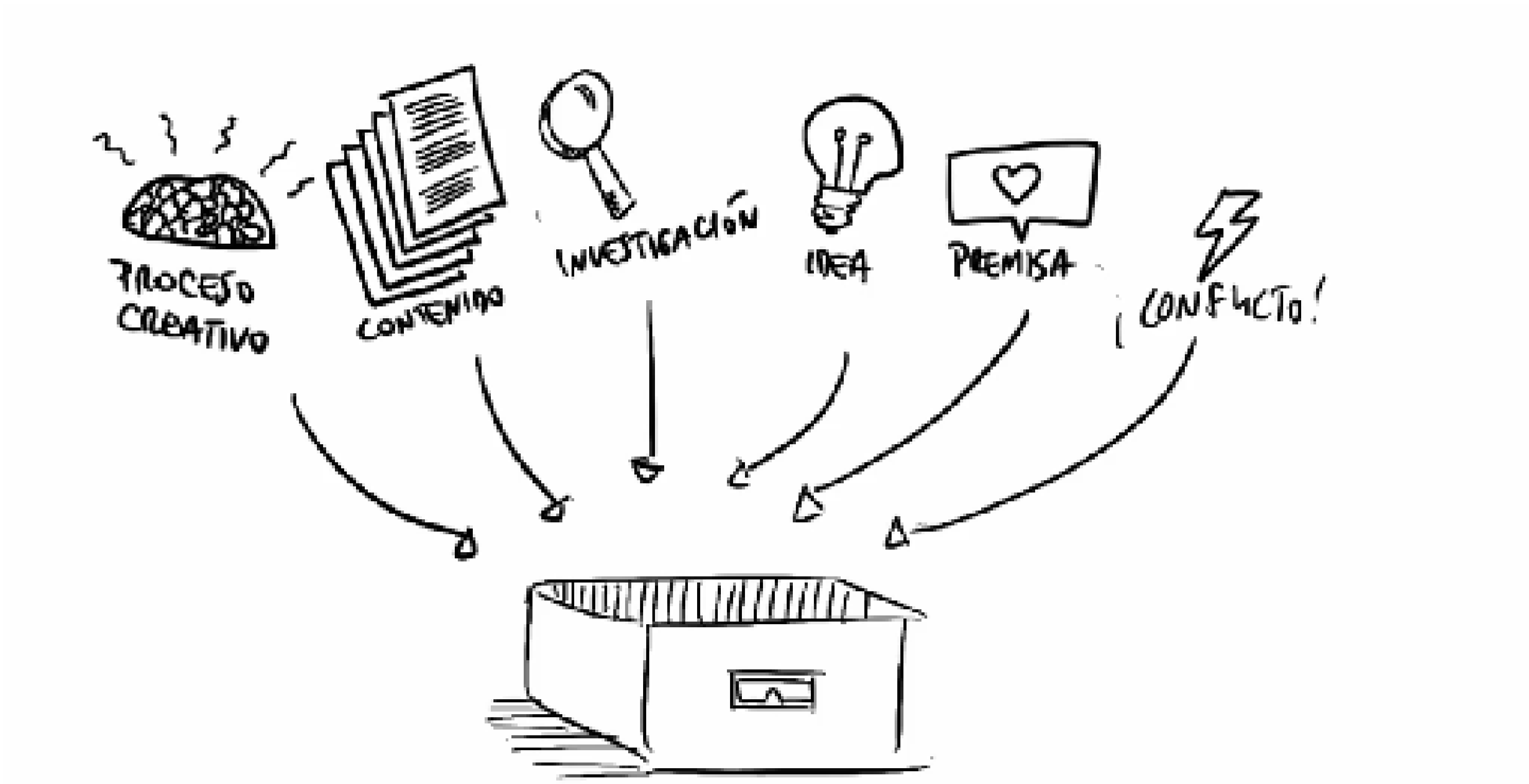


1 La idea



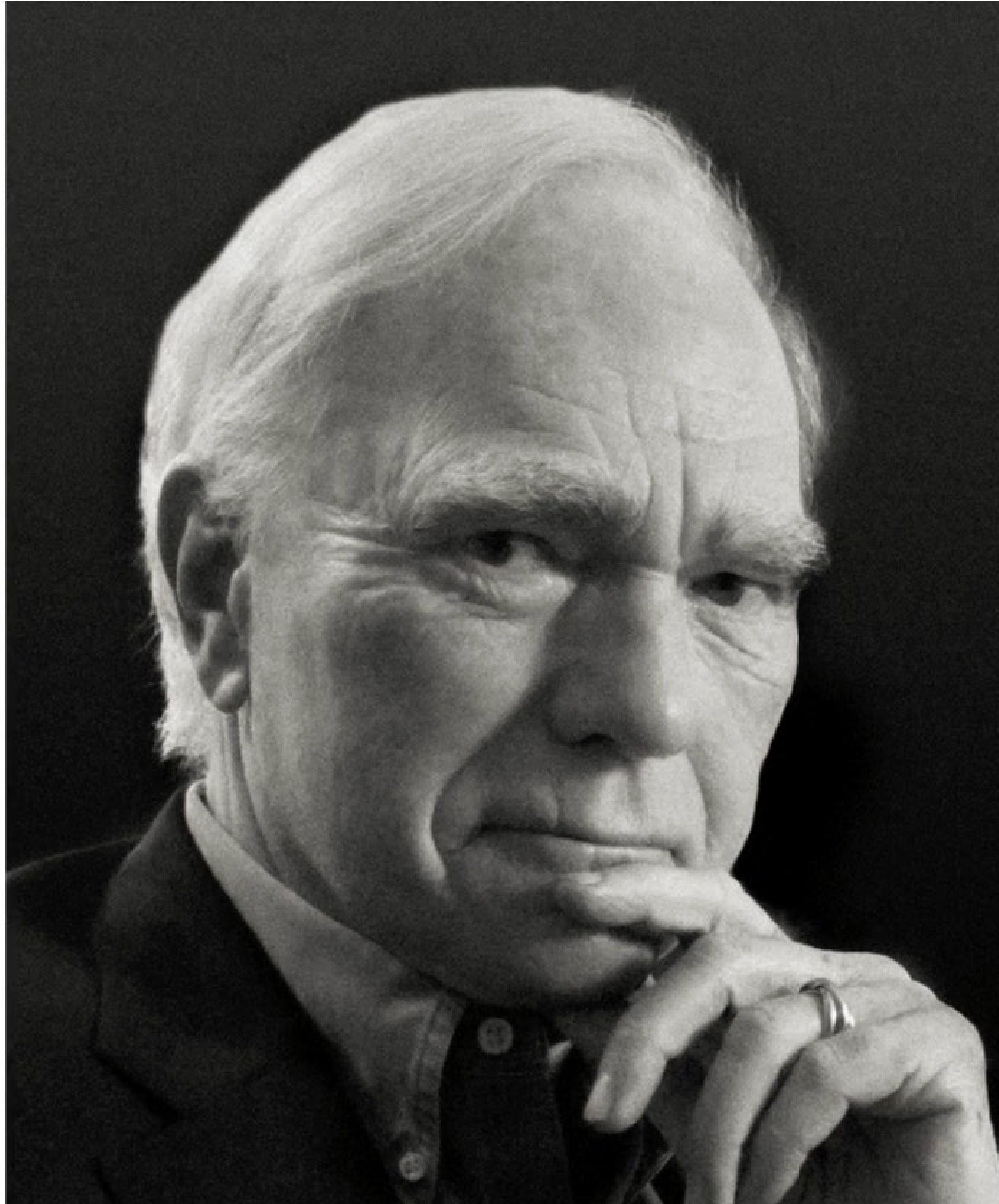
Estructura argumental y estrategias narrativas

Antes de contar nuestra historia, vamos a ver un poco ¿por qué contamos historias? ¿Qué queremos lograr con esas historias? ¿De dónde viene esta necesidad, como humanos y como artistas? Eso nos va a servir mucho para abordar nuestro proyecto y para entender qué historia queremos contar.

Las historias se componen
de algo común en el ser humano:

- El dinero,
- La moral,
- La religión
- La sociedad
- La cultura
- Ficciones que nos rodea

¿Por qué te gusta contar historias?..



