

# Contar historias

11 de mayo

Mtra. Isabel Diez



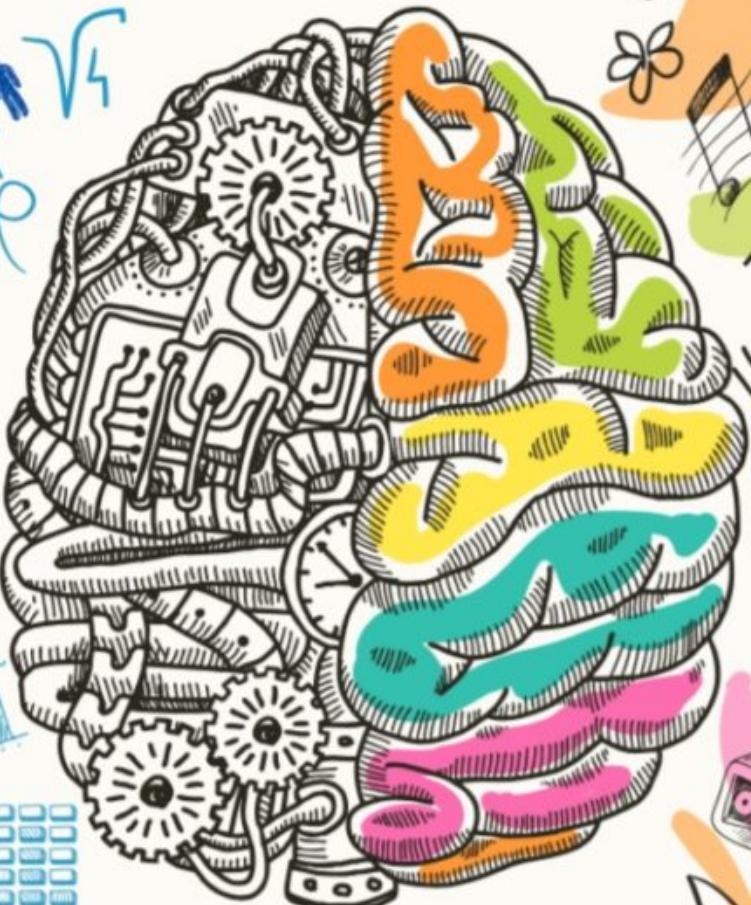
# *Investigar.—* (v.)

"La aventura de descubrir y la emoción de convertir ese conocimiento en las (palabras) exactas para inspirar a tu lector... para ampliar su visión del mundo".



(Gerard; 2017)

