

## Guion 2

Examen Parcial 1. Término 1. 2019

Martes 2 de julio de 2019

14h00 - 16h00. B202

### Escoja la ÚNICA respuesta correcta.

#### 01. La estructura en Tres Actos (3 puntos)

La composición dramática de tres actos es la definitiva. Nunca se podrán aumentar más actos, pues confundirían al espectador; lo mantendría en sozobra y lo obligaría a razonar los eventos que suceden en el filme. Esto podría ocasionar el rechazo del público masivo.

La composición dramática, casi desde los comienzos del drama, ha tendido siempre hacia la estructura en tres actos. Tanto en la tragedia griega, como en las obras de Shakespeare (en cinco actos), en una serie de televisión (en cuatro actos), o en un telefilm semanal (en siete actos), podemos observar siempre la misma estructura básica en tres actos: principio, medio y final —o planteamiento (*set-up*), desarrollo (*development*), y resolución (*resolution*).

En una película de cine, los tres actos suelen requerir unas treinta o cuarenta páginas para plantear la historia, unas cincuenta páginas para desarrollar el Primer Acto, un Segundo Acto largo, que puede extenderse de sesenta y cinco a ochenta páginas, y un Tercer Acto, relativamente más rápido, de cuarenta a sesenta páginas. Cada acto tiene un enfoque diferente. El paso de un acto al siguiente suele llevarse a cabo con una acción o suceso llamado Arco de Extensión.

#### 02. *Devil in a Blue Dress* (3 puntos)

##### ¿Por qué el Sr. Carter quiere encontrar a Daphne y cree que ella puede estar en Watts?

Porque un hombre se lo contó, y Carter está enamorado de Daphne; Carter la quiere de vuelta.

Carter está enfadado porque parte de la vieja cubertería de plata de la familia ha desaparecido, y cree que Daphne se esconde en Watts.

Carter le dijo a Daphne que fuera a Watts (un lugar aterrador para la gente blanca) para demostrar que está dispuesta a aprender lo que él le enseña; ahora él está preocupado por ella.

#### 03. Elemento Catalizador (Detonante) (3 puntos)

Hay distintos tipos de detonantes. Los más fuertes son las acciones específicas que comienzan una historia. En *EyeWitness* se produce un asesinato y John Book es llamado a resolverlo. En *Romancing The Stone*, Joan Wilder recibe un mapa y una llamada angustiada de su hermana, y tiene que marcharse a Colombia para rescatarla.

El detonante nunca se podrá expresar a través del diálogo. No es una pieza de información que recibe un personaje y que nos orienta acerca del tema de la historia. Es un suceso, un evento majestuoso, nunca puede ser sólo parte de una conversación entre personajes. Sería demasiado fácil.

Otras veces se presenta en el final del filme, a manera de *flashback* a algo similar. En *Jacob's Ladder*, nos enteramos, en los últimos cinco minutos del filme, de que todo lo que ha sucedido desde el principio había sido un sueño/fantasma del protagonista moribundo. *Ese* es el detonante.

#### 04. *High Noon* (3 puntos)

El Marshall Kane conoce a una mujer llamada Grace Brandon, quien huye del villano Frank Miller, pues ella le ha robado el botín de siete mil dólares que tenía escondido en una cabaña, en las montañas. Kane y Brandon deben tomar el tren de las doce del mediodía hacia San Francisco, pues es el único lugar donde Miller no puede llegar, pues se lo busca por robo y asesinato en dicha ciudad.

Nombre \_\_\_\_\_

Paralelo \_\_\_\_\_

Como estudiante de ESPO, me comprometo a combatir la mediocridad y a actuar con honestidad. Por eso, no copio ni dejo copiar.

FIRMA DEL ESTUDIANTE

En el día que se casa y se retira, le dicen al Marshall Will Kane que un hombre al que envió años atrás a prisión, Frank Miller, regresa en el tren del mediodía para vengarse. Habiendo decidido inicialmente irse con su joven esposa, Will decide que debe regresar y enfrentarse a Miller. Sin embargo, cuando busca la ayuda de la gente del pueblo que ha protegido durante tanto tiempo, le dan la espalda. Kane debe enfrentarse a Miller solo, así como al resto de la pandilla de Miller, que lo están esperando en la estación.

En el Segundo Acto, el Marshall Kane visita una serie de viejos amigos y aliados, pero ninguno puede (o quiere) ayudar: Sam Reyes, un soldado retirado que había conocido a Kane durante la Guerra Civil; Ramona Torrijos, la dueña de un rancho ganadero, con la que había tenido amoríos, años atrás; y Brett Holiday, el borracho de la ciudad, que alguna vez había sido un pistolero temido.

