

ESTRUCTURAS NARRATIVAS

...para contar historias

Teoría de los 3 actos

- Inicio, Desarrollo, Final
- Durante los tres actos se producen otros conflictos:
 - Detonante
 - Punto de giro
 - Punto medio
 - Climax

INICIO

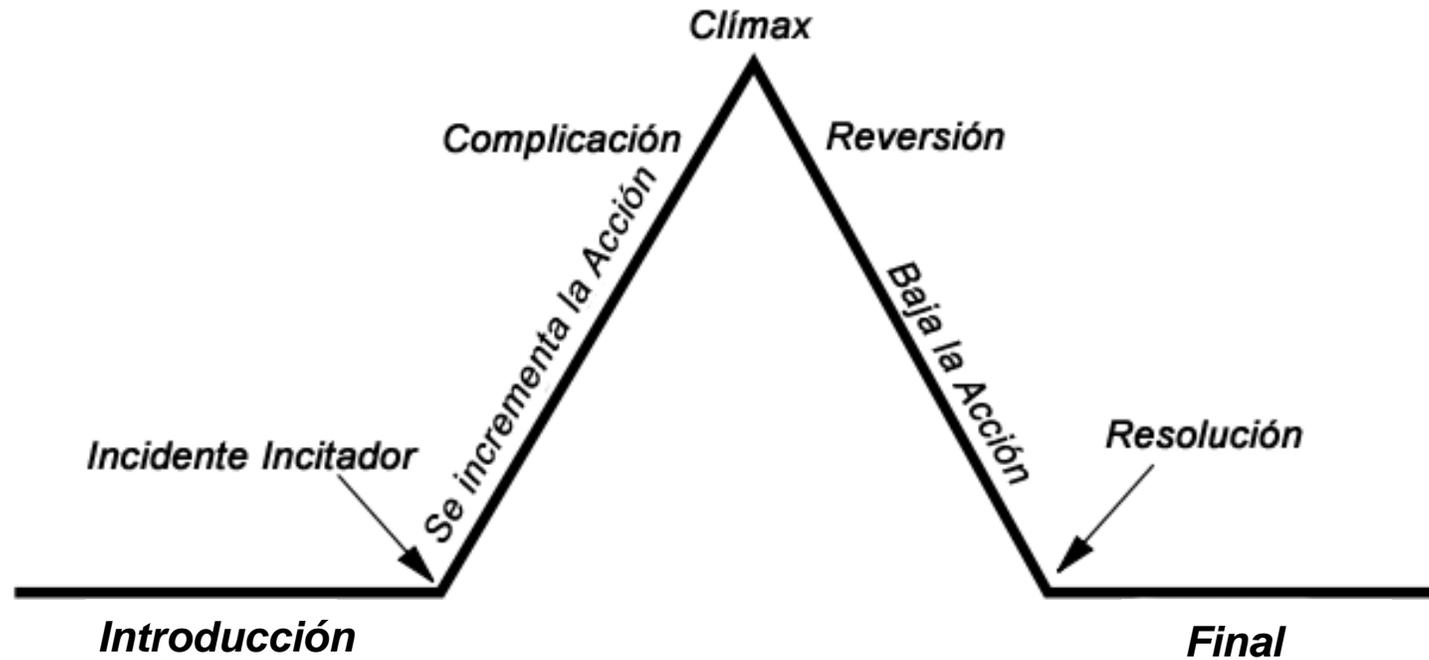


DESARROLLO



FINAL





Pirámide de Freytag

- Estructura básica
- El clima esta en la mitad
- La estructura cronológica

Érase una vez...

- Cuentos para dormir
- Empiezan con "Érase una vez"
- Lleno de posibilidades
- Presenta a los protagonistas, nudo y final
- Termina: y vivieron felices para siempre



Tras conocer su historia, los enanitos le propusieron que se quedara a vivir con ellos, y la joven aceptó encantada. Pero el espejo mágico le reveló a la madrastra que Blancanieves seguía viva. Entonces, la reina se disfrazó de anciana y fue en su busca. La encontró sola en casa y la muy malvada le ofreció una manzana envenenada. Nada más morderla, Blancanieves cayó en un profundo sueño.

Narrativa lineal

- La mas común
- Cuenta los eventos en orden cronológico
- Cuentos literarios
- Ej: Capitán América 1



Narrativa no lineal

- No está en orden cronológico
- Va dando saltos hasta completar la historia
- Abarca la historia con flashbacks y flashforwards
- Ej: Simpsons, X Men Días del futuro pasado



Narrativa circular

- Similar a la lineal
- Coincide el principio con el final
- La historia parece que se va a repetir
- Ej: Dragón ball Z



Narrativa interactiva

- La historia depende de las decisiones del usuario
- Puede tener varios desenlaces y finales
- Libros interactivos
- Video juegos
- Realitys



In medias res

- Comienza en la mitad de la acción (ascendente)
- Retrocede al inicio con flashbacks
- Entender el porque del conflicto
- Ej: Deadpool

WAIT 'TIL YOU GET A LOAD OF ME
DEADPOOL



Estructura basada en el clímax

- Comienza en el climax
- Retrocede al inicio
- Avanza al climax y luego al final
- Novelas de misterios y asesinatos
- Ej: Xmen Días del futuro pasado



