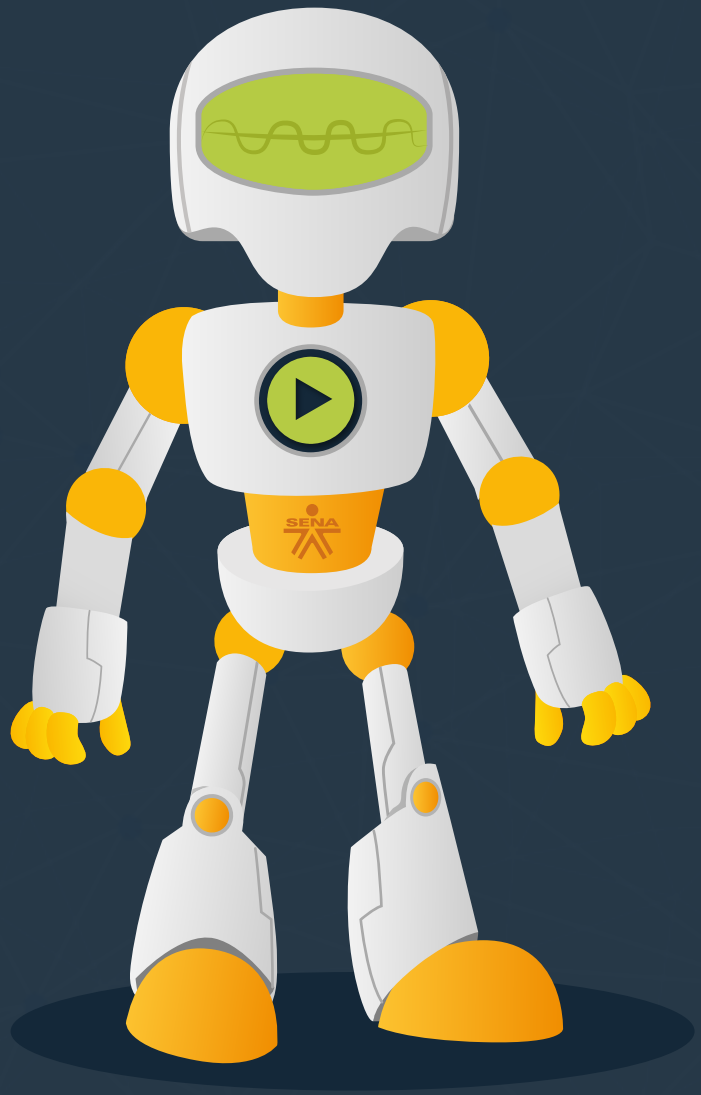


Sinopsis y Escaleta

Sinopsis y Escaleta

Contenidos Pág.

INTRODUCCIÓN 2

MAPA CONCEPTUAL 3

Sinopsis 4
- Objetivo de una sinopsis. 4
- Ejemplo de una sinopsis. 5
- Pasos para escribir una sinopsis. 5