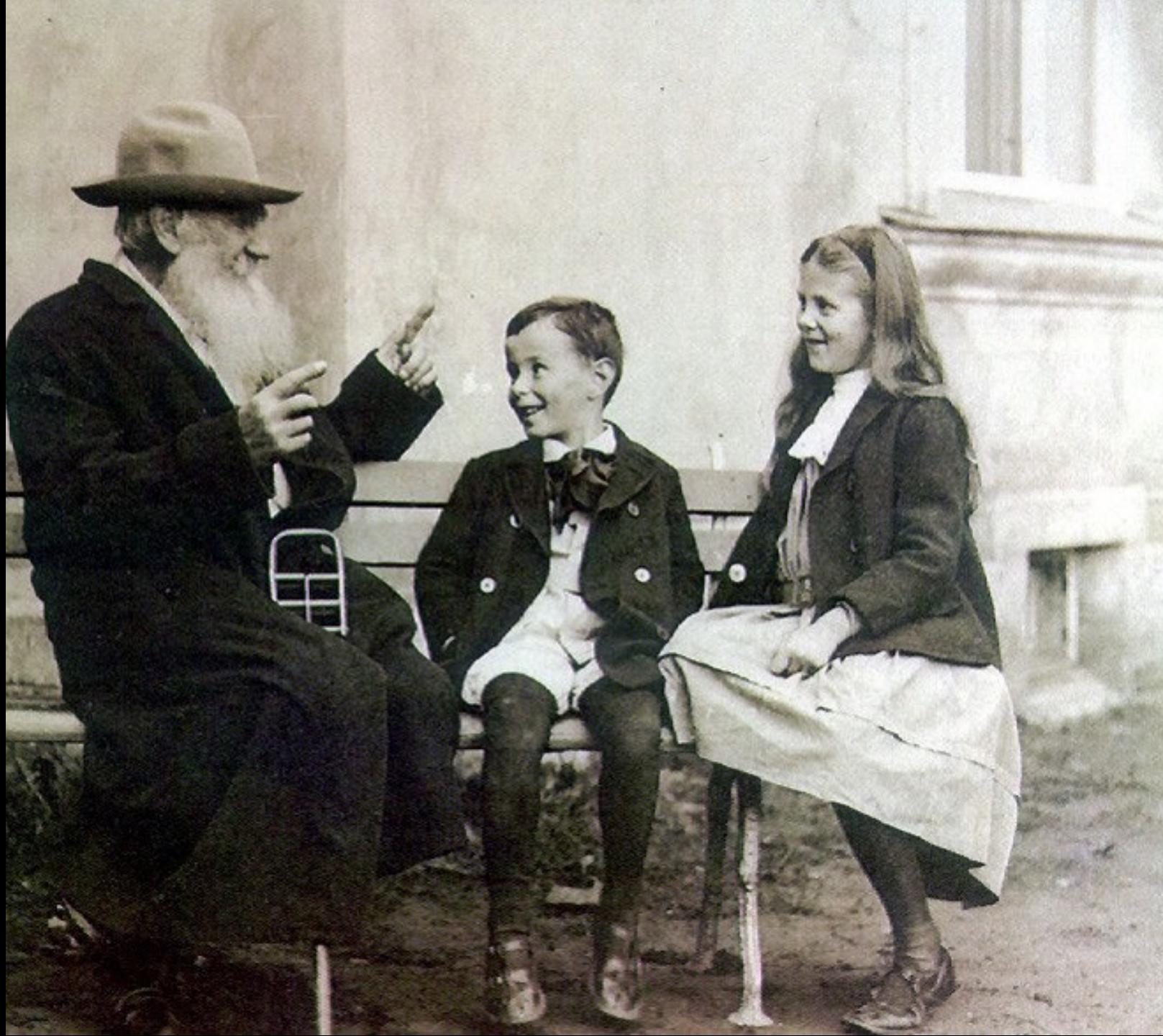


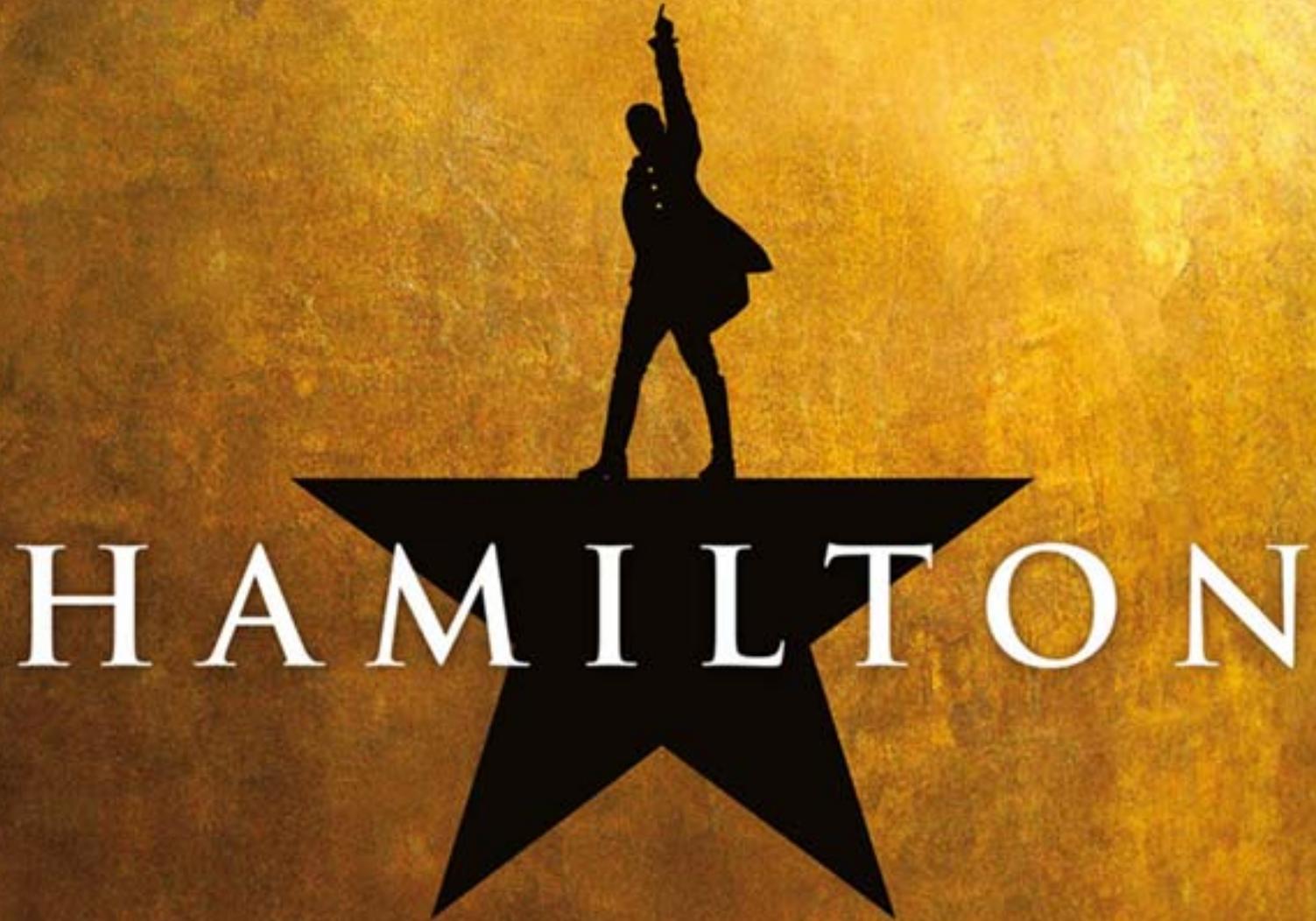


LEFT

Right



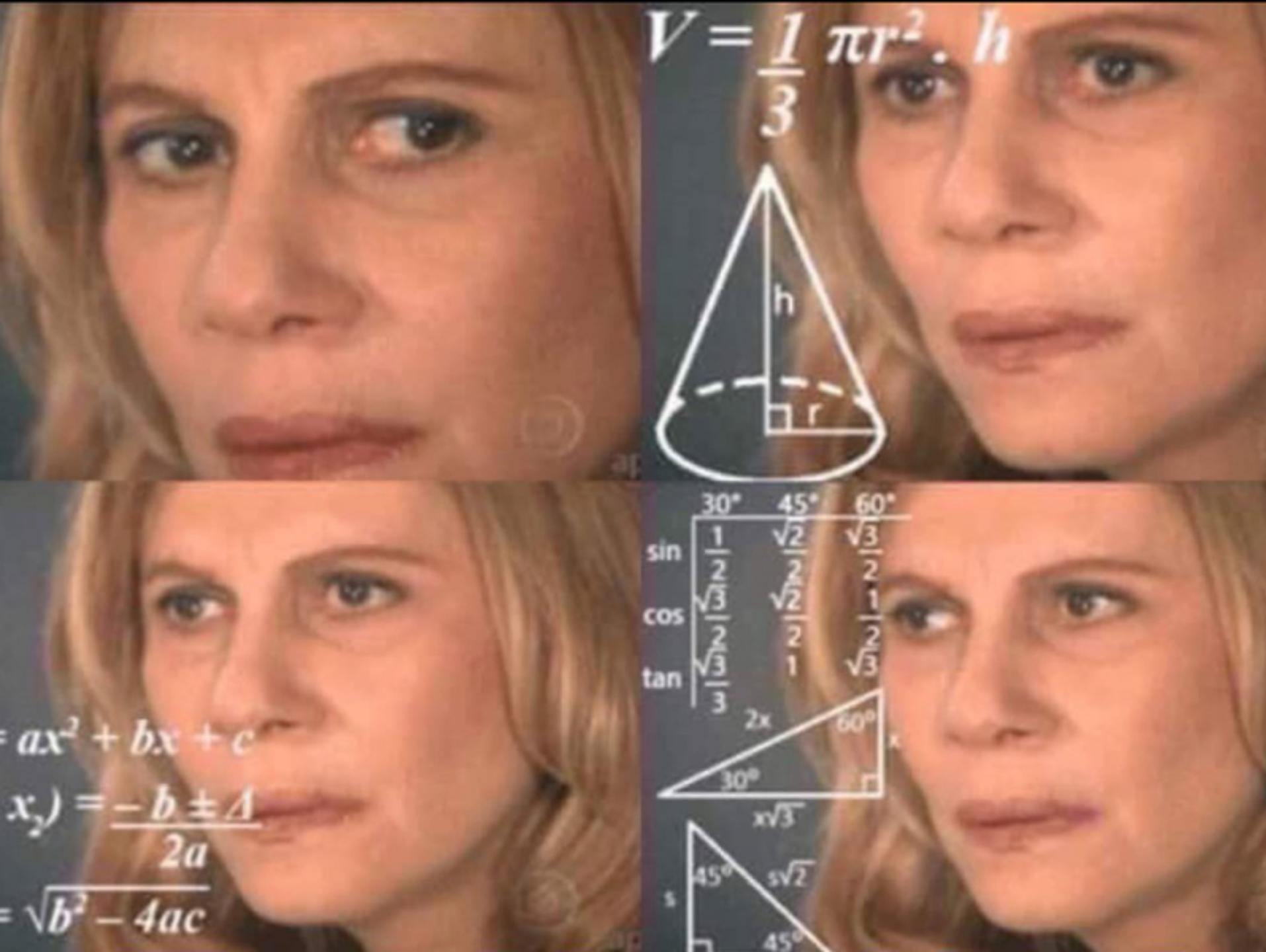






¿Por qué  
historias?







BUTTON









LIFE

**El mundo está hecho de historias ...**



# ETHOS

*Credibility*



# PATHOS

*Emotion*



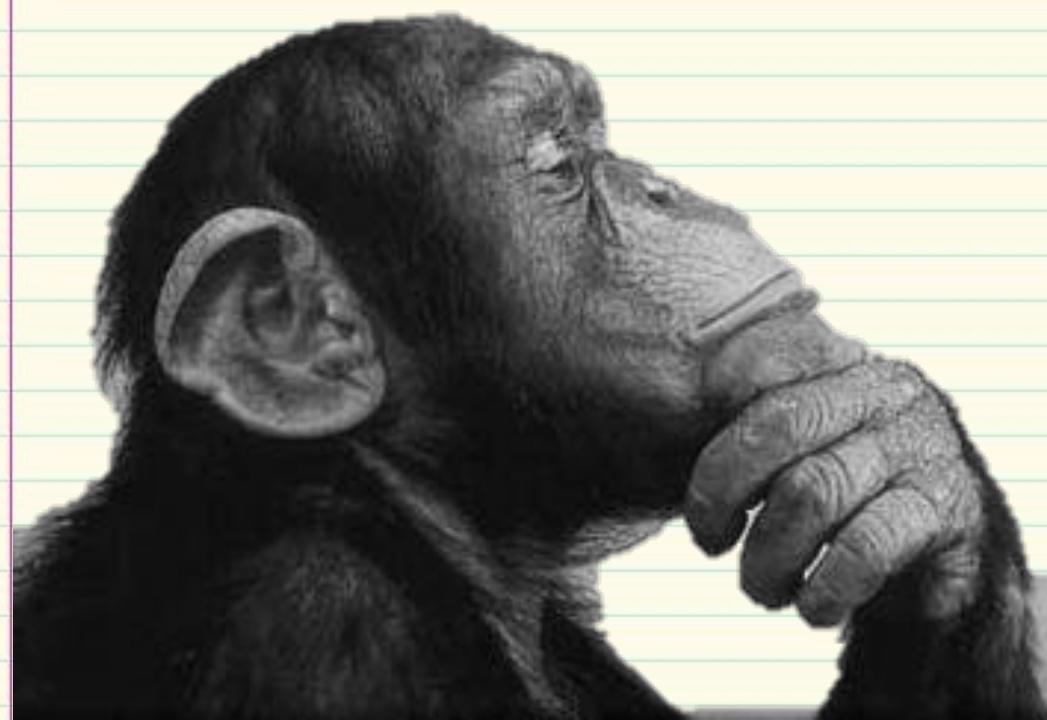
# LOGOS

*Logic*



"Para involucrar a las personas en los niveles más profundos, necesitas historias".

