

### Cómo creamos: dualidades

Razón – Intuición

Consciente – Inconsciente

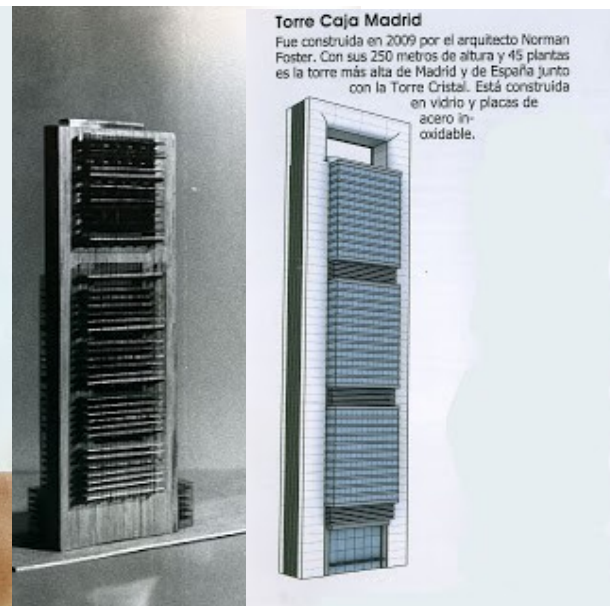
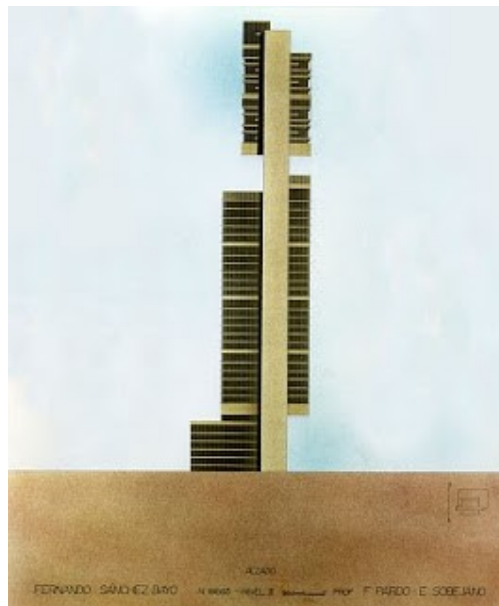
Freud - Inconsciente, los sueños.

Jung – Conciencia colectiva  
partiendo de los sueños.

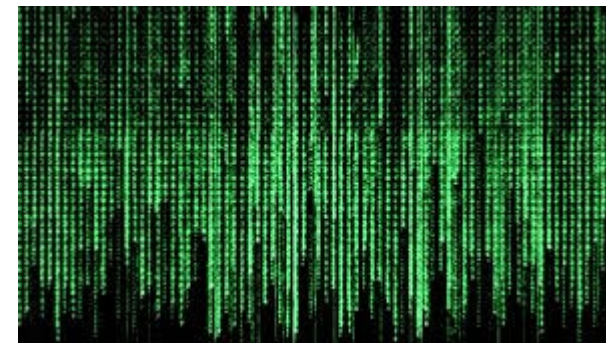
¿Casualidades? – ¿Cuántica?

