



Universidad
Monteávila

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

ARDE TROYA: REDACCIÓN DE UN GUION DE CORTOMETRAJE ADAPTADO DE
LA ILÍADA

Autora:
Valeria Adrianza
Profesor asesor:
Sergio Monsalve

Caracas, 13 de junio de 2025

Derecho de autor

Quien suscribe, en condición de autora del trabajo titulado Arde Troya, declara que cedo a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable a la Universidad Monteávila, los derechos de autor de contenido patrimonial que me corresponden sobre el presente trabajo. Conforme a lo anterior, esta cesión patrimonial sólo comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla o reproducirla en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar mis intereses y derechos que me corresponden como autor de la obra antes señalada. La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a mi persona, salvo los créditos que se deban hacer al tutor o cualquier tercero que haya colaborado o fuere hecho posible la realización de la presente obra.

Autora: Valeria Adrianza

C.I. 30.843.413

En la ciudad de Caracas a los días del mes de de 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and a long, sweeping horizontal stroke at the bottom.

DEDICATORIA

Le dedico este trabajo a mi familia, por hacerme una escritora, y le dedico este trabajo a aquellos que aún creen en el arte y la vulnerabilidad.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi mamá, por poner ese libro de Spiderwick en mis manos y fomentar un amor por la lectura que no se acabaría nunca. Gracias a mi papá por leer cada uno de mis escritos: los cuentos que escribía aburrida en segundo grado, los muchos poemas y los textos cortos, todas las crónicas y los guiones. Gracias por nunca olvidarte decirme que tengo talento cuando los lees.

Gracias a mi hermana, por siempre impulsarme a mejorar y a crecer.

Gracias a la profesora Mirian Mata, quien enseñaba Castellano en el Colegio Teresiano y quien nos mandó a leer la Ilíada en cuarto año. Este trabajo no sería el mismo sin usted.

Gracias a mi tía, la docente María Auxiliadora Rodríguez, por siempre creer que soy especial y fomentar la creatividad en mi vida desde que tengo memoria.

Gracias a Roberto García por nunca dejarme dudar y por apoyarme siempre.

ÍNDICE

1. Resumen	5
1.1) Palabras clave	5
2. Presentación del proyecto	6
2.1) Introducción	6
2.2) Tema y temáticas	7
2.3) Nociones teóricas	9
2.4) Justificación	11
2.5) Motivación	16
2.6) Objetivos generales	18
2.7) Objetivos específicos	18
3. Manual de producción	19
3.1) Sinopsis	19
3.2) Planteamiento narrativo	19
3.3) Planteamiento estético	22
3.4) Influencias literarias	25
3.5) Influencias audiovisuales	26
3.6) Personajes principales	28
3.7) Personajes secundarios	30
3.8) Escaleta	31
3.9) Guion literario	32
4. Conclusiones	32
5. Recomendaciones	34
6. Referencias	35
7. Anexos	38

1. RESUMEN

En este Proyecto Final de Carrera se redactó un guion adaptado de la Ilíada para cortometraje, que tiene por protagonista a una Helena de Esparta que debe escoger entre quedarse en su hogar o huir a Troya con Paris. El proyecto, un guion literario abundante en diálogo, es del género del drama, pues prioriza el conflicto interno de Helena y su relación con su concepto del amor.

En la historia, Afrodita, la diosa del amor, visita a Helena en un sueño y le hace una peligrosa propuesta: huir de Esparta para conseguir el amor verdadero. Helena, una mujer que se encuentra en un matrimonio arreglado, debe escoger entre su deber a su pueblo y la idea de un amor romántico e ideal. Sin embargo, hay un detalle que complica su decisión: si Helena escoge huir a Troya, se desatará un conflicto fatal.

Arde Troya nace de la necesidad de contar historias, de representar la emocionalidad en la ficción y de evocar la reflexión en sus espectadores. A través de recursos narrativos como el paradigma de Syd Field, el desarrollo de personaje y el manejo de la tensión, se creó una historia que profundiza al personaje de Helena y complementa la Ilíada de una forma moderna y cautivadora.

Con este trabajo, se busca redimir a este controversial personaje y comentar acerca de las tribulaciones que son tan intrínsecas a la experiencia humana, a través de la exploración de sentimientos complejos y personajes imperfectos que reflejen a los seres humanos como son en la vida real.

Palabras clave: Helena de Troya, la Ilíada, guion adaptado, cortometraje.

2) PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

2.1) Introducción

En el Proyecto Final de Carrera “Arde Troya” se redactó un guion literario para cortometraje adaptado de la Ilíada de Homero. Este guion sigue a Helena de Esparta, la esposa del Rey Menelao, quien se ha dado cuenta que su matrimonio no es lo que esperaba. Cuando Afrodita, la diosa del amor, le ofrece huir a Troya de la mano de un príncipe, Helena se ve en una encrucijada en la cual debe escoger entre un amor idealizado o el deber que ha de cumplir por el bien de Grecia.

Syd Field, en su libro *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, define el *screenplay* como “una historia contada con imágenes, en diálogo y descripción, que ocurre en el contexto de la estructura dramática”. Según Field, los guiones “tratan con imágenes”, a diferencia de las novelas, que tratan con sentimientos (Field, 2007). Cabe destacar que el tipo de guion al que Field se refiere y al que se hará referencia en este informe es el *screenplay*, un guion cinematográfico.

Natalie Vrobel describe al guion como un *plano* que indica cómo producir una película, resaltando la importancia del guion en el proceso del *filmmaking* de la siguiente manera:

Un guion le dice al productor cuánto dinero debe invertirse en el proyecto. Le dice al director cuál será la historia que están contando y le da una idea al diseñador del set de lo que construirá para la fotografía. Sin los guiones, las películas serían un desastre desorganizado y simplemente nunca podrían hacerse. Está bien que realmente no pensemos en los guiones cuando pensamos en nuestras películas favoritas, pero debemos reconocer que sin ellos, no tendríamos algo que amar. (Vrobel, 2022).

De esta forma, se puede entender al guion como una historia contada a través de imágenes, y un elemento vital para la producción de un proyecto cinematográfico, que delinea todas las pautas y detalles de la historia para aquellos que la deban ejecutar.

Teniendo esta base en cuenta, se puede hacer la distinción entre un guion original y un guion adaptado. Un guion original, como indica su nombre, es un guion que se basa en una idea original del guionista. Mientras que un guion adaptado, según los estándares de la Academia, es “aquel que es adaptado de material preexistente” (Maio, 2025). Si la historia es adaptada de un material publicado o producido, se considera un guion adaptado (Maio, 2025).

El guion es un trabajo corto, que, al estar mayoritariamente basado en el diálogo, debe durar aproximadamente entre 10 y 20 minutos. Debido a esta duración, este proyecto se considera un cortometraje, ya que, según la Academia, una película se categoriza como cortometraje cuando dura 40 minutos o menos (Wilkins, 2025).

En este corto plazo de tiempo, se va a explorar al personaje de Helena de Troya y su relación con conceptos como el amor y la voluntad.

2.2) Tema y temáticas

Tanto los personajes como la premisa están basados en la *Ilíada*, un poema trágico de Homero que detalla el último año de la Guerra de Troya en 24 cantos y más de 15.000 líneas (Cartwright, 2017). En la *Ilíada*, el ejército aqueo se encuentra afuera de las murallas de Troya en una misión bélica de recuperar a Helena, la esposa de Menelao, que había sido llevada a Troya muchos años antes por el príncipe Paris. Cuando el libro comienza, la guerra ya tiene 10 años, por lo que no se presencia el momento en el que Helena sigue a Paris a Troya en ninguno de los cantos.

Sin embargo, para complementar este vacío de información que deja la *Ilíada*, en la redacción del guion se hace uso de otros trabajos del ciclo troyano, un conjunto de poemas que detallan los sucesos de la Guerra de Troya (Bueno, 2012).

