

NARRATIVA AUDIOVISUAL

CONSTRUCCIÓN DE UN GUÍ“N

1– La idea

- Lo que le contaba un amigo de la peluquerÃ-a de su madre
- Conoce AsociaciÃ³n de prostitutas de DesengaÃ±o
- ExposiciÃ³n de fotos de putas de artistas mexicanas

Puede surgir de una vivencia personal, tormenta de ideas, de una imagen, de un olor.

2– Esbozo

Un par de frases donde se cuenta la historia, ni siquiera hablando de nudo y desenlace, sino mÃ¡s bien del tema.

Si no puedes contar tu historia en dos frases, no tienes historia

3– Sinopsis

Con la esencia de la idea se debe explicar concisamente de un modo narrativo en forma de relato

(Pitching defender tu idea y/ de sinopsis pÃºblicamente 2')

Piching:

- Muy breve
- Es echar el anzuelo
- Un par de detalles que capten su interÃ©s
- No aburra
- Aprende a contar tu historia

¿Que le pedimos a una sinopsis?

- ¿CuÃ©ndo ocurre la historia?
- ¿DÃ³nde?
- ¿QuiÃ©n va a vivirla?
- ¿Cual es la historia?

4– Tratamiento

Es una versiÃ³n mÃ¡s larga de la historia, ocupa de 5–8 folios y en un estilo narrativo. Similar a un relato.

Al guionista le permite desarrollar la caracterizaciÃ³n de los personajes principales.

El tratamiento nos permite escuchar a nuestros propios personajes. Es bueno meter algÃºn pequeÃ±o diÃ¡logo

5- Biblia de personajes

Hablas de sus gustos, fobias, relaciones, empatías, psicología. No va a aparecer en la película, pero es muy importante.

Así afianzamos al personaje

Incluso pueden tener referentes, para que lo visualices mejor

6- Secuencia dialogada

El guion toma aire. Aparece el tono de los personajes

7- Outline

También llamada división por secuencias. Consiste en dividir nuestra historia en secuencias. En cada secuencia hay una gran cantidad de información.

Si una secuencia se quita y no pasa nada, sobra.

Cada secuencia tiene que hacer avanzar la historia o profundiza en la caracterización de los personajes.

Sino, también le puede dar el Tono

8- Escritura del guion

Completar de diálogos el outline

- Hay trameadores: hacen la mayor parte del proceso.
- Hay dialoguistas: elaboran los guiones finales a partir de la trama.

9- Reescritura del guion

Unas pocas

10- Descripción técnica del guion

Reescritura en imágenes del guion

11- Storyboard

Secuencialidad gráfica de lo que ocurre en la historia

Guión: es una historia que nos permite un desarrollo narrativo y dramático que puede ser llevado a la pantalla. Es el esqueleto de una historia colocado coherentemente, y cuando esto sucede, una historia se convierte en trama.

Paradigma de Syd Field

Syd Field era lector de guiones. Se dio cuenta de que de cada 100 guiones, los 4 o 5 que se elegían tenían la misma estructura.

Todos los guiones, en prácticamente todas las historias se dan 3 actos:

Inicio Desarrollo Final

(Pórtica de Aristóteles)

Esta estructura en 3 actos se corresponde con una duración. 1 minuto 1 folio.

- El planteamiento dura en torno a 30'
- El nudo 60'
- El desenlace 30'

* Sube a tu personaje a un árbol metafórico, tórrale piedras. Si cae jodido es un drama, si cae bien es comedia.

- Planteamiento:

El propósito es proporcionar la información básica al espectador. Lo que necesitamos para que la historia comience.

¿De qué va a ir esto? ¿De qué trata? ¿Qué estilo va a tener? ¿Por qué me interesa a mí- esta historia? Es como la teoría de la Gestalt: completas informaciones sobreponiendo círculos, figura y fondo.

+ Recomendaciones para empezar un guion:

- Que desde el principio nos empiece a suscitar preguntas
- Comenzar con una imagen, porque nos acerca inmediatamente al lugar, ambiente y época de la historia.
- Comenzar por una secuencia que empiece al final, dándole gran tensión dramática.
- El inicio debe ser de definición de personajes. Conocer al personaje en su ambiente cotidiano. (Disney)

+ Para continuar

– Es importante el y de pronto, ocurre algo que hace que los personajes se pongan en acción. El detonante que hace que la historia se ponga en marcha. Directamente relacionado con el protagonista principal.

Clasificación de detonantes:

- De diálogo: converso con alguien y de repente mi mujer me abandona
- De acción: un cadáver se cae encima del taxi.
- De situación: en Tootsie, Dustin Hoffman se viste de mujer y le contratan para un casting.

No retrasar el detonante más allá de la mitad del 1º acto (10–15')

- **Planteamiento:**

Una pregunta que suscite misterio: ¿conseguirá nuestro personaje tal o cual cosa?

- ¿Quién es nuestro personaje principal?
- ¿Qué es lo que le motiva?
- ¿Quién es el antagonista?

- ¿De qué manera se nos lanza una duda de cómo resolver el conflicto el personaje?

