

¿Todos podemos crear?

TODOS tenemos Creatividad y Talento

https://www.ted.com/talks/amy_tan_on_creativity

https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity

El talento y la formación:

Los casos de Gilliam Lynne (danza) y Matt Groening (dibujo)



Amy Tan
Escritora



Ken Robinson
Educador



Cómo creamos: dualidades

Razón – Intuición

Consciente – Inconsciente

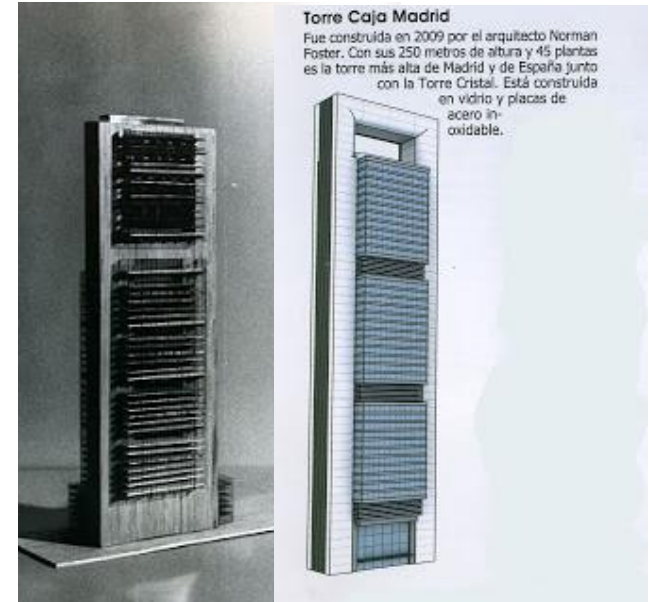
Freud - Inconsciente, los sueños.
Personal.

Jung – Conciencia colectiva
partiendo de los sueños. También
colectivo

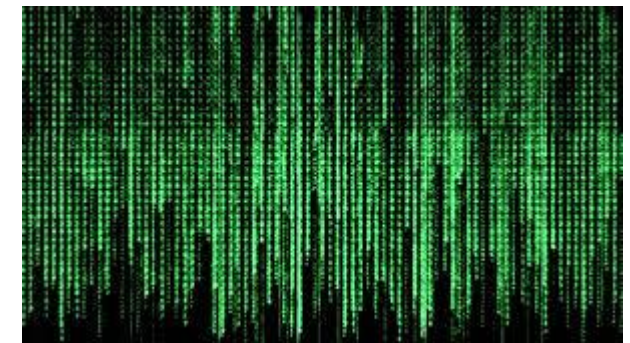
¿Casualidades? – ¿Cuántica?

Hipnosis y Sugestión - Sueños

Simbolismo - Realidad



Vadim Zeland
Físico



Matrix
Hermanos Wachowski - 1999



Cómo creamos: dualidades

Universo en un guión:

Mundo externo: acción y diálogo

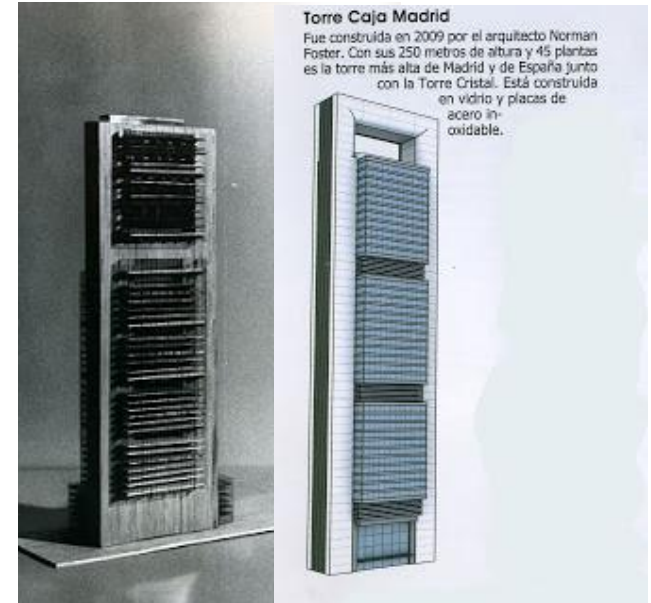
Mundo interno: intención y subtexto

Viaje físico: Vemos y oímos en pantalla

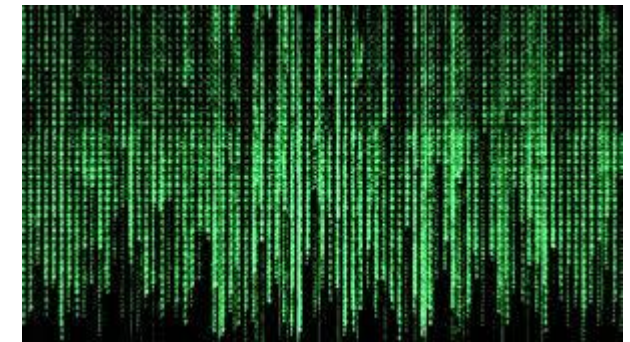
Viaje psicológico: Intuímos e interpretamos

