



@Chino_Chao

Antonio Serón

Guionista

Los 3 actos: Definición



@Chino_Chao

Los 3 actos

El método más tradicional de contar una historia

Los 3 actos: Origen



@Chino_Chao

Aristóteles



Reflexión

tragedia

(Siglo IV a.
C)

Los 3 actos: Ahora



@Chino_Chao



22 reglas del Storytelling

Un día...

#4: Estructura

Por eso...

Había una vez...

Todos los días...

Por eso...

Hasta que finalmente...



Primer acto: elementos



@Chino_Chao

Primer acto



Protagonista



@Chino_Chao

Protagonista



Tipos de protagonista



@Chino_Chao

Individual Un personaje con un objetivo



Zelda: The Wind Waker

Tipos de protagonista



@Chino_Chao

Plural

Varios personajes con un objetivo común



Brothers

Tipos de protagonista



@Chino_Chao

Plural

Distintos intereses: objetivo común



Starcraft 2

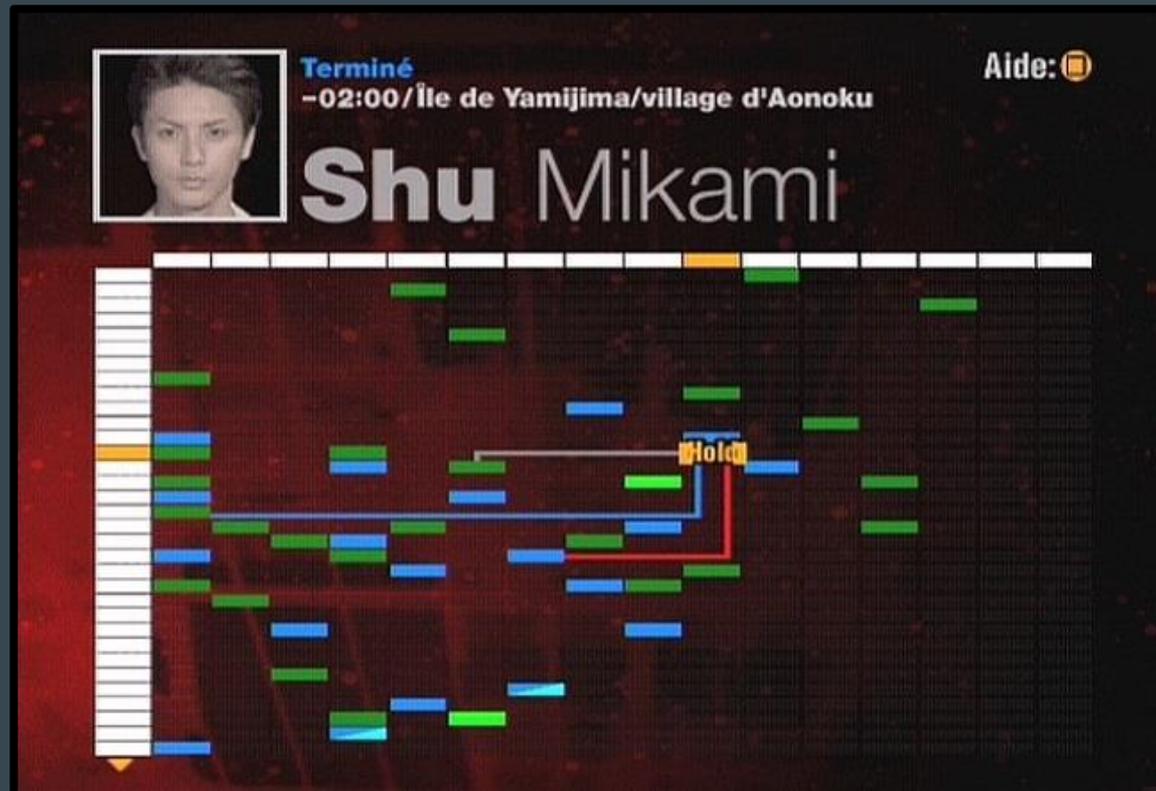
Tipos de protagonista



@Chino_Chao

Múltiple

Personajes independientes con distintos objetivos



Forbidden Siren

Tipos de protagonista



@Chino_Chao

Abierto

El protagonista eres tú



Mass Effect

Tipos de protagonista



@Chino_Chao

Nuestra práctica



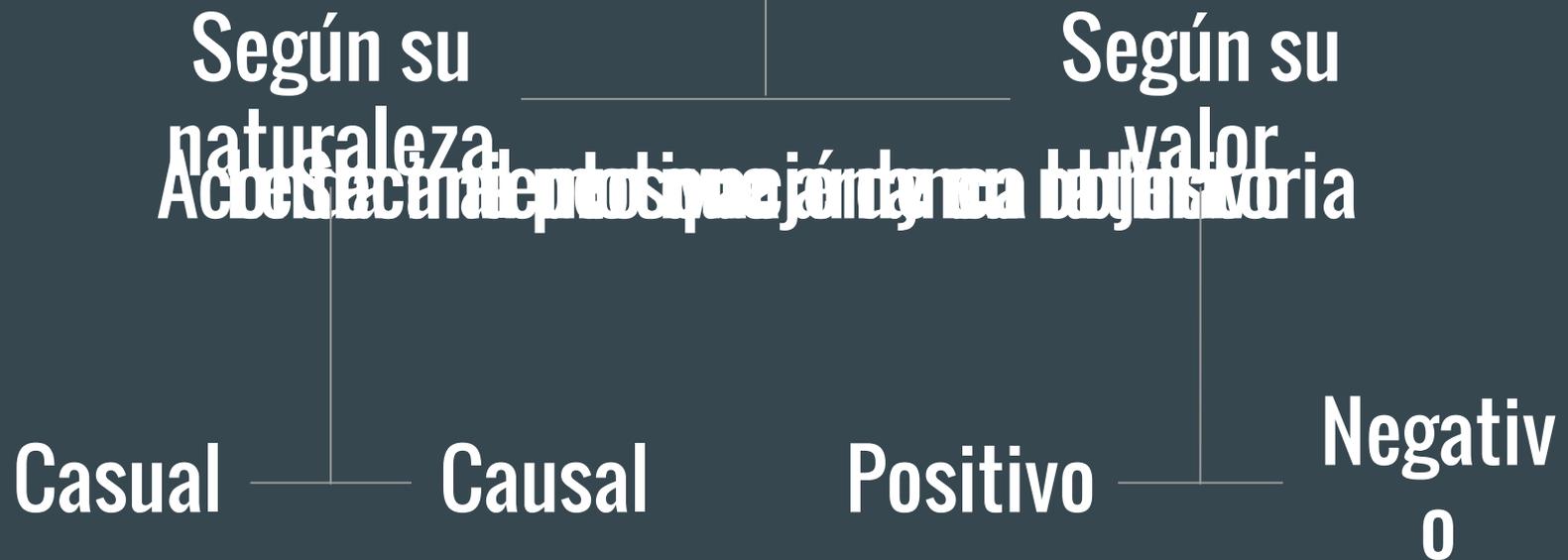
T D O F T D
THE DAY OF THE DANZA

Detonante



@Chino_Chao

Detonante



Tipos de detonante



@Chino_Chao

Detonante casual Casualidad



Resident Evil 2

Tipos de detonante



@Chino_Chao

Detonante causal Relación causa-efecto



Monkey Island

Tipos de detonante



@Chino_Chao

Detonante positivo Valor positivo



Pokémon Red/Blue

Tipos de detonante



@Chino_Chao