Hipnosis y Sugestión - Sueños

Simbolismo - Realidad



Vadim Zeland  
Físico



Matrix  
Hermanos Wachowski - 1999

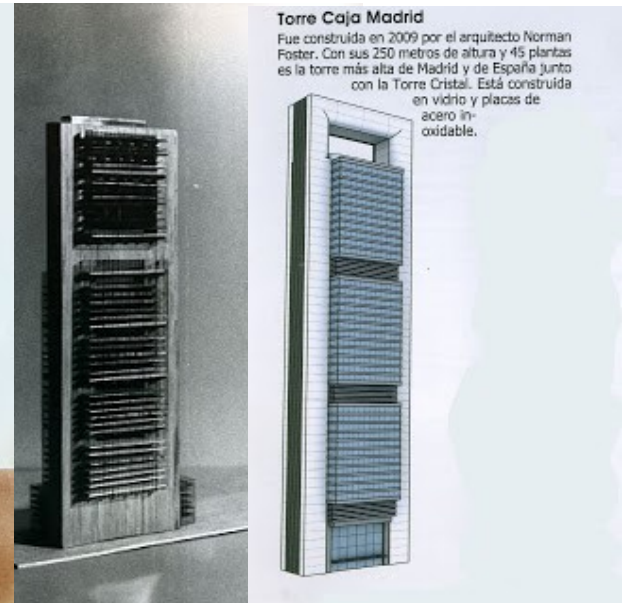
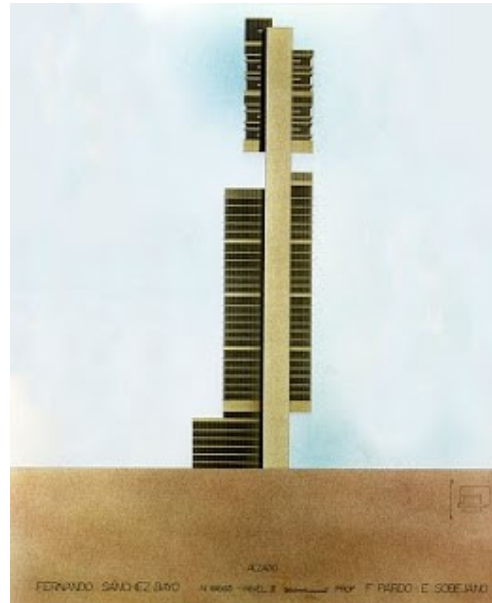