Viaje físico: ¿De qué trata la historia? - premisa

Viaje psicológico: ¿Qué significa la historia? - moraleja



Vadim Zeland
Físico

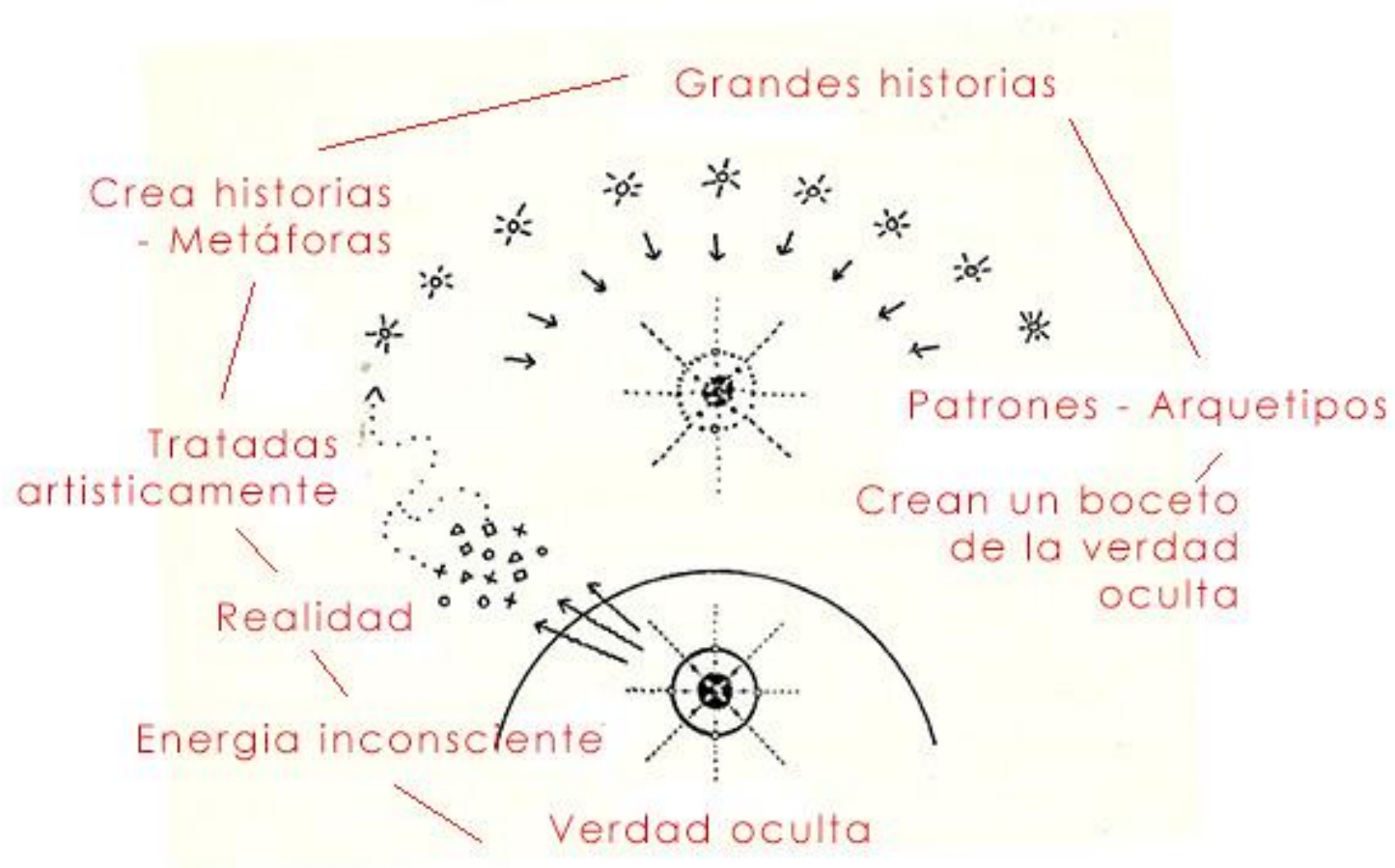


Matrix
Hermanos Wachowski - 1999



Cómo creamos

Diagrama de creación universal de historias según James Bonnet



@James Bonnet

La estructura de Campbell - Vogler.