De esta forma, Arde Troya logra explicar los sucesos de la huída de Helena a Troya de forma que armonice con la mitología correspondiente a la guerra.

Arde Troya toma lugar antes de los sucesos de la Ilíada, por lo que puede considerarse una especie de precuela. A lo largo de la historia, se hace uso de los personajes homéricos y de las temáticas presentadas en el poema para crear una historia concisa, coherente y emocional que no traicione los ideales de la obra original.

El guion trata dos temáticas principales y ambas surgen del material original. Cuando la diosa Afrodita se presenta para hacerle la oferta a Helena del amor “verdadero”, se revela la primera temática y la incitadora del conflicto: la decisión entre el amor pragmático, representado por su matrimonio con Menelao (sobre el cual no tuvo ni voz ni voto), y el amor eros que promete la diosa, representado por Paris de Troya, que presenta la posibilidad de escapar de Esparta y vivir un amor idealizado. Sin embargo, hay una tercera dimensión que complica la decisión: el huir de Esparta puede, colateralmente, desatar una guerra.

Estos dos tipos de amor contrastan, y representan ideales muy diferentes. El amor pragma es un amor “práctico, basado en la razón, el deber y los intereses a largo plazo” (Burton, 2024), mientras que el amor eros es un amor romántico y apasionado, que en la mitología griega se representa a través de la locura ocasionada flecha de Cupido. Se considera que contrasta con la razón (Burton, 2024).

El guion representa este tema al proponer la pregunta de qué pasaría si a una mujer en un matrimonio arreglado le dan la opción de tener un amor romántico, aunque signifique sacrificar el bien común. Durante el desarrollo de la trama, Helena debe sopesar sus opciones y tomar una decisión, sobre la cual recae la delgada línea entre la guerra y la paz en el Mediterráneo.

La segunda temática principal es una representación de cómo se muestra la voluntad propia en la Ilíada, y cómo esta se puede ver influenciada por la presencia de una dinámica de poder desbalanceada, como lo es en el caso de los hombres y

los dioses. La importancia de este punto se desarrollará con posterioridad en este informe.

2.3) Nociones teóricas

La base teórica narrativa que sustenta Arde Troya es el paradigma de 3 actos de Syd Field. El paradigma desarrolla las historias en una estructura dividida por 3 actos: el primer acto, la introducción, seguido por el segundo acto, donde ocurre la confrontación, y el tercer acto, donde la historia llega a su clímax y se da la resolución del conflicto (Soto, S/F).

El primer acto está conformado por el primer cuarto del filme, y se expone el protagonista, la premisa y el *incidente incitador*, que pondrá la trama en marcha, además del primer punto de giro, donde la vida del protagonista cambia radicalmente (Soto, S/F). En Arde Troya, el incidente incitador es cuando Helena conoce a la diosa, y el primer punto de giro es cuando esta le ofrece un amor verdadero.

El acto dos está conformado por los siguientes dos cuartos del filme, y se caracteriza porque el personaje principal comienza a encontrar obstáculos que lo separan de sus objetivos. Aquí ocurre la primera culminación, donde el conflicto parece estar cerca de terminarse, y el punto medio, donde el protagonista encuentra complicaciones que cambian la dirección de la historia. Además, incluye el segundo punto de giro, un giro dramático que culmina el segundo acto y comienza el tercero (Soto, S/F). En el segundo acto de Arde Troya, la conversación con la diosa comienza a tomar un giro hostil, justo cuando parece que Helena ya tomó una decisión. Aquí sucede el segundo punto de giro, cuando Helena descubre la verdad detrás de la oferta de la diosa, y cambia por completo la naturaleza de su negociación.

El tercer acto sucede durante el último cuarto del filme, donde sucede la resolución del conflicto. Contiene el clímax, el momento de mayor tensión en el filme, y el desenlace, que es la calma al final de la película después de que se resuelva el conflicto (Soto, S/F). En el tercer acto de Arde Troya, se llega al pico

emocional del personaje y Helena llega a una conclusión que cierra por completo el conflicto original.

Para dibujar la trama, se tomó en cuenta como base teórica el modelo de minitrama de Robert McKee, que desafía la estructura del viaje del héroe y en el que destacan los conflictos internos y los finales ambiguos que dejan ciertas preguntas por responder (Sellés, 2017). Ya que el conflicto principal se basa en una decisión que ha de tomar la protagonista, la naturaleza del conflicto es interno y permite un final que no se confine a lo “blanco y negro”.

Otros elementos que sustentan la escritura de *Arde Troya* son los literarios, ya que el guion hace uso de los eventos narrados en el ciclo troyano para complementar el desarrollo del personaje de Helena. Los mitos relevantes al desarrollo de este guion, además de lo que la *Ilíada* da a conocer de Helena, son los siguientes:

- El Juramento de Tindáreo: En el mito, Tindáreo, el padre de Helena de Esparta, “subasta” a su hija al mejor postor. Los otros pretendientes juran lealtad y respeto a Menelao, el pretendiente escogido, y prometen defenderlo ante cualquier mal o amenaza hacia su matrimonio.
- El Juicio de Paris: En este mito, las diosas Atenea, Hera y Afrodita se disputan quién es la más bella después de que la Discordia lanzara la manzana en el matrimonio de Peleo y Tetis. Las diosas recurrieron a Paris de Troya para que tomara la decisión, cada quien ofreciéndole algo en retorno. Paris escogió a Afrodita, quien le había prometido el favor de la mujer más hermosa del mundo: Helena de Esparta, esposa de Menelao.

Aunque los mitos no son explícitamente mencionados en el guion, sí se alude a sus acontecimientos a lo largo de este, ya que Helena está consciente de que escoger huir de Esparta desencadenaría una guerra gracias al juramento que sus pretendientes hicieron ante su padre. Los mitos proporcionan un trasfondo a ambos personajes, ya que la amenaza de una guerra añade una dimensión extra a la decisión que debe tomar Helena, y además justifica las motivaciones de Afrodita

como personaje, quien se presenta ante Helena porque debe cumplir con su promesa al Príncipe Paris.

2.4) Justificación

Arde Troya nace para responder a tres necesidades: 1) explicar el vacío que deja la *Ilíada* acerca de cómo Helena termina en Troya, y encontrar un punto medio en el debate de si se fue a Troya voluntariamente o si la raptaron, 2) desafiar el tropo de las “Mujeres en Refrigeradores” al reimaginar a una de sus primeras iteraciones como un personaje tridimensional, y 3) revitalizar los clásicos literarios en otros formatos mediáticos para atraer a un público más joven y fomentar su interés por las historias clásicas.

Se procederá a explicar cada uno de estos aspectos de forma detallada, empezando por el primero:

1) Explicar el vacío que deja la *Ilíada* acerca de cómo Helena termina en Troya.

La versión de la *Ilíada* que está disponible hoy en día, un poema escrito, de 15674 hexámetros (Alarcón Benito, 2019) y 24 cantos, solo comprende 51 días del último año de la guerra de Troya, y comienza con una disputa entre Aquiles y Agamenón. Sin embargo, el libro no describe explícitamente los sucesos que acaban con Helena de Esparta en Troya, y con la guerra declarada en favor de Menelao.

Al ser una historia contada por vía oral por muchos años, la repetición de ésta a través de múltiples fuentes conduce a diferentes versiones de los acontecimientos, como lo es en el caso de gran parte de los mitos en la mitología griega. Esto también sucede con el *ciclo troyano*, y sucede con Helena de Esparta, ya que las interpretaciones de cómo Helena termina en Troya varían considerablemente: la *Ilíada* alude a que Helena se fue por voluntad propia con Paris a Troya, pero muchos lectores y expertos consideran que fue raptada de su hogar por Paris.