Detonante negativo Valor negativo



Ni No Kuni

Elementos del detonante



@Chino_Chao

El detonante produce 2 elementos

Objetivo

Motivación



@Chino_Chao

Objetivo

¿Qué persigue el personaje?
Acción específica



@Chino_Chao

Motivación

¿Por qué actúa un personaje?
Provoca **empatía**
Sentimiento universal

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Ejemplos de motivación Venganza



Max Payne



@Chino_Chao

Ejemplos de motivación Justicia



Phoenix Wright



@Chino_Chao

Ejemplos de motivación

Amor



Pandora's Tower

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Ejemplos de motivación Sed de aventuras



Grandia

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Ejemplos de motivación Supervivencia



Slender: The eight pages

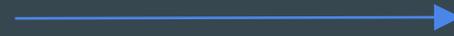
Elementos del detonante



@Chino_Chao

Motivación y objetivo pueden cambiar

Supervivencia



The Last of Us

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Motivación y objetivo pueden cambiar

→ Recuperar humanidad →



The Last of Us

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Motivación y objetivo pueden cambiar

→ Amor/Egoísmo



The Last of Us

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Motivación y objetivo pueden cambiar

Gloria →



Final Fantasy 7

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Motivación y objetivo pueden cambiar

—————> Soledad <—————



Final Fantasy 7

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Motivación y objetivo pueden cambiar