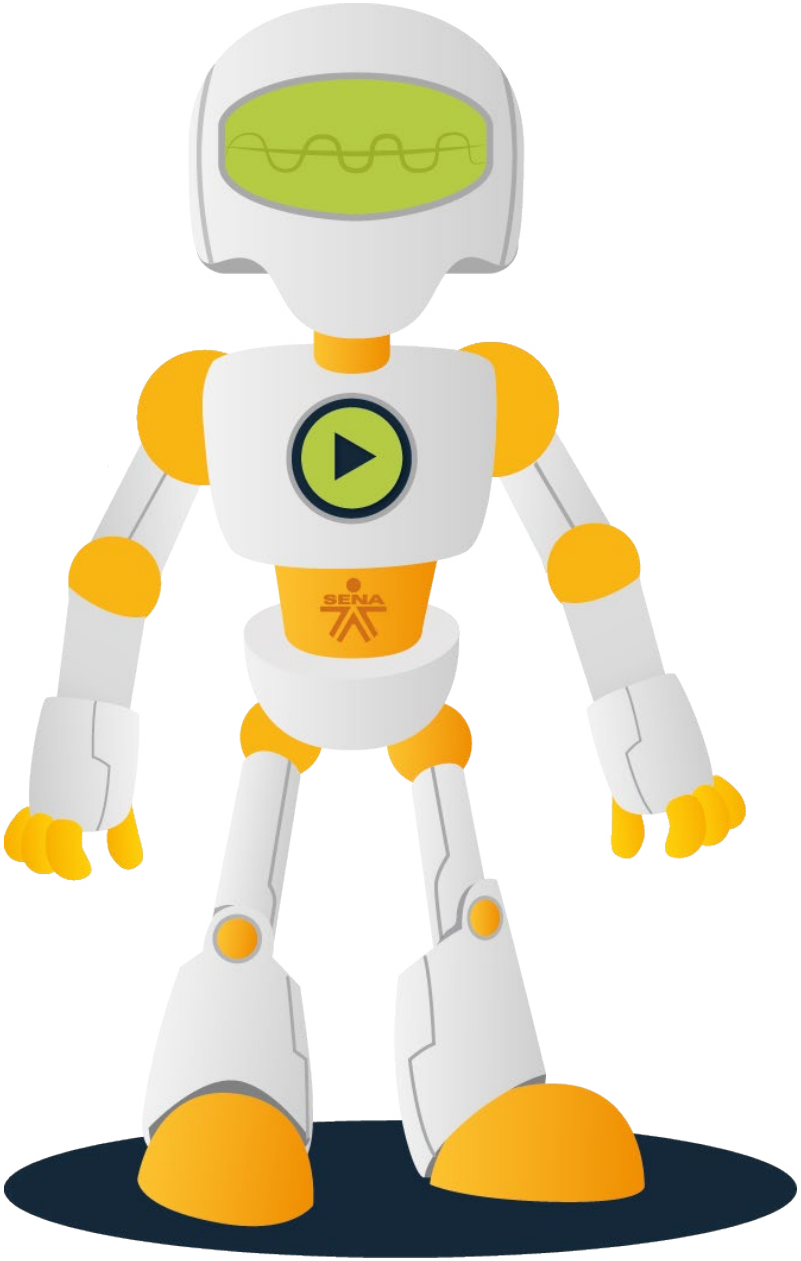
Escaleta 6
- Estructura de una escaleta 6
- Ejemplo de una escaleta. 7

Glosario 9

BIBLIOGRAFÍA 10

CREATIVE COMMONS 11

CRÉDITOS DEL PROGRAMA 12



Sinopsis y Escaleta

INTRODUCCIÓN

Cuando se aborda un tema en particular, se lee un libro o se ve una película, se encuentran textos cortos que contextualizan lo que se va a leer o ver, generalmente desde un punto de vista imparcial, permitiendo determinar con antelación si contienen la información que se busca. Uno de los textos más utilizados como método de presentación es la sinopsis que proporciona una idea generalizada ya sea del libro, la película o la aplicación multimedia. Complementando la línea del lenguaje cinematográfico, se abordará también la escaleta como herramienta fundamental en la narración de historias y punto de partida para escribir un buen guion o planear una multimedia.

Mapa Conceptual

Mapa Conceptual

Sinopsis y escaleta

- es
  - Resumen argumentativo
    - de una
      - Obra escrita
        - objetivo
    - de una
      - Película
        - objetivo
    - de una
      - Narración
        - objetivo
  - Contextualizar al futuro lector para que obtenga una idea general sobre el tema a leer.
  - se caracteriza por
    - Adoptar una versión neutral, se trata de una pieza simple y accesible y no de una crítica de la obra.
  - pasos para
    - Escribir una sinopsis
- es
  - La lista de escenas del guión con breve descripción de las mismas.
    - se puede realizar
      - Antes del guion
    - presentación
      - Estructura mínima de la escaleta
        - se divide en
          - Escena
            - Escena
            - Espacio
            - Momento
            - Contenido
              - de acuerdo con el autor
                - Se profundiza dividiendo la escena en cada momento de la acción.
    - se puede realizar
      - Después del guion

Sinopsis

La sinopsis es un resumen de la propuesta de la aplicación en la que se especifican de manera breve, pero puntual, el argumento o la idea central de una obra. Es principalmente utilizada en libros y películas, ya que proporciona al lector o espectador, información acerca de los que va encontrar y en qué consiste la pieza literaria o audiovisual.