Mientras que la *Ilíada* no especifica el viaje de Helena, *Arde Troya* funciona como un complemento que encuentra un punto medio en el debate y responde a la pregunta de si Helena se fue de Esparta por volición propia o no, usando otros componentes del *ciclo troyano* y haciendo uso de los matices que deja el libro.

2) Desafiar el tropo de “mujeres en refrigeradores”.

En 1999, Gail Simone le da nombre a un tropo prevalente en los cómics, donde los personajes femeninos son sujetos a horribles destinos con el objetivo de movilizar la trama a través de las acciones de los personajes masculinos. Simone lo denominó “Women in Refrigerators”, en referencia a la historieta #54 de *Linterna Verde*, donde el protagonista encuentra los restos de su novia en su refrigerador (Nelson, 2015).

Aunque los personajes de cualquier género pueden reducirse a catalizadores, esto sucede desproporcionadamente con personajes femeninos en tal medida que Simone creó un sitio web con los nombres de 100 personajes femeninos en cómics cuyo sufrimiento solo sirve de motivación para sus contrapartes masculinas, con la intención de ilustrar la frecuencia de este tropo. Simone argumenta que el público femenino puede responder negativamente a las tragedias que plagan a los personajes que las representan en un medio que, en su mayoría, representa hombres, diciendo que “si demueles a la mayoría de los personajes que le gustan a las niñas, entonces las niñas no van a leer comics” (Simone, 1999).

Este tropo no se limita únicamente a los cómics, sino que está presente en toda la ficción. A menudo, las tragedias de los personajes femeninos son usadas como simples móviles de la trama y para inspirar acción en los personajes masculinos en forma de venganza. Este tropo toma forma en la cultura popular moderna en forma de “la esposa muerta”. Por ejemplo, en *John Wick*, la esposa del protagonista, Helen, muere antes de los sucesos de la película. No es un personaje desarrollado o establecido, más de lo que es un mero dispositivo de trama sin intenciones o ambiciones propias. Su único propósito en la trama es sufrir para que el personaje principal actúe.

Aunque los sucesos que rodean a Helena de Troya se pueden interpretar de diferentes formas, el personaje aún puede considerarse una mujer en el refrigerador. Bajo la perspectiva de que Helena es raptada de Esparta y detenida en Troya por 9 años de guerra (aunque Helena estuvo 20 años en Troya según el canto 24 de la *Ilíada*, esta versión choca con la línea de tiempo del ciclo troyano y sobre todo, con la *Odisea*). Este suceso lleva a los Atridas Agamenón y Menelao a declarar la guerra y a los aqueos a zarpar en mil barcos hacia Troya, poniendo los sucesos del libro en marcha. El tercer canto de la *Ilíada*, sugiere que Afrodita llevó a Helena hasta Troya a raíz de un engaño, lo cual obedece el guion de *Arde Troya*. En el tercer canto, Helena dice a Afrodita cuando esta se presenta ante ella en forma de una anciana: “¡Ah, malvada! ¿Por qué pretender engañarme todavía? ¿Acaso vas a conducirme a cualquier otra populosa ciudad de Frigia o de la feliz Meonia donde habite algún hombre que te guste?” (Homero, S/F). Esto da a entender que Helena le reprocha a Afrodita el conducirla a Troya para satisfacer sus propias necesidades.

Ya sea a través de un rapto o una manipulación por parte de una Afrodita ganadora de la manzana de la discordia, la desdicha de Helena de Troya es lo que pone los sucesos de la *Ilíada* en marcha. Helena, que se muestra como arrepentida y con un profundo autodesprecio en la *Ilíada*, aparece solo brevemente en el poema y siempre haciendo alusión a su mala situación.

En *Arde Troya*, Helena no es vista desde una perspectiva reduccionista que limita a su personaje a un simple catalizador de la trama, sin una personalidad definida y desarrollada. El guion le confiere intenciones, necesidades y ambiciones al personaje, que son las que motivan su arco emocional y justifican los sucesos de la historia. La huida o el rapto a Troya, tratado a través de los matices de la manipulación y la voluntad propia, no es algo que le sucede a Helena solamente para llevar a los aqueos a las costas troyanas, sino que es un suceso que marca emocionalmente a Helena (que ahora sirve de protagonista) y desencadena un desarrollo de personaje que desemboca en la Helena de Troya que se representa en la *Ilíada*.

Arde Troya pone a Helena en el centro de la historia para explorar muy de cerca las intrincaciones y características que la vuelven un personaje interesante y humano. Al agregar capas al personaje tradicional, el sufrimiento de Helena de Troya, más que movilizar la trama, explica su desarrollo de personaje y la vuelve un personaje tridimensional. De esta manera, Helena de Troya escapa del refrigerador para convertirse en un personaje interesante y cautivador.

3) Revitalizar los clásicos para atraer a nuevas generaciones y fomentar su interés por el género.

Según los descubrimientos de Generational White Paper, la generación Z tiende a ser impaciente y se caracteriza por haber adquirido un déficit de atención gracias a una alta dependencia en la tecnología (Singh y Dangmei, 2016).

Microsoft Canadá, en un reporte de investigación realizado en 2015, determinó que la duración de la atención de las personas pasó de 12 segundos en el 2000 a 8 segundos en 2013, mientras que la duración de atención de los peces dorados es de 9 segundos. Su investigación también establece que los comportamientos tecnológicos evidentemente son adictivos, particularmente para los jóvenes (Microsoft, 2015).

Debido a estas características, hay una percepción tácita que los nativos digitales sistemáticamente no leen, ya que leer es una actividad que requiere mucha atención, un atributo que ha disminuído en las nuevas generaciones gracias a la tecnología y los formatos de contenido de corta duración.

Para el desarrollo del guion, se realizó una encuesta para estudiar los hábitos y tendencias de lectura de esta generación Z, y si, efectivamente, no suelen leer. También se quiso estudiar su actitud en cuanto a los clásicos literarios, y en cuanto a las adaptaciones de estos a otros formatos, como el audiovisual.

Se escogió una encuesta online como método de medición debido a que permite recopilar información puntual de forma fácil, y en el caso de Google Forms, ya incluye la representación de los resultados a nivel gráfico y con porcentajes,

haciendo el análisis más rápido y sencillo. Además, permite una muestra más grande y variada, ya que la difusión de la encuesta es más fácil y rápida a través de los medios digitales. A través de este método, y haciendo preguntas cortas y puntuales a miembros del segmento pertinente, se puede recopilar información necesaria de este sin hacer mucho esfuerzo tanto al realizar la encuesta como al analizarla.

La encuesta contó con un total de 75 participantes, que estaban mayoritariamente compuestos por personas entre menos de 18 y 27 años de edad, representando 69,3% de los encuestados. Esto significa que 69,3% de los encuestados pertenecen a la generación Z, mientras que un 18,7% representa a los *late* millennials y 12% a millennials mayores y generaciones superiores. Se llevó a cabo digitalmente, a través de un formulario de Google. Los resultados de la encuesta revelaron lo siguiente:

- La mayor concentración de los encuestados lee a veces, sin considerarse aficionados (49,3%). A un grupo de tamaño considerable (36%) le gusta leer y lo considera un hobby, mientras que a 13,3% de los encuestados no le gusta leer y solo lo hace por obligación. La respuesta de la muestra desafía la percepción que la generación Z sistemáticamente no lee, pues la mayor parte de los encuestados lee a veces y el porcentaje de personas que les gusta leer supera a aquel de personas que no les gusta leer.
- La mayoría de los encuestados ha leído clásicos alguna vez (78,7%), y de este grupo, 72,1% de los encuestados disfrutaron la lectura. Alternativamente, un 67,6% del grupo que no los ha leído expresó tener interés en leer clásicos. Esto indica un nivel de interés considerable por los clásicos literarios por parte de los encuestados, independientemente si han leído clásicos antes o no.
- De las personas que no han leído clásicos y no les llama la atención hacerlo, un 41,4% expresó que es debido a que no conectan con las historias contadas en los clásicos, mientras que 37,9% expresó que se

debe a que el lenguaje usado en los clásicos es muy antiguo y denso, dificultando su comprensión.

