

Estructura de los 9 actos de David Siegel

Texto adaptado de la página del autor [David Siegel](#).

¿Cuál es la estructura de nueve actos?

¿Cómo sabemos si nuestra historia va a funcionar o no? Puede que te gusten los personajes, la trama o el diálogo, pero si la historia no engancha puedes perder a los espectadores o lectores. Puede que si sigues estos nueve actos encuentres lo que falle y puedas reenganchar a tu audiencia.

¿Qué diferencia tiene con el típico: introducción-nudo-desenlace?

Es una herramienta más precisa que se centra en el objetivo del protagonista y el objetivo del antagonista que dará lugar al choque final.

¿Cómo tratar estos dos objetivos?

En la mayoría de historias existe un solo objetivo (algo que sucede que se debe hacer algo). Son historias lineales en los que los espectadores sabrán como acabará la historia des de un principio.

En el corazón de la estructura de nueve actos está la estructura de dos objetivos. El noventa y nueve por ciento de todas las películas son de un solo objetivo o de dos objetivos. En ambos tipos de historias, sucede algo (generalmente malo) y hay que hacer algo.

En una película de dos objetivos, el protagonista cree que su primer objetivo es la solución correcta al problema actual, pero de hecho es una trampa (el objetivo falso). A veces, logra ese objetivo, pero ve que ha sido una pérdida de tiempo, pero la mayoría de las veces se detiene porque aprende lo que realmente está sucediendo y necesita un nuevo objetivo que puede lograr o no (Braveheart).

Este segundo objetivo es un punto de apoyo en la historia que hará que tu audiencia se reenganche y da pie a un giro final que los asombrará.

Obstáculos y complicaciones

A medida que se desarrolla la historia, debe haber obstáculos y complicaciones que ayudarán a construir la historia, a construir el personaje o resaltar tramas secundarias. Rellenan la historia y en las historias bien pensadas ayudarán al protagonista a conseguir su objetivo final. En las historias mal pensadas, se puede sacar un obstáculo y la trama principal no cambia.

En cambio, las complicaciones mueven la trama hacia adelante. Sin ellas, la historia resulta débil. En Frozen, cuando Elsa se va a vivir a la montaña, Anna la persigue, dejando a Hans a cargo del reino. Eso no es un obstáculo, es una complicación de la trama.

Creando el conflicto: giros legítimos o ilegítimos

Un giro es el punto de apoyo de la trama y debe construirse correctamente. Para eso, tenemos el objetivo del malo. Este debe crear conflicto. El conflicto no es un motor que hace avanzar la trama, el conflicto es el destino. Donde terminará tu historia.

Por eso el objetivo del malo debe ser grande: gobernar el mundo, robar la joya más valiosa, matar al presidente... No puede ser robar una manzana cualquiera de un campo de manzanos. No hay nada en juego y resulta simple y poco atractivo. Por eso el malo debe tener un plan legítimo. Pregúntate: cuál es el objetivo del malo y porqué quiere conseguirlo. Entonces le darás razones legítimas e incluso puede que empatice con una parte del público.

Se tiene que mostrar cuál es este plan malvado, como se inicia, como avanza y como afecta al protagonista.

Luego viene lo que David le llama “la lección de historia”. Que es donde el protagonista aprende lo que necesita para derrotar al malo. Tiene una duración de 2 a 6 páginas y llega en el peor momento del protagonista. En el viaje del héroe se llamaría encuentro con el Mentor, quién le explicaría al protagonista lo que necesita. Este giro legítimo reconectará con la audiencia y dará un impulso a la historia.

Descripción general de la estructura de nueve actos

- Acto 0: Alguien trama alguna cosa
- Acto 1: Abrir con un establecimiento
- Acto 2: Algo malo o misterioso sucede
- Acto 3: Conocemos al héroe
- Acto 4: Compromiso
- Acto 5: Objetivo equivocado
- Acto 6: Giro
- Acto 7: Nuevo objetivo
- Acto 8: Resolución

La estructura de nueve actos sirve para dar un giro magistral a nuestra historia.

Tiempo de la película o tiempo de la historia

La mayoría de los largometrajes duran entre 100 y 120 minutos. La historia puede desarrollarse durante semanas, meses, años, décadas. Pero hay una notable coherencia en la narración: la historia se desarrolla con mayor frecuencia en dos semanas. Por lo tanto, el acto 0 puede durar diez años, y los actos 1-8 en conjunto suelen ser de 4 a 14 días.

Acto 0: Alguien trama alguna cosa.

