

Creando Vidas: Construcción de Personajes de Ficción en Artes Audiovisuales

Bellas artes | Artes audiovisuales | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de Artes Audiovisuales con el propósito de profundizar en la construcción de personajes de ficción, integrando las teorías fundamentales de Syd Field, Robert McKee y Linda Seger. Los estudiantes aprenderán a crear personajes complejos y creíbles, comprendiendo tanto su estructura narrativa como la función dramática que desempeñan en la historia. Este aprendizaje es esencial para quienes desean desarrollar guiones o producciones audiovisuales que conecten emocionalmente con la audiencia y que mantengan coherencia en la trama.

La relevancia de este tema radica en que los personajes son el corazón de cualquier historia audiovisual: entender cómo construirlos con base en teorías reconocidas en la dramaturgia les permitirá a los estudiantes diseñar obras más sólidas y significativas. Además, el enfoque colaborativo fomenta la responsabilidad compartida y el intercambio de ideas, habilidades clave para el trabajo en equipo en la industria creativa. Este conocimiento vincula la teoría con la práctica profesional, preparando a los estudiantes para enfrentar retos reales en la creación audiovisual.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los conceptos clave de Syd Field, Robert McKee y Linda Seger aplicados a la construcción de personajes.
- Diseñar personajes de ficción con profundidad dramática y coherencia narrativa, integrando aspectos de las teorías estudiadas.
- Colaborar en equipos para desarrollar perfiles de personajes que respondan a objetivos comunes y funcionen dentro de una estructura narrativa.
- Evaluar críticamente personajes ficticios en base a criterios teóricos y prácticos para mejorar la creación propia.
- Argumentar en grupo las decisiones creativas tomadas durante la construcción del personaje, fundamentándolas en los marcos teóricos.

Recursos Necesarios

- Copias impresas con resúmenes de las teorías de Syd Field, Robert McKee y Linda Seger (1 por estudiante)
- Pizarra blanca y marcadores
- Proyector y computadora con presentación digital
- Hojas de trabajo para construcción de personajes (plantillas de perfil de personaje)
- Tarjetas para roles de personajes (arquetipos, conflictos, objetivos)

- Acceso a ejemplos audiovisuales (clips de películas) previamente seleccionados
- Espacio para trabajo en grupos pequeños (mesas o áreas delimitadas)
- Material para anotaciones personales (cuadernos, bolígrafos)

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre narrativa audiovisual y estructura dramática
- Familiaridad previa con conceptos generales de guionismo y desarrollo de personajes
- Habilidades básicas de trabajo en equipo y comunicación oral
- Experiencia en análisis crítico de textos o audiovisuales

Actividades

Sesión 1: Fundamentos y Primeros Pasos en la Construcción de Personajes

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir a los estudiantes en el tema de construcción de personajes de ficción, conectando con conocimientos previos y planteando el valor de las teorías de Syd Field, McKee y Seger para crear personajes sólidos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "Para comenzar, reflexionemos: ¿Cuál es el personaje de ficción que más te ha impactado y por qué? Escriban una respuesta corta en sus cuadernos."
- **Estudiantes:** Escriben una breve reflexión personal (3 minutos).
- **Docente:** "¿Qué características creen que hacen que un personaje sea memorable?" (Se abre ronda rápida de 2-3 respuestas para activar el diálogo).

Motivación y enganche:

Docente: "Les contaré un dato interesante: Syd Field, uno de los gurús del guionismo, afirmó que un personaje sin objetivos claros no mueve la historia. Hoy vamos a descubrir cómo construir personajes que realmente impulsen la narrativa."

Contextualización:

Docente: "En la industria audiovisual, el diseño de personajes puede definir el éxito o fracaso de una historia. Aprender a construir personajes coherentes y dramáticamente efectivos es una habilidad vital para ustedes como

futuros creadores. Lo que veremos se aplicará en cualquier proyecto audiovisual que desarrollen."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Dividiremos la clase en grupos pequeños y trabajaremos con los conceptos clave de Syd Field (estructura dramática y objetivos del personaje), McKee (arcos de transformación) y Seger (funciones dramáticas y arquetipos). Cada grupo recibirá un resumen impreso y una tarjeta con un arquetipo."

Actividad 1: Explorando Teorías y Arquetipos

- **Objetivo:** Analizar y comprender los aspectos esenciales de las teorías para personajes.
- **Instrucciones:**
 - Grupos de 4 estudiantes.
 - Leer en conjunto los resúmenes impresos de las teorías (10 minutos).
 - Discutir en grupo cómo se relacionan las teorías entre sí (5 minutos).
 - Cada grupo presenta un arquetipo asignado y su función dramática según Seger (5 minutos).
- **Producto:** Presentación breve oral y explicación del arquetipo.
- **Rol docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas para profundizar ("¿Cómo este arquetipo puede cambiar a lo largo de la historia?").
- **Tiempo:** 20 minutos.