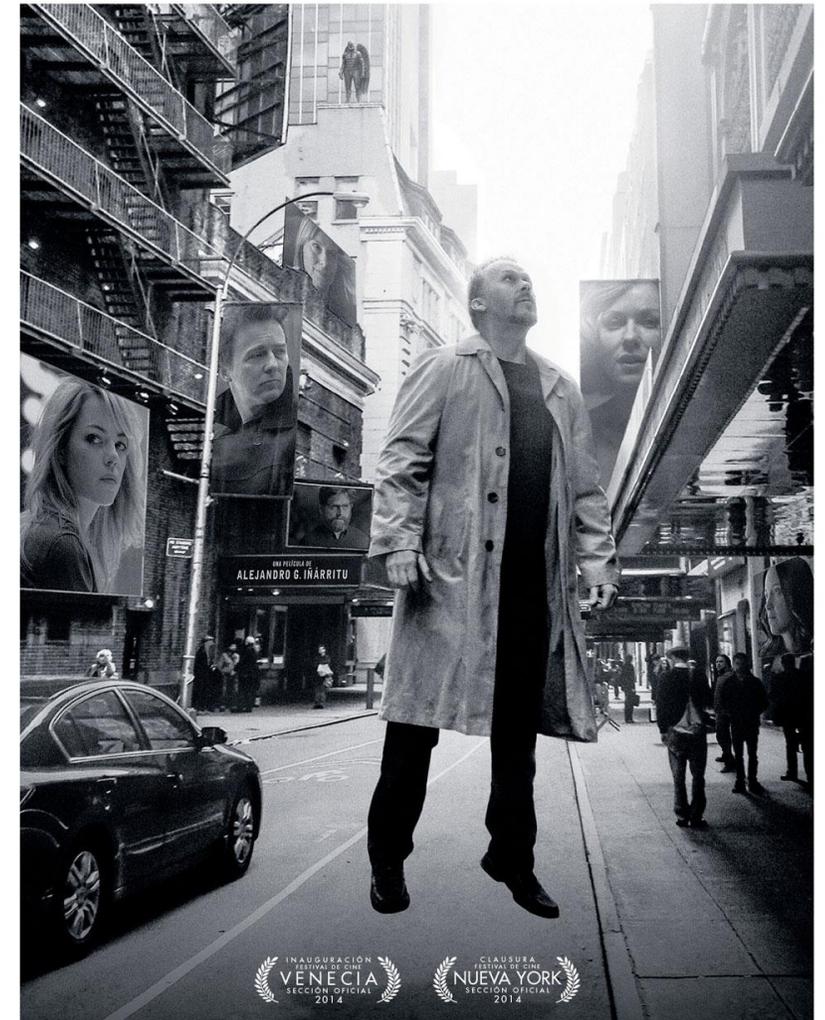
Estructura inversa

- Empieza por el final
- Va saltando hacia atrás
- Es un gran flashback
- Ej: Moulin Rouge, Titanic



Estructura sin final

- Final abierto
- Dejan a la imaginación del espectador



MICHAEL KEATON ZACH GALIFIANAKIS EDWARD NORTON ANDREA RISEBOROUGH AMY RYAN EMMA STONE NAOMI WATTS

UNA PELÍCULA DE ALEJANDRO G. INÁRRITU

B I R D M A N

(LA INESPERADA VIRTUD DE LA IGNORANCIA)

FOX SEARCHLIGHT PICTURES Y REGENCY ENTERPRISES PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN NEW REGENCY/M PRODUCTIONS/LE GRISBI UNA PELÍCULA DE ALEJANDRO G. INÁRRITU
"BIRDMAN" DIRECTOR DE CÁMARA ANTONIO SANCHEZ Y DIRECTOR DE SONIDO ALBERT WOLSKY EDITOR DOUGLAS CRISE PRODUCTOR EJECUTIVO STEPHEN M. RRIONE DIRECTOR DE CASTING EMMAUUEL LUBEZKI ASISTENTE DE DIRECCIÓN CHRISTOPHER WOODROW MOLLY CONNERS SARAH E. JOHNSON DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ALEJANDRO G. INÁRRITU PRODUCTORES EJECUTIVOS JOHN LESHER ARNON MILCHAN JAMES W. SKOTCHDOPOLE
DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA HISPANO CINE S.A. www.birdman.es

Estructura con varios climax

- Tiene varios climax
- El nuevo climax es superior al anterior
- Ej: video juegos, películas de superheroes



Estructura con varias historias

- 2 o mas historias se unen en el climax
- Pueden solo cruzarse o ir juntas hasta el final
- Ej: Batman vs Superman



Macguffin

- Existe un objeto o tesoro
- Motiva a los personajes a emprender aventuras
- Ej: Dragón Ball, Indiana Jones y el arca perdida, Avengers Infinity War y Endgame



Arma de Chekhov

- Todos los elementos de la historia deben tener un porque
- Deben usarse
- Ej: Inspector Gadget



Cliffhanger

- Concluir una temporada en el momento de mayor tensión
- Expectativa
- Ej: Avenger Infinity War, series

The Big Bang Theory
Final de la temporada 10