### Cómo creamos: dualidades

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



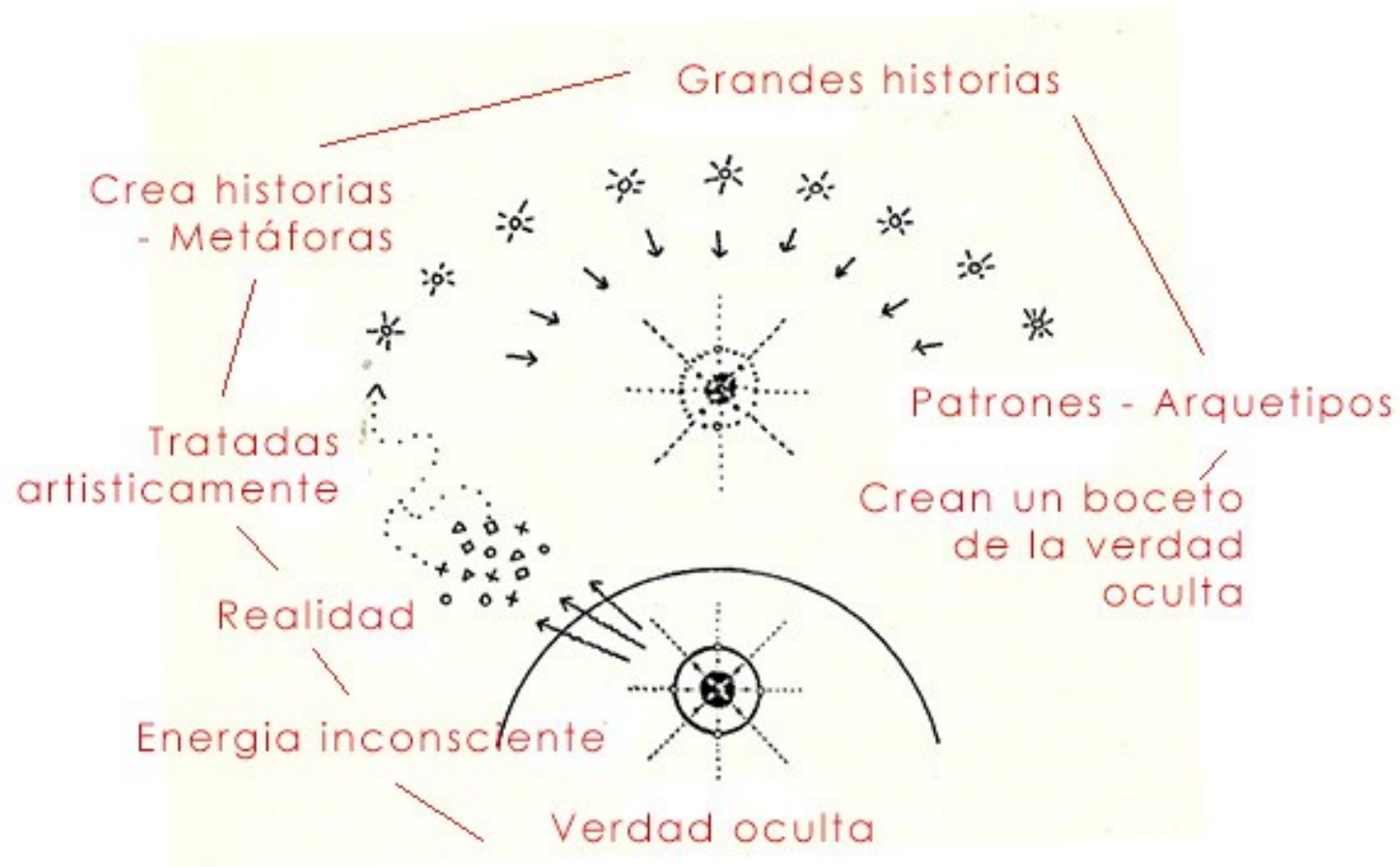
Vadim Zeland  
Físico



Matrix  
Hermanos Wachowski - 1999



### Cómo creamos



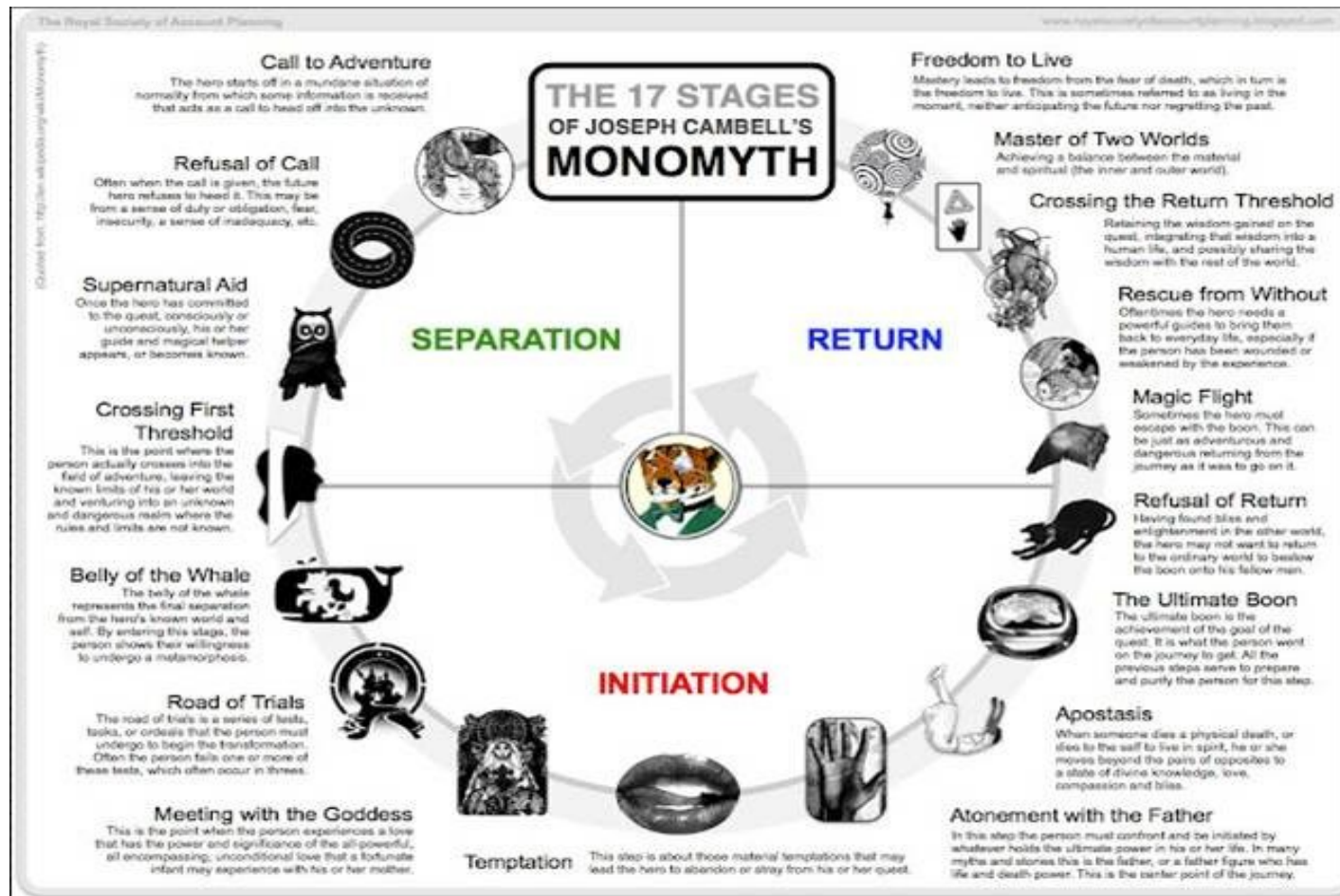


# TALLER DE DESARROLLO

## Guión

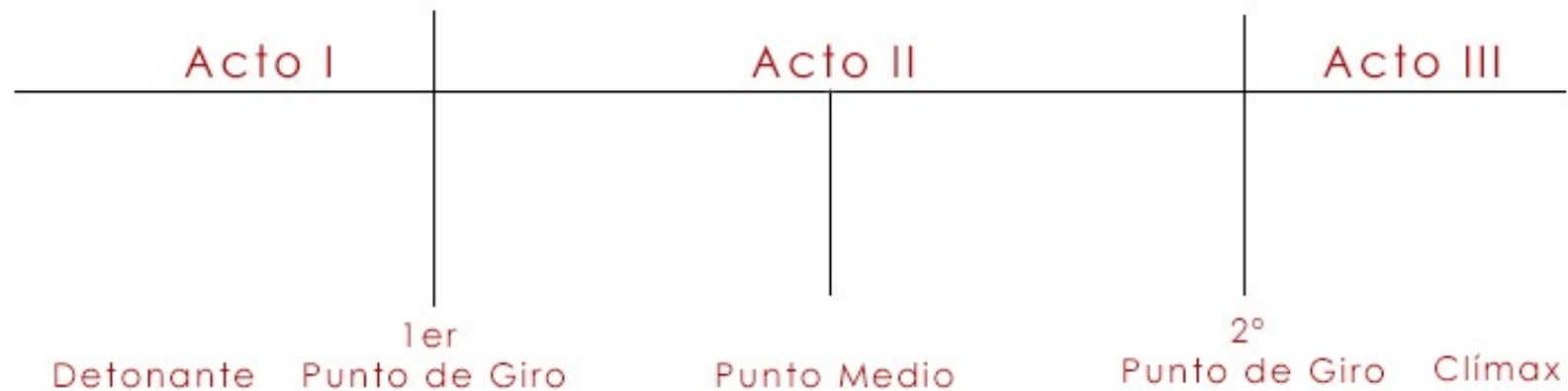
### La estructura de Campbell - Vogler.

Vladimir Propp, Gianni Rodari, Joseph Campbell, Christopher Vogler



### Creando la estructura

#### Estructura



# 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	<b>Acto I</b>
Trama B - Promesa de la premisa - Obstáculos - Juegos - Vaivenes									Pto Medio	<b>Acto II - A</b>
Los malos se refuerzan - Todo perdido - Descenso a los infiernos									2 Pto Giro	<b>Acto II - B</b>
Resolución - Clímax - Cierre										<b>Acto III</b>

### 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 A** – El protagonista crea un plan y monta una película, vuela a Irán y cuenta el plan a los 6 implicados.