Robert McKee

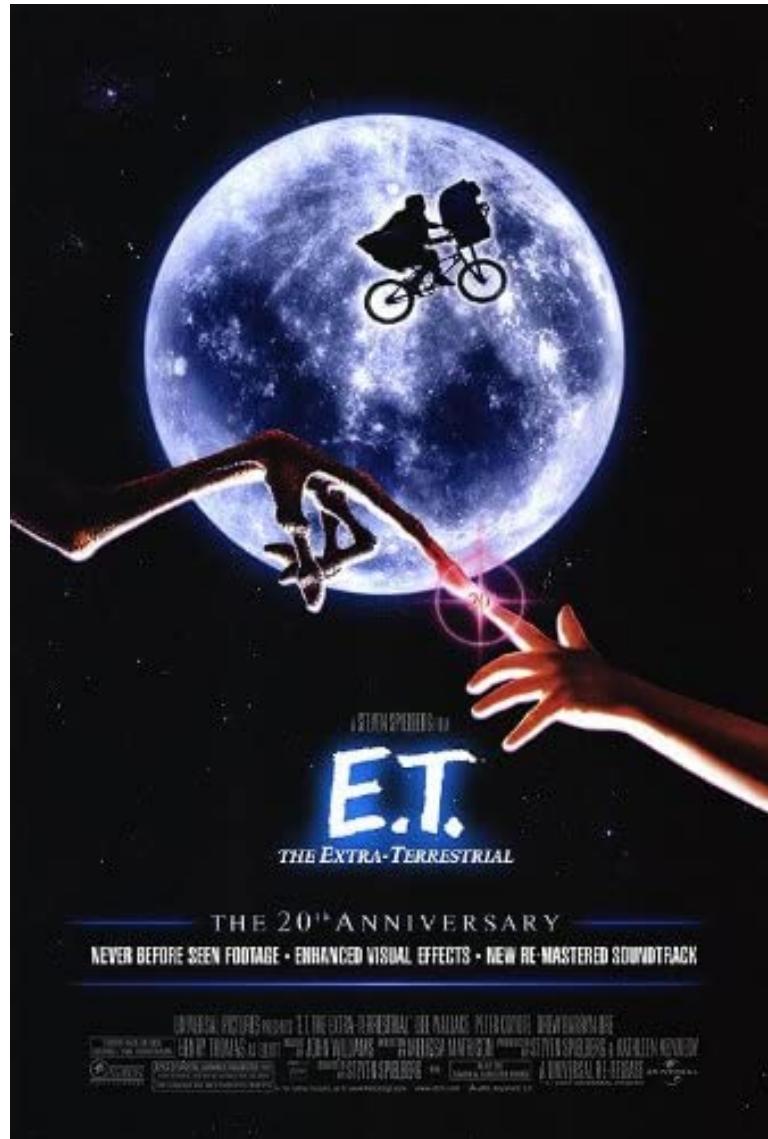


¿Qué es  
una  
hisoria?

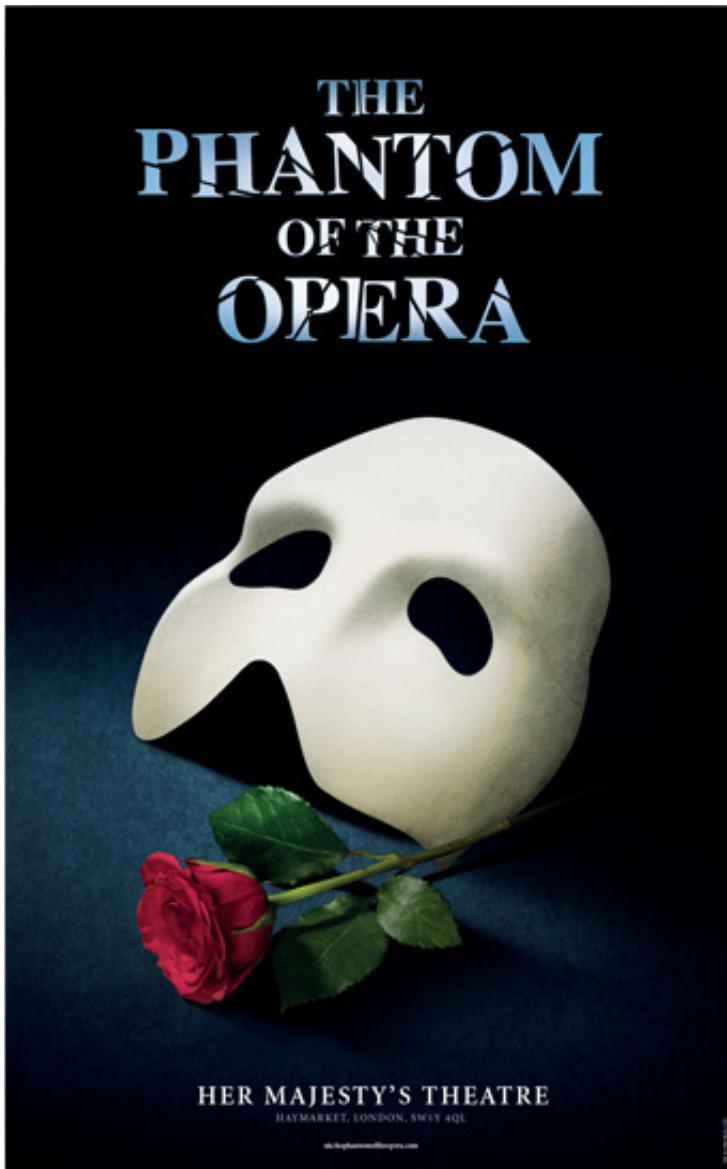
Esto es una  
historia...



Esto es una  
historia...



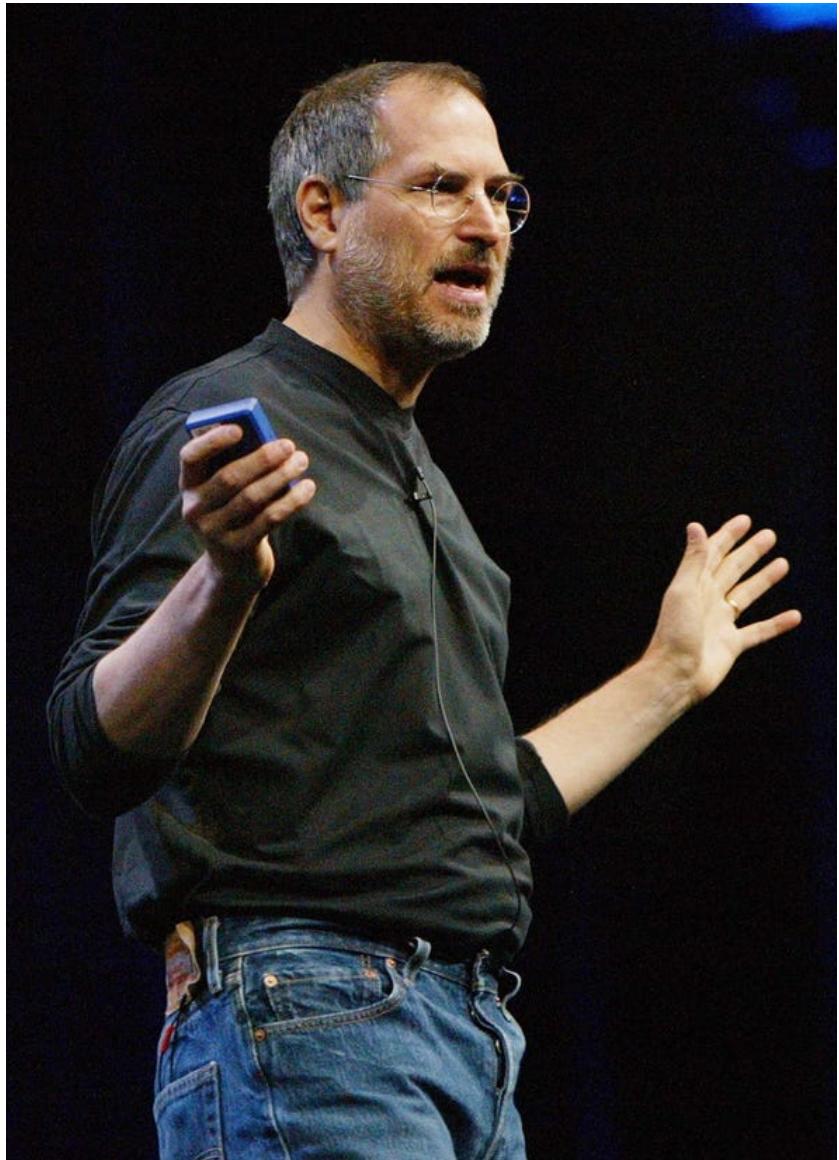
Esto es una  
historia...