Vladimir Propp, Gianni Rodari, Joseph Campbell, Christopher Vogler

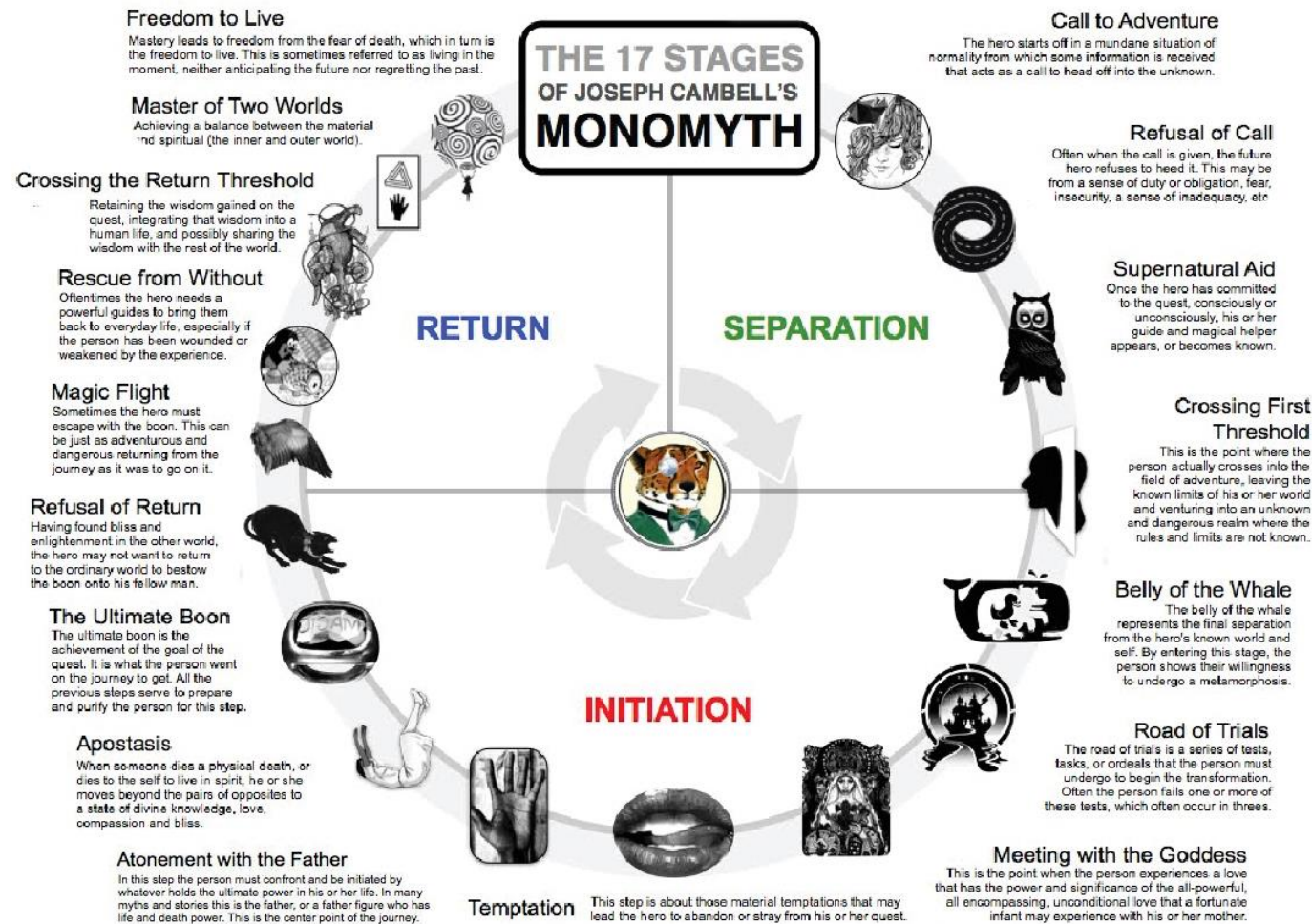


TALLER DE DESARROLLO

Guión

La estructura de Campbell - Vogler.

Vladimir Propp, Gianni Rodari, Joseph Campbell, Christopher Vogler



TALLER DE DESARROLLO

Guión

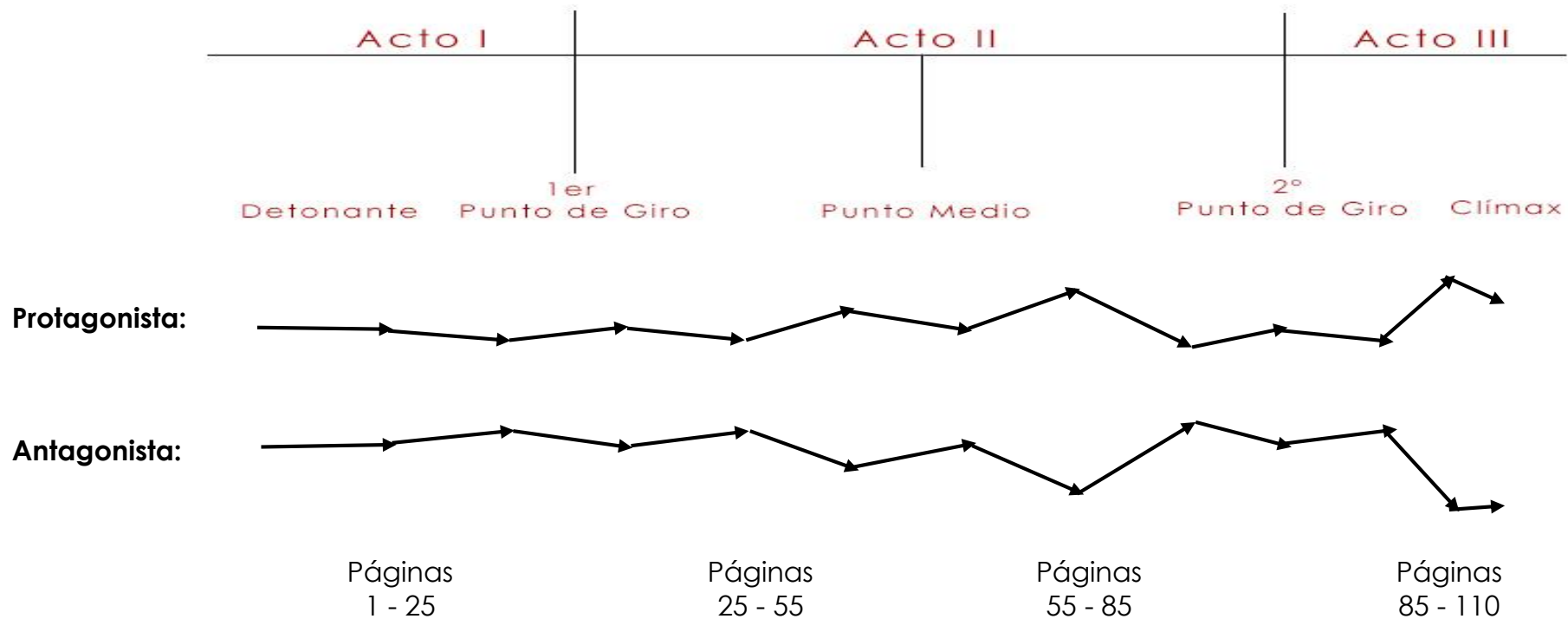
El Protagonista lleva adelante la premisa.