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

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



# 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	<b>Acto I</b>
Trama B - Promesa de la premisa - Obstáculos - Juegos - Vaivenes									Pto Medio	<b>Acto II - A</b>
Los malos se refuerzan - Todo perdido - Descenso a los infiernos									2 Pto Giro	<b>Acto II - B</b>
Resolución - Clímax - Cierre										<b>Acto III</b>

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

**Acto I – S1** – Iraníes enfurecidos protestan fuera de la embajada Americana y la asaltan. 6 Americanos escapan a la de Canadá.

**S2** – 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 A – S3** – El héroe tiene una idea descabellada de hacerlos pasar por un equipo de Hollywood. La CIA aprueba la idea.

**S4** – El héroe viaja al encuentro de los 6 y les muestra el plan. 55mn

**Acto II B – S5** – Todos tienen que prepararse y poner a desarrollar el plan buscando localizaciones en un abarrotado mercado pero consiguen salir vivos.

**S6** – El protagonista sabe que en USA han cancelado el plan pero decide seguir adelante. 85mn

**Acto III – S7** – Todos dejan la embajada y consiguen subir a un avión abandonando

**S8** – 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	<b>Acto I</b>
Trama B - Promesa de la premisa - Obstáculos - Juegos - Vaivenes									Pto Medio	<b>Acto II - A</b>
Los malos se refuerzan - Todo perdido - Descenso a los infiernos									2 Pto Giro	<b>Acto II - B</b>
Resolución - Clímax - Cierre										<b>Acto III</b>

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

**Acto I – P1–11:** Ataque: La embajada es ocupada. Seis empleados escapan.

**P11–16** Cuenta atrás incremento de tensión: los iraníes ensamblan documentos y pronto sabrán quién ha escapado.

**P17:** La llamada a la aventura: Méndez es convocado a discutir opciones para el rescate.

**P29–31:** Estableciendo el objetivo: Méndez propone como cobertura la realización de una película canadiense en Teherán.

**Acto II A – P31–40:** Cruzando el umbral: Méndez viaja a Hollywood en busca de aliados y un guión.

**P41–49:** Microobjetivo: Méndez y sus aliados hacen un evento que de credibilidad al proyecto.

**P50–56:** Luz verde: Méndez recibe el ok a su idea y puede ir adelante.

**P57–66:** Cruzando el umbral hacia la boca del lobo: Méndez llega a Teherán.

**P67–78:** Prueba y error: Méndez conoce al grupo y entrega los papeles a cada uno.

**Acto II B – P78–89:** Prueba principal del objetivo: el grupo se convence localizando para la película.

**P90–94:** Gran golpe negativo: Washington cancela el rescate.

**P95:** Desafiando a los dioses y la realidad: Méndez decide seguir adelante.

**Acto III – P96–114:** Escapando de la cueva: Méndez los conduce al aeropuerto... y consiguen subir al avión

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

**P116–122:** Catarsis y Desenlace: Celebración y premios finales.



# 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	<b>Acto I</b>
Trama B - Promesa de la premisa - Obstáculos - Juegos - Vaivenes									Pto Medio	<b>Acto II - A</b>
Los malos se refuerzan - Todo perdido - Descenso a los infiernos									2 Pto Giro	<b>Acto II - B</b>
Resolución - Clímax - Cierre										<b>Acto III</b>

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

**Acto I – P1–13:** Preligo, violencia. Pillados en medio.

**P14–26:** Las tres partes actúan: CIA, Secuestrados y Seguridad Iraní.

**P27–33:** Una nueva idea bajo presión.

**Acto II A – P34–40:** El nuevo plan recibe apoyo. Presentación de secundarios.

**P40–54:** Juegos y entretenimiento con personajes secundarios. Poniendo la base al plan.

**P55–67:** En la boca del león.

**P68–79:** Cuenta atrás y conflictos varios de ideas e ideales.

**Acto II B – P80–88:** A la Carrera. Metiéndose en la piel de otros.

**P89–92:** Sin red.

**P93–99:** Nos vamos.

**Acto III – P100–104:** Los malos estrechan el cerco.

**P105–108:** Confianza, la cohesión final del grupo.

**109–114:** Persecución.

**P115–117:** Vuelta y celebración.

**P118–120:** Cada uno a su casa.

**P121–122:** Epílogo