Esto es una  
historia...



Esto es una  
historia...



Esto es una  
historia...



Esto es una  
historia...



Esto es una historia...

"For sale:

Baby shoes. Never worn."

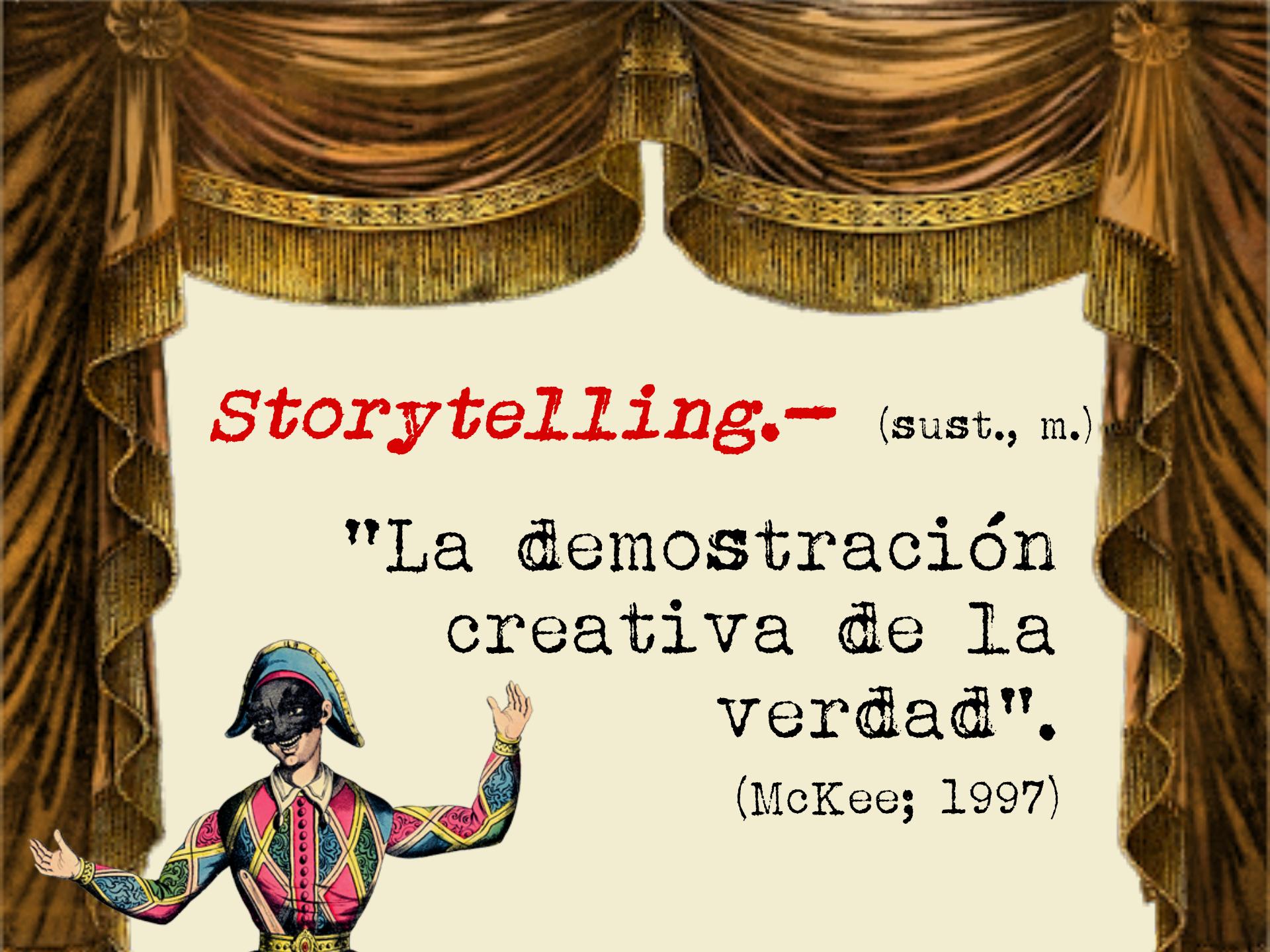
E. Hemingway

Esto es una  
historia...

## Amsterdam's Population **BOOM**

Amsterdam was a company town. It owed much of its success to the VOC (the Dutch East India Company), a major employer, taxpayer, and supplier of goods and materials. The VOC provided opportunities, and people poured into the city.





**Storytelling.-** (sust., m.)

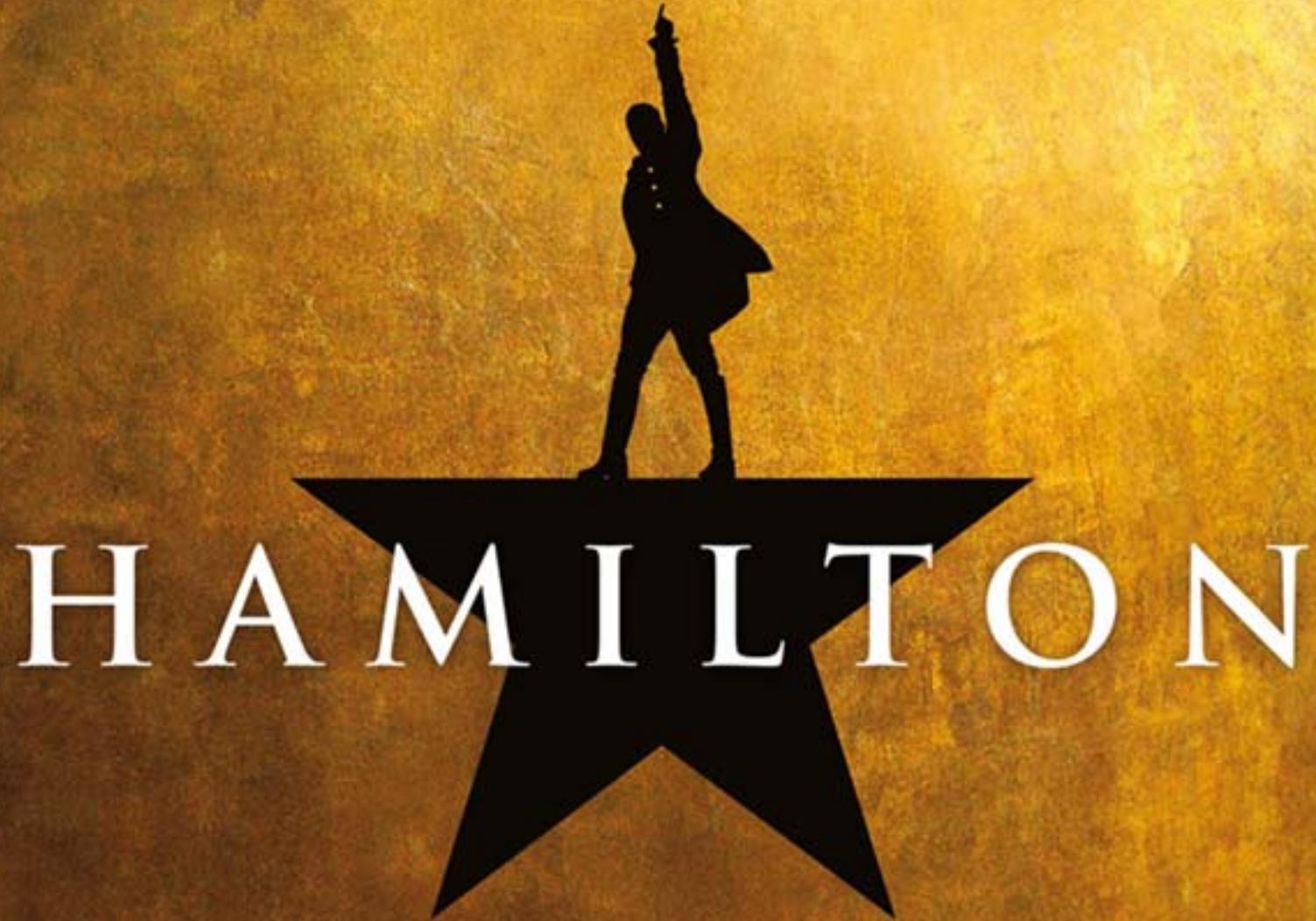
"La demostración  
creativa de la  
verdad".