#### 05. Puntos de Giro (3 puntos)

Los giros y quiebres no pueden suceder a lo largo de la historia. Hay únicamente dos Puntos de Giro que han de tener lugar para que la acción se mantenga en movimiento: uno, en los primeros tres minutos de la historia, y otro, al comienzo del segundo Acto. Estos puntos contribuyen a cambiar de dirección la historia. El Primer Punto de Giro de *Witness* tiene lugar alrededor del minuto treinta y dos, justo después de que John Book termina de explicarle al Jefe de Policía, Paul Schaeffer, que el niño ha identificado a McFee. Schaeffer le pregunta: «¿Quién más lo sabe?» Book le responde: «Sólo nosotros dos». Schaeffer le recomienda que mantenga la reserva. John Book regresa entonces a su casa, y es recibido a tiros por McFee en el garaje. En el momento en que es herido por una de las balas, recuerda la pregunta de Schaeffer «¿Quién más lo sabe?», y su respuesta: «Sólo nosotros dos».

Hay filmes que esperan bastante antes de presentar el Primer Punto de Giro, lo que las hace más interesante para el público, ya que lo obliga a conocer más profundamente al protagonista y a otros personajes secundarios. Esto es muy importante y necesario cuando la historia es compleja y cuenta con muchos de ellos.

#### 06. *Old Boy* (3 puntos)

En el *Segundo Acto*, el captor de Dae-su, un hombre rico llamado Lee Woo-jin, le da un ultimátum: si Dae-su descubre el motivo de su encarcelamiento dentro de cinco días, Woo-jin se suicidará deteniendo al marcapasos en su pecho. De lo contrario, matará a Mi-do, hija de Dae-su.

En el *Epílogo*, Dae-su acude a un hipnotizador para borrar su conocimiento de que él y Mi-do habían sido amantes en otra vida. Dae-su sueña que está joven de nuevo, y de que ha encontrado a su hija desaparecida. Ambos entran a una heladería y disfrutan del momento. Mientras, en un apartamento lejano, vemos el perfil de un hombre sentado frente a una serie de monitores. Se funde a negro.

El personaje de Park-Jo es el arquetipo del sabio. Es un profesor retirado que vive solo en una casa lejana, en los bosques de las afueras de Seúl. Se podría confundirlo con un villano, pues no se lo muestra siempre de forma positiva, pero, en el Tercer Acto, ayuda a Dae-su a estar en paz consigo mismo y a formar un hogar con Mi-do.

### 07. Tramas Secundarias/Subtramas (3 puntos)

La trama secundaria debe desarrollarse por completo, al principio del filme. Como resultado, la trama principal comienza mucho después, cuando estamos convencidos de que nuestra trama secundaria es nuestra trama principal. Esto hace que el público salga del cine muy contento, pues la trama principal es lo último que vio y la recuerda mejor.

Muchas veces, las tramas secundarias carecen de estructura. Divagan, están poco definidas, y desorientan al público, de forma que el espectador no sabe de qué trata realmente la historia o qué es lo que pasa de verdad.

Las tramas secundarias se deben escribir después de haber terminado la trama principal. De esta manera, nunca se perderá el hilo de la historia y se logrará atraer la atención del público. Además, el público podrá diferenciar las tramas, sin problema.

### 08. I saw The Devil (3 puntos)

En el Tercer Acto, Soo-hym y Kyung-chul se enfrentan en un puente abandonado. El asesino había secuestrado al bebé de Soo-hym, y amenazaba con ahogarlo si Soo-hym no se suicidaba en ese momento, ante él. Afortunadamente Soo-Yon, una detective novata, llega inesperadamente y logra salvar al bebé. Soo-hym aprovecha el instante para disparar su arma, matando al asesino serial, que es el Diablo mismo.

Soo-hyun es un agente del servicio secreto cuya novia es asesinada por un psicópata llamado Kyung-chul. Soo-hyun se encarga de perseguir, golpear, y torturar al asesino, convirtiéndose en un ser tan desalmado y frío, como su enemigo.

El Incidente Icitante se da en la noche en que Soo-hym mata a un prisionero que intenta escapar del arresto. Esto ocasiona que Soo-hym deba retirarse temporalmente, para poder dedicarse a la búsqueda del asesino en serie. El asesino lo conocía, y había llegado a su casa, pero solo había encontrado a su esposa e hija. Las había asesinado.

### 09. The Matrix (3 puntos)

La Alegoría de la Cueva de Platón y *The Matrix* giran en torno a la misma pregunta metafísica, "¿qué es real?" En *The Matrix*, Neo está atrapado en una realidad falsa creada por un programa de computadora. Neo se da cuenta de que la vida que ha estado llevando hasta ahora no es más que la vida de un esclavo, moldeada bajo el control de la Matriz, protegida por los agentes. El prisionero de la Cueva de Platón vivió su vida pensando que la realidad era la que él conocía dentro de la cueva, pero cuando salió de la cueva, se dio cuenta de que la verdadera realidad era lo que estaba fuera de la cueva.

El viaje de Neo en la película tiene muchas características de los mitos clásicos. Él es el Elegido, el héroe reacio, el salvador y el que guiará a su pueblo a la libertad. Para hacer eso, debe sacrificarse y resucitar de entre los muertos. Y una vez que lo hace, conoce a un ser superior, quien le desvanece todas sus dudas acerca de la realidad y la vida en La Matriz, y le dice que debe regresar a la Tierra, en forma de espíritu. Neo lo hace y logra comunicarse con sus seguidores, cuando todos se reunían, en el preciso lugar donde él había muerto.