—————> **Venganza** <—————



Final Fantasy 7

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Motivación y objetivo pueden cambiar

—————> **Aceptación** <—————



Final Fantasy 7

Elementos del detonante



@Chino_Chao

Motivación y objetivo pueden cambiar

—————> Camaradería



Final Fantasy 7



@Chino_Chao

Nuestra práctica



TDOFTD
THE DAY OF THE DANZA

Antagonista



@Chino_Chao

Antagonista

Internal forces that act as an antagonist
External forces that act as an antagonist

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Interno

Antagonismo proviene del protagonista



Shenmue

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Social

Antagonismo proviene del círculo íntimo



Gone Home

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Externo

Antagonismo proviene de fuera



Resident Evil: Code Veronica

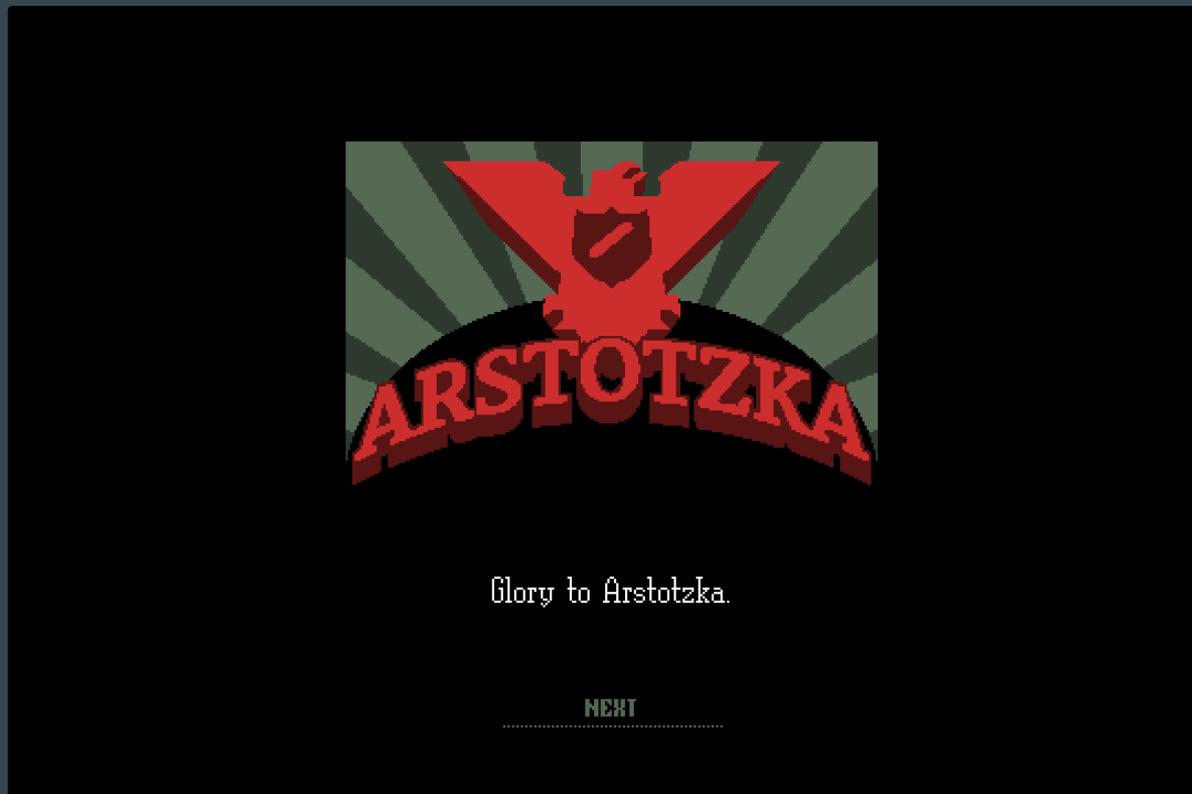
Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Externo

No tiene que ser personificado



Papers, Please

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Antagonistas a la altura del protagonista



Portal 2

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Los antagonismos pueden coexistir Interno (Cloud)



Final Fantasy 7

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Los antagonismos pueden coexistir Social (Sephiroth)



Final Fantasy 7

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Los antagonismos pueden coexistir Externo (Shinra y Meteor)



