

3. La historia

La llamada

Objetivo: Entender los conceptos de personaje, detonante, decisión y objetivo; y su correlación.

Descripción:

- Imagina un detonante en forma de llamada telefónica, por ejemplo: *“Te llama tu hermana y te dice que se ha quedado encerrada en el baño”* o *“Te llama tu madre y te dice que Godzilla está atacando la ciudad”*.
- Ahora, escoge una decisión para tu personaje. La decisión que tome hará que aparezca su objetivo. Por ejemplo: escapar de la ciudad, buscar una llave, etc.
- Escribe la historia y ruédala pensando en un final.

Conclusión: Entender y localizar el detonante y momento de toma de decisión de nuestros personajes nos ayudará a comprender su objetivo y seguir contruyendo la historia.

Tiempo estimado: 2h.

EJEMPLO:

Alguien llama a casa. Es mamá que dice que se ha quedado encerrada con tu hermano en el balcón. Te asomas y allí están. Tiritando de frío. Tu madre te dice que del viento se cerró la puerta de golpe y te pide que la abras.

El problema es que la puerta se abre con unas llaves que ya no están allí. Se habrán salido de la cerradura del golpe. Te pones a buscarlas por el salón pero nada. Suena el primer trueno. ¡Oh, no! Parece que va a llover. Tu madre y tu hermano se desesperan. Le dices a tu madre de abrirla a la fuerza o romper el cristal pero ella no te pone muy buena cara, mejor no intentarlo.

c i n e b A s e

Buscas por internet, cómo abrir cerradura. Buscas lo que necesitas: un clip. Nada más. ¿Hay clips por casa? Vas al despacho o donde sea que pueda haberlos. Encuentras uno y sigues las instrucciones del vídeo.

Llegas a la puerta del balcón. Tratas de abrirlo como si fuera una cerradura. Te apoyas en el pomo de la puerta y PUM se abre. Resulta que sólo hacia falta abrir la puerta. Ni llaves, ni clips, ni nada. Eso sí, nadie se ha dado cuenta. Quedas como un/a campeón/a.