

	ACTO I				ACTO II				ACTO III				ACTO IV									
CHRIS VOGEL EL VIAJE DEL HÉROE	Llamada a la aventura en el mundo ordinario	Rechazo de la llamada	Encuentro con el mentor	Cruzando el umbral	Pruebas, aliados y enemigos	Aproximación a la cueva más profunda	Prueba suprema, muerte y resurrección	Recompensa (apoderándose de la espada)	El camino de regreso	Resurrección	Regreso con el elixir											
	MUNDO ORDINARIO Separación				MUNDO ESPECIAL Descenso				MUNDO ESPECIAL Iniciación Crisis				MUNDO ORDINARIO Retorno y Clímax									
	Conciencia limitada	Conciencia aumentada	Reticencia a cambiar	Superación	Compromiso	Experimentación	Preparación	Gran cambio	Consecuencias	Resurrección	Intento final	Maestría										
JOSEPH CAMPBELL MONOMITO	Llamada a la aventura	Rechazo de la llamada	Ayuda sobrenatural	Cruzando el umbral	En el vientre de la ballena	Camino de pruebas	Encuentro con la diosa	La mujer como tentación	Expiación con el padre	Apoteosis	La bendición última	Rechazo del regreso	Vuelo mágico	Rescate desde fuera	Cruzando el umbral de retorno	Maestro de dos mundos	Libertad para vivir					
	SEPARACIÓN				INICIACIÓN				RETORNO													
NIGEL WATTS	ESTÁSIS	DISPARADOR	LA BÚSQUEDA	SORPRESA	ELECCIÓN CRÍTICA	CLÍMAX	REVERSIÓN	RESOLUCIÓN														
DAN HARMON	Zona de confort	Necesidad de algo	Situación desconocida	Búsqueda y adaptación	Encontrando una solución	Pagando el precio	Regreso a la situación familiar	Capaz de cambiar														
SYD FIELD	Incidente incitador	Punto de giro 1			Pinch 1	Punto medio		Pinch 2		Punto de giro 2		Clímax										
	CONFIGURACIÓN				CONFRONTACIÓN				RESOLUCIÓN													
GEORGE LUCAS	INTRODUCIR LOS PERSONAJES				INTRODUCIR EL PROBLEMA				RESOLVER EL PROBLEMA													
AGUSTÍN DE HIPONA	Posible pecar, posible no pecar ANTES DE LA LEY				No es posible no pecar BAJO LA LEY				Posible no pecar BAJO LA GRACIA				No es posible pecar PAZ PLENA Y PERFECTA									
	CREACIÓN			CAÍDA			SALVACIÓN			ETERNIDAD												
THOMAS BOSTON	INTEGRIDAD PRIMITIVA			DEPRAVACIÓN TOTAL			RECUPERACIÓN INICIADA			FELICIDAD CONSUMADA												
PAUL GULLINO	Introducción, Orientación, Presentar un enigma, Despertar la curiosidad del público			Respuesta al incidente: Problema mayor introducido	El héroe es impulsado a resolver el problema: Primer intento	Probabilidad de resolución real	Nuevos personajes o subtramas	Reenfoque de la tensión principal (calma antes de la tormenta)	Aumentan las apuestas, Ritmo frenético, Momento de "todo está perdido"		Solución final desencadenada por un gran giro											
BILLY WILDER	Poner a un personaje en un árbol				Prender fuego al árbol				Bajar al personaje del árbol													
AARON SORKIN	Perseguir a tu héroe a un árbol (introducir el elemento resolutivo)			Lanzarle piedras. (Está bien si muere en el árbol, siempre y cuando muera intentándolo)				Bajarlo. (Cualquiera que sea la forma de escape del árbol, debe haber sido introducida en el primer acto)														
ALFRED HITCHCOCK	PROPUESTA				ARGUMENTO				RESOLUCIÓN													