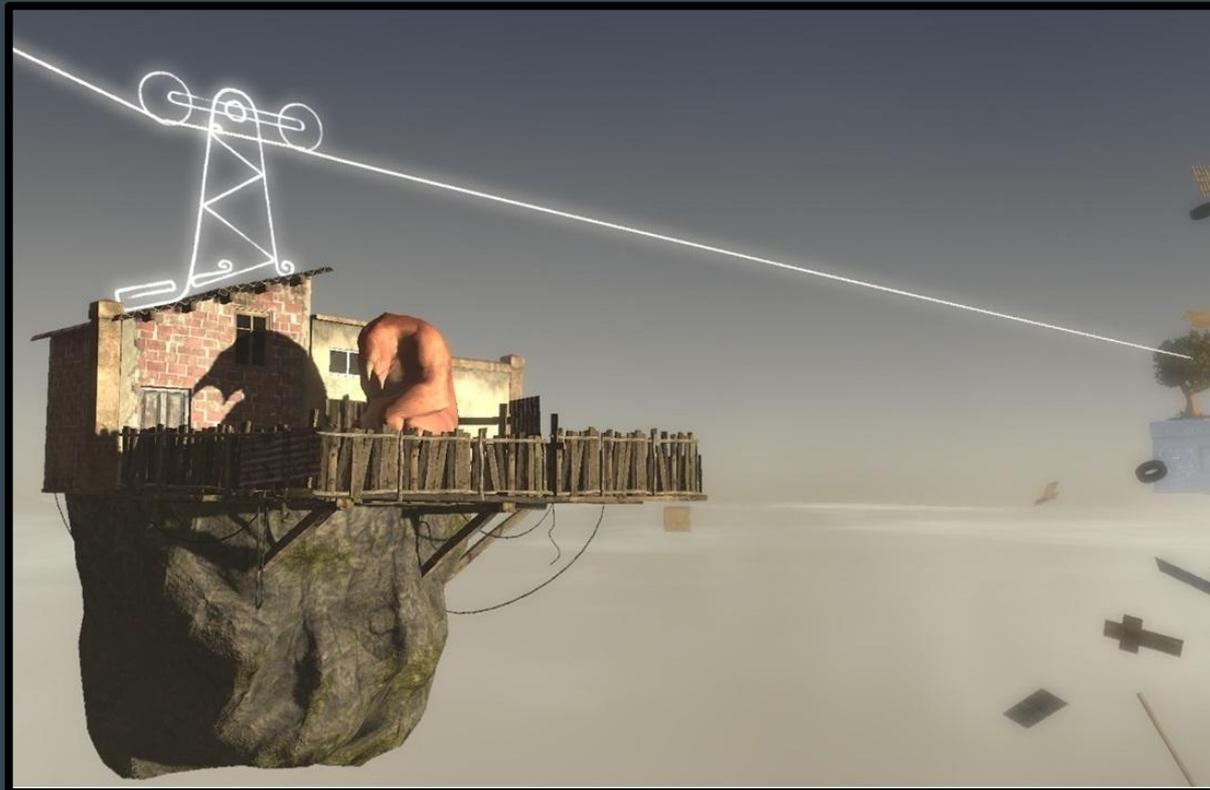
Final Fantasy 7

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Los antagonismos pueden mezclarse Social - Externo



Papo y Yo

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Los antagonismos pueden mezclarse Interno - Externo



Silent Hill 2

Tipos de antagonista



@Chino_Chao

Nuestra práctica



TDOFTD
THE DAY OF THE DANZA

Primer punto de giro



@Chino_Chao

Primer punto de giro

Primer momento que impulsa la historia
Final del primer acto
en otra dirección

Primer punto de giro



@Chino_Chao

Sin marcha atrás



Grim Fandango

Primer punto de giro



@Chino_Chao

Lo suele generar el antagonista



Zelda: Ocarina of Time



@Chino_Chao

Nuestra práctica



TDOFTD
THE DAY OF THE DANZA

Segundo acto: elementos



@Chino_Chao

Segundo acto

Conflicto

Complicación
(Desarrollo)
progresiva

Segundo punto
de giro y crisis

Conflicto



@Chino_Chao

Conflicto

Interno — ~~Razón del personaje~~ — Externo

Tipos de conflicto



@Chino_Chao

Interno Emociones y el yo



Psychonauts

Tipos de conflicto



@Chino_Chao

Externo

Entorno físico, instituciones, medioambiente, sociedad...



But...most of the arks never even made it out of the atmosphere. Only a small handful managed to escape.