- La mayoría de los encuestados (68,9%) consideran que las historias clásicas son más entendibles o más interesantes cuando son adaptadas a un formato diferente, como el audiovisual. Estos últimos dos resultados podrían indicar que la habilidad del cine y la televisión de superar estos obstáculos (al usar un lenguaje audiovisual que permite entender los sucesos de forma más literal, sin el riesgo de una interpretación incorrecta o mala comprensión de ciertas palabras o expresiones) lleva a que los jóvenes graviten hacia las adaptaciones audiovisuales para entender mejor las historias clásicas.

Por lo que, tomando en cuenta los resultados de la encuesta, se puede determinar que, aunque la Generación Z no ha abandonado la lectura y tiene cierto interés en los clásicos, aún tienen una necesidad de ver lo que leen en la pantalla, ya que el formato audiovisual enriquece las historias y las hace más fáciles de entender.

Arde Troya responde a esta necesidad al adaptar un suceso tratado en la Ilíada que no se describe explícitamente en el libro. El guion no sólo explica las circunstancias de la huida de Helena de una forma fácil de entender, sino también explota la emocionalidad del contexto original para crear una historia entretenida y cautivadora que no solo se le haga interesante a esta generación, sino que también complementa lo que esta sabe sobre la Ilíada y facilite su comprensión del inicio de la Guerra de Troya. El guion le presenta fielmente esta historia antigua y milenaria a las nuevas generaciones, pero adaptada a su formato de preferencia y a sus gustos cinematográficos con el objetivo de fomentar su interés por ellas; no como un reemplazo de la original, sino como un complemento.

2.5) Motivación

La concepción de Arde Troya como proyecto comenzó en octubre de 2024. Tras el rechazo de una propuesta de hacer un montaje teatral, se escogió un guion

de cortometraje como el formato ideal de storytelling para cumplir con los lineamientos de ficción audiovisual de la Monteávila.

Se escogió hacer un guion adaptado basado en un clásico literario específicamente. Al final, la *Ilíada* fue escogida debido a la afición de la autora por la mitología griega, ya que se tenía una base previa y desarrollada de conocimiento del material original.

La temática y los personajes tratados surgieron de una evaluación de los personajes de la *Ilíada*. Al realizar esta, resaltó el personaje de Helena de Troya debido al contraste de su gran importancia para la historia y el poco desarrollo de personaje que tiene en el poema. Helena de Troya, la causante del conflicto principal, aparece brevemente en el poema y se pierde detrás de la grandeza de Aquiles y Héctor.

De aquí surge la idea principal del guion, pues lo que a simple vista parece un personaje superficial, es en realidad un lienzo en blanco en el que se puede construir un buen trabajo artístico. Entonces, se tomó la decisión de hacer un guion que explique el momento más importante de la vida de Helena de Esparta, y la decisión más importante que se tomaría en la Grecia Antigua: su huida a Troya con Paris. La historia estaría contada directamente desde la perspectiva de Helena, otorgándole más protagonismo, y evitaría caer en clichés y estereotipos que comprometerían la profundidad del personaje.

En un esfuerzo de brindarle más matices a la historia, el guion abandonó dos nociones debatidas en las interpretaciones de la *Ilíada*: que Helena se fue voluntariamente con Paris, engañando a Menelao y dejándose llevar por el eros, y que Helena fue raptada. El guion abandona estas nociones en pro de una tercera opción, que permite un desarrollo más profundo del personaje, y una exploración desarrollada de sus intereses y su personalidad: el guion vería a Helena de Esparta manipulada por la diosa Afrodita para abandonar a su esposo e irse a Troya, a través de una conversación entre las dos.

Entonces, la motivación principal fue profundizar el personaje de Helena de Troya, no solo para desarrollar a un personaje percibido como superficial, sino también para agregarle más matices a su historia.

2.6) Objetivos generales

- Redactar un guion de cortometraje que desarrolle profundamente el personaje de Helena de Troya y enriquezca la trama de la Ilíada.

2.7) Objetivos específicos

- Ofrecer una versión moderna de la tragedia homérica que complemente y haga uso tanto de la Ilíada como de los mitos descritos en el ciclo troyano, sin contradecir los hechos del libro.
- Comentar acerca del dilema del amor por deber y el amor idealizado, y de la ilusión de la voluntad propia ante una dinámica de poder desequilibrada.
- Incentivar la reflexión sobre estos temas en los espectadores.
- Condensar las temáticas de la Ilíada en un formato más atractivo para los jóvenes.
- Resaltar la temática homérica de la inevitabilidad del destino en un nuevo contexto del libro.
- Representar las problemáticas de las mujeres en la Antigua Grecia sin reducir los personajes a un mensaje político.

3. MANUAL DE PRODUCCIÓN

3.1) Sinopsis

- Concepto: En la Grecia Antigua, la diosa Afrodita intenta convencer a Helena de Esparta para que huya a Troya con Paris.
- Logline: En la Grecia Antigua, la diosa Afrodita intenta convencer a Helena de Esparta para que abandone su matrimonio con el Rey Menelao y huya a Troya con Paris, dejando una sangrienta guerra en las manos de la joven reina.
- Sinopsis: En la Grecia Antigua, Helena de Esparta se siente sola tras casarse con Menelao. Al percatarse de ello, Afrodita, la diosa del amor, le hace una tentadora oferta: huír de la mano de un príncipe troyano que la ame vehementemente. Helena debe escoger entre su deber y el amor que cree que merece, cuando la guerra y la paz dependen de su decisión.

3.2) Planteamiento narrativo

El guion está redactado como un guion dramático para cortometraje, por lo que el contenido narrativo del guion se da un plazo de menos de 25 minutos. El guion sigue el paradigma de Syd Field de los tres actos, basado en la propuesta aristotélica. La estructura de Field se divide en: el primer acto (la introducción), el segundo acto (el desarrollo), y el tercer acto (el desenlace), (Soto, S/F).

Esta estructura se escogió debido a que ayuda a ilustrar mejor el proceso de desarrollo de Helena, desde la presentación de su situación inicial, hasta su desembarco eventual en Troya. La estructura de 3 actos refleja naturalmente el progreso de toma de decisiones presentado en el guion: en el inicio, se presentan los personajes y el conflicto, o la decisión a tomar (el irse a Troya o quedarse en

Esparta); en el desarrollo, se presenta más información sobre los personajes y sobre la naturaleza de la oferta de la diosa, y culmina con el descubrimiento de la verdad (las verdaderas intenciones de Afrodita), para que en el tercer acto, ya sabiendo toda la información posible, tanto Helena como la audiencia sepan claramente cuál es la decisión que debe ser tomada y se llegue a una conclusión del conflicto expresado en el guion.

De igual forma, la estructura lineal de 3 actos permite conocer al personaje de una forma más fácil, al ilustrarse su crecimiento de una forma familiar como lo es a través de un inicio, desarrollo y cierre. La estructura provee un mapa puntual que guía al espectador en el descubrimiento de la verdad del personaje, con giros y pinzas puntuales.

El guion se desglosa en pro del desarrollo de Helena como personaje, e ilustra cómo sus intereses y ambiciones inspiran sus acciones en la trama. Al inicio de la historia, se introduce a Helena como un personaje solitario, cenando en soledad y siendo ignorada por su esposo. Esto sirve como una pista audiovisual y contextualización del punto de dolor de Helena, y para establecer el tono del cortometraje. En esta etapa, se introducen los personajes principales: Helena y Afrodita, y también se establece claramente a Helena como protagonista y a Menelao como complemento de la trama. Para culminar esta parte, la diosa consigue la atención y el interés de Helena al hacerle una promesa: darle la experiencia del amor “verdadero” que nunca tuvo el chance de vivir.