Es importante que se tome en cuenta que tal resumen no sea extenso, esto es, aproximadamente no más de quince líneas, al constituir la primera presentación y el primer contacto que tiene el público con el producto; es también una herramienta publicitaria que según el efecto que tenga en el público destino, puede determinar el éxito o fracaso del producto. Una sinopsis atractiva puede conllevar a que un mayor número de personas asista a la proyección de una película o visite una página web, mientras una mala sinopsis puede afectar de manera determinante la acogida de un libro, sin importar lo bueno que sea.

Figura 1: Sinopsis



Fuente: Benonicitytimes (2017)

En la sinopsis pueden presentarse diferentes elementos además de un resumen del argumento. Puede señalarse alguna característica de los personajes (en el caso de que los haya), o las razones por las cuales el autor realizó tal obra. La sinopsis puede además, aplicarse a trabajos no ficcionales así como a películas y otras creaciones multimedia.

Objetivo de una sinopsis

La sinopsis es de vital importancia como elemento previo a la lectura de una obra escrita o a la visualización de una película o elemento multimedia. Su propósito fundamental es presentar con brevedad las principales características de la obra en cuestión a fin de poner al público al tanto de lo que se desarrollará en ella. Por lo general proporciona una visión neutral sobre la obra ya que pretende presentarla tal cual, a fin de informar y contextualizar al público, en algunas ocasiones puede presentar elementos objetivos de acuerdo con la perspectiva del realizador, pero no es recomendable debido a que no se trata de una crítica sino una pieza informativa simple y accesible.

En el caso de ser una sinopsis acerca de una obra en la que se narre una historia como un libro o una película no suele incluirse la manera en que se solucionara el conflicto, ya que esto perjudicaría la narración del argumento, suele centrarse en la idea central o esencia de la historia, buscando seducir al espectador e invitándolo a dejarse envolver por la pieza audiovisual.

Esta labor fundamentalmente sintetizadora permite que el realizador analice objetivamente su idea de producto, por ello constituye un punto de partida en la producción de cualquier tipo de proyecto, proporcionando al realizador una base objetiva, concreta y sólida sobre la que se puede edificar una pieza, en nuestro caso, multimedia.

Ejemplo de una Sinopsis

A continuación se presentan la sinopsis de "El Caso Watson", película colombiana estrenada en el año 2017.

Sinopsis: Cuando el agente de la DEA James Terry Watson es asesinado, el coronel de la Policía Juan Carlos Delgado (Luis Fernando Hoyos), es llamado para encargarse de una misión no autorizada. Aunque el caso le corresponde a la "UIC", ante la inminente crisis diplomática, la Policía emprende una misión confidencial. El Coronel llama a sus mejores agentes que se encuentran infiltrados en otros casos.

El tiempo corre en su contra. Tienen 48 horas para resolver un caso que ya se encuentra en todos los medios de comunicación y han alertado a la banda criminal de su búsqueda. Además, la "UIC" hace hasta lo imposible para parar la investigación del Coronel y su equipo. Su directora, Ángela Rojas (Verónica Orozco), se da cuenta de que no hay forma de que ellos lo resuelvan sin la ayuda del Coronel.

Gracias a su audacia, el equipo logra capturar a los 7 integrantes de la banda especializada en paseos millonarios y entregarlos para su extradición en un tiempo record.

Pasos para escribir una sinopsis

1. **Ser breve.** Comience por identificar los puntos principales de la historia o los que lleven el peso de la acción. A partir de ellos conformará su texto.
2. **La trama principal.** Es el concepto clave, no los detalles. Las *tramas secundarias* son para cuando el lector o espectador disfrute de la obra en su totalidad.
3. **El conflicto principal.** Se refiere a la cuestión a ser resuelta en la obra, así que se debe hacer notar para atrapar al lector desde el inicio.
4. **Una frase que impacte.** En ocasiones algunas personas saben escribir una sinopsis de muy buena manera, pero no logran enganchar a las personas. La sugerencia es que al inicio incluya una frase que impacte para crear un marco atractivo para el lector.
5. **Evitar caer en las generalidades.** No se pierda en ellas y muestre las situaciones más difíciles, pero sin adelantar el relato como tal.
6. **Los sentimientos.** Una obra busca despertar emociones, así que aprovéchese de ello para que el lector o espectador se enamore, sufra, indigne, etc.
7. **Un lenguaje que sea directo.** En realidad los recursos literarios pasan a un segundo plano y lo clave es que la historia guste. Piense en ello.
8. **El objetivo de una sinopsis.** Al escribir una sinopsis