Xenoblade Chronicles X

Tipos de conflicto



@Chino_Chao

Los conflictos pueden mezclarse Interno (Conflicto de Peter Pan)



Catherine

Tipos de conflicto



@Chino_Chao

Los conflictos pueden mezclarse Social (Triángulo)



Catherine

Tipos de conflicto



@Chino_Chao

Los conflictos pueden mezclarse Externo (Sueños)



Catherine

Tipos de conflicto



@Chino_Chao

Incluso sin historia puede haber conflicto



Los Sims 4

Tipos de conflicto



@Chino_Chao

Nuestra práctica



T D O F T D
THE DAY OF THE DANZA

Complicación progresiva



@Chino_Chao

Complicación progresiva

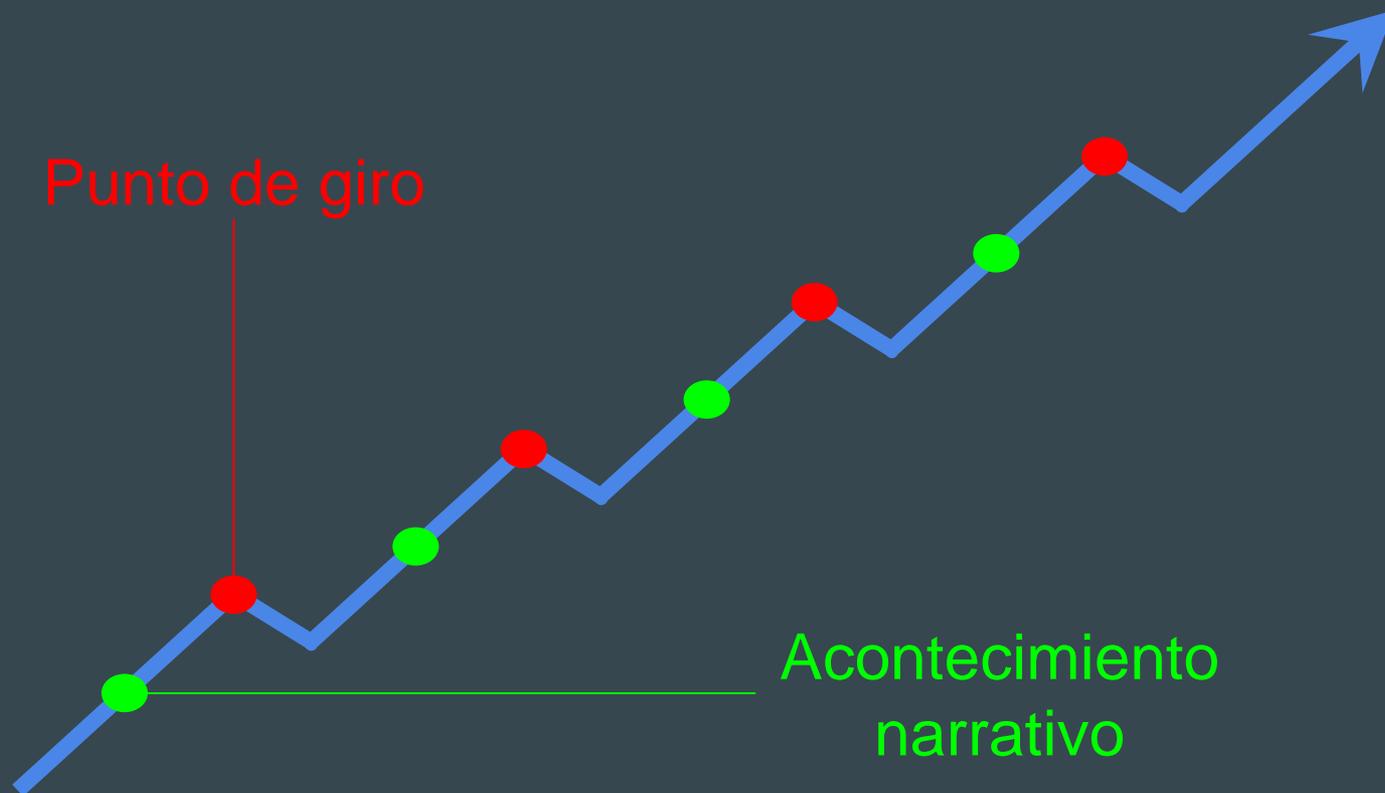
Conduce a nuevos acontecimientos narrativos y
Cada paso hacia una dificultad creciente
más puntos de giro