En este primer acto, hay una *secuencia onírica* que, si bien no es parte cronológica de los sucesos objetivos del guion porque sucede en la psique de la protagonista, logra igualmente avanzar la trama y promover la intriga. Esta secuencia juega un papel importante debido a que es una representación precisa de la forma en la que los dioses se comunicaban con los héroes en la *Ilíada*, ya que los dioses a menudo mandaban sus mensajes a través de los sueños, el clima, los animales, o al tomar la forma de un humano y mezclarse entre los hombres. Además, sirve como una herramienta de *set-up*, mostrando por primera vez al personaje de Afrodita, como también presentando la propuesta de la diosa como un giro que enganche al espectador durante el resto de la historia.

La historia se desarrolla en medida que Helena habla con la diosa y comienza a obtener información acerca de la oferta que le hizo. El segundo acto permite conocer mejor al personaje de Helena, tanto la manera en la que piensa como sus prioridades y preocupaciones, y de la misma forma, cómo aborda el conflicto que se le presenta al final del primer acto. Durante el desarrollo, también se comienza a exponer el personaje de Afrodita con más profundidad. Este acto culmina con el segundo punto de giro, en el que la verdad sale a la luz y la dinámica entre los personajes cambia.

Durante el tercer acto, se llega al punto más alto del arco emocional del personaje, y se desarrolla el fin de la conversación entre Helena y Afrodita. El proceso de Helena llega a su fin para finalmente alcanzar una conclusión que responde al conflicto introducido en el primer acto. El final, más que ser una conclusión de la historia de Helena, ilustra el comienzo de su historia en la Ilíada.

La estructura lineal de 3 actos no solo facilita la comprensión de los sucesos, sino que impulsa y potencia el mensaje de que cada acción tiene una consecuencia. El poder ver de una forma clara cómo cada palabra que Helena dice y cada una de sus acciones delinean progresivamente cómo se va a desenvolver la historia es un complemento importante de la estructura lineal, que no solo enriquece la trama, sino el mismo personaje de Helena.

El guion hace uso de técnicas narrativas como los paralelismos cinematográficos a través del storytelling, vistos en la dinámica de Helena y Afrodita (al Helena ser un reflejo de la diosa), y en las similitudes temáticas entre la primera y la última escena. A pesar de usar una estructura lineal, donde los sucesos ocurren cronológicamente uno después del otro, el uso del paralelismo agrega una dimensión cíclica que sugiere que el viaje emocional de Helena terminó de la misma forma que empezó, aunque lo hace de una manera simbólica y estilística, sin romper la cronología de los sucesos del texto.

El guion puede considerarse una minitrama, al tener en cuenta los elementos narrativos que lo componen. Una minitrama, según Robert McKee, es un diseño de

trama enfocado en el minimalismo, donde se favorece el conflicto interno, protagonistas pasivos, y finales ambiguos que evoquen el pensamiento crítico en el espectador (Sellés, 2017).

3.3) Planteamiento estético

Arde Troya es un guion de época ambientado en la Grecia Antigua, lo que influye de manera importante en la representación estética de la historia, determinando tanto el diseño de set, como el diseño de vestuario y maquillaje. Otros aspectos, como la iluminación y la composición, están determinados por el ambiente que describe el guion. Entendiendo esto, se puede comenzar a describir los aspectos individuales que conforman la estética del proyecto.

Ambientación

Los ambientes descritos en el guion son:

- El palacio de Menelao: donde se desarrolla la mayoría de la historia. De esta estructura, destacan el comedor donde se desarrolla la primera escena, la recámara donde se desarrolla la segunda escena, y el jardín donde se desarrolla la secuencia onírica y la conversación entre Helena y Afrodita.
- El barco de Paris, que se describe arribando a las costas troyanas. Las murallas de Troya se pueden divisar en la distancia.

El diseño del set:

Debido a que el guion toma lugar en la antigua Esparta, la arquitectura debe reflejar la época a través del estilo, donde predominaban las columnas, la armonía y los materiales como el mármol y la caliza (Cartwright, 2013).

Todos los elementos mobiliarios, como la mesa en la primera escena y la cama en la segunda escena, deben reflejar la época. En el caso de las mesas de la Antigua Grecia, solían ser bajas, pequeñas, de madera y tenían tres patas para

crear una mayor sensación de balance. Los griegos usaban una especie de sofá llamado kline para dormir, que era rectangular y tenía cuatro patas, además de una cabecera que podía servir de apoyo al sentarse. Se hacía uso del oro y el bronce para este tipo de mueble. (Kamperidou, 2013)

Aunque la representación de estos objetos no necesariamente tiene que ser exacta en la producción del cortometraje, se podría tomar inspiración de ellos y adaptarlos a las necesidades que el guion propone.

En las escenas en el exterior, al ser un jardín perteneciente a la nobleza, deben abundar las plantas, las flores y los árboles, complementados por elementos de la arquitectura griega como arcos, columnas, fuentes y las estatuas de mármol descritas en el guion. Debe ser un espacio colorido y agradable a la vista, gracias a las flores y las plantas.

Diseño de vestuario

El vestuario, tanto el material como el color, no solo debe reflejar la época, sino el estatus de cada personaje. Al tratarse de reyes, reinas y dioses, en la vestimenta deben predominar textiles y colores asociados a la clase más alta de la Antigua Grecia.

En la Grecia Antigua predominaba una vestimenta llamada *chiton*, un tipo de túnica que consistía en una pieza de tela rectangular abrochada a la altura de los hombros. La portaban tanto mujeres como hombres, y en el caso de la realeza, estaban hechas de seda (Polyzoidou, 2021).

Los colores brillantes usualmente indicaban un mayor estatus social, debido que los colorantes eran naturales y provenían de mariscos, insectos o plantas (Polyzoidou, 2021) por lo que el mayor uso de recursos resultaba en que este tipo de vestimenta teñida fuera más cara (Mark, 2021).

El color más costoso era el púrpura, debido a que la tinta púrpura era producida con cáscaras de caracol murex y cultivada en Creta (Mark, 2021).

Por esta razón, las vestimentas deben ser túnicas como los *chiton*, de colores brillantes. En el caso de Helena y Menelao, deberían vestir de morado para demostrar su estatus como reyes de Esparta. Afrodita, al ser una diosa sin un estatus económico que demostrar, podría portar una túnica blanca, color con la que es tradicionalmente representada.

Iluminación

La iluminación del corto, con excepción de la secuencia onírica, mayormente depende de la hora que el guion indica.

En la primera escena, la iluminación podría ser tenue, representando de forma visual la soledad que Helena siente, además de ser una indicación visual de que es de noche y Helena está cenando. De la misma forma, la iluminación podría también ser tenue cuando Helena despierta de su sueño, aunque con cierto tono azul, para señalar que apenas estaría amaneciendo.

En el sueño, la exposición y el brillo podría exagerarse con el objetivo de señalar a la audiencia que lo que está sucediendo no es necesariamente real. Mientras que en la tercera escena, cuando Afrodita esté realmente presente, debería resaltar la creciente calidez del ocaso y los colores del jardín.

La escena de la llegada a Troya igualmente está sujeta a la luz dura del sol, ya que se da en el día, señalando un nuevo comienzo para Helena.

Composición

Al ser una pieza centrada en los personajes, herramientas de composición como la regla de tercios, el uso de las líneas y la proporción áurea pueden ayudar a posicionar correctamente a los personajes para ilustrar visualmente su importancia en la trama y para crear una estética armoniosa.

3.4) Influencias literarias

La Ilíada (Homero)

A pesar de que Arde Troya directamente toma prestados los personajes y los conflictos presentados por este poema homérico, el guion le debe a este su principal temática: la ilusión de la voluntad propia ante un destino inevitable.

