

“Todo estaba tranquilo hasta que...”



PARA ENTRAR EN TEMA

Cómo empieza una historia

Existen muchas maneras de comenzar a imaginar relatos posibles: basándose en hechos ya ocurridos, a partir de un diálogo, investigando un tema que les interesa... En esta tarjeta, explorarán el uso de imágenes potentes e inspiradoras como herramienta para comenzar a crear.

¿Qué son las imágenes potentes? ¿Dónde se encuentran? Son escenas o situaciones que al verlas generan una pregunta: ¿qué pasó allí? o ¿qué podría pasar? Algo extraño, fuera de lugar, que rompe el equilibrio o al menos, sorprende.

Si prestan atención, podrán encontrar estas imágenes cotidianamente, en sus casas, en la calle o en ilustraciones, libros y obras de ficción. Algunas pueden despertar pequeñas historias y otras quizás, algún relato más profundo.



CREAR CON LA IMAGINACIÓN

Propuestas para jugar sin elementos

Muchas películas o incluso cuentos clásicos comienzan así:

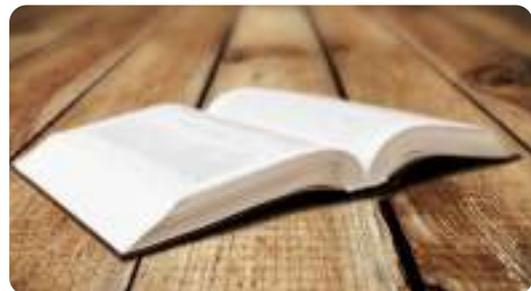
“Todo estaba tranquilo y apacible hasta que un día...”

Piensen en algún ejemplo que conozcan, ¿podrían narrarlo así?

Si escucharan “Era un día como todos, hasta que su mamá le pidió que cruzara el bosque para llevarle comida a su abuela”. ¿De qué cuento se trata? O... “Un anciano construye una marioneta de madera con el deseo de que se convierta en un niño, hasta que un día un hada cumple ese deseo y le da vida”. ¿Qué película conocida es?

Entonces, para ejercitar esta atención, la propuesta consiste en que cada integrante de la familia piense un ejemplo (películas, libros conocidos) bajo este lema, para que el resto adivine.

También, si se animan, pueden inventar nuevos comienzos: “Todo transcurría con normalidad en la estación de tren, hasta que apareció aquella maleta extraña abandonada...”. Y luego, si alguno de estos inicios los inspira, pueden seguir la historia.





CREAR CON ELEMENTOS COTIDIANOS

Materiales:

Hojas, fibrones, revistas, materiales impresos, tijeras, cola.

Otra fuente de inspiración puede ser crear el propio banco de imágenes potentes. Para ello, pueden buscar en revistas, folletos o materiales impresos que tengan, o ilustrarlas directamente. Un consejo: la combinación de elementos que no suelen estar asociados entre sí tiende a sugerir relaciones inesperadas. Por ejemplo, un aljibe en medio de un desierto.

Sugerencia:

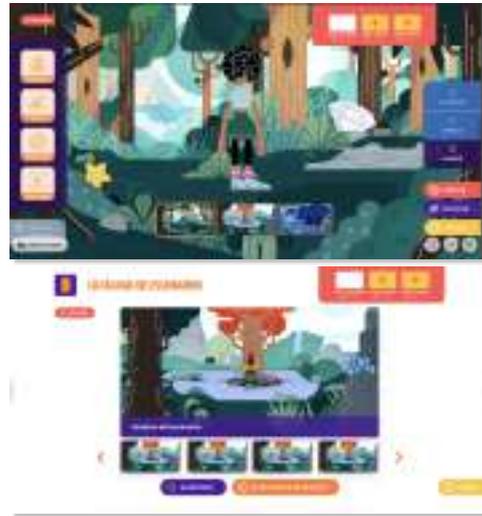
Cuando ya tengan varias imágenes recolectadas, pueden jugar a mezclarlas y repartirlas. Cada integrante deberá ponerle un título a la imagen que recibe, sin mostrarla, a ver si el resto puede adivinar de cuál se trata.



CREAR CON MEDIOS DIGITALES

Si crearon su propio banco de imágenes, ahora pueden sonorizar algunas. En la sección [Contar](#) encontrarán una actividad sobre la importancia de la [banda sonora](#) para transmitir emociones.

También pueden usar el [Creador de historias](#) para inventar nuevas escenas y jugar con los sonidos.



PARA EXPLORAR MÁS

Corto audiovisual [El enigma del llamado y la soga: Romper la hoja en blanco](#).

[El arte de contar una historia/ Introducción al arte de narrar historias- Khan Academy](#).