• Puntos de giro (plot points):

Para mantener el interés tiene que suceder algo en cada secuencia. Sería muy bueno que hubiera un plot point en cada secuencia, pero es muy difícil. Tiene que haber 2 por lo menos en la película, que nos introduzcan en el 2º y 3º acto. Contribuye a cambiar la dirección de la historia. La historia SIEMPRE tiene que mantener el interés.

– Quiebros inesperados en la historia.

– Contribuyen a complicar el camino del protagonista en su lucha, en su búsqueda, por resolver la cuestión dramática.

Primer punto:

- Los puntos de giro hacen girar la acción en una nueva dirección
- Vuelve a suscitar la cuestión central
- Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal
- Eleva el riesgo del personaje y lo que está en juego
- Empuja la historia hacia el siguiente acto
- Nos centra la atención en un aspecto diferente a la acción

¿Cómo se genera narrativamente un punto de giro?

Con 3 herramientas llamadas barreras:

+ Obstáculos accidentales, dificultades accidentales (el viento contra el velocista)(Houston, tenemos un problema)

+ Contraintenciones antagonistas, dificultades que el antagonista pone en el camino del héroe. En su eficacia dependerá directamente la intensidad con la que el héroe persiga su cuestión dramática. (El antagonista no tiene por qué ser su archienemigo)

+ Complicaciones obstáculos que se crea el propio protagonista.

Lo ideal es meter las 3 cosas para el punto de giro (y la trama general)

Jerarquización de la calidad

- Nos han contado una historia
- La historia nos ha estremecido o emocionado
- Nos ha sugerido ideas creativas
- Nos hace pensar sobre nosotros mismos, lo que somos, lo que hacemos

* Paradoja*

La doble hélice de la confusión

Guionista

Detonante

ORGÁNICO

- Lo que le sucede al guionista como persona es aburrido, una serie de acontecimientos aburridos
- El detonante se relaciona a la trama, a un y de pronto
- Cada guionista, en nuestra historia, vamos a buscar un punto, un detonante, donde sucede lo excepcional

– Tiene que conseguir conmover o involucrar al espectador

- En mi vida no sucede nada, pero en mi trama tiene que suceder algo excepcional que tiene que parecer inevitable

Tengo que buscar una lógica interna dentro de mi historia, que algo excepcional parezca inevitable es el esqueleto de la doble hélice.

+ Y aparte de parecer inevitable pero excepcional, tiene que ser ORGÁNICA, es decir que haya una relación de causalidad.

CASUALIDAD

EXCEPCIONAL INEVITABLE

ORGÁNICA

+ Si no se da tal causalidad nos encontramos con la DEUS et MACHINA, y eso es malo

La es que tengamos la suficiente pero con la suficiente

(sabemos que es mentira)

Contar algo que se sabe que es mentira (King-Kong) pero darle tal verosimilitud que parezca que es real(El Señor de los Anillos, Star Wars, Eduardo manos tijeras)

¿Donde terminan las tramas 2as en una película?

- Después del punto de giro y detonante

Trama 2as circunscritas a .

- ♦ Amor
- ♦ Amistad y sus contrarios
- ♦ Aprendizaje

Toy Story

Amistad, celos, heroísmo

Jerarquías muy básicas de los afectos de las pasiones

- Woody
- Buzz Lightyear

2.º acto 3.º

Woody aparece W. tira a sobrevive al malo y se entera

Favorito Buzz B. por la que Andy se muda

ventana

subtrama aprendizaje

uno del otro

*** Tres tipos de relaciones***

- **Binomios verticales**

Entre un protagonista y su secundario

Regreso al futuro, Forrest Gump

- **Binomios horizontales**

Dos personajes principales comparten la misma cuestión dramática

El sexto sentido, Seven, Telma y Louise

- **Trinomios**

Personaje principal y dos secundarios compartiendo la misma cuestión dramática

En el nombre del padre

Toy Story

1.º – Conflicto

* La envidia

– Woody deja de ser el juguete favorito. Está COSIFICADO en escribir su nombre en el pie.

Siente egoísmo, envidia. El accidente está sembrado, todos creen que Woody le mató.

Tenemos subtramas de amistad-enemistad

Tenemos un antagonista (Sid) que dará pie la 2.º acto.

* 1.º punto de giro los juguetes se pierden en la gasolinera

La cuestión dramática es volver a casa.

Hay importantes arcos en los personajes.

Están casi obligados a hacerse amigos, las barreras son tan grandes que les obligan a unirse.

* 2ª acto. Nudo

Ascenso emocional, lo logran creando barreras y obstáculos cada vez más chungos, la gradación es cada vez mayor.

Se suele establecer un punto de giro falso o MIDDLE POINT. Este se crea a través de 3 posibilidades o descubrimientos

– **MIDDLE POINT**–

- Un revés emocional
- Una secuencia de montaje
- Una revelación

1) Un revés para el personaje principal pero que no afecta a la trama.