A lo largo de la Guerra de Troya, los personajes están sujetos a lo que los dioses y las moiras (criaturas mitológicas que representan el destino) tengan previsto para ellos. Los favorecidos por los dioses tienden a eludir la muerte segura, como en el caso de Paris en el tercer canto cuando Afrodita lo salva de perecer a manos de Menelao.

Por otro lado, aquellos con menos suerte no solo son abandonados por los dioses, sino que los mismos olímpicos juegan una parte activa en darles una muerte predeterminada e inevitable, como lo es en el caso de Patroclo, quien es abatido por el dios Apolo en un esfuerzo de acercar al Menecíada a la muerte a la que estaba destinado, dejándolo indefenso ante Héctor. El mismo Héctor Priamida también es víctima de este destino, a pesar de ser un favorito de Zeus, al ser engañado por Atenea y llevado directamente hasta la lanza de un Aquiles sediento de venganza.

Independientemente de cuál fuera la voluntad de los guerreros, estos no pudieron escapar del peso abrumador del destino. Ni siquiera el propio Aquiles, con su infinito poder y fortaleza, pudo eludir el sino que lo llamaba a morir joven.

Arde Troya se inspira de esta temática homérica y la imprime en la conversación entre Afrodita y Helena, ya que la última se vuelve consciente de su impotencia en cuanto a la situación en la que se encuentra.

3.5) Influencias audiovisuales

1. María Antonieta (Sofia Coppola).

A pesar de darse en dos épocas históricas y contextos personales mayoritariamente diferentes, la película de María Antonieta reimagina a una figura femenina controversial a través del punto de vista de la misma. En una historia vista desde la perspectiva de la misma María Antonieta, se presencia como la joven es prometida al príncipe de Francia en un intento de los dos países de formar una alianza estratégica. A través de la película, María Antonieta se muestra como una forastera, sometida al implacable escrutinio de la corte francesa y al abandono emocional de su esposo.

Arde Troya toma prestado de la ejecución de esta película al darle una voz protagonista a una figura femenina que se ha visto desde una perspectiva despiadada, al ser culpada por un desastre fatal sin tenerse en cuenta los matices e intrincaciones que marcan al personaje. De la misma forma que Coppola profundizó la conversación en torno a María Antonieta al apelar al hecho de que solo era una adolescente cuando fue puesta en esa situación en contra de su voluntad, Arde Troya busca matizar la figura de Helena de Troya al traer a colación el hecho de que Helena es perpetuamente víctima de fuerzas mayores en el ciclo troyano, y por lo tanto, no debe ser reducida simplemente a una esposa infiel, como María Antonieta no debe ser reducida a una reina clasista y apática.

2. Orgullo y Prejuicio (2005) (Joe Wright).

Siendo una de las adaptaciones de clásicos literarios más emblemáticas de Hollywood, esta versión de Orgullo y Prejuicio estuvo presente como influencia temática para el desarrollo de este PFC.

A lo largo de esta película, Elizabeth Bennet tiene un conflicto interno: su deber casarse y unirse a la alta sociedad choca con su búsqueda del amor verdadero en una época donde el amor por conveniencia era algo esperado de las

mujeres. Para conseguir su objetivo, Elizabeth debe superar varios obstáculos, como sus propios prejuicios y la presión que le imponen su madre y Collins de conformarse con un matrimonio por conveniencia, lo cual se considera su deber.

Arde Troya usa y traduce esta temática al contexto homérico en el que se desarrolla, al presentarle a Helena de Esparta, una mujer que se casó con un pretendiente adinerado por el deber que le impuso su padre y que se esperaba de ella, la opción de escaparse con un príncipe que le promete el amor verdadero.

3. Game of Thrones (David Benioff y D.B Weiss).

La influencia de esta serie en este proyecto es tanto visual como temática. Como influencia visual, se tomó en cuenta parte del episodio 7 de la temporada 3, cuando Sansa discute con Margaery mientras las mujeres caminan a través de un abundante jardín. Esto sirve como referencia de la ambientación y el set de Arde Troya, donde Helena y Afrodita conversan mientras caminan por el jardín del palacio de Menelao. Además, sirve como una guía práctica de cómo abordar este tipo de escenas donde se da una conversación en movimiento a nivel de cortes, planos, y ángulos.

A nivel temático, se toma como inspiración la interesante dinámica de Cersei Lannister y Sansa Stark. En la serie, cuando Sansa queda a merced de la reina regente Cersei después de la muerte de su padre, se comienza a formar una complicada relación entre la reina y la joven Stark, basada en crueles paralelismos entre las dos: ambas fueron víctimas de un sistema injusto, donde su único deber era casarse con hombres menos que ideales. Sansa le recuerda a Cersei a sí misma cuando era más joven, aunque la reina de Westeros ha aprendido a jugar el juego de tronos, y usa el poder que ha conseguido gracias a ello para humillar a Sansa, y, de alguna manera, fortalecer su carácter.

En el guion, se explora también la dinámica entre dos mujeres que son, de alguna forma, perjudicadas y subestimadas por el sistema en el que se encuentran. Helena es subestimada y reducida a un trofeo que decore a quien fuera su esposo, mientras que Afrodita es subestimada por Zeus y los demás dioses por ser diosa del

amor, en vez de una diosa bélica como Atenea o Ares. Sin embargo, hay una dinámica de poder muy clara: aunque tengan el mismo padre, Afrodita es una diosa, mientras que Helena es simplemente mortal. Afrodita, consciente de ello, usa su poder para oprimir a Helena y perpetuar el mismo sistema que la afecta a ella.

3.6) Personajes principales

1. Helena de Esparta.

Rol: Protagonista.

Edad: 23 años.

Apariencia: Tiene el pelo largo y marrón claro. Sus facciones son dulces y solemnes a la vez. Se le considera la mujer más hermosa del mundo. Viste telas caras y accesorios de oro, al ser de la realeza. Es de estatura mediana, y tiene un elegante porte.

Atributos: Helena es una joven reservada, aunque muy observadora. Es obediente y cumple debidamente con su rol de esposa y reina, pero sobre todo, es muy astuta y hábil, sabe leer bien a la gente y se percata de cosas que pueden pasar desapercibidas para otras personas.

Defectos: Helena tiene cierto orgullo y ambición, los cuales la diosa busca explotar para manipularla. En el fondo, cree que merece un matrimonio mejor y está interesada en la oferta, a pesar de que aceptarla puede tener consecuencias fatales. Tiene un cierto grado de egoísmo que hace que la oferta le sea atractiva, y está dispuesta a escuchar la propuesta de la diosa.

Helena puede parecer una mujer vanidosa y superficial, al ser una reina y una persona muy atractiva. Sin embargo, mientras se van pelando las capas del personaje, se puede ver como esto no necesariamente es totalmente bueno. Mientras que su estilo de vida le ha otorgado muchos privilegios, también le ha impuesto una presión considerable, ya que fue criada bajo la idea de que su única aspiración en la vida debía ser casarse con la persona que su padre considerase más apropiada. La vida de Helena ha sido persistentemente marcada por el deber que debe cumplir en beneficio de los hombres en su vida: el deber de casarse con

Menelao para satisfacer los deseos de su padre y el deber de ser una buena esposa. Su vida se rige bajo el peso constante del deber que se le ha impuesto desde que nació, y que le ha quitado todo vestigio de voluntad, ya que Helena de Esparta no ha podido tomar una sola decisión personal. La gran tragedia de su vida es su constante incapacidad de llevar las riendas de sus circunstancias y de tomar sus propias decisiones. Se ha percatado de esta realidad y se ha acoplado a ella al no permitirse muchas aspiraciones y al limitarse a cumplir las expectativas que los demás tienen de ella, sin pedir nada a cambio. Es por eso que cuando la diosa viene con una bandeja de plata dándole la opción de tomar una decisión, Helena finalmente puede considerar quién es ella y cuáles son sus aspiraciones fuera del deber que la ha estancado toda su vida.

