

PLAN DEL DÍA:

NARRATIVA Y GUIÓN

- + *Storytelling* en campañas
- + Estructuras y elementos de la narración
- + Relatos catárticos y transferenciales
- + El guión

PLAN DE AUTOAPRENDIZAJE

- + ¿Cómo guionarlo?

TRABAJO CONJUNTO RUEDA DE SÍNTESIS

PREGUNTAS DE PARTICIPANTES

¿Cómo armar guiones y narrar de manera coloquial?

¿Cómo comunicar de forma sencilla, atractiva?

¿Cómo llegar al corazón de las nuevas generaciones?

¿Cómo destacar entre la profusión de mensajes que circulan?

¿Cómo describir la experiencia trascendental?

¿Cómo ser claros en la presentación de ideas en las redes?

¿Cómo construir el mensaje audiovisual?

¿Cómo difundir y crear audiencia?

STORYTELLING EN CAMPAÑAS Y PROYECTOS DE COMUNICACIÓN

propósito de comunicación

enfoque

INFORMAR / DENUNCIAR
GENERAR DIÁLOGO / PERSUADIR
EDUCAR / MOTIVAR
ENTRETENER
RECAUDAR FONDOS

**CONTAR
HISTORIAS**

*Las historias son más potentes cuando son universales,
al contener arquetipos, al vincularse con los mitos raíces.*

CARL JUNG

SILO

¿QUÉ HISTORIA TE CUENTA ESTA IMAGEN?



PINTURA RUPESTRE. Baja California Sur, Mexico. 11 mil años atrás.

ELEMENTOS DE LA NARRACIÓN

PERSONAJES

Protagonista - Antagonista
Principales - Complementos
Planos - Redondos

Caracterización por
Descripción / Acción / Diálogo
Texto y Subtexto

“Furiosa la princesa Ishtar se dirigió a su padre Anu (...) Así vociferó: Si no arrojas sobre Gilgamesh al Toro Celeste, yo haré eso” –MRU, Silo

CONFLICTO

ESTRUCTURA
DRAMÁTICA

ACCIÓN

Introducción
Nudo
Descenlace

Resolución de conflicto (o no)
El Monomito (J. Campbell)
¿Catarsis o Transferencia?

“Una fuerte cadena lo une a un ciprés. Sin dudar, la rompo con un tirón. El manto se desploma vacío y la voz se aleja hacia las alturas” –EG, Silo.

TIEMPO

Tiempo de relato
Tiempo de discurso

SECUENCIAS: lineal, in-media-res,
in-extrema-res, flashback,
anticipación, simultaneidad

“Sucedio hace mucho tiempo que floreció la vida humana en este planeta. Entonces y con el correr de los milenios, los pueblos fueron creciendo separadamente y hubo un tiempo para nacer, un tiempo para gozar, un tiempo para sufrir y un tiempo para morir...” –Charla de Madrid, Silo.

ESPACIO
(ESCENARIO)

Contexto
Caracterización por
sensaciones

“El cielo es de un azul luminoso. Cerca hay una playa de arenas suaves, casi blancas. Es un recodo sin oleaje, al que llegan las aguas del mar. El paisaje es tropical. Veo palmeras y cocoteros, al tiempo que percibo en mi piel el contacto del sol y la brisa. De pronto, a mi derecha, descubro una gruta. Cerca de ella, serpentea el agua transparente de un arroyo. Me acerco al tiempo que veo, dentro de la gruta, la figura de una mujer” –EG, Silo.

NARRADOR

Interno
Externo (omnisciente /
objetivista)

“Esto es lo que apareció como señal fijada en tiempo eterno capaz de alterar el orden y las leyes y la pobre cordura. Aquello que los mortales desearon que los dioses hicieran; aquello que los dioses hablaron a través de los hombres” –MRU, Silo.