@fersalem

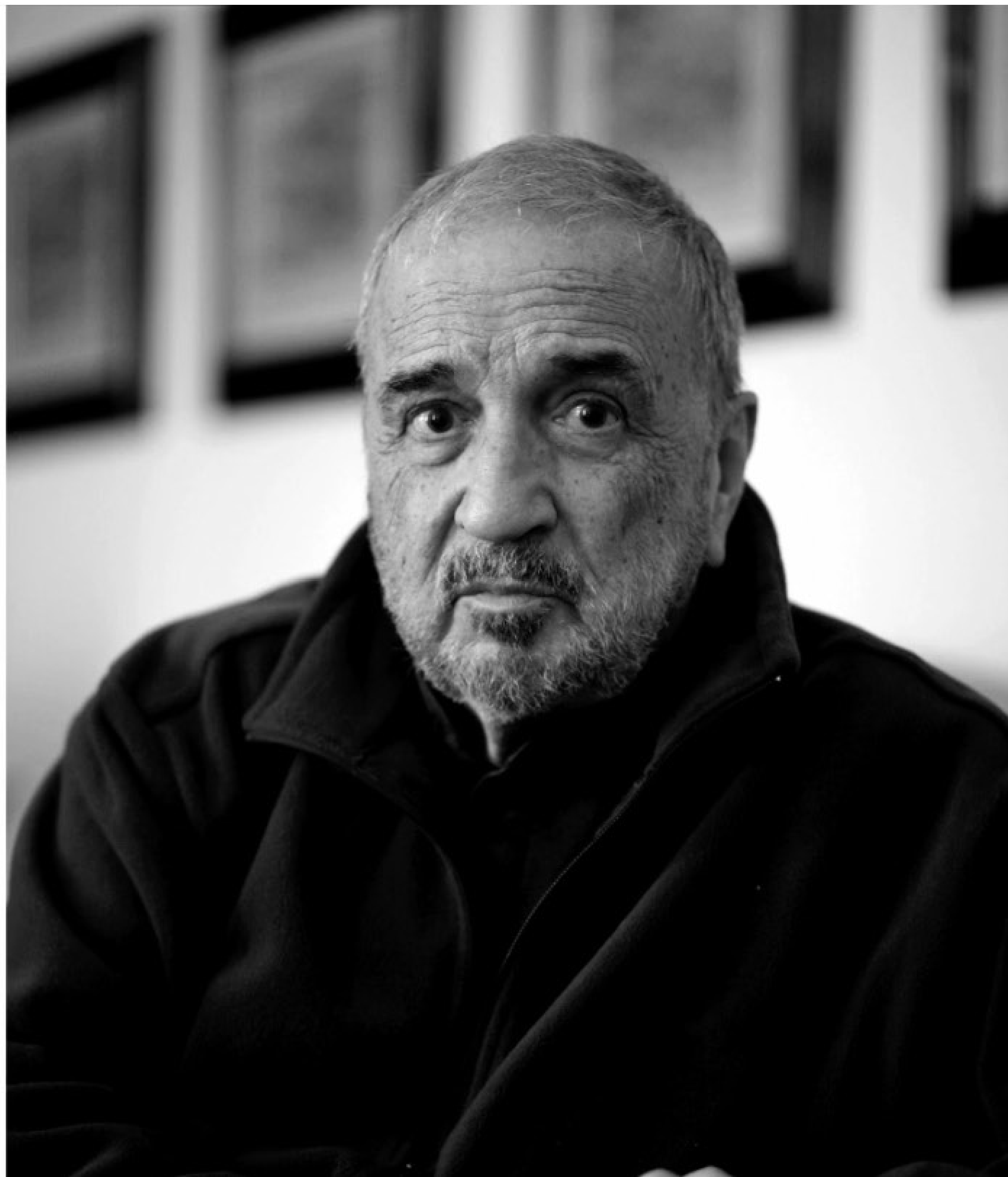
AUTOR Y CONFERENCISTA

ROBERT MCKEE

EL GUIÓN, SUSTANCIA, ESTRUCTURA, ESTILO Y PRINCIPIOS DE LA
ESCRITURA DE GUIONES

ALBA EDITORIAL

“Vamos al cine para acceder a un mundo nuevo y fascinante, para suplantar virtualmente a otro ser humano que al principio nos parece muy extraño pero que en el fondo es como nosotros, para vivir en una realidad ficticia que ilumina nuestra realidad cotidiana. No deseamos escapar de la vida sino encontrarla, queremos utilizar nuestra mente de modo estimulante y experimental, flexibilizar nuestras emociones, disfrutar, aprender, aportar profundidad a nuestros días (...).”



