, mirándose a los ojos y sonriendo, se estrechan las manos en un apretón fraternal.

ESCENA 11

PLANO DETALLE. EXTERIOR/ DIA

Slow-motion de la caída del cristal pero marcha atrás, mostrando como los cachitos del cristal roto se unen y el recipiente vuelve a estar entero.

diversidad en_serie

Historias que merecen
ser contadas

fad NETFLIX