



De la página a la pantalla: Adaptación literaria para cine y videojuegos

por Alejandra Bruno

Inicia 5 de agosto hasta 26 de agosto

Días: miércoles de 18.00 a 20.00

Duración: 4 clases, 8 horas

Programa

Clase 1. ¿Qué significa adaptar?

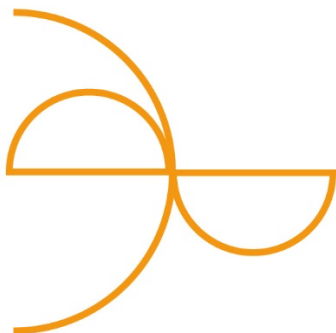
- La adaptación como reinterpretación.
- Literatura, cine y videojuegos como sistemas narrativos.
- Tiempo lineal y tiempo experiencial.
- Fidelidad: argumento, tono y experiencia.
- El espíritu de la obra.
- La premisa como punto de partida.

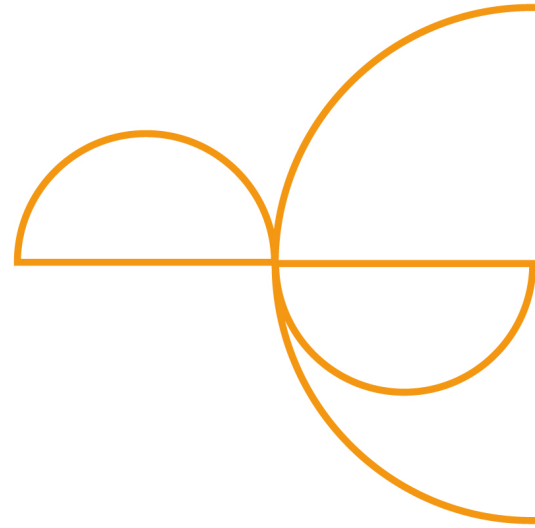
Clase 2. Adaptar al cine

- De la voz interna al lenguaje audiovisual.
- Decisiones estructurales: condensar, eliminar y fusionar.
- Conflicto, ritmo y duración.
- Traducción de recursos literarios al cine.
- Escaleta y sinopsis de adaptación.

Clase 3. Adaptar al videojuego

- Agencia y toma de decisiones.
- Mecánicas como narrativa.
- El espacio como relato.
- Del conflicto al sistema jugable.
- Diseño de experiencia.





Clase 4. Mundo, atmósfera y tono

- *Worldbuilding* literario, visual e interactivo.
- Construcción del universo narrativo.
- Tono y experiencia sensorial.
- Personajes, reglas del mundo y progresión.
- Coherencia ludonarrativa.

Proyecto final

Presentación de una propuesta de adaptación desarrollada durante el taller. Cada participante expondrá la obra elegida, el formato seleccionado (cine o videojuego), las decisiones conceptuales y estructurales adoptadas y un ejemplo de escena o sistema jugable, con devolución grupal.