Protagonista: ¿cuál es su objetivo? Cumplimiento de la premisa

Antagonista: ¿quién se opone al cumplimiento de ese objetivo? Obstaculización del cumplimiento de la premisa.

Conflicto: la lucha entre ambos.

Estructura



Creando la estructura

Tenemos las piezas principales para contar nuestra historia: tema, premisa, tipo – género de historia, personajes protagonista y antagonista con su conflicto, ahora nos falta ponerlos sobre el tablero y comenzar a marcar los tiempos...la estructura. Es el momento de crear los tres actos, sus transiciones,...de tener problemas. (Snyder)

1. Imagen de apertura (1):
2. Declaración del tema (5):
3. Planteamiento (1-10):
4. Catalizador (12):
5. Debate (12- 25):
6. Transición al segundo acto (25):
7. Trama B (30):
8. Juegos y risas (30- 35):
9. Punto intermedio (55):
10. Los malos estrechan el cerco (55-75):
11. Todo está perdido (75):
12. Noche oscura del alma (75 -85):
13. Transición al tercer acto (85):
14. Final (85 -110):
15. Imagen de cierre (110):



Creando la estructura

8 pasos a tener en cuenta:

1. Objetivo del protagonista: ¿ QUÉ quiere conseguir ?
2. Consecuencia... si NO se consigue el objetivo. Genera tensión principal con 1.
3. Requisitos: serían las condiciones que hay que ir cumpliendo para poder conseguir 1. Progreso.
4. Obstáculos: serían los frenos que se oponen al cumplimiento de 1. Retraso.
5. Coste: son los sacrificios que hay que realizar para conseguir diferentes 3...y finalmente 1.
6. Beneficio: son los beneficios que se consiguen gracias a los sacrificios 5
7. Prerequisitos: algo que tiene que darse para que sea posible que se cumpla 3.
8. Condiciones previas: son pequeños obstáculos, menores que 4 que están fijados previamente.

TALLER DE DESARROLLO

Guión

Creando una escaleta

Fichas de estructura - Blake Snyder

Detonante	1 Pto Giro	Acto I
	Pto Medio	Acto II – 1
Descenso a los infiernos	2 Pto Giro	Acto II - 2
Clímax		Acto III

ARGO – EL PODER DE CONTAR HISTORIAS – EL PODER DEL STORYTELLING

Acto I – Los iraníes asaltan la embajada. La CIA necesita sacarlos de allí.

Acto II.1 – El protagonista crea un plan y monta una película, vuela a Irán y cuenta el plan a los 6 implicados.

Acto II.2 – El protagonista y los 6 ponen a prueba el plan. Están preparados.

Acto III – Todos dejan la embajada y finalmente llegan a casa.

Con esta información podríamos hacer un gran Storyline



TALLER DE DESARROLLO

Guión

Creando una escaleta

Fichas de estructura - Blake Snyder										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tema - Planteamiento - Detonante									1 Pto Giro	Acto I
Promesa de la premisa - Obstáculos – Vaivenes									Pto Medio	Acto II – 1
Los malos se refuerzan - Todo perdido - Descenso a los infiernos									2 Pto Giro	Acto II - 2
Resolución - Clímax - Cierre										Acto III

ARGO – EL PODER DE CONTAR HISTORIAS – EL PODER DEL STORYTELLING

Acto I – B1 – Iraníes enfurecidos protestan fuera de la embajada Americana y la asaltan. 6 Americanos escapan a la de Canadá.