debe concentrarse en que el lector quiera leer más o el espectador vea la obra completa. Una recomendación es que plantee problemas o enigmas por resolver.

9. **Reescribir**. La primera versión no suele ser la definitiva, así que léala y vuélvala a escribir las veces que sean necesarias para que pula el texto al máximo.

Escaleta

La escaleta es una especie de resumen que marca la pauta de lo que va a ser un guion, esencialmente una lista de escenas en la que se realiza una breve descripción de lo que ocurre en cada una de ellas. Es ampliamente utilizada como una guía a gran escala de los rasgos generales de la trama y de la estructura dramática, de manera que a partir de lo propuesto en este documento se pueda escribir el guion literario en el que se ultimarán la mayoría de los detalles.

Es principalmente utilizada para la construcción de historias ya que permite organizarlas y analizarlas desde un punto de vista totalizador, pero también puede aplicarse al diseño de multimedia, proporcionando una primera versión organizada del funcionamiento de la aplicación, sobre todo, cuando tiene fines narrativos o hace uso de un buen número de recursos audiovisuales.

La escaleta es una herramienta muy variable y depende en gran medida de las necesidades del realizador, quien adapta el formato tradicional de acuerdo con el tipo de escaleta que considera de mayor utilidad.

Estructura de una escaleta

La forma de presentación de la escaleta no está reglamentada, sin embargo, debe contar con algunos puntos indispensables para su desarrollo como:



Encabezado

Este contiene información acerca de...

1. **Número de escena.** Corresponde al número consecutivo de la escena que está programadada, para identificarla de manera específica.
2. **Int. o Ext.:** Hace referencia al tipo de espacio en el que se desarrolla la acción. Interior (Int) para espacios cerrados y exterior (Ext) para espacios abiertos.
3. **Espacio** en el que se desenvuelve la acción, por ejemplo: habitación, centro comercial, etc.
4. **Tiempo:** Momento del día, generalmente se limita a determinar si se desarrolla en el día o en la noche.

Descripción de la acción

Esta breve descripción de la escena no debe ser superior a una línea y debe proporcionar la idea central de la misma.

Ejemplo de una escaleta

Ejemplo 1

Las 7:00 am en algún lugar.
Tema: La destrucción del ser humano.
Conflicto: La ausencia de la familia después de la guerra nuclear.

1. INTERIOR / CASA / DIA / ANIMACION
Un despertador electrónico marca las 7:00 a.m.
La voz del despertador que se escucha por toda la casa dice: "hoy es primero de noviembre del 2026, siete de la mañana hora de levantarse, siete de la mañana hora de levantarse."

La regadera empieza a rociar agua, no se ve nadie.
Se escucha el caer del agua.
El despertador dice: "siete y media, hora de desayunar, siete y media hora de desayunar". En segundo plano continúa escuchándose el golpeteo del agua con el piso.

La cocina comienza a preparar el desayuno por sí sola pues está automatizada. Sale la mesa. Los panes salen del tostador. Los huevos se fríen y se ve una cucaracha que camina por la estufa.

En primer plano el despertador dice: "hoy es el cumpleaños del abuelo y viene a cenar, hay que pagar el agua y la luz."

En segundo plano los ruidos comunes de una cocina. El freír de los huevos. El saltar de los panes en el tostador. El motor de la mesa.

EXTERIOR / CASA / DIA

En el jardín se prende el sistema de riego, se ve la casa en plano general, en ella se encuentran plasmadas los negativos de una mujer que se encontraba cortando las plantas y de tres niños que jugaban (fueron muertos por una bomba nuclear.