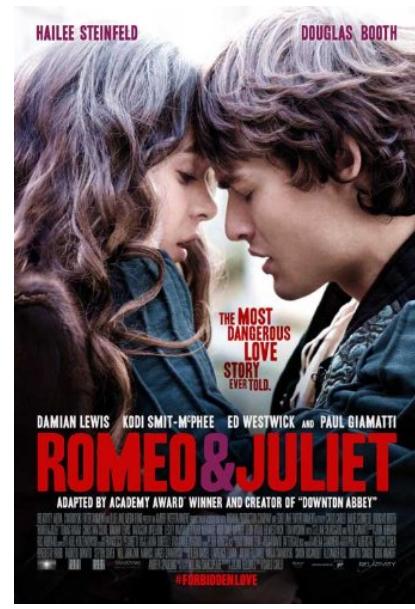
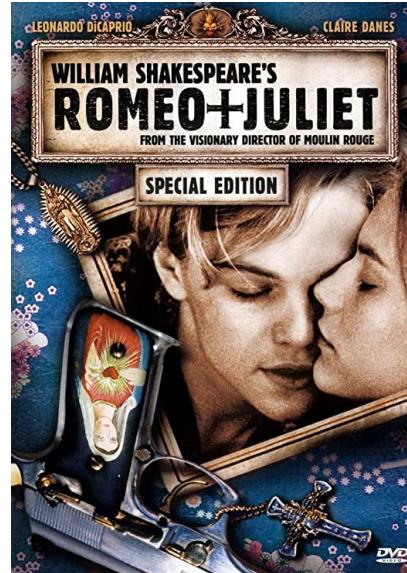
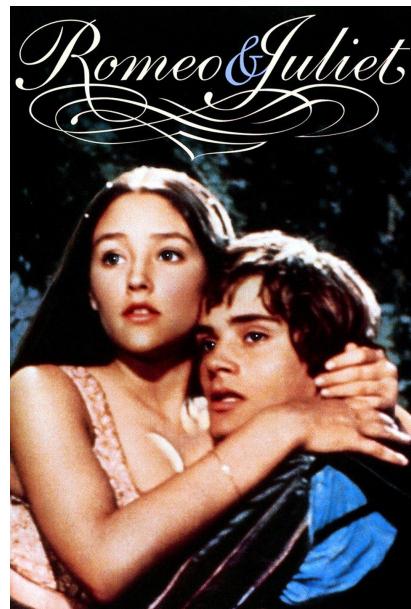
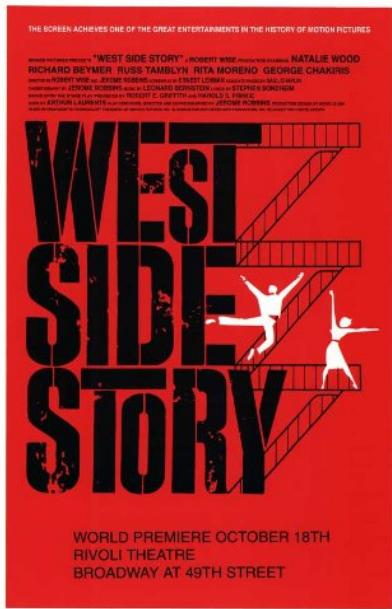
(McKee; 1997)



"Las mejores historias hacen lo familiar y ordinario extraño de nuevo".

Jerome Bruner







Bases del  
storytelling



El  
storytelling  
tiene  
principios,  
no reglas.

1.

SHOW  
ME  
(don't  
tell  
me)







To tell



To show

# Show + Tell

No me digas lo que me  
puedes (de)mostrar.

2.



# Idea central:

Mensaje clave que quieres comunicar.

- Columna vertebral de tu historia.
- Lo más importante que te vas a llevar de esa historia.
- Todo en la historia apoya esa idea.



# Tema **vs.** Idea Central

↓  
Crecer

↓  
"Crecer es inevitable,  
pero no te olvides de  
tu niño interior".

## Carácterísticas de la Idea Central:

- Un punto de vista único
- Expresa lo que está en juego
- Es una oración completa



# Romeo y Julieta

Tema principal → Amor

Idea central → "El amor lo conquista todo, excepto la muerte".

# La Bella y la Bestia

- |                |   |   |
|----------------|---|---|
| Tema principal | → | Vanidad y apariencias                       |
| Idea central   | → | "La verdadera belleza está en el interior". |

# Buscando a Nemo

Tema principal → Confianza

Idea central → "En ocasiones debes dejar de preocuparte y confiar en tu familia y amigos".

# Peter Pan

Idea central:

"Crecer es  
inevitable, pero  
no te olvides de  
tu niño interior".

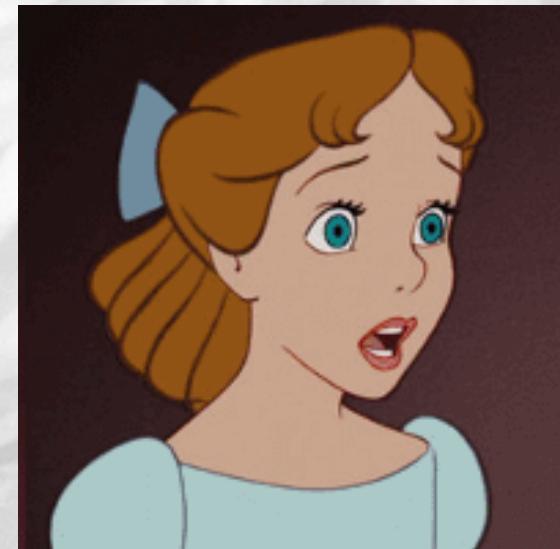
Tema: Crecer



# Personajes:



adulterz

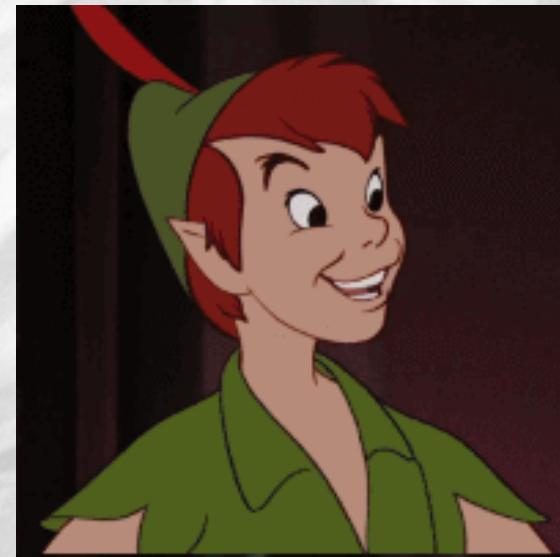


niñez

# Personajes:



adulterz



niñez

# **Escenarios:**



Tienes que  
crecer



No tienes  
que crecer

# Escenas:



Wendy  
"tiene que"  
crecer pero  
no quiere

Peter la  
invita a  
Nunca  
Jamás

En Nunca  
Jamás  
tienen  
aventuras

Wendy  
comienza a  
olvidar a  
su familia

Deciden  
regresar  
y crecer

3.



Los opuestos se atraen



adulvez

vs.

niñez



# aguafiestas vs.

vs.