EL GUIÓN

Ejemplos para radio y audiovisual / Diferencias entre guión técnico y narrativo

Audiovisual

SECUENCIA	IMAGEN	SONIDO	TIEMPO
1	Plano General de Televisor con imagen de videojuego. Primer Plano de niño observando el televisor. Plano de detalle de manos del hombre mayor manipulando el control de un videojuego. Plano General de adulto mayor y niño celebrando la victoria de uno de los dos en el videojuego.	Ambiente	20"
2	Presentación de la cápsula	Música y Voz en Off	10"
3	Plano de detalle de los ojos del hombre mayor para mostrar sus líneas de expresión. Luego se abre plano y se finaliza en un primer plano de la cara. Imágenes de apoyo del hombre mayor y el niño en situaciones juntos. Primeros Planos del niño	Testimonio del hombre sobre su aproximación al uso de los videojuegos y la incidencia que esto ha tenido en la relación con su nieto. Testimonio del niño explicando lo que siente al poder jugar con su abuelo.	2'
4	Imágenes de apoyo sobre personas de la tercera edad utilizando TIC	Voz en off con música de fondo. Se narran los resultados que se han obtenido en investigaciones recientes sobre el uso de TIC's por parte de personas de la tercera edad y la incidencia	1'30"

Radio

Operador	Descripción	Tiempo	Música/Efectos
Control	Fade in/ Cortinilla de entrada del programa/ Fade out Entra/ canción "Pretty woman"/enseguida se baja a fondo hasta que el locutor termine de hablar/ luego sube a pp y allí termina.	15"	Canción "Pretty woman"
Locutor 1:	Muy buenas noches queridos oyentes. Bienvenidos a este su programa "Nube 7". Este su servidor los acompañará durante una grandiosa hora.	30"	Canción "Pretty woman"

```

1      BLACK                                     1
We hear a clock ticking.

                                     FADE IN:

1      INT. RIGGAN'S DRESSING ROOM - THEATER - DAY           1
Close on the brilliant colors of a middle eastern rug, the
center of what seems to be a makeshift "meditation" space.

We slowly tilt up to discover the back of Riggan Thomson (55).
He is in the proper 'Lotus' position, dressed only in tight
white briefs and he appears to be meditating deeply. And if all
this seems a little odd, it becomes all the more so when you
notice that he is levitating almost two feet above the floor.
His breath is calm and measured... in and out... in and out.

                                     MAN (V.O.)
How did we end up here?
                                     (Beat.)
This place is a fucking dump.

We begin to slowly move toward Riggan's back while his measure
breathing continues. We see a clock on the wall, ticking.

                                     MAN (V.O.)
Smells like balls.

A slight twitch in Riggan's neck.

                                     MAN (V.O.)
We don't belong in this shithole.

A Skype call shatters the silence. Close on his back, we follow
Riggan as he walks over to the computer and answers the call.

On the computer screen appears Sam (21), in a pair of Levi's
and a Led Zeppelin T-shirt. She has simple and striking good
looks, with an edge in her voice and behind her eyes. She
stands in a Korean Deli among the flowers, talking to Riggan
through her iPhone.

1A                                         1A

The Korean Store owner (50) stands in the background screaming
at her the whole time.

                                     RIGGAN
Sam, I can't--

```

(CONTINUED)

PLAN DE AUTO APRENDIZAJE

¿Qué?	¿Sobre qué te gustaría investigar TEMA
¿Porqué?	¿Porqué realizar esta búsqueda? JUSTIFICACIÓN
¿Dónde?	¿Donde quieres buscar información? FUENTES Y RECURSOS A UTILIZAR
¿Quién?	¿Quién podría ayudarte? APOYO de colega, profesor, familiar
¿Cuánto tiempo?	¿Cuánto tiempo te llevará hacer la búsqueda? CRONOGRAMA
¿Cómo?	¿Cómo pondrás en práctica lo que aprendas? APLICACIÓN
Evaluación	¿Cómo compartirás lo que aprendas? ¿Llegaste a alguna conclusión? SÍNTESIS

Con este esquema podemos identificar temas cuyo aprendizaje buscamos profundizar, ya sean los que hemos abordado en este taller como también otros.

Ponlo en práctica y comparte tus descubrimientos con la Comunidad de aprendizaje del Laboratorio Equis.

UNA SÍNTESIS DEL ENCUENTRO

¿Cómo comunicarnos con las nuevas generaciones sin que el propio paisaje de formación sea un impedimento? Quizás ganando autoconciencia sobre cómo comunicamos, teniendo presente elementos que traemos como arrastre.

Desde esta meta-mirada, podríamos vernos como personajes que interactúan con los demás y que debemos construir de una manera que exprese nuestros propósitos más profundos... y si identificamos la potencia que tienen los relatos míticos, estos personajes seguramente se moverán en un escenario que ya está desplegado: el de la Nación Humana Universal"