En primer plano se escucha como sale el agua de las mangueras y como cae en las plantas.

En segundo plano y con un eco aterrador se escucha el eco de los gritos de los niños que jugaban el día anterior en el jardín.

Ejemplo 2

2. INTERIOR / CASA / DIA / ANIMACION

Un reloj de pared marca las 2:30 p.m.

En primer plano se escucha la voz del despertador que llama a comer.
En segundo plano se escucha el caminar del reloj.

La mesa se encuentra servida, de las cacerolas sale vapor por lo calientes que están.
Se escucha el fuerte silbido del aire que golpea con la casa vacía.

El despertador eléctrico marca las 6:30 p.m.
Se escucha el estruendo de un rayo, la voz del despertador dice que es tiempo del baño de los niños, la lluvia se desata y golpea el techo y hace eco con la casa deshabitada.

La tina está casi hasta el tope de agua y continúa llenándose.
En primer plano se escucha la voz del despertador que llama a cenar.
En segundo plano se escucha como cae el agua en la tina y se confunde con la lluvia.

3. INTERIOR - EXTERIOR / CASA / NOCHE / ANIMACION

La cena está lista. La mesa se encuentra puesta. El vino está en su punto. Las copas llenas. El estofado humeante. Se

ve como cae un rayo por la ventana.
La lluvia continúa, el aire golpea, un rayo hace un estruendo impresionante.

Dentro de la cocina se prende fuego, todos los aparatos comienzan a funcionar alocadamente, se activan los extintores que se encuentra colocados en el techo y cae mucha agua.
En un collage de sonido el despertador grita fuego, el agua cae, la lluvia rebota en el techo, se prende la televisión y se escucha el ruido, el viento sopla muy fuerte.

En un plano general se ve la casa destrozada, sale mucho humo, es un día soleado y está todo en calma. Únicamente queda de pie la pared en donde se encuentran los negativos impresos. En un plano particular se ve cómo sale la cucaracha de entre los escombros.

A la par de que va saliendo la cucaracha se escucha la voz del despertador que dice la hora, la fecha y llama a levantarse (7:00 a.m. del 2 de Nov, del 2026).
Cuando realice clic encima del robot diga el siguiente texto, se debe identificar de alguna manera que el robot tiene algo para hablar

Como se observa, la escaleta, al igual que la sinopsis, se escribe de manera funcional: en tercera persona, con los verbos en presente, sin incluir descripciones ni diálogos y prescindiendo de cualquier tipo de adorno literario. Sigue siendo un resumen del argumento, pero detalla ya en cierta medida los escenarios, así como las acciones y la caracterización de los personajes.



Glosario

Contextualización: Se refiere al entorno físico (político, histórico, cultural, etc.) en el cual se estudia un suceso.

Escaleta: Una escaleta es una sucesión de acciones ordenadas que definen lo que sucede en una historia.

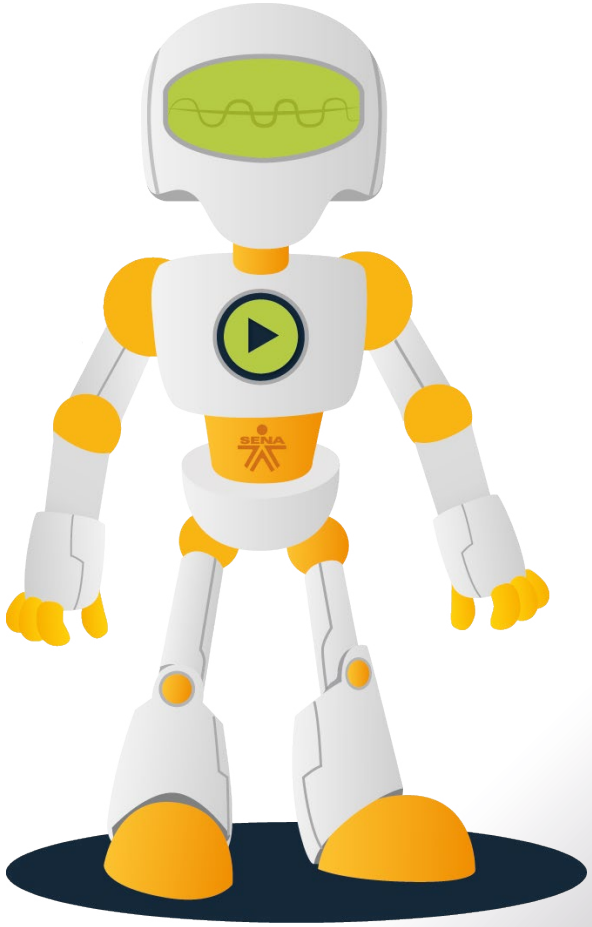
Escena: Conjunto de planos unidos por un criterio de unidad de espacio – tiempo.