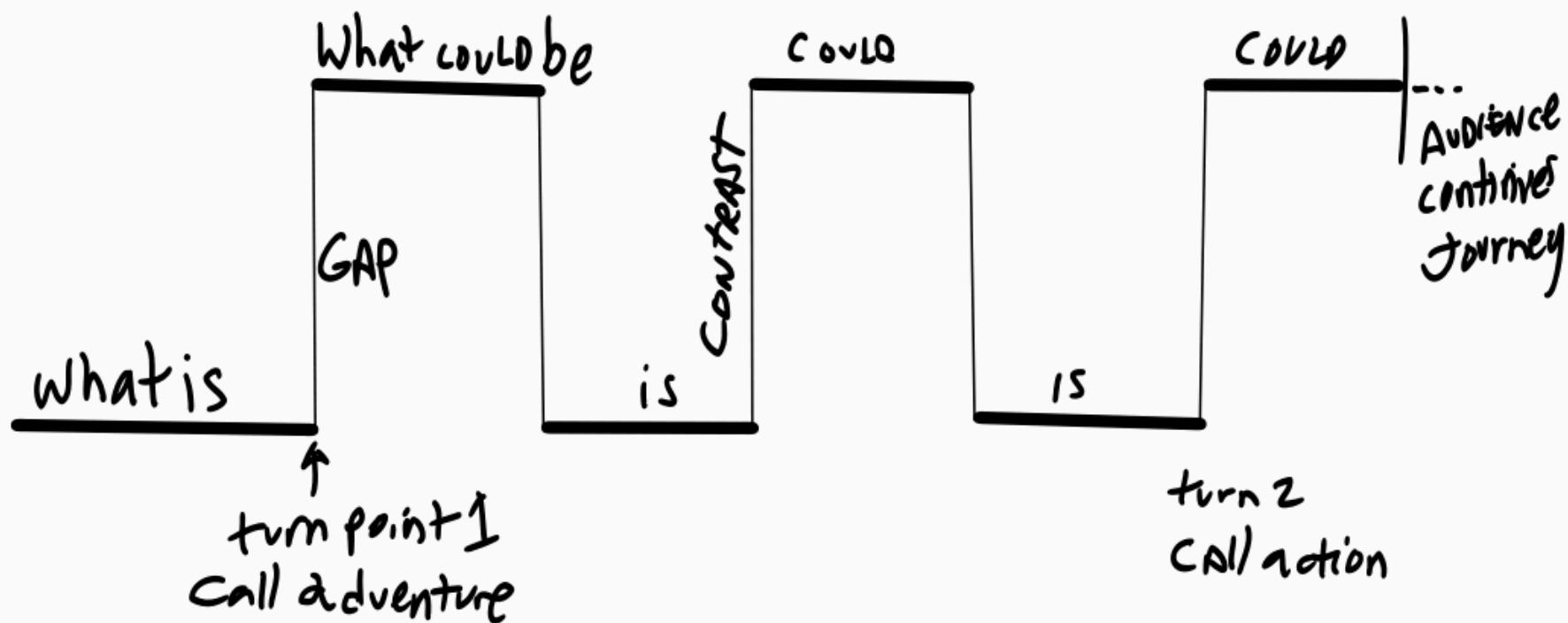
# alma de la fiesta

# Nancy Duarte

BEGIN

MIDDLE

END





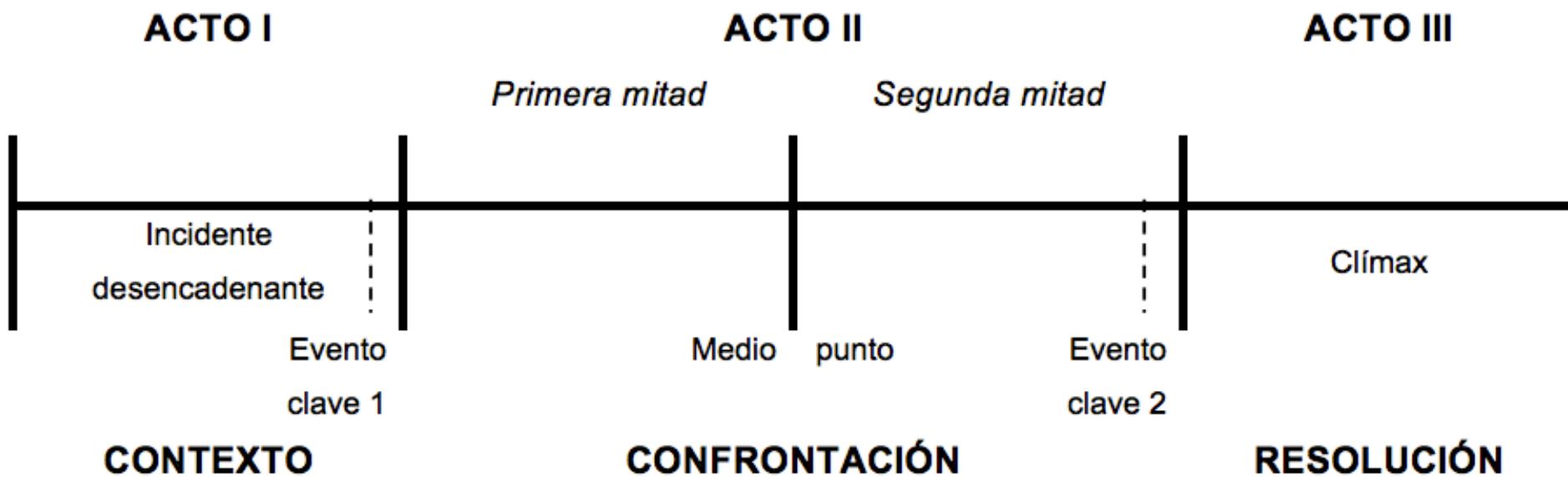
4.

**Structure**

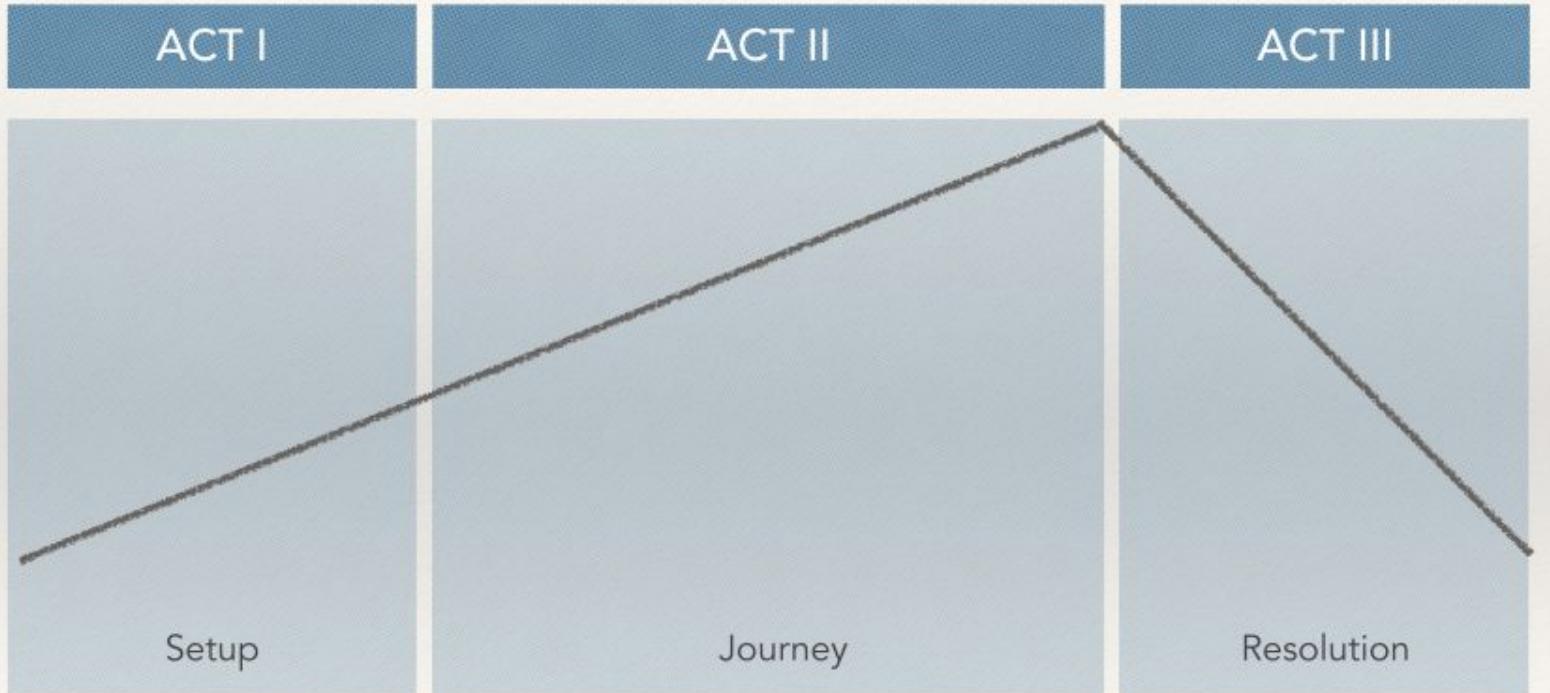
**is**

**EVERYTHING**

# La estructura de 3 actos



(Syd Field)