@fersalem

GUIONISTA

JEAN-CLAUDE CARRIERE

EL CÍRCULO DE LOS MENTIROCOS
EDITORIAL LUMEN

“El relato está ahí para hacernos olvidar la sangrante y extrema fealdad del mundo o su monótona estupidez. Es la evasión, nos transporta al país del olvido. Pero cuando es hábil, nos reconduce rápidamente a ese mundo del que habíamos creído liberarnos. Aparece el espejo así como la mano que lo sujeta. No tardamos en reconocernos en la ficción”

Stanislavski Konstantín



Utilizando el método Stanislavski, conocido por su capacidad de invocar la "verdad" en la actuación, la obra infunde a estos monumentos una nueva dimensión de realidad. Los espectadores no son meros observadores; se convierten en participantes de un diálogo silencioso, donde cada estatua, cada figura, emerge no solo como un objeto de arte, sino como un ser dotado de historias, emociones y conflictos internos, también se puede poner un contrapunto explorando la técnica de Meisner. Desarrollada por Sanford Meisner, esta técnica se centra en la reacción espontánea a los estímulos del entorno y la interacción con otros actores, promoviendo la autenticidad y el momento presente en la actuación. A diferencia del método Stanislavski, que se enfoca mucho en la memoria emocional y la experiencia interna del actor, la Técnica Meisner pone énfasis en la respuesta instintiva y la conexión entre actores.

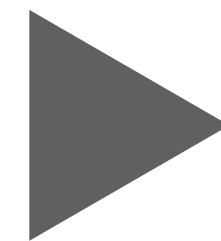
¿Por qué te gusta contar historias?..

No solo es gusto por la historia, en mucho de los casos es escapar de la realidad.
Se cuenta historias para transformar la realidad de los demás y del mundo.
Siempre hay un proposito

a) Creación

El contenido ¿Cómo adaptarlo?

- Que quiero comunicar
- ¿A que target esta dirigido?
- Cual es el posible formato
- El ambiente y la temporalidad



Recuerda la intención en esta etapa es construir realidades tuyas o de otros

Ejemplo:
la religión es la unión de mitos comunes.

IMPORTANTE: Volvemos a recordar los resultados de nuestra investigación “personajes secundarios de las fiestas rurales de la ciudad de Latacunga”

b)

La idea:

la unión de dos cosas
que aparentemente
no tienen nada que ver...

+

=



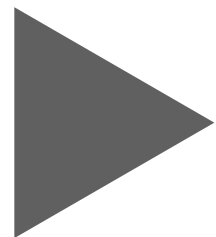
c) Premisa

(por que hacemos el proyecto)

- Es la simplificación y el eje del proyecto

Ejemplo:

Romeo y Julieta:

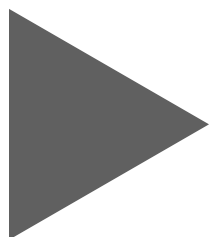


Premisa

un gran amor vence aún a la muerte

- llama a la acción
- **Un gran amor**: representa a los protagonistas
- **Vencer**: conflicto o conector de la historia
- **Aún a la muerte**: el final o el desenlace

Gladiador:



Premisa

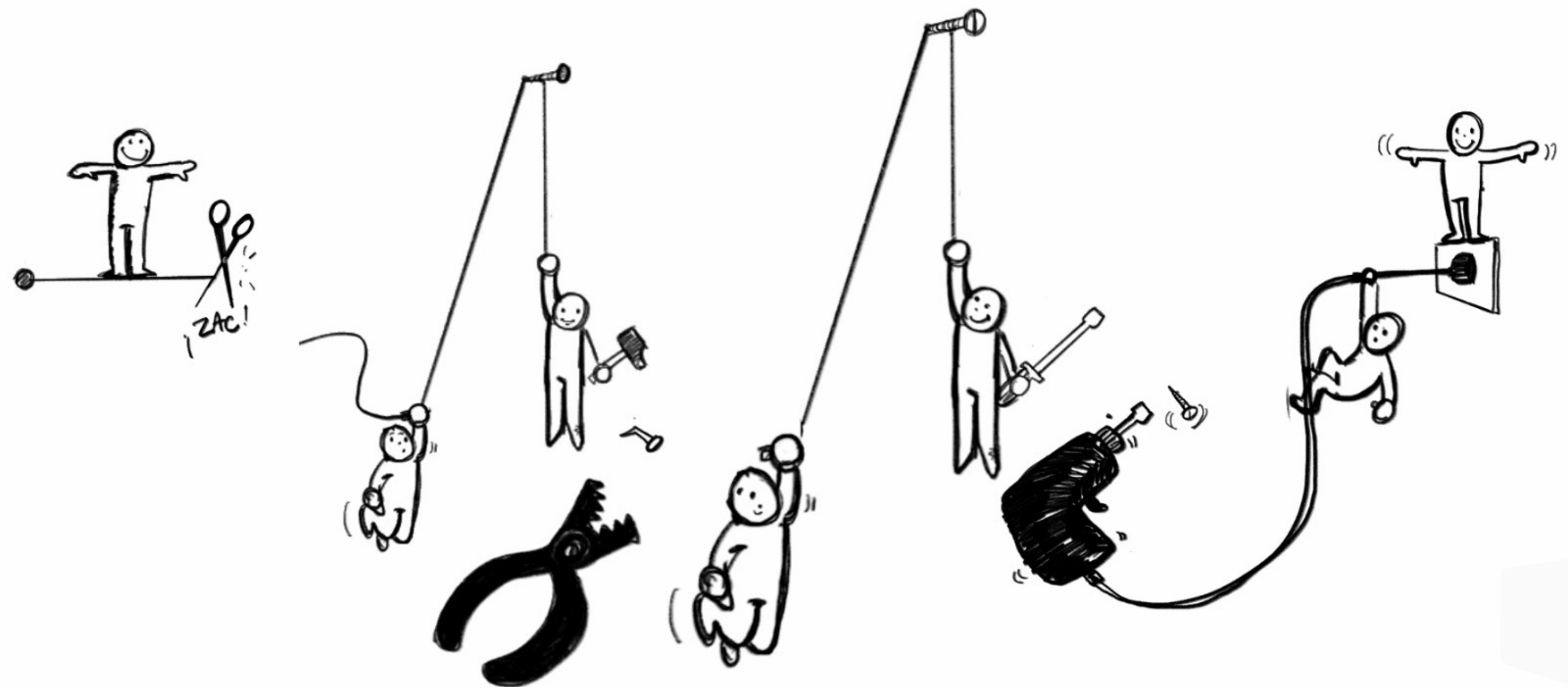
La ambición cruel conduce a su propia destrucción

- llama a la reflexión
- **La ambición cruel**: representa al antagonista
- **Conduce**: conflicto (acciones negativas y positivas)
- **Propia destrucción**: el final trágico

d) Idea de conflicto

¿Qué es? El desencadenante de la acción

- Acción y reacción de fuerzas o progresiones que van de menos a mas hasta el éxtasis del proyecto,
- El conflicto es el encargado de mantenernos atentos en la película



Es momento de realizar nuestro primer ejercicio para sacar ideas de guion.

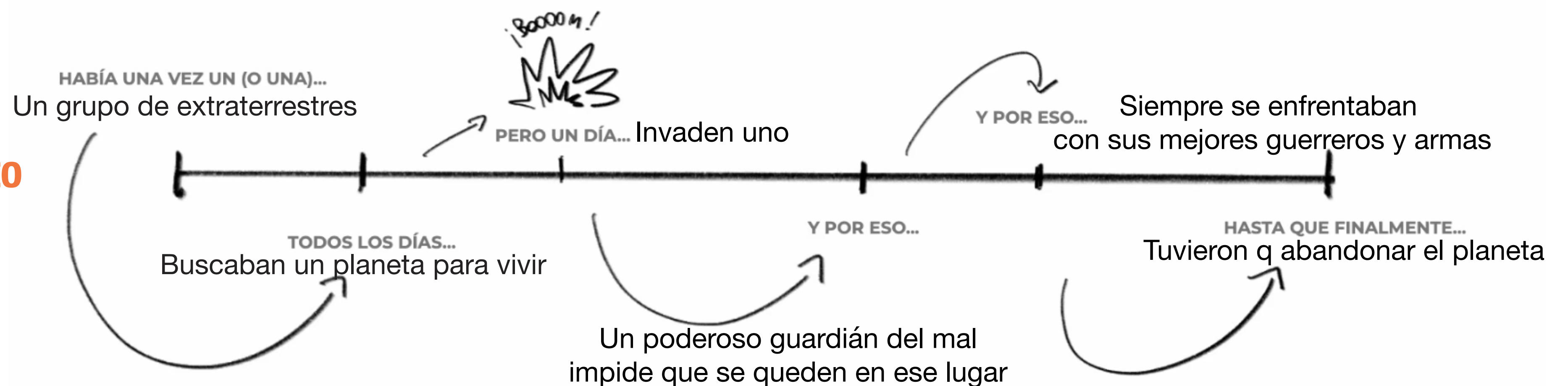
Ejemplo 1:

