

SESIÓN 3
STORYLINE

SESIÓN 3: STORYLINE

Podrás proyectar en el aula el vídeo **"Actividad storyline TIC"** para realizar esta sesión.

1. LA ESTRUCTURA DEL RELATO

Analizando miles de películas que se han realizado en la historia del cine se halla una constante en su estructura que se repite. Esta constante es la división del film en tres actos: **introducción, nudo y desenlace**. A esta división se le conoce como **estructura clásica del relato**:

- **La introducción (o planteamiento)** presenta al personaje principal en un contexto, mediante situaciones y sucesos. Esto afectará al personaje (conflicto) que **deberá provocar o buscar un cambio** (punto de inflexión).
- **El nudo (o desarrollo)** comienza cuando a partir del suceso que ha provocado el punto de inflexión introduce a la historia en el segundo acto, donde **el personaje intenta conseguir su objetivo**, envuelto en un nuevo enfrentamiento con alguien o algo que se interpone en su camino (nuevo conflicto y punto de inflexión).
- **El desenlace** o *clímax* es el momento de máxima tensión que lleva a la **resolución de la historia**: el personaje, **consigue o no, solucionar la situación** y deshacerse o no de ese alguien o algo que se interpone en su camino (resolución del conflicto).

2. EL STORYLINE

El storyline describe el **conflicto principal de la historia en cinco o siete líneas, con la estructura de introducción, nudo y desenlace**. Sirve para desarrollar la línea argumental del guion, da forma a nivel estructural y otorga una visión general de la trama principal.

Por lo tanto, en el *storyline* **se explica cómo termina la historia**.

Si **el logline** era el foco del relato (responde a la pregunta **qué cuenta**), el **storyline** es la línea narrativa (responde a la pregunta **qué sucede**).

Utilidades del *storyline*

- **Desarrollar la estructura dramática y testear la historia:** al explicar el conflicto principal, con una visión general, obliga a describir cómo se inicia el relato, cómo progresa y cómo termina. Esto **ayuda a planificar los siguientes pasos en la escritura de guion** (sinopsis, tratamiento, escaleta y guion literario); y **testear que cada acto tenga un conflicto** o punto de giro, **que la narración avance**, permitiendo **observar las posibilidades dramáticas** para que el guion funcione.
- **Venta del guion:** un *storyline* sirve **para generar interés** en los productores y/o directores. Por ello debe ser **clarificador en su estructura, fácil de entender** y que de él **se perciba el género** al que se adhiere la película.

Cómo escribir un *storyline*

- **Ser conciso:** escribir lo imprescindible. En los siguientes pasos de escritura se desarrollará más en profundidad a los personajes, las acciones, tramas secundarias, etc. Mejor escribir *“Un estudiante de ingeniería”* que *“Sergio es un chico que estudia ingeniería en la Universidad de Alicante”*.
- Usar el **presente de indicativo** y **verbos de acción**. No utilizar el pasado ni el condicional (los personajes viven su presente aunque la historia se desarrolle en la Edad Media). En cuanto a verbos de acción, mejor escribir *“Sergio abre la puerta”* que *“Sergio piensa en abrir la puerta y la abre”*.
- Si no es importante, no hace falta indicar el tiempo y lugar en el que transcurre la historia.

- Se debe de **tener claro al protagonista** atribuyéndole un rol y un adjetivo que identifique lo más importante de su personalidad. No es necesario todavía ponerle un nombre. Por ejemplo: "Un estudiante de ingeniería superdotado...".
- **Ha de quedar patente el conflicto** al que se enfrenta el protagonista, así como su antagonista. Por ejemplo: "Un estudiante de ingeniería superdotado se enfrenta a un grupo de hackers que tiene el control del superordenador del CNI".

El protagonista es el personaje sobre el que **recae la acción principal** (un chico estudiante de ingeniería superdotado).

El antagonista representa **la oposición** al protagonista (un grupo de hackers).

La **estructura** introducción, nudo y desenlace ha de estar **bien definida**. Por ejemplo:

"Un estudiante de ingeniería superdotado acude al despacho del rector de la Universidad. Este le pide que se enfrente al grupo de hackers que ha tomado el control del superordenador del CNI. El chico consigue identificar a los hackers, que son alumnos de la Universidad, e inmediatamente son arrestados. El CNI vuelve a tener el dominio de su superordenador".

Ejercicio de ayuda para la escritura de un storyline

Para ayudar a desarrollar mejor el storyline se puede realizar un ejercicio que consiste en responder a las siguientes preguntas:

- ¿Quién es el protagonista?
- ¿Qué busca? ¿Cuál es su objetivo?
- ¿Qué problemas encuentra en la búsqueda del objetivo?
- ¿Cómo termina la historia?

Un ejemplo:

- *¿Quién es el protagonista? Un estudiante de ingeniería superdotado.*
- *¿Qué busca? ¿Cuál es su objetivo? Retomar el control del superordenador del CNI.*
- *¿Qué problemas encuentra en la búsqueda del objetivo? Un grupo de hackers ha secuestrado el superordenador.*
- *¿Cómo termina la historia? El chico averigua la identidad de los hackers, los detienen y recupera el control del superordenador.*

ACTIVIDAD 1

En los mismos grupos que en la sesión anterior, y **basándose en cada uno de los loglines, escribir sus storylines**. El tiempo estimado para esta actividad es de **treinta minutos**. Al finalizar este tiempo, poner en común cada uno de los storylines y aportar ideas para mejorarlos.

ACTIVIDAD 2

Como actividad complementaria a la escritura del *storyline*, se puede escribir una **breve biografía** con una descripción un poco más detallada **del personaje protagonista y del antagonista**. Esto será de utilidad para el siguiente paso en la escritura del guion; al entender mejor por qué los personajes se comportan de una manera o de otra.