Complicación progresiva



@Chino_Chao

Ley de recompensa decreciente



Complicación progresiva



@Chino_Chao

Las complicaciones deberían afectar a la jugabilidad



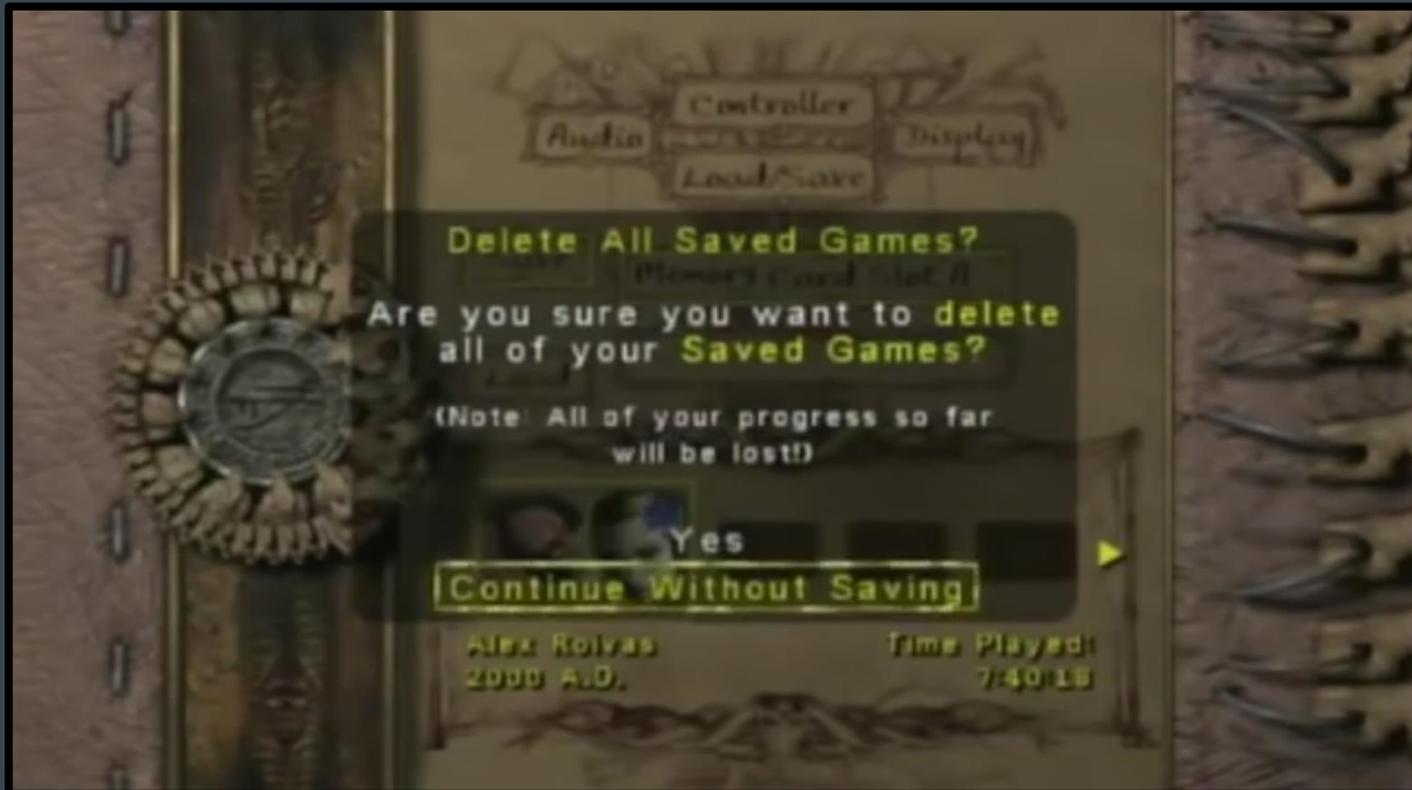
Final Fantasy 7

Complicación progresiva



@Chino_Chao

Las complicaciones deberían afectar a la jugabilidad



Eternal Darkness



@Chino_Chao

Tramas secundarias

El texto secundario es la información que se nos va pasando

Complicación progresiva



@Chino_Chao

Externas

Peripecias antagonistas o desarrollo de mundo



The Witcher 3

Complicación progresiva



@Chino_Chao

Externas

Pueden tener desarrollo indirecto



Project Zero

Complicación progresiva



@Chino_Chao

Internas Desarrollo de personajes



Silent Hill 2



@Chino_Chao

Segundo punto de giro y crisis

El conflicto alcanza su grado máximo

Segundo punto de giro y crisis



@Chino_Chao

Momento más bajo del personaje



Final Fantasy 6

Tercer acto: elementos



@Chino_Chao

Tercer acto

Clímax

(Resolución)