Actividad 2: Análisis de Personajes en Clips Audiovisuales

- **Objetivo:** Evaluar personajes existentes con base en teorías.
- **Instrucciones:**
 - Ver dos clips breves de películas seleccionadas (5 minutos).
 - En grupo, identificar objetivos, conflictos y arcos de los personajes observados, usando una plantilla guía (10 minutos).
 - Compartir conclusiones en plenaria (5 minutos).
- **Producto:** Plantilla de análisis completada.
- **Rol docente:** Facilitar discusión, motivar reflexión crítica y conectar con teorías.
- **Tiempo:** 20 minutos.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden investigar ejemplos adicionales y proponer variantes de arquetipos.

- Quienes requieran apoyo reciben resúmenes simplificados y pueden trabajar con un asistente docente para clarificar conceptos.

Transición: "Ahora que entendemos las bases teóricas, en la próxima sesión comenzaremos a crear nuestros propios personajes, aplicando lo aprendido."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a hacer un mapa mental colectivo en la pizarra con los conceptos clave que trabajamos: objetivos, arcos, arquetipos y funciones dramáticas."

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayuda la teoría a crear personajes más creíbles?
- ¿Qué relacionaron entre los diferentes enfoques teóricos?
- ¿Qué aspecto les pareció más retador o interesante hasta ahora?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios orales, destacando aportes de grupos y clarificando dudas.

Transferencia:

Se anuncia que la siguiente sesión se enfocará en la creación colaborativa de personajes, usando estas bases.

Sesión 2: Diseño Colaborativo de Personajes con Teorías Fundamentales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar conceptos clave y preparar a los estudiantes para aplicar las teorías en la creación de personajes propios en equipo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "En grupos, compartan en 3 minutos cuáles fueron los aspectos teóricos que consideraron más útiles para analizar los personajes vistos ayer."
- **Estudiantes:** Discuten y comparten brevemente.

Motivación y enganche:

Docente: "Hoy pondremos en práctica la teoría creando personajes que puedan formar parte de una historia audiovisual. Recuerden que la fuerza del personaje radica en su capacidad para cambiar y tener objetivos claros."

Contextualización:

Docente: "Este ejercicio simula el trabajo real en la industria audiovisual, donde equipos colaboran para construir personajes convincentes que sostengan el guion."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Les entregaremos una plantilla para construir el perfil del personaje, que incluye objetivos, conflictos internos y externos, arco de transformación y función dramática. Trabajarán en grupos para completar esta plantilla."

Actividad 1: Construcción Colaborativa de Personajes

- **Objetivo:** Diseñar personajes integrando los aspectos teóricos y estructurales aprendidos.
- **Instrucciones:**
 - Grupos de 4 estudiantes.
 - Asignar a cada grupo un género audiovisual (drama, comedia, thriller, etc.).
 - En conjunto, crear un personaje ficticio siguiendo la plantilla (30 minutos).
 - Debatar y acordar cada detalle: objetivo del personaje, conflictos, arco, función en la historia.
 - Preparar una presentación corta del personaje (5 minutos).
- **Producto:** Perfil completo del personaje y presentación oral grupal.
- **Rol docente:** Supervisar, hacer preguntas guía ("¿Qué desafío interno enfrenta este personaje? ¿Cómo cambia a lo largo del guion?") y apoyar el consenso del grupo.
- **Tiempo:** 35 minutos.

Actividad 2: Discusión y Retroalimentación entre Pares

- **Objetivo:** Evaluar y mejorar los personajes a partir de la crítica constructiva.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su personaje al grupo vecino (5 minutos por grupo).
 - El grupo receptor hace preguntas y sugiere mejoras basadas en teorías (5 minutos).
- **Producto:** Notas de retroalimentación para mejorar el perfil del personaje.
- **Rol docente:** Facilitar la dinámica, asegurando respeto y enfoque en la teoría.
- **Tiempo:** 10 minutos.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: proponer que creen un segundo personaje con un arco opuesto.
- Para estudiantes con dificultades: ofrecer apoyo focalizado y simplificar la plantilla si es necesario.

Transición: "En la última sesión, profundizaremos en cómo integrar estos personajes en la estructura dramática general y prepararemos presentaciones finales."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a recordar los elementos clave que integraron en sus personajes y cómo estos conectan con las teorías vistas."

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte del diseño del personaje fue la más fácil y cuál la más difícil?
- ¿Cómo influyó el trabajo en equipo en la creación del personaje?
- ¿Qué aspectos teóricos aplicaron más conscientemente?