MÉTODO CIENTÍFICO	PROBLEMA		INVESTIGACIÓN		HIPÓTESIS		EXPERIMENTO		ANÁLISIS		CONCLUSIÓN											
STEVE DUNICAN	PREMISA	DELIBERACIÓN	UN MUNDO NUEVO		NUEVAS HABILIDADES		LLEVADO AL LÍMITE		A LA FUGA	EPIFANÍA	CONFRONTACIÓN FINAL											
	Metas y Obstáculos Incidente Incitador	Cuestionamiento Punto de Giro	Resistencia al Cambio Fuera de su Elemento		Obstáculos Más Difíciles Superación		Búsqueda de la Verdad Fracaso		Fuera de Balance Urgencia	Realización Recompromiso	Desenlace Vislumbre del Futuro											
DAN WELLS	GANCHO	PUNTO DE GIRO 1		PINCH POINT 1	PUNTO MEDIO		PINCH POINT 2	PUNTO DE GIRO 2		RESOLUCIÓN												
KURT VONNEGUT EL HOMBRE EN EL AGUJERO	EL HOMBRE EXISTE		EL HOMBRE SE METE EN PROBLEMAS						EL HOMBRE SALE DE LOS PROBLEMAS MEJOR DE LO QUE EMPEZÓ													
KURT VONNEGUT CHICO CONOCE A CHICA	UN DÍA COMO CUALQUIER OTRO		DESCUBRE ALGO MARAVILLOSO		LO PIERDE				LO RECUPERA													
KURT VONNEGUT CENICIENTA	GRAN TRISTEZA Empieza miserable	CADENA DE BUENA SUERTE El hada madrina la ayuda	SUERTE SUPREMA El príncipe se enamora de Cenicienta		LO PIERDE TODO Esa felicidad desaparece inmediatamente		LA VIDA SIGUE MÁS FELIZ QUE AL PRINCIPIO No tan triste como antes porque tiene el recuerdo de su noche mágica.		FELICIDAD EXTREMA El príncipe la encuentra, viven felices para siempre.													
KURT VONNEGUT DE MAL EN PEOR	TODO ES TERRIBLE		SE PONE PEOR		Y PEOR		Y PEOR		Y PEOR		Y PEOR											
Kishotenkessu	KI (kiku) Introducción		Sho (shoku) Desarrollo		Ten (tenku) Giro, complicación.			Ketsu (kekku) Conclusión, Reconciliación, Consecuencia.														
GUSTAV FREYTAG	INTRODUCCIÓN			ASCENSO		CLÍMAX		RETORNO O CAÍDA			CATASTRÓFE											
BLAKE SNYDER	CONFIGURACIÓN Imagen inicial Comienza el tema	CATALIZADOR	DEBATE	TRANSICIÓN A SEGUNDO ACTO	HISTORIA B	DIVERSIÓN Y JUEGOS	PUNTO MEDIO	LOS MALOS SE ACERCAN	TODO ESTÁ PERDIDO	NOCHE OSCURA DEL ALMA	TRANSICIÓN AL TERCER ACTO	GRAN FINAL Reunir equipo Ejecutar plan Gran sorpresa Buscar en lo profundo Ejecución del nuevo plan	IMAGEN FINAL									
ROBERT MCKEE	INCIDENTE INCITADOR			COMPLICACIONES PROGRESIVAS				CRISIS CLÍMAX RESOLUCIÓN														
ROBERT MCKEE	EMPUJE Y TIRA DEL CONFLICTO		INCIDENTE INCITADOR	EL PROTAGONISTA LUCHA POR UN DESEO CONSCIENTE, UN DESEO INCONSCIENTE LO ATRAEN				CONFLICTO INTERNO CONFLICTO PERSONAL CONFLICTO EXTRA PERSONAL		REALIZACIÓN DE LOS OBJETOS DESEADOS CONSCIENTES E INCONSCIENTES												
LINDA SEGER	CONFIGURACIÓN Imagen, Catalizador, Pregunta Central		PRIMER PUNTO DE GIRO	DESARROLLO, COMPLICACIÓN Aumentan los Riesgos Dramáticos. Los Personajes Principales Luchan y Crecen, Aumenta la Urgencia						SEGUNDO PUNTO DE GIRO	CLÍMAX	RESOLUCIÓN										
JOHN TRUBY	Autorrevelación, Necesidad, Deseo	Fantasma & Contraste	Problema Necesidad	Incidente Incitador	Deseo General (Inicia la Historia)	Aliados	Oponentes	Misterio	Primera Revelación Cambia Deseo y Motivo	Plan	Plan del Oponente & Primer Contraataque	Impulso	Ataque del Aliado	Derrota Aparente	Segunda Reversión & Decisión Cambia Impulso Cambia Deseo y Motivo	Revelación del Público Sobre Oponente, Aliado	Tercera Revelación & Decisión	Puerta, Guante, Visita a la Muerte	Batalla	Autorrevelación, Revelación Temática	Decisión Moral	Nuevo Equilibrio