Explica como el malo ha estado organizando su malvado plan antes que empiece la película y porqué quiere conseguir su objetivo. A veces es un simple hecho inicial que ponga a la audiencia en tensión al saber que el malo quiere hacer algo.

Distinguir entre lo que pasó y el presente del conflicto y las tramas. Evitar a toda costa el típico “Tres años después”, esto es una mala estructura.

Acto 1: Abrir con una escena del lugar

Ubicar al público: Plano del skyline de Nueva York, el público pensará: sucede en Nueva York. O el plano de un avión, entonces es que sucederá algo allí dentro.

Planos como zoom in's, grúas para hacer tilt down en una calle, de fuera hacia dentro. A veces mientras aparecen los créditos iniciales ya se muestra este acto 1.

Acto 2: Algo malo sucede

Aquí comienza el plan del malo, sin involucrar al protagonista. En Jurassic Parc el acto 1 pone Isla Nublar y el acto 2 ya se ve a un problema con el malo.

La duración puede variar ya que puede ir desde un flashback hasta el primer evento malo. A veces es un acto del futuro y retrocede con la frase X días antes.

Nunca pasaría algo malo al azar, o un cúmulo de malas casualidades que llevarían al protagonista a enlazarse a la acción. Podría pasar, pero podría quedar simple.

Lara Croft, Tomb Raider (2018) comienza con una exposición sobre su padre, luego la vemos derrotada en el ring de combate, luego comienza la historia. No necesitas que todo este personaje trabaje al comienzo de una historia, solo tienes que ponerlo en marcha y tejerlo a medida que avanzas.

El acto 2 suele durar alrededor de 5 minutos, no más de 8.

Busca una sacudida de acción o un incidente que aparentemente no está relacionado con el protagonista y requiere más investigación.

Acto 3: Conociendo al héroe

Tenemos el problema, conocemos al malo y ahora debemos conocer quien va a solucionar el problema. Muchas veces no es una persona apta para solucionar el problema, pero así es la vida y a nuestro protagonista le ha tocado.

Por eso el héroe rechazará solucionar el problema. No va con él, o no puede hacerlo.

Para contrarrestar el rechazo de la llamada, el Acto 3 generalmente tiene tres puntos importantes en los que el protagonista y la historia acelerarán hasta llegar al despegue de la historia para llegar al conflicto principal.

Deben ser tres puntos en los que el protagonista se vaya convenciendo que debe solucionar ese problema. Se va cargando de rabia, de fuerza, de injusticia hasta llegar a un punto en el que ya no rechaza la acción. Ya sea por venganza, por dinero, o por lo que sea. Estos tres puntos deben ir subiendo la intensidad. No son tres escenas, puede que con una escena lo cuentes todo.

En el acto 3 conoceremos también al equipo del malo. Puede que ya los hayamos visto en el acto 2 pero ahora sabremos para quien trabajan o si solamente es un líder que acepta ordenes del malo superior.

En el final del acto 3 llegaremos aproximadamente al minuto 20 (o página 20) del guion. Buscamos la necesidad del héroe y el rechazo de la llamada.

Acto 4: El compromiso de héroe

La mayoría de las historias el héroe tiene un punto de compromiso bastante fino y se compromete con el objetivo falso.

Las dos claves para que el acto 4 tenga peso son:

- 1) Hay un coste.
- 2) No hay vuelta atrás.

Deberías poder mezclar ambos para que tu historia tenga peso y enganche con el publico. Ya que, si no hay un coste, nada vale y si el héroe puede volver no tiene sentido seguirlo.

La duración del acto 4 dura de 10 a 15 minutos. Buscará solucionar los tres golpes del acto 3. Y una buena razón por la que el protagonista no puede volver atrás.

Acto 5: A por el objetivo (equivocado)

El público debe ver que el héroe va a por el objetivo correcto. Es decir, si se ha cometido un asesinato, lo más obvio seria encontrar al asesino y llevarlo ante la justicia. En la mayoría de los casos, el malo conduce este acto, y el héroe está pisándole los talones.

El héroe está intentando ponerse al día y la información le va llegando en pequeñas dosis. Cada nueva pista revela información de la historia para que el publico vaya entendiendo que pasó o que pasa en realidad y así se va formando una idea de la historia pasada para que todo tenga sentido.

El héroe va recogiendo estas pequeñas pistas o piezas del rompecabezas a medida que avanza, a menudo sin tener idea de cómo van a figurar más tarde. Lo que se llamaría el viaje del héroe. El líder malo hace el trabajo sucio durante el Acto 5, mientras que el malo superior permanece detrás de escena hasta el Acto 6.

El Acto 5 tiene 40-60 páginas y suele recoger el material para hacer el trailer.