B2 – El protagonista es llamado por la CIA para que busque una salida para ellos. No le convence ninguno de los planes que ofrecen pero él no propone ninguno. 25mn

Acto II.1 – B3 – El héroe tiene una idea descabellada de hacerlos pasar por un equipo de Hollywood. La CIA aprueba la idea.

B4 – El héroe viaja al encuentro de los 6 y les muestra el plan. 55mn

Acto II.2 – B5 – Todos tienen que prepararse y poner a desarrollar el plan buscando localizaciones en un abarrotado mercado pero consiguen salir vivos.

B6 – El protagonista sabe que en USA han cancelado el plan pero decide seguir adelante. 85mn

Acto III – B7 – Todos dejan la embajada y consiguen subir a un avión abandonando

B8 – Todos llegan a casa y el héroe se retira a casa con su familia.

TALLER DE DESARROLLO

Guión

Creando una escaleta

Fichas de estructura - Blake Snyder										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Apertura - Tema - Planteamiento - Catalizador - Propuesta - Rechazo - Debate									1 Pto Giro	Acto I
Trama B - Promesa de la premisa - Obstáculos - Juegos - Vaivenes									Pto Medio	Acto II - 1
Los malos se refuerzan - Todo perdido - Descenso a los infiernos									2 Pto Giro	Acto II - 2
Resolución - Clímax - Cierre										Acto III

ARGO – EL PODER DE CONTAR HISTORIAS – EL PODER DEL STORYTELLING

Acto I – B1 - C1 (1–11): Planteamiento: La embajada es ocupada. Seis empleados escapan.

– **B1 - C2 (P11–16)** Incremento de tensión: los iraníes ensamblan documentos y pronto sabrán quién ha escapado.

– **B2 - C3 (P17):** La llamada a la aventura: Méndez es convocado a discutir opciones para el rescate.

– **B2 - C4 (P29–31):** Rehusa...pero tiene un plan: Méndez propone como cobertura la realización de una película canadiense en Teherán porque no le gustan las propuestas anteriores.

Acto II.1 – B3 – C5 (P31–40): Cruzando el umbral: Méndez viaja a Hollywood en busca de aliados (mentores) y un guión.

.1 – **B3 – C6 (P41–49):** Méndez y sus aliados hacen un evento que dé credibilidad al proyecto.

.1 – **B4 – C7 (P50–56):** Méndez recibe el ok a su idea y puede ir adelante.

.1 – **B4 – C8 (P57–66):** PM. Hacia la boca del lobo: Méndez llega a Teherán.

Acto II.2 – B5 – C9 (P67–70): Méndez conoce al grupo y propone plan y entrega los papeles a cada uno

– **B5 – C10 (P71–89):** La embajada tiene orden de cerrar. Problemas, dudas. Hay que irse. Nuevas identidades. Aprobada visita al bazar. Maniobras distracción USA. Preparación. Visita al bazar. Seguimos preparando.

.2 – **B6 – C11 (P90–94):** Gran golpe negativo: Washington cancela el rescate. Cambia el plan.

.2 – **B6 – C12 (P95–93):** Descenso a los infiernos. Méndez hundido. Cerrar Hollywood. Quemar las naves.

Acto III – B7 – C13 (P94–P95): Desafiando a los dioses y la realidad: Méndez decide seguir adelante. Llamada a CIA.

– **B7 – C14 (P96–114):** Méndez los conduce al aeropuerto, aunque no hay billetes. Consiguen subir al avión y despegar.

– **B8 – C15 (P115–116):** Objetivo conseguido: Fuera del espacio aéreo iraní, Méndez brinda por el éxito.

– **B8 – C16 (P116–122):** Catarsis y Desenlace: Celebración y premios finales.

TALLER DE DESARROLLO

Guión

Recordemos: La estructura.

3 Actos:

Planteamiento
Desarrollo
Desenlace

Momentos clave:

Principio
Detonante
Primer punto de giro
Midpoint – Punto de crisis
Segundo punto de giro
Climax
Final