MICHAEL HAUGE VIAJE INTERIOR	Configuración Etapa I	Oportunidad Punto de Giro I	Nueva Situación Etapa II		Cambio de Planes Punto de Giro II	Progreso Etapa III		Punto de No Retorno Punto de Giro III	Complicaciones y Mayores Riesgos Etapa IV			Gran Retroceso Punto de Giro IV	Esfuerzo Final Etapa V	Climax Punto de Giro V	Secuelas Etapa VI							
MICHAEL HAUGE VIAJE EXTERIOR	Vivir Plenamente Dentro de la Identidad		Destellos, Anhelos o Destino; Vislumbre de Vivir la Vida en Esencia			Moviéndose hacia la Esencia Sin Perder la Identidad		Comprometido con la Esencia pero Creciente Miedo			Viviendo la Verdad con Todo que Perder		El Viaje Completo, Destino Logrado									
JOHN YORKE	Acto 1 Sin Conocimiento Crecimiento del Conocimiento Despertar		Acto 2 Duda Superando la Reticencia Aceptación		Acto 3 Experimentando con el Conocimiento Punto Medio Experimentación Post-Conocimiento			Acto 4 Duda Creciente Reticencia Regresión y Debilidad		Acto 5 Re despertar y Cambio Re-Aceptación Maestría Total												
FICHTEAN CURVE	Incidente Incitador	Primera Crisis		Segunda Crisis		Tercera Crisis		Cuarta Crisis		Desenlace												
AELIUS DONATUS	PRÓTASIS				EPITASIS				CATASTRÓFE													
ARISTÓTELES SOBRE LA TRAGEDIA	COMPLICACIÓN Hasta el punto justo antes del cambio de fortuna del héroe						DESENLACE Desde el comienzo del cambio hasta el final															
	PRINCIPIO Lo que no tiene nada que lo preceda				MEDIO Lo que sigue a algo como algo le sigue		FIN Lo que naturalmente sigue a alguna otra cosa por necesidad o como regla pero no tiene nada que lo siga															
HO-HA-KIU	COMIENZO Las acciones y esfuerzos comienzan lentamente				DESCANSO La acción se acelera		RÁPIDO La acción termina rápidamente															
MUSICAL EUROPEO	ACTO I				ACTO II																	
MUSICAL EUROPEO	Mundo Normal	Incidente Incitador	Punto de No Retorno	INTERMEDIO	El Punto Medio Continúa	La Gran Melancolía	Climax en Resolución	Nuevo Normal														
VLADIMIR PROPP	CONFIGURACIÓN	INTRODUCCIÓN La familia se va / No hagas X / El villano hace X / El villano espía / El villano aprende / El villano engaña / El héroe es engañado			CUERPO El villano hace daño / La familia carece / Falta conocida / El héroe está de acuerdo / El héroe se va			SECUENCIA DEL DONANTE El héroe es probado / El héroe reacciona / Ayuda mágica / Transferencia a la búsqueda / Lucha contra el villano / El héroe marcado / Villano derrotado / Falta resuelta			RETORNO DEL HÉROE Regreso / El héroe perseguido / Rescatado / Casa desconocida / Reclamos falsos / Tarea establecida / Tarea hecha / Héroe reconocido / Falso desmascarado / Héroe transformado / Villano castigado / Matrimonio y reinado											
No es necesario que todos los elementos estén presentes, pero los eventos ocurrirán en esta secuencia																						