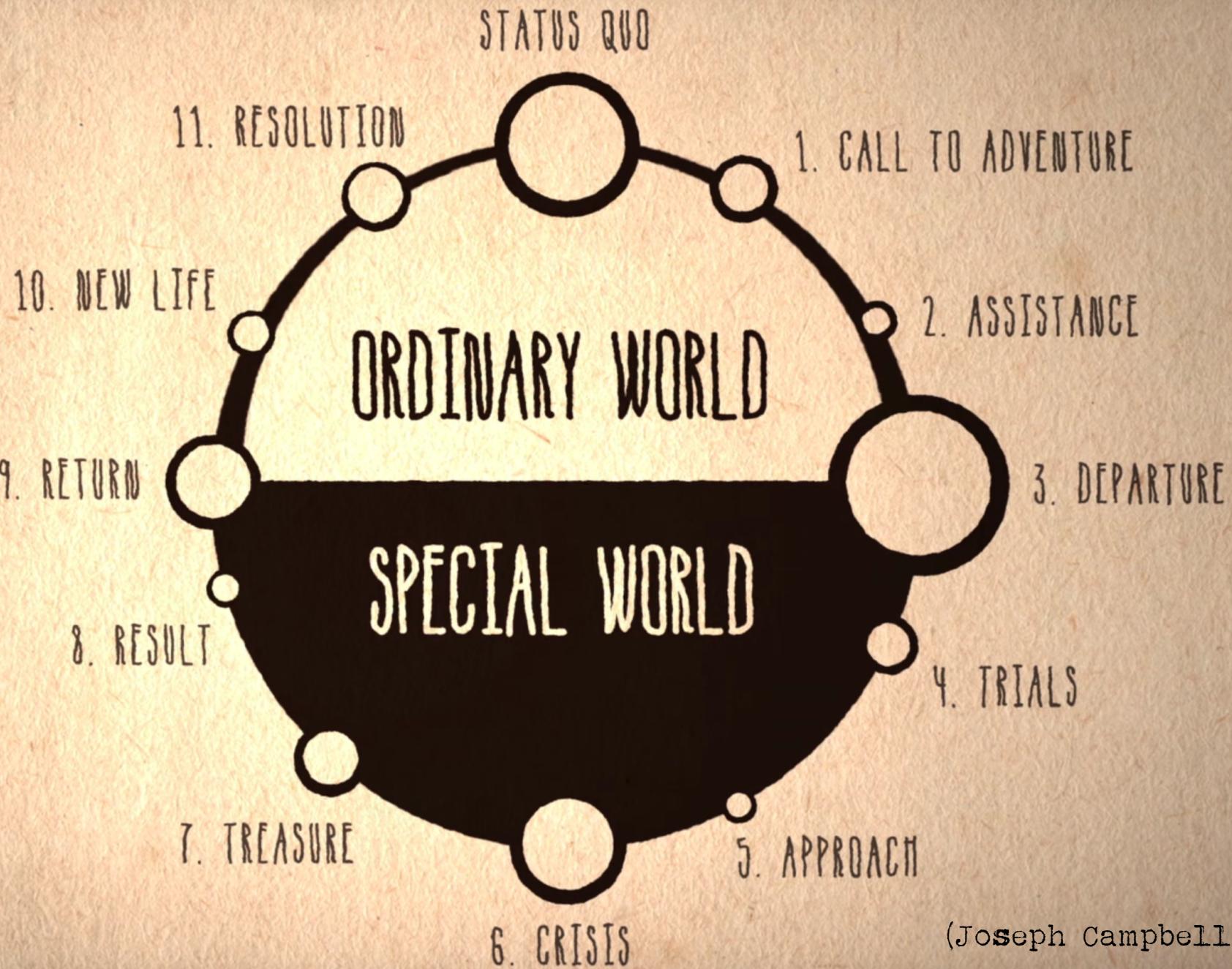
35 Seg.



5 min.



45 seg.



(Joseph Campbell)



11. RESOLUTION



10. NEW LIFE

STATUS QUO

1. CALL TO ADVENTURE



2. ASSISTANCE



ORDINARY WORLD

3. DEPARTURE



4. TRIALS



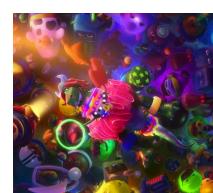
7. TREASURE



6. CRISIS



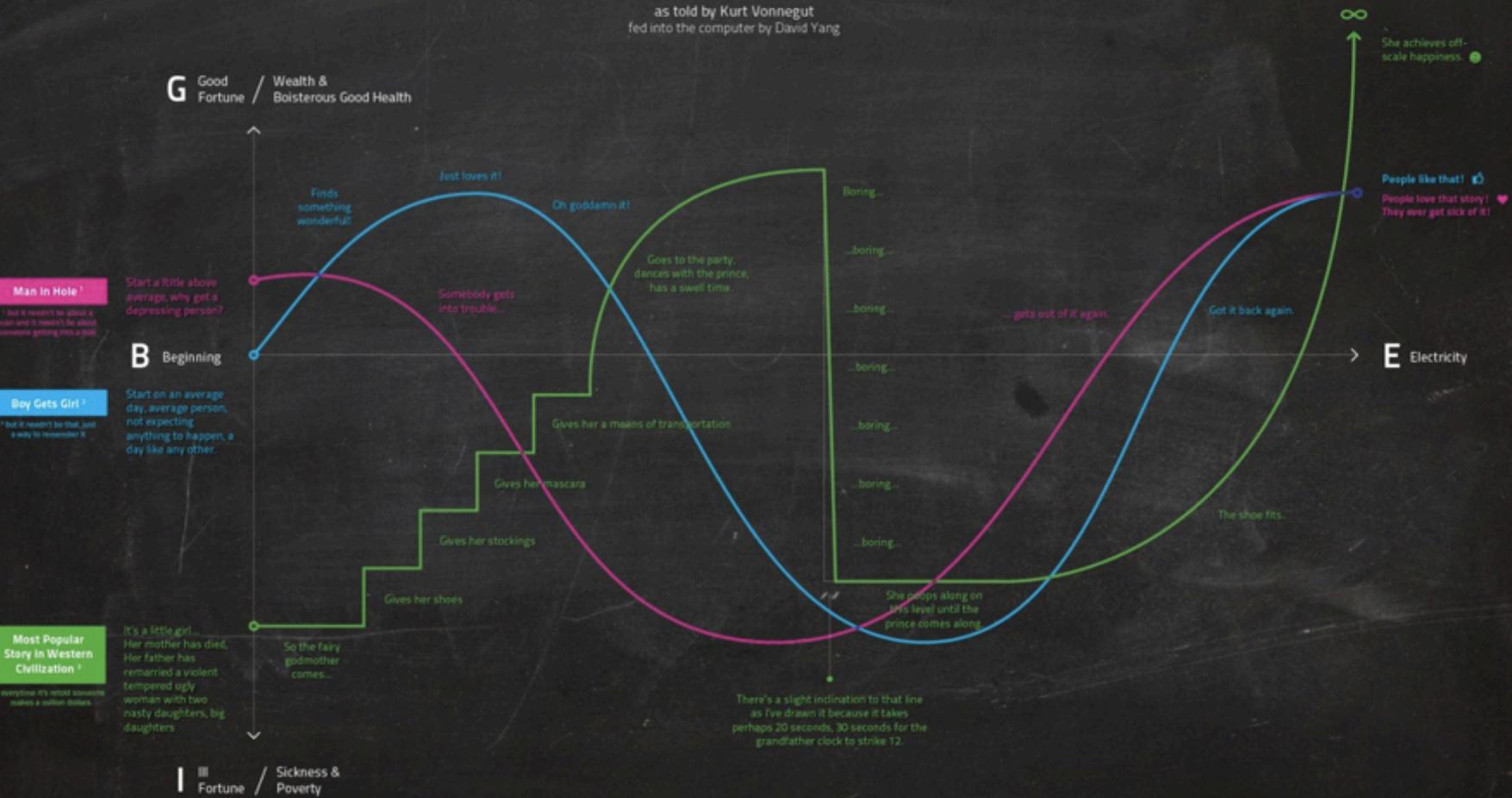
5. APPROACH



# Arcos narrativos

## Simple Shapes of Stories

as told by Kurt Vonnegut  
fed into the computer by David Yang



<http://youtu.be/oP3c1h8v2ZQ>

(Kurt Vonnegut)

## Man in Hole



The main character gets into trouble then gets out of it again and ends up better off for the experience.



Arsenic and Old Lace



Harold & Kumar Go To White Castle

## Boy Meets Girl



The main character comes across something wonderful, gets it, loses it, then gets it back forever.



