



# STORY ISLAND

MONMA MINGOT  
MONDO BIQ



## GUIA DE LAS FAMILIAS

¿CÓMO NOS PUEDE AYUDAR CADA UNA DE LAS FAMILIAS DE CARTAS EN LA CREACIÓN DE HISTORIAS?

### LUGARES

Toda historia se desarrolla en un escenario. Estas localizaciones isleñas pueden inspirarte para imaginártelo. ¿Dónde empieza tu historia? ¿Dónde termina? ¿Qué puede suceder en este lugar?

### ESENCIAS

A veces, las historias esconden un trasfondo... Un asunto de amor, una gran decisión, un anhelo de libertad. Puedes usar estas esencias para impulsar tu historia, tu personaje o para alimentar un momento determinado de tu narración.

### PERSONAJES

En todas las historias hay ciertos personajes recurrentes, llamados arquetipos. En esta versión, la pastorcilla sería la heroína; el alcalde el mandatario; el ladrón el malvado; la campesina, la mentora; el bobo, el bromista; la artista, la mensajera; el pescador, el ayudante... ¡ Usa el personaje o lo que te inspira su arquetipo!

### CUALIDADES

¿Qué cualidades tiene el personaje de tu historia o cuáles utiliza en un momento determinado? Añadir la paciencia, el humor o la astucia puede resolver una situación o brindar un impulso a tu historia.

### TIEMPO

¿Qué tiempo hace en tu historia? ¿Está soleado o hay tormenta? Añadir unas condiciones atmosféricas enriquece tu historia y te abre nuevas posibilidades.

### EMOCIONES

Sin emociones no hay vida, y lo mismo sucede con las historias. ¿Qué siente tu personaje? ¿Qué emoción le lleva a actuar? ¡Déjate contagiar por las emociones y verás cómo la historia se enriquece!

### SERES MITOLÓGICOS

En diferentes rincones de la isla se esconden unos personajes fantásticos muy particulares. ¿Aparecerán en algún rincón? ¡Deja que inunden tu historia de magia o usa sus características para inventarte nuevos seres imaginarios!

### ESTÍMULOS

Utiliza estos estímulos para impulsar tu historia. Quizás tu personaje se disfraza o necesita pedir ayuda. Puede que alguien se quede solo, que le castiguen mucho o que decida mentir.

### ANIMALES

¡Todos estos animales viven en la isla y algunos incluso están en peligro de extinción! Incorpóralos a tu historia, dales voz y déjate llevar por su magia.

### MOVIMIENTOS

¿Cómo se mueven los personajes de tu historia? Pueden caminar o correr, pero también pueden quedarse quietos o volar. Dale ritmo a tu personaje o a tu historia alternando diferentes movimientos.

### OBJETOS

Utiliza estos objetos en tu historia o deja que te ayuden a imaginar nuevas acciones, ideas o situaciones.

### FASES NARRATIVAS

Puedes estructurar tu historia con estas fases inspiradas en El viaje del héroe.. El protagonista vive en un mundo corriente (calma), hasta que un acontecimiento interrumpe su vida normal (suceso) y debe iniciar un viaje de búsqueda (aventura), donde tras muchas dificultades (complicación) será sometido a una última gran prueba (reto). Cuando la supere algo se transformará en él o en su pueblo (cambio) y regresará con un nuevo conocimiento (aprendizaje).

### AMBIENTES

¿Qué ambiente rodea tu historia, aparte del lugar donde sucede? ¿Los personajes juegan o compiten? ¿Están de celebración o trabajando? Definir una ambientación te ayuda a conseguir que la escena sea más real, a despertar la acción y crear nuevas posibilidades.

### FUNCIONES

Deja que estas funciones incentiven tu historia. Añadir un viaje, un regalo o un secreto puede suponer un impulso para tu historia.

### ELEMENTOS

El protagonista puede comer, vestirse o leer. No obstante, también puede usar unas migas de pan para marcar un camino, una tela para esconder un tesoro o un libro para descubrir un secreto.

### SENTIDOS

Los sentidos pueden enriquecer cualquier historia: ¿Qué olor flota en el ambiente? ¿Se oye de fondo el ruido del mar? ¿El protagonista tiene las manos frías? Déjate llevar por los sentidos... ¡y añade a su vez el pensamiento o la intuición de algún personaje!

### ÉPOCAS

En estas cartas encontramos diferentes momentos históricos de Ibiza. ¿Qué sucedería si tu protagonista perteneciese a la prehistoria o a la época andalusí? ¿Y si trasladásemos cualquier otra carta al momento actual o a un futuro inventado? ¡Déjate llevar!

### ACCIONES

Estas acciones también pueden ayudarte a la hora de desarrollar tu narración. Descubrir, construir o inventar pueden ser grandes impulsos para tu historia y tu creatividad.

