



Imagina Si

Historias conectadas

Conceptos clave sobre creación de historias
con medios digitales

ASOCIACIÓN
chicos.net

Disney

popalaz
RED DE PARTES Y PARTES

México
Indígena

PROYECTO
GRAN CHACO





Conceptos transversales a todo el proyecto

◆ **Creatividad**

Habilidad que consiste en plantear diferentes soluciones ante una situación dada. Algunas estrategias para promoverla son: 1) establecer límites y restricciones, 2) combinar ideas «viejas» de un modo nuevo, 3) generar las condiciones preparando el cuerpo y el espacio.

◆ **Historia**

Desde un enfoque clásico, es una sucesión ordenada de acciones, realizadas por determinados personajes, en un determinado tiempo y lugar. Para diferenciarse de una anécdota, necesita tener un buen conflicto: un problema o desafío al que el personaje principal se enfrenta y necesita resolver.

◆ **Expansión de una historia**

Refiere a inspirarse en una historia determinada para -a partir de ella- crear otras producciones en otros lenguajes y formatos (por ejemplo: inspirarse en un relato escrito para crear una animación). Expandir una historia implica pensar: 1) **una idea** a comunicar, que esté basada en el universo de la historia (por ejemplo, en el momento más mágico del relato) y 2) **un formato** (que puede ser digital: animación, historieta, fotonovela, pieza sonora, película, meme, etc.).

◆ **Historia transmedia**

Es un relato que se expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación, de la mano de usuarios y usuarias no especializadas/as. Es una historia hecha de ramas, de derivaciones. El proyecto Imagina Si está inspirado en el mundo de las historias transmedia.

◆ **Recurso digital**

Es un programa, *app* o material digital que nos sirve para realizar una creación. Por ejemplo: [Audacity](#), [Stop Motion Studio](#) o [Paint](#).



Estrategias para «romper la hoja en blanco»

Binomio fantástico

Es una estrategia para inventar historias que consiste en combinar dos elementos aparentemente no relacionados entre sí, y preguntarse qué pasaría si esos dos mundos se cruzaran. Por ejemplo: «tomate» y «océano», o «escuela» y «oro». Fue sistematizada por el pedagogo Gianni Rodari en su libro «Gramática de la fantasía».

Géneros locos

Esta forma de idear historias consiste en integrar un personaje, objeto o escenario en un género que «no le corresponde». Por ejemplo, un dinosaurio en un musical, o un vaquero en una película de ciencia ficción.

Imágenes potentes

Esta estrategia consiste en improvisar historias a partir de imágenes que muestren algo extraño o fuera de lugar; algo que rompa el equilibrio o sorprenda. Pueden ser fotos, ilustraciones o recortes de revistas. ¿Qué pasó allí? ¿Cómo llegó ese objeto o ese personaje a ese lugar? Una buena idea para un grupo de estudiantes es aportar opciones entre todos y todas y construir un banco de imágenes para tener siempre a mano.





Componentes de una historia

◆ **Personajes**

En una historia, son quienes llevan adelante la acción. Tienen características externas (apariencia, habilidades o dificultades físicas) e internas (gustos, miedos, deseos, objetivos, poderes). Pueden ser protagonistas, antagonistas o ayudantes. A lo largo de una historia, los personajes principales atraviesan una transformación: empiezan de una manera y terminan de otra.

◆ **Lugares**

Escenarios en los que transcurre una historia. Pueden ser realistas («el desierto», «la escuela») o muy fantasiosos («dentro de una gota de agua», «en un país donde vivían hombres y mujeres de mantequilla”).

◆ **Objetos**

Dentro de una historia, pueden cumplir muchas funciones: dotar a un personaje de poderes o habilidades, complicar los objetivos del personaje, desatar el conflicto, unir a dos personajes... También puede haber una historia en la que un objeto hable, se mueva y tenga el rol de personaje.

◆ **Conflicto**

Es el corazón de toda historia: un problema o desafío que aparece, y que el personaje protagonista deberá enfrentar y resolver. Algo que por algún motivo quiere o necesita lograr, o recuperar... Aquello que altera su mundo y lo hace cambiar. «Todo iba de una manera», hasta que aparece el conflicto.

◆ **Estructura en tres actos**

Es la forma en que se organizan casi todas las historias: el modo en que la información es distribuida y presentada a quien lee, escucha o mira el relato.





Habitualmente, en el primer acto se presenta dónde y cuándo transcurre la historia, y quiénes son los personajes principales. En el segundo acto se presenta el conflicto. En el tercer acto, por último, contamos si el personaje consigue o no resolver el conflicto, y cómo cambió en ese camino. Aquí algunas frases útiles para iniciar...

el primer acto: Había una vez... Hace mucho tiempo... En un lugar muy lejano... Ayer en mi casa...

el segundo acto: Hasta que un día... Ese día algo diferente pasó... Todo cambió cuando...

el tercer acto: Finalmente... Después de superar tantos desafíos... A pesar de todos los intentos...

Formato

Las historias no viven sólo en los libros. Hoy más que nunca, pueden contarse en múltiples formatos, tanto analógicos como digitales: oral, texto, animación, películas, relatos sonoros, videojuegos, historietas... y combinaciones de todos ellos.

Cada formato tiene sus posibilidades y límites específicos. Por eso es que podemos ver una película que cuenta «la misma historia» que una novela que ya leímos (o viceversa), y aún así sorprendernos, emocionarnos y descubrir nuevos aspectos del relato.



Lenguajes / formatos digitales

Son «idiomas», formas de contar que presentan posibilidades y límites propios. La cantidad de lenguajes y formatos es infinita, porque la combinación de unos con otros da pie constantemente ¡a más lenguajes y formatos! A continuación algunos ejemplos.

Animación cuadro a cuadro

Es una forma de contar historias a partir de imágenes fijas que -vistas en forma sucesiva y a gran velocidad- generan un efecto de movimiento. También se la llama animación en *stop motion*.

Fotonovela

Es una forma de contar historias a través de texto, fotografías y dibujos. Está organizada en «cuadritos» o viñetas, como un cómic o una historieta, pero se basa en fotos de personas y elementos reales, que se pueden intervenir digitalmente.

Pieza sonora

Una pieza sonora es una forma de contar historias únicamente con sonidos, música y/o voz: no incluye imágenes ni texto escrito.





Imagina Si

Historias conectadas

ASOCIACIÓN
chicos.net

Disney

palaz
RED DE PARTES Y PARTES

México
Indígena

PROYECTO
GRAN CHACO