Jane Eyre



Eternal Sunshine of the Spotless Mind

## From Bad to Worse



The main character starts off poorly then gets continually worse with no hope for improvement.



The Metamorphosis



The Twilight Zone

## Which Way Is Up?



The story has a lifelike ambiguity that keeps us from knowing if new developments are good or bad.



Hamlet



The Sopranos

## Creation Story



In many cultures' creation stories, humankind receives incremental gifts from a deity. First major staples like the earth and sky, then smaller things like sparrows and cell phones. Not a common shape for Western stories, however.

## Old Testament



Humankind receives incremental gifts from a deity, but is suddenly ousted from good standing in a fall of enormous proportions.



Great Expectations

## New Testament



Humankind receives incremental gifts from a deity, is suddenly ousted from good standing, but then receives off-the-charts bliss.



Great Expectations with Dickens' alternate ending

## Cinderella



It was the similarity between the shapes of Cinderella and the New Testament that thrilled Vonnegut for the first time in 1947 and then over the course of his life as he continued to write essays and give lectures on the shapes of stories.

5.



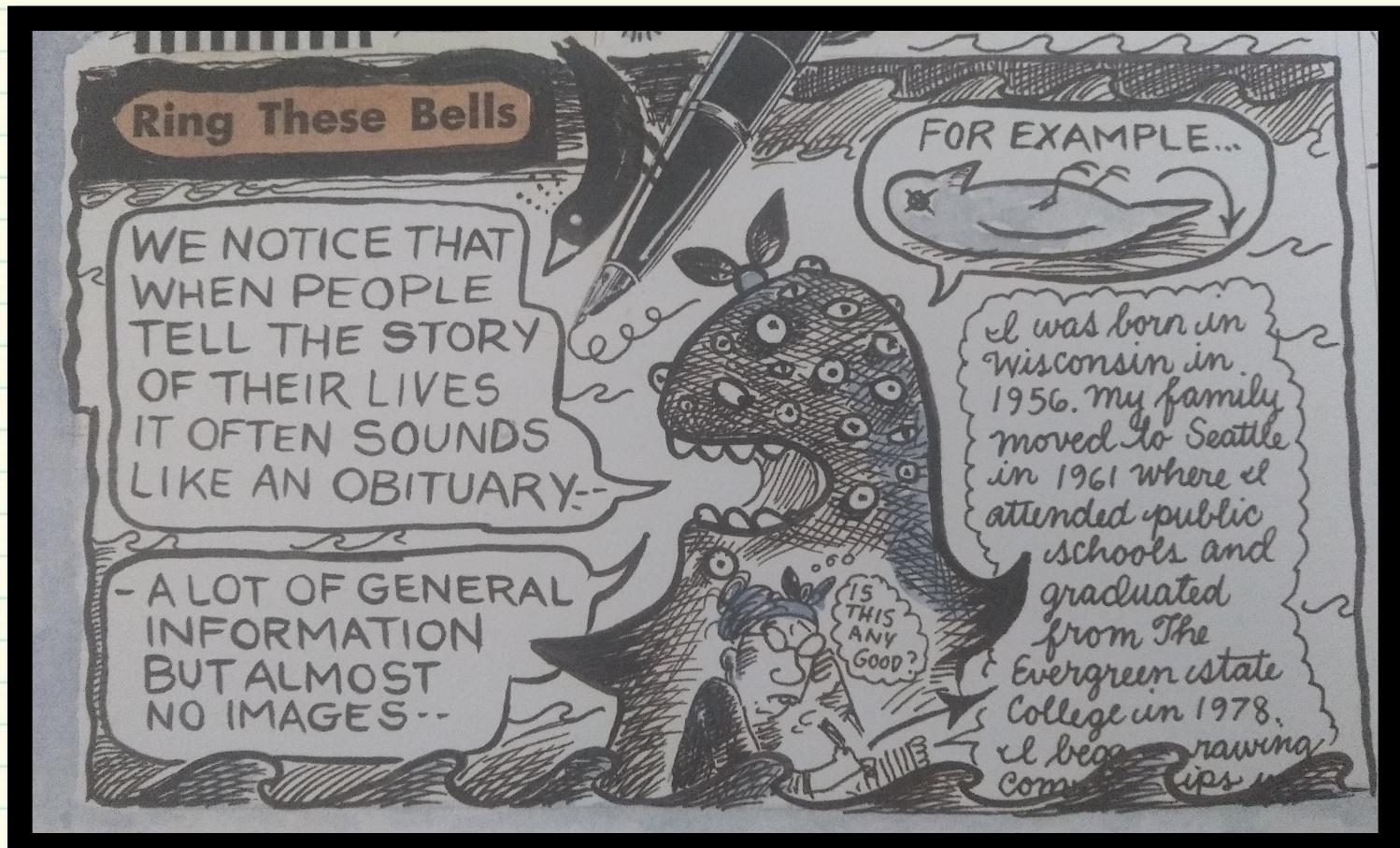
**Historias para humanos**

- Los detalles nos ayudan a que la historia cobre vida.
- Nos gusta vernos reflejados en la historia.
- Nos mueven las emociones.



# "Píntame una imagen"

(Tomado de: "What it is" por Lynda Barry)



1. Haz una lista de 5 coches que recuerdes de tu infancia.

1. LA CAMIONETA ROJA DE MI TÍA

2.

3.

4.

5.

2. Elige uno.

(... uno que haya "venido a ti")

3. Exploraremos la imagen:

¿DÓNDE ESTÁS?

¿ADENTRO O AFUERA  
DEL COCHE?

SI ESTÁS ADENTRO:  
¿EN QUÉ ASIENTO?

AFUERA: ¿QUÉ  
PARTE DEL COCHE  
ESTÁS VIENDO?

¿QUÉ ESTÁS  
HACIENDO?

¿DÍA O NOCHE?

¿QUÉ MOMENTO DEL  
AÑO ES?

¿CON QUIÉN ESTÁS?

¿QUÉ EDAD TIENES?

4. Vayamos más a fondo. Voltea a tu alrededor:

¿ENCIMA DE TU CABEZA?

¿QUÉ HAY DELANTE  
DE TI?

¿A TU IZQUIERDA?

¿A TU DERECHA?

¿DETRÁS DE TI?

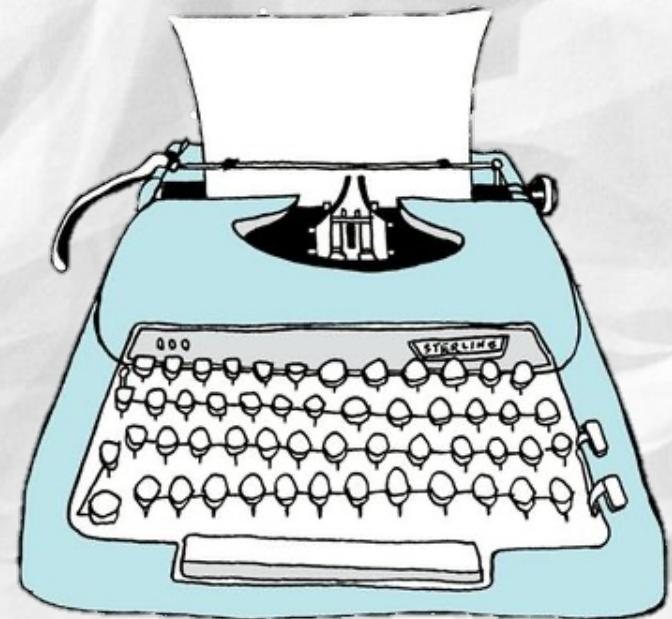
¿DEBAJO DE TUS PIES?

5. Escribe la imagen.

ME ENCUENTRO...

# Bases del storytelling

1. Muéstrame, no me digas
2. UNA idea central
3. Los opuestos se atraen
4. La estructura lo es todo
5. Historias para humanos





"La gran narración  
de historias es  
una invitación a  
encontrar  
problemas, no una  
lección sobre cómo  
resolverlos".

Jerome Bruner

Para la próxima  
sesión...

1. Selecciona la  
base de datos  
sobre la que  
vas a trabajar  
y saca 4  
gráficas.

Isabel Diez:  
[idiez@up.edu.mx](mailto:idiez@up.edu.mx)

2. Ve la TED  
Talk: "The best  
stats you'll  
ever see" de  
Hans Rosling  
<https://www.youtube.com/watch?v=hVimVzgtD6w>