En el Segundo Acto, Neo encuentra al Daxiuler, el filósofo. Está claro que éste es el verdadero protagonista del filme. Tiene todas las respuestas, soluciona todos los problemas, y se transforma en el líder de los rebeldes. Neo sólo lo obedece, sin cuestionar sus decisiones. Esto es lo que Robert McKee llama "Protagonistas interpolados," y no es muy común en los filmes de hoy, pues se arriesga a perder el interés del público.

### 10. Relatos Salvajes (3 puntos)

Diego Iturralde viaja por la ruta 9, a la altura de Quebrada de las Conchas Cafayate de la Provincia de Salta, en su lujoso Audi, cuando se cruza con un viejo auto que le va cerrando el paso. Por más que intenta rebasarlo, el otro conductor se empeña en bloquearle el paso: cuando Diego consigue adelantarlo, lo insulta, tratándolo de "negro resentido y forro." Esto trae un serie

de problemas, porque el otro hombre decide llevarlo a juicio por injurias. Resulta que el hombre tenía mucho dinero, pues era el excéntrico dueño de unas minas de cobre. Diego termina en la calle, al perder el juicio, y se da cuenta de que sus amigos no lo son de verdad.

Romina y Ariel están festejando su boda con una lujosa fiesta. Romina descubre que Ariel hace tiempo que la engaña con una compañera del trabajo, quien además ha sido invitada a la fiesta. Se desencadena, de esta manera, una situación melodramática llena de gritos, llantos e ira. Romina escapa de la fiesta y Ariel sale a buscarla, pero la encuentra manteniendo relaciones sexuales, a modo de plena venganza, con uno de los cocineros del hotel. Acto seguido, Romina dice a Ariel que le hará vivir una vida sofocante y que no le concederá el divorcio. La fiesta continúa, y Romina se porta cada vez más extraña, al extremo de empezar a bailar frenéticamente con la amante de Ariel y estrellarla contra un espejo.

Simón Fisher es un ingeniero, experto en explosivos, cuyo vehículo es remolcado por una grúa, debido a que estaba presuntamente mal estacionado. El conductor no puede dejar de pensar que se trata de una injusticia, y decide ir a reclamar la anulación de la multa, con el riesgo de llegar tarde al cumpleaños de su hija. Después de un intento frustrado de vencer la burocracia, termina pagando la infracción y llega tarde a la fiesta. Simón decide vengarse de quien lo atendió en ventanilla, pues, a su modo de ver, se portó grosero y se tomó todo el tiempo del mundo, a propósito. Simón, lo sigue. lo tortura y lo mata. Como nadie lo ve, se va tranquilo a su casa, en bus.

### 11. Ratas, Ratones, Rateros (3 puntos)

En el Segundo Acto, Salvador y Ángel llegan a Quito y son recibidos por Alejandro, un indígena de Otavalo, quien los lleva a un parque donde se realiza una entrega de drogas. Salvador se sorprende, pero Ángel lo calma. La reunión sale mal y termina en un tiroteo. Salvador y Ángel huyen, y pasan peripecias durante la madrugada.

En el Primer Acto, la precaria cotidianidad de Salvador, un adolescente que incursiona en hurtos callejeros junto a unos amigos, se ve trastocada por la llegada de su primo Ángel, un ex-convicto en problemas. Hay gente que le persigue para hacerle daño.

En el Tercer Acto, Salvador se da cuenta de que su primo le ha mentido sobre el dinero que tenía escondido bajo el piso de su apartamento. El dinero no había desaparecido; nadie se lo había robado. Salvador confronta a su primo, pelean, y termina matándolo. Salvador se lleva el dinero, y huye hacia Colombia.

### 12. Personajes Dramáticos (2 puntos)

Los personajes deben ser cien por ciento humanos. Deben ser exactamente iguales a las personas que conocemos, aunque estas personas nos parezcan aburridas o tengan diferentes gustos que nosotros. Si no son iguales a nuestros vecinos, no son basados en la realidad, por lo tanto, no son buenos personajes.

El personaje debe querer lograr algo en la vida. Usted, como guionista, tendrá que colocarle obstáculos para que esa meta siempre esté a una corta distancia, pero que nunca pueda alcanzar.

Un buen personaje debe tener un *deseo*, algo que sea obvio para el espectador: ser un excelente baterista, ganar las olimpiadas, encontrar al asesino. Pero, en realidad, el personaje debe tener una *necesidad*. El personaje pasará gran parte de la historia en busca de su meta externa --lo que Él o Ella Quiere. Pero la historia en realidad se trata, en un nivel más profundo, de su crecimiento hacia un momento donde él o ella, primero inconscientemente, luego conscientemente, reconoce y persigue su meta interna, lo que Él o Ella Necesita.