Retroalimentación:

Comentarios breves sobre el esfuerzo y la aplicación de conceptos, destacando ejemplos efectivos.

Transferencia:

Se invita a preparar ideas para la integración del personaje en una estructura de guion, que será el enfoque de la siguiente sesión.

Sesión 3: Integración Dramática y Presentación Final de Personajes

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Repasar aspectos clave para integrar los personajes dentro de una estructura dramática y preparar la presentación final.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué es un arco de transformación y por qué es fundamental para el personaje? Expliquen en una frase." (Respuesta rápida en plenaria)
- **Estudiantes:** Responden brevemente.

Motivación y enganche:

Docente: "Hoy juntaremos todo: personajes, objetivos y conflictos para visualizar cómo sostienen la historia. Esto es clave para construir guiones sólidos y atractivos."

Contextualización:

Docente: "En la práctica profesional, saber presentar y justificar a tus personajes ante un equipo o productor es vital. Vamos a entrenar esa habilidad."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Les entrego una hoja con esquema básico de estructura dramática según Syd Field y elementos clave de McKee y Seger para que ubiquen su personaje dentro de la historia."

Actividad 1: Mapeo del Personaje en la Estructura Dramática

- **Objetivo:** Integrar el personaje en una estructura narrativa clara y coherente.
- **Instrucciones:**
 - Grupos revisan su personaje y ubican sus objetivos, conflictos y arco en el esquema dado (20 minutos).
 - Discuten cómo su personaje impulsa la historia y qué cambios experimenta.
- **Producto:** Esquema completo con anotaciones explicativas.
- **Rol docente:** Asesorar, preguntar "¿Qué evento gatilla el cambio del personaje? ¿Cómo responde a su conflicto interno?"
- **Tiempo:** 20 minutos.

Actividad 2: Presentación Final y Argumentación

- **Objetivo:** Comunicar efectivamente el diseño del personaje y su función dramática.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su personaje y esquema en máximo 7 minutos.
 - Explican cómo aplicaron las teorías y responden preguntas del docente y compañeros (15 minutos para todas las presentaciones).
- **Producto:** Presentación oral con material de apoyo.
- **Rol docente:** Modera, hace preguntas críticas, destaca fortalezas y áreas de mejora.
- **Tiempo:** 25 minutos.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden preparar ejemplos de escenas que muestren el arco del personaje.
- Estudiantes con dificultades pueden apoyarse en notas para su presentación o recibir preguntas guiadas.

Transición: "Con esta experiencia, están listos para aplicar la construcción de personajes en sus propios proyectos audiovisuales."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: "Para cerrar, cada grupo comparte en 1 frase qué elemento del personaje consideran más valioso para la historia."

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió su percepción sobre la construcción de personajes tras aplicar las teorías?
- ¿Qué aportes les dejó el trabajo colaborativo en esta actividad?
- ¿Cómo planean usar este conocimiento en futuros proyectos?

Retroalimentación:

El docente ofrece retroalimentación final, reconociendo el esfuerzo colectivo e individual, y sugiere recursos para profundizar.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a aplicar esta metodología en el desarrollo de guiones o proyectos audiovisuales propios.

Tarea o reto:

Diseñar un personaje individualmente para un proyecto audiovisual personal, aplicando los conceptos aprendidos y entregarlo en la próxima clase.

Evaluación

• Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Activación de conocimientos previos en sesión 1 (inicio).
- Formativa: Observación de actividades grupales, análisis de plantillas y participación en discusiones durante todas las sesiones.
- Sumativa: Presentación final del personaje en la sesión 3 y entrega de perfil individual como tarea.

• Criterios de evaluación:

- Capacidad para aplicar teorías de Syd Field, McKee y Seger en la construcción del personaje (Objetivo 1 y 2).
- Trabajo colaborativo efectivo y responsabilidad compartida en la creación del personaje (Objetivo 3).
- Claridad y coherencia en la presentación oral y escrita del personaje (Objetivo 4 y 5).
- Capacidad crítica para argumentar decisiones creativas fundamentadas en teoría (Objetivo 5).

- **Instrumentos sugeridos:**

- Rúbrica de evaluación para perfiles de personajes (incluye criterios de teoría, creatividad y presentación).
- Lista de cotejo para participación y trabajo colaborativo en actividades grupales.
- Observación directa durante actividades y presentaciones.
- Autoevaluación y coevaluación entre grupos para fomentar reflexión metacognitiva.

- **Evidencias de aprendizaje:**

- Plantillas de análisis y construcción de personajes completadas.
- Presentaciones orales grupales con argumentación fundamentada.
- Perfil individual entregado como tarea con aplicación personal de las teorías.