Epílogo



@Chino_Chao

Clímax

Cambio de valor absoluto e irreversible



@Chino_Chao

Un único momento, el más emocionante



Portal 2



@Chino_Chao

Mezcla de espectáculo y verdad



Journey

Resolución (final)



@Chino_Chao

Resolución

Anagnórisis (Revelación)
Cada uno de los conflictos se cambia
Aristoteles

Tipos de final



@Chino_Chao

Cerrado Autoconclusivo



Final Fantasy 10

Tipos de final



@Chino_Chao

Ambiguo Abierto a interpretación



Limbo

Características del final



@Chino_Chao

3 características

Imprevisible

Irremediable

Sorprendente

Características del final



@Chino_Chao

Imprevisible En contra de lo esperable



Monkey Island 2

Características del final



@Chino_Chao

Irremediable Carácter lógico y máximo



Mafia

Características del final



@Chino_Chao

Sorprendente Un paso más allá



Panzer Dragoon Saga

Características del final



@Chino_Chao

Finales con los 3 elementos Imprevisible



Shadow of the Colossus

Características del final



@Chino_Chao

Finales con los 3 elementos Irremediable



Shadow of the Colossus

Características del final



@Chino_Chao

Finales con los 3 elementos Sorprendente



Shadow of the Colossus

Características del final



@Chino_Chao

Epílogo Cierra lo que quede...



Ico

Características del final



@Chino_Chao

Epílogo ...o da pie a continuación

METAL GEAR SOLID

Mr. President.

Metal Gear Solid



@Chino_Chao

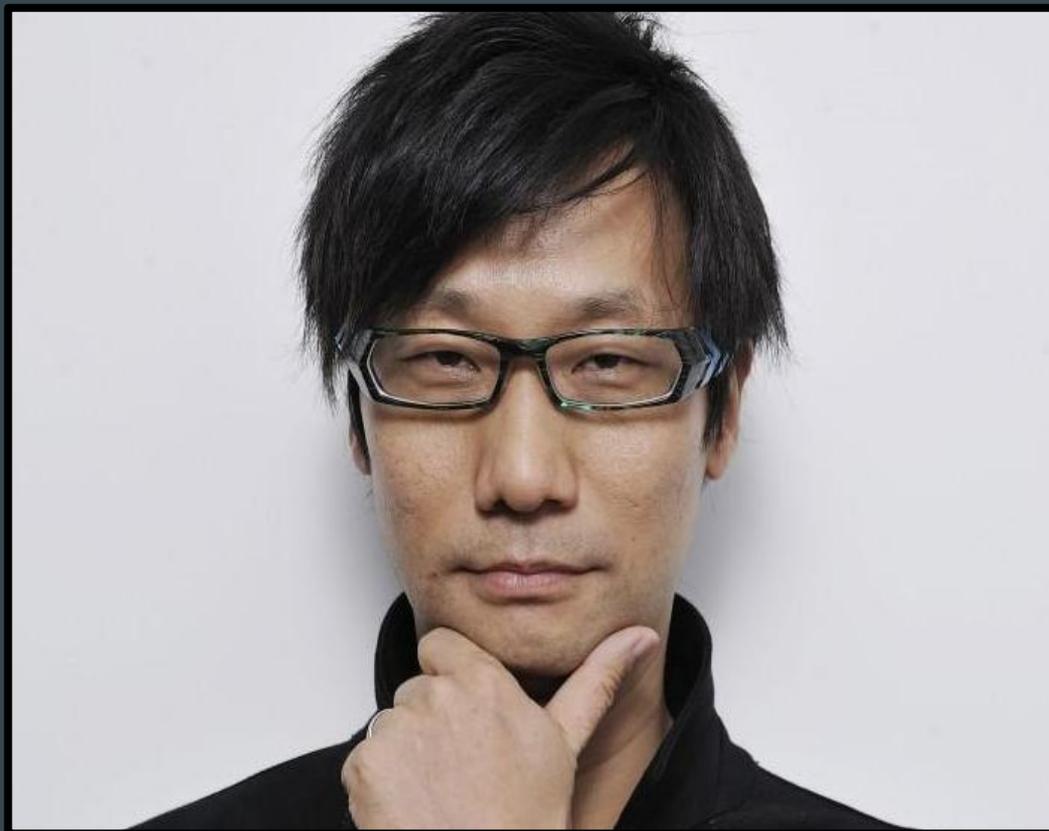
Juega, no cuentes

Principios, no leyes



@Chino_Chao

Encuentra tu camino



Hideo Kojima



Habla desde dentro

“Crecí con la imagen de un hombre ensangrentado y moribundo que sufre por todos. Un mártir que representa la imagen de autosacrificio. Bebes la sangre de Cristo, te comes su carne. ¿Cómo no me va a afectar eso?”