Guion: Esquema escrito de un tema que se quiere exponer o desarrollar.

Lenguaje Cinematográfico: Se refiere a un sistema de comunicación estructurado, donde toda la terminología está orientada al entorno audiovisual.

Locación: El término locación (del inglés location; en el español peninsular se prefiere, en este contexto, localización), cuando está relacionado con la producción audiovisual, se refiere a un sitio empleado en la filmación de cine, televisión y publicidad, pero que no fue creado con ese objetivo. Son utilizados para disminuir enormemente los costos del proceso de rodaje de un producto filmado, al sacar provecho de estructuras, edificios, pueblos, ciudades, escenarios naturales, o cualquier medio ya existente que sea apropiado para desarrollar en él parte o toda la trama, evitando de este modo el tener que erigirlos desde cero. Se refiere a locaciones reales, no a las locaciones ficticias, en las cuales los autores del libro cinematográfico deciden situar la trama o parte de ella. Un efecto colateral es el llamado turismo cinematográfico en donde el público viaja a conocer donde se filmaron sus películas o programas de televisión preferidos.

Sinopsis: Una sinopsis es un escrito con un resumen general de una obra o tema en particular. El término sinopsis procede del latín synopsis, cuyos orígenes se remontan al griego.



Bibliografía

Bibliografía

Zavala, Lauro. (2013). *Tradiciones metodológicas en el análisis cinematográfico. Introducción al Lenguaje del Cine*.

Ejemplode.com. (2008) *Ejemplo de Escaleta*. Recuperado de: http://www.ejemplode.com/11-escritos/125-ejemplo_de_escaleta.html

Proimágenes Colombia. (2017). *El caso de Watson*. Recuperado de: http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/peliculas_colombianas/pelicula_plantilla.php?id_pelicula=2207

Colconectada (2016). *Cómo escribir una sipnosis.* Recuperado de: https://www.colconectada.com/como-escribir-una-sinopsis/

Imágenes:

Benonicitytimes. (2017). Figura 1. Sinopsis. Recuperado de: http://benonicitytimes.co.za/288994/thank-you-to-rescuer-of-hit-and-run-dog/

Creative Commons



ATRIBUCIÓN, NO COMERCIAL, COMPARTIR IGUAL

Este material puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

SENA

Créditos

Créditos

LÍNEA DE PRODUCCIÓN

PROGRAMA	Producción de Multimedia
NOMBRE DEL OBJETO	Sinopsis y escaleta
DISEÑADORES GRÁFICOS	Caren Xiomara Carvajal Pérez
	Julián Alberto Camargo Fonseca
	Luis Carlos Reyes Parada
PROGRAMADORES	Claudia Marcela Lizarazo Lizarazo
	Nilda Inés Camargo Suescún
	Nancy Astrid Barón López
	Milady Tatiana Villamil Castellanos
	John Freddy Vargas Barrera
GUIONISTAS-PRODUCTOR DE MEDIOS AUDIOVISUALES	Dolly Esperanza Parra Lozano
	Jheison Edimer Muñoz Ramírez
ASESORAS PEDAGÓGICAS	Janet Lucía Villalba Triana
	Shirley Andrea Ovalle Barreto
LÍDER DE LA LÍNEA DE PRODUCCIÓN	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez

EXPERTOS TEMÁTICOS

EXPERTOS TEMÁTICOS	Versión 1: Tatiana Acosta Patiño
	Versión 2 (2017): Erika Danely Pérez Barrera