2. Afrodita.

Rol: Deuteragonista.

Edad: Inmortal, no aplica al ser un ente divino.

Apariencia: Tiene el pelo largo y de un tono rubio rojizo. Sus facciones son marcadas y fuertes, dándole un aire intimidante a la diosa. Es la diosa de la belleza, por lo que su belleza supera la de Helena. Su ropa no es nada especial, ya que al ser una olímpica, no tiene necesidad de mostrar estatus social. Es alta y esbelta, con un porte más que formal, divino.

Atributos: Es astuta y sabia, aunque es subestimada por todo el mundo, es muy buena manipulando a los demás y convenciéndolos de que hagan lo que quiere.

Valora a la gente que quiere, y puede ser generosa en ocasiones, lo que no es muy común en los dioses olímpicos. Además, la diosa cumple las promesas que hace.

Defectos: Es orgullosa, altiva y egocéntrica. Además, es superficial, vanidosa e inflexible, comprometiendo la paz en Grecia solo por querer ganar la manzana de la Discordia. Es manipuladora, y solo busca satisfacer sus necesidades sin pensar en cómo sus acciones pueden afectar a los demás. Está dispuesta a engañar a Helena y arruinar su vida solo para cumplir el capricho de Paris de Troya, a quien le prometió su amor sin considerar en ningún momento el consentimiento de Helena.

Afrodita es un personaje interesante porque, a pesar de que en el fondo se compadece por la situación de Helena, no puede evitar ser cómplice de su caída en

desgracia. La diosa sobrepone sus propias necesidades, el cumplir la promesa que le hizo a Paris, sobre la voluntad de la argiva Helena y sobre todo, por encima del bienestar en Grecia. Está dispuesta a sacrificar la paz de los aqueos y llevarlos a una guerra sin sentido solo para ganar el título de la diosa más bella, y, a pesar de su inclinación y apoyo por Troya, sus acciones terminan llevando a la destrucción de la misma. Sin embargo, Afrodita actúa no necesariamente como villana, sino como un mero agente del destino, ya que la diosa no tiene poder ante las moiras de la misma forma en que Helena no tiene poder ante Afrodita. A pesar de verse cruel, Afrodita es simplemente el verdugo mandado a cambiar la vida de Helena, consciente de que ella misma es un peón en el juego del destino e incapaz de no acatar el rol que le fue establecido. A través de la historia, Afrodita enmascara esta impotencia con orgullo y vanidad, aunque casi deja caer la fachada ante las inquisiciones de la reina argiva.

Ambos personajes son un reflejo del otro, a pesar de la diferencia de poder. Son equivalentes en cualquier otro respecto: como mujeres en un mundo de hombres y como piezas impotentes de un ajedrez en constante marcha. La dinámica entre los personajes es trágicamente poética: en vez de unirse para desafiar el sistema que perjudica sus vidas, se antagonizan mutuamente y se perpetúa un ciclo interminable y abrumador.

3.7) Personajes secundarios

1. Menelao de Esparta.

Edad: 37 años.

Apariencia: Es un hombre alto y corpulento, criado para las batallas y la guerra.

Tiene el pelo rubio, a la altura de los hombros, y viste telas finas al ser de la realeza.

Su porte es intimidante y confiado.

Atributos: Es un buen líder, y dentro de todo, un hombre honrado. A pesar de ser negligente, es más gentil que muchos hombres.

Deficiencias: Es un esposo emocionalmente ausente. No le presta mucha atención a Helena porque, subconscientemente, la da por sentado. No es comunicativo, y admira a su hermano, un hombre menos que ideal.

La gran ironía del personaje de Menelao es que no sabe lo que tiene hasta que lo pierde. Cuando ofrece una mano de ayuda a su esposa, ya es muy tarde. A pesar de no ser un mal hombre, su negligencia tiene un alto costo.

3.8) Escaleta

Esc.	Locación	Descripción
1	Palacio espartano (Menelaion).	Helena come la cena en soledad. Las tradiciones de la antigua Grecia establecen que los hombres y mujeres comen separados, por lo que Menelao no la acompaña.
2	Palacio espartano (Menelaion). Jardín/recamara.	En el jardín del palacio, Helena encuentra una figura extraña: una mujer de espaldas a ella que no forma parte de sus criadas. Helena deduce su identidad: Afrodita, diosa del amor y la belleza. La diosa le propone una tentadora oferta y le indica una hora y un lugar para conversar. Helena se despierta en su cuarto sobresaltada, asimilando su sueño.
3	Palacio espartano (Menelaion). Jardín.	Helena decide seguir las instrucciones de la diosa y se encuentra con ella en el lugar que acordaron. En esta escena, Helena aprende más acerca de la oferta que la diosa le hizo, aunque sospecha que la diosa tiene una trampa entre manos y se propone a descubrir cuál es. Tras una complicada conversación que la lleva a evaluar su vida, Helena llega a una conclusión que marcará el futuro de Grecia.
4	Orillas de Troya, barco del príncipe Paris.	Helena se encuentra en la popa del barco de Paris, desertando a su gente y asegurando la guerra. Porta una expresión ilegible mientras contempla las cercanas murallas de Troya.

3.9) Guion literario

Teniendo esta base en cuenta, se procederá a anexar un enlace al documento que contiene el proyecto final:

https://drive.google.com/file/d/1rNUOO7K9V_RvRGumy-Y4bB4l9-63PYZN/view?usp=sharing

4) CONCLUSIONES

La necesidad intrínseca detrás de la realización de este proyecto es la importancia, sobre todo ahora, de mantener viva la llama de contar historias. A menudo, se percibe esta labor como innecesaria y superficial, reduciéndose a simple entretenimiento y a un elemento del hedonismo. Sin embargo, el *storytelling* es esencial en el sistema social y en la vida personal de las personas.

En el caso del séptimo arte, el guion es el plano que han de seguir los productores, directores, diseñadores y actores al construir cualquier proyecto audiovisual, por lo que se puede considerar a los guionistas como los arquitectos del proyecto. La importancia de desempeñar ese rol es la misma que la importancia del cine: porque más que entretener, el cine representa, refleja y fomenta. Representa al ser humano cómo es, y tras la máscara de ser solo entretenimiento, le muestra sus errores, sus tribulaciones, sus dudas y su dolor, y lo obliga a reflexionar y crecer. Como los perros consumen sus medicamentos escondidos en su comida, así el ser humano consume las historias: ignaro, sin siquiera percatarse de lo que absorbió, ni siquiera cuando hace efecto. Las artes son el héroe no reconocido de la mejora personal y social.

Las artes le presentan a los hombres interrogantes, dilemas y conflictos que reflejan los que verdaderamente sufren, y muestran temáticas que plagan la vida real. Las artes fomentan las preguntas y la introspección, ya que no es raramente que se escucha de alguien que fue cambiado por un libro, por una película, o por una canción. Las artes son un espejo de la vida humana, y la forma más vulnerable de percibirla. Ofrecen nuevas perspectivas a los problemas del humano, y de una

forma sutil, los sana. Nadie sale de ver Dead Poets Society sin recordar que debe aprovechar cada día, ni de Little Miss Sunshine sin entender el valor de la familia, ni de Forrest Gump sin entender que vivir la vida es no saber lo que te va a tocar.

Las historias bien contadas invitan a las personas a reflexionar, al enseñarle maneras de ver la vida que capaz no habían considerado. La reflexión invita a la mejora, e inspira el cambio. Por esto es que el cine, y el *storytelling* en general, no solo es importante, sino es esencial: ayuda a identificar problemas, invita a la reflexión y promueve el cambio.

Es aquí donde entra la responsabilidad del guionista, o del escritor, o del contador de historias: tener *algo* que contar. Algo que añada a la sociedad y cambie a las personas, o como mínimo, les haga reflexionar acerca de aspectos de la vida o reevaluar la manera en la que interactúan con el mundo. Las historias son los mapas con los cuales los humanos navegan por la vida, sin siquiera darse cuenta. Si disfrazas las conclusiones difíciles de entretenimiento, es más probable que la gente las absorba sin problema. Es diferente leer un libro que hable de cómo la vida es efímera desde un punto de vista médico o filosófico, a ver a Robin Williams cambiar la vida de sus alumnos enseñándoles el *carpe diem*.

Donde muchos ven una labor superficial, yace un elemento crucial de la vida. El elemento de la reflexión, de la mejora, del cambio. Ya sea a través del paradigma de Syd Field, o de cualquier modelo teórico de creación, se deben contar historias. El mundo no puede tener solo abogados, ingenieros y analistas de datos, ya que la gente no llega a su casa después de un largo día de trabajo y se pone a resolver problemas de cálculo, o dibujan planos cartesianos cuando se sienten tristes o incomprendidos.

Las personas buscan el sentido de la vida, y se dedican a recopilar mensajes que se lo den. Esos mensajes necesitan emisores, emisores que conozcan la complejidad de la vida humana y simultáneamente, la belleza de esta. Las historias necesitan verdaderos arquitectos. Si no, ¿cómo se va a dar el cambio?

5) RECOMENDACIONES

Acerca de escribir guiones

- La mejor manera de comenzar es simplemente escribir. Muchas veces se procrastina el escribir al hacer y detallar escaletas excesivamente, para evitar comenzar a escribir. Es mejor arrancar la curita y comenzar escribiendo.
- Escribir es reescribir. Los errores siempre se pueden corregir, no hay que temer cometerlos. Lo importante es poner palabras en la página.
- Acondicionar el programa en el que se escribe al formato requerido de los guiones cinematográficos.

Acerca del proceso del PFC

- Hacer algo que te apasione, hace del proceso menos retador.
- Progresar gradualmente. Aprovechar el tiempo libre cada semana para avanzar con el proyecto, por lo menos un poco.
- Perfeccionar el manejo del tiempo para no tener que sacrificar hobbies y otras prioridades para el desarrollo del PFC.
- No subestimar el informe, ni abrumarse por él. Escribirlo con tiempo y con calma.
- Usar el método pomodoro para trabajar sin distracciones.

Referencias bibliográficas

Alarcón Benito, J. (2019). Introducción. En *La Ilíada* (pp. 5-22). Edimat.

Bueno, M. (8 de enero de 2012). El ciclo troyano (tema). *Historia, cultura y arte*.

Disponible en:

<https://historiaculturayarte.blogspot.com/2012/01/el-ciclo-troyano-tema.html>

Burton, N. (19 de julio de 2024). *These Are the 7 Types of Love*. Psychology Today.

Disponible en:

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/hidden-and-see/201606/these-are-the-7-types-of-love>

Cartwright, M. (6 de enero de 2013). *Greek Architecture*. World History

Encyclopedia. Disponible en: https://www.worldhistory.org/Greek_Architecture/

Cartwright, M. & Villa, D. (10 de marzo de 2017). *La Ilíada - Enciclopedia de la*

Historia del Mundo. World History Encyclopedia. Disponible en:

<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-226/la-il-iada/>

Field, S. (2007). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Delta.

Gausby, A. (2015) *Attention Spans*. Microsoft Canadá. Disponible en:

<https://www.scribd.com/document/265348695/Microsoft-Attention-Spans-Research-Report>

Homero. (S/F). *La Ilíada*. Edimat.

Kamperidou, V. (2013). *Ancient greek furniture: source of inspiration for the designers and manufacturers of modern times*. Universidad Aristóteles de Salónica.

Disponible en:

https://www1.up.poznan.pl/furnituredesign/sites/default/files/u8/56-62_Ancient-greek-furniture_-source-of-inspiration-for-the-designers-and-manufacturers-of-modern-times.pdf

Maio, A. (8 de enero de 2025). *The Adapted Screenplay: True Adaptations or Academy Categories?* StudioBinder. Disponible en:

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-adapted-screenplay/>

Mark, J. (13 de julio de 2021). *Ancient Greek Clothing*. World History Encyclopedia. Disponible en: <https://www.worldhistory.org/article/20/ancient-greek-clothing/>

Nelson, K. (2015). "Women in Refrigerators: The Objectification of Women in Comics," *AWE (A Woman's Experience)*: Vol. 2 , Article 9. Disponible en: <https://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1026&context=awe>

Polyzoidou, S. (28 de mayo de 2021). *Women's Fashion: What Did Women Wear In Ancient Greece?* The Collector. Disponible en: <https://www.thecollector.com/womens-fashion-what-did-women-wear-in-ancient-greece/>

Sellés, V. (13 de marzo de 2017): Minitramas y antitramas. Dos alternativas al viaje del héroe. *Víctor Sellés*. Disponible en: <https://victorselles.com/minitramas-antitramas-dos-alternativas-al-viaje-del-heroe/>

Simone, G. (28 de abril de 1999). *Re: Emails as of 4/28/99* [Mensaje en lista de correo electrónico]. Disponible en: https://www.lby3.com/wir/r-4_2899.html

Singh, A. & Dangmei, J. (2016). *Understanding the Generation Z: The Future Workforce*. South-Asian Journal of Multidisciplinary Studies (SAJMS). Disponible en: <https://bk.unipasby.ac.id/morevej/2018/05/UNDERSTANDING-THE-GENERATION-Z-THE-FUTURE-WORKFORCE.pdf>

Soto, J. (2018). Writing a Screenplay (The Syd Field Paradigm). *Three Act Structure: Jim Soto glosses Syd Field* (PDF). Disponible en: https://files.commonscs.cuny.edu/wp-content/blogs.dir/4120/files/2018/08/Three-Act-Structure.Jim-Soto-glosses-SYD_FIELD.pdf

Townsend, J. (Capítulo 3 de Vrobel, N.). (2021). *Understanding Literacy in Our Lives: First Year Writing Perspectives*. MSL Academic Endeavors. Disponible en: <https://pressbooks.ulib.csuohio.edu/understanding-literacy-in-our-lives/chapter/3-10-1-the-screenplay-a-filmmakers-blueprint-argument-from-experience/#:~:text=The%20screenplay%20is%20the%20blueprint,must%20be%20written%20as%20such.>

Wilkins, H. (10 de abril de 2025). *Writing Short Films: How to Write a Short Film that Gets Noticed*. StudioBinder. Disponible en: <https://www.studiobinder.com/blog/writing-short-films/>

Películas referenciadas

Benioff, D. & Weiss, D. (Productores ejecutivos). (2011-2019). *Juego de Tronos* [Serie de televisión]. Television 360, Grok! Television, Generator Entertainment, Startling Television y Bighead Littlehead.

Coppola, S. (Directora). (2006). *María Antonieta* [Película]. American Zoetrope.

Dayton, J. (Director). (2006). *Pequeña Miss Sunshine* [Película]. Deep River Productions.

Stahelski, C. (Director). (2014). *John Wick* [Película]. MJW Films, Thunder Road Pictures, 87 Eleven Productions y DefyNite Film.

Weir, P. (Director). (1989). *La Sociedad de los Poetas Muertos* [Película]. Touchstone Pictures y Silver Screen Partners IV.

Wright, J. (Director). (2005). *Orgullo y Prejuicio* [Película]. StudioCanal y Working Title Films.

Zemeckis, R. (Director). (1994). *Forrest Gump* [Película]. The Tisch Company, Wendy Finerman Productions e ImageMovers.

Anexos

Adrianza, V. (2025). *Explorando los hábitos de lectura de las nuevas generaciones* (encuesta). Disponible en:

https://docs.google.com/forms/d/1jywp9I6ZbYeye_4pCkNkz2CM7jlqrQmgROUTalpeXu4/edit#responses