Edmund Mcmillen





Habla desde dentro

“Cuando era niño salía de excursión y un día encontré un lago. Mientras exploraba los alrededores sin mapa, tropezando con cosas estupendas, e intentando encontrar el camino de vuelta, me di cuenta de lo que se sentía al ir de aventura.”

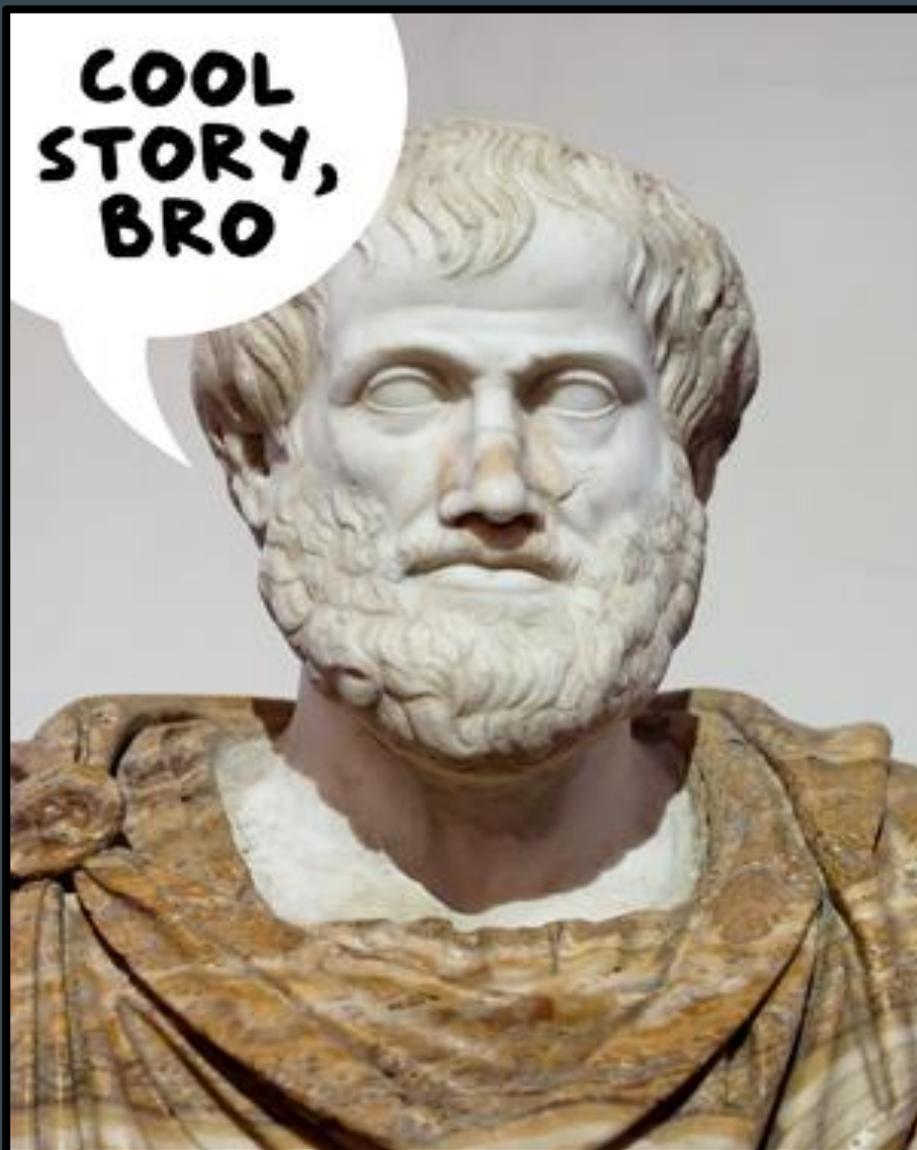
Shigeru Miyamoto



Despedida



@Chino_Chao





@Chino_Chao

Gracias