- a) **Creación**
- Que quiero comunicar Lucha de poder
 - ¿A que target esta dirigido? Adolescentes de 9 a 15 años
 - Cual es el posible formato 1200 x 1200 Pixeles
 - El ambiente y la temporalidad Hibrido, trajes precolombinos con herramientas futuristas

b) **La idea:** Gatos y/o felinos + espacio = Thundercats

c) **Premisa** seres cósmicos **sobreviven al poder maligno por buscar un nuevo hogar**

d) **Idea de conflicto**
búsqueda del poder



Ejemplo 2:

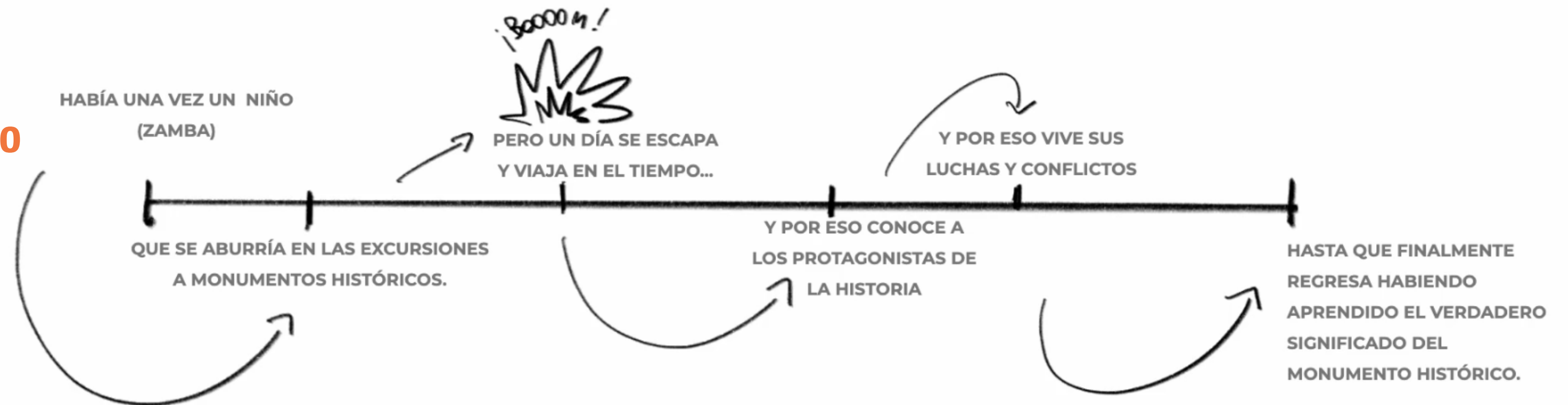
- a) **Creación**
- Que quiero comunicar Educación
 - ¿A que target esta dirigido? Niños de 5 a 9 años
 - Cual es el posible formato 1200 x 1200 Pixeles
 - El ambiente y la temporalidad presente, escolar y científico

- b) **La idea:** Viajes en el tiempo + educación = aventuras de aprendizaje

- c) **Premisa** La acción **conduce** a un nuevo aprendizaje

- d) **Idea de conflicto**

La educación vertical
y poco dinámica



CROMÁTICA DEL ENTORNO



Nombre _____

DESCRIBE AL PERSONAJE PRINCIPAL

¿Cuál es el nombre del personaje?

¿Cómo es la personalidad del personaje?

¿Dónde vive el personaje?

¿Qué le gusta hacer al personaje?

¿Cómo es el personaje físicamente?

¿Qué problema tiene el personaje?