- El show de Truman Truman se empieza a dar cuenta de que está encerrado

2) Que atraiga al público, que aporte datos, pero que no afecte a la trama

– El rey león hay una secuencia que está con los compis y pasa de niño a adulto

- E.T cuando Elliot libera a las ranas

3) Una secuencia que no afecta a la trama pero nos permite seguir en la historia (afecta a los personajes)

– El sexto sentido la madre mata a la niña y el niño ayuda a desvelarlo

* 2º punto de giro

Riesgo, toma de decisión, parece inevitable...ELEVA EL RIESGO (sino no hay ascenso emocional) proporciona un sentido de urgencia o un impulso a la Historia. Introduce a los personajes en el 3er acto. En Toy Story Andy se muda, si nos quedamos encerrados con Sid, no lo veremos a ver en la vida.

*** El 3er acto***

Normalmente se usa el paradigma de Syd Field pero para la telenovelas se usa el de dientes de sierra.

Cuando una trama está perdiendo interés, otra está en alza al mismo tiempo.

Para el teatro se usa la U invertida

El punto dramático está en medio de la obra. Luego no es que pierda interés emocional, sino dramático

Elementos comunes a la finalización de un discurso

- Se acelera la acción, el tiempo tenemos que dar es sensación.

Se consigue modificando el tiempo diegético interior de la película

- Es una carrera llena de obstáculos
- Metáfora cuenta atrás
- Contrapunto de acciones si siempre acompañamos al mismo personaje poco se avanza, hay que fragmentar la realización. Es logrado gracias al montaje.

Documentar como tus personajes están luchando contra esa aceleración del

tiempo

- Última referencia temática de la película, una última reflexión
- Finalizar las historias interiores personales de los personajes
- Concluyen las tramas secundarias
- Clímax y anticlímax (terror y acción tipo Terminator). Cuando parece que todo se acaba ¡zas!, el alien no ha muerto.

Es una disposición lineal de incidentes o acontecimientos relacionados entre sí- que conducen a una resolución dramática.

Regreso al Futuro

Numerosas cuentas atrás

La solución de punto de no retorno tiene que venir de los propios personajes, de sus cualidades.

Richard Blum

– Problemas habituales en los diálogos–

- Solemos escribir diálogos literarios. Se escribe de una manera, pero se habla de otra
- Diálogos excesivamente recortados, de preguntas y respuestas muy cortas
- Diálogos culebreros, los personajes repiten la misma información constantemente sin darse cuenta. Redundante
- Diálogos discursivos, prácticamente monólogos
- Idiolecto dialógico clásico, homogeneo entre los personajes (Fiscal- mecánico) pues cada persona tiene un acento, no todos hablamos igual
- Necesitas que tu personaje hable solo, para verbalizar algo que el guionista necesita. Va comunicando por la calle y habla solo el personaje (piensa) introspectivos

Recomendaciones para hacer diálogos

- Tiene que hacer avanzar la historia, aunque sea solo un pelín.
- Darse cuenta de que un diálogo no es simplemente una alteración de preguntas y respuestas. La réplica puede ser réplica o no (un silencio, una acción)
- Inversión de expectativas la respuesta es la que tu no te esperas
- Debe ser emocional, no racional
- Los diálogos es una expresión del personaje tan importante como su forma de vestir o sus acciones. El diálogo viste al personaje
- Los personajes en los diálogos NO DEBEN decirlo todo. No hay nada más aburrido que contar todo
- Importante el SUBTEXTO
- Los personajes colocados en situaciones interesantes suelen decir cosas interesantes.
- Las acciones son más potentes e importantes que los diálogos, y muchas veces se contradicen (El

Padrino)

- Los personajes no sean conscientes de la trama que están viviendo. (Es muy potente). El humor pervive en el drama (Chaplin patinando)

- La distancia de la secuencia

- Para escribir cualquier cosa, lo primero es saber que estoy contando. Desarrollar nuestro punto de vista particular sobre cualquier tema.
- Cada una de las secuencias de alguna manera tiene que hacer avanzar la acción
- Siempre hay que salir por una puerta distinta a la que has entrado
- Debemos tener claro-sí mismo cual es el pulso dramático que ocurre de vital importancia. Igual no es información sino sensación. Estos objetivos de cada secuencia pueden ser locales o generales, que estoy pretendiendo. Plantear metas más locales
- Es importante que seamos conscientes también del espacio que ocupamos para contar el pulso. Acción = tiempo. Mientras más importancia más tiempo ¿no? /Los Serrano – Fiti está muy tocado porque se ha peleado con Candela/
- No me lo digas, quiero verlo Que los diálogos surjan gracias a la acción, no que el diálogo sea la acción
- No entrar muertos en nuestros diálogos, en la secuencia. Evitar formalidades (Hola, que tal, bien y tu bien, que tal has pasado la noche, bueno...) y eso
- Ser conscientes de quien gobierna nuestra escena, quien hace que tenga lugar esta escena. Quien es el cómico, el duro, confusión.
- La puede gobernar un personaje o un objeto o el deseo de hacer algo. El que gobierna la escena es actante, no pasivo
- Qué fuerzas antagónicas hay en mi secuencia, personajes, informaciones o hechos erróneos.
 - Debes aprender a irte pronto de las fiestas Que el espectador se quede con ganas de saber algo más
 - Evitar