Acto 6: El giro majestuoso

Es cuando la pieza final del rompecabezas aparece. En general es cuando la información más antigua se revela como lección de historia, y se remonta al origen de todo. En Batman se revela como un flashback y se muestra como de sus miedos a los murciélagos él saca la fuerza.

Puede ser un flashback, pero a menudo es simplemente en forma de "Antes de matarte", te diré "qué sucedió, por qué estoy haciendo esto y cómo va a funcionar, para que puedas ver qué brillante soy".

La clave para un buen giro es la solidez de la información que hayas dado para que cuando enseñes la última pieza todo encaje y podamos ver la motivación real del malo.

Si existe un malo superior, en el acto 6 se puede mostrar pero no derrotar. El malo superior está a punto de ejecutar el plan con el que ha estado soñando durante tantos años y solo una cosa puede detenerlo: un héroe que sabe lo que realmente está sucediendo.

Al final de este acto, que generalmente toma de 4 a 8 minutos, el héroe puede o no saber qué hacer a continuación. Debe escapar de la trampa y solucionar el problema.

Acto 7: El nuevo objetivo

El nuevo objetivo es claro. Puede que no se muestre como se va a solucionar, pero sí que están trabajando en ello a contrarreloj sin revelar el plan.

El malo superior ya no tiene una ventaja sobre el héroe. Están igualados y será una batalla épica a vida o muerte para salvar la ciudad, el mundo, la vida de...

Es un segundo compromiso, y no hay posibilidad de regresar. Pero el plan no debe funcionar tal como lo han ideado.

En este acto aparecen personajes ya olvidados, o que se creían muertos para ayudar al héroe. Suele morir un personaje secundario importante y casi siempre hay un reloj o una bomba a punto de estallar. En general un aspecto que va en contra del tiempo del héroe que hará que el público esté enganchado a la silla para ver que pasa.

El héroe es probado severamente. Tiene que usar su ingenio. Sin embargo, sale victorioso al final, a menudo milagrosamente.

En una historia que no sea de aventuras, el protagonista cambiará. Habrá aprendido su lección. Tiene la información que necesita para ser una persona diferente ya sea luchando, burlando, escapando o simplemente cambiando sus formas, el héroe evita el mal resultado y conquista.

Se busca la acción. Posiblemente un montaje desde el principio para mostrar la preparación del nuevo plan. Un plan secreto que la audiencia no conoce. Un reloj que hace tictac. El sube y baja

entre una derrota creíble y un regreso improbable.

Acto 8: Resolución

Este acto debe ser corto. No más de cuatro páginas. Puede haber algunos premios para dar, algunas personas para abrazar y agradecer, algunos sacrificios para llorar, los talismanes para regresar, los rituales para realizar y el hogar para regresar, pero está bien dejar que la audiencia quiera más. Simplemente reduzca a una escena final que haga la mayor parte y luego ...

DESAPARECER

RECOMENDACIONES

Escribe la historia usando un procesador de textos en este orden:

Actos 6, 2, 5, 3, 4, 7, 8, 1

Escribe el Acto 6 primero. Centrarse en el giro final. El final es la historia. Si tienes el final tendrás donde llegar. Solo debe haber un giro final. Calcula la información que vas dejando para que se recojan en el Acto 5, luego escribe todo el Acto 6 antes de escribir cualquier otra cosa. No te preocupes demasiado por el protagonista, solo escribe la lección de historia y asegúrate de que sea sólida como una roca.

Luego, empieza el acto 2. No entre en demasiados detalles, solo elija algo que inicie adecuadamente el plan del malo, insinuando lo que está por venir. Averígualo más tarde.

Luego escribe el acto 5. Representa el tema de la película. Si es un secuestro, aquí es donde secuestran a la niña un par de veces.

Luego escribe el Acto 3 y defina el personaje. Obtendrá una idea de todas las partes móviles aquí, puede presentar el interés amoroso, el secuaz, el mago y otros personajes. Probablemente querrás rechazar la llamada pero deberás arrastrar a tu protagonista a algo incómodo hasta que acepte el compromiso.

El Acto 4 debería ser fácil ahora. No debe tener más de unas pocas páginas.

El Acto 7 es fácil y divertido de escribir. Lo más difícil de hacer en la Ley 7 es mantener los costos bajo control. Debe ser inteligente y usar bien los recursos.

El Acto 8 es lo más breve posible. Que sea emocional y rodar créditos. No ate todos los detalles sobrantes. Ata algunos, pero no todos.

El Acto 1 debería ser más claro ahora. Más fácil de agregar al final, porque es posible que desee utilizarlo para presagiar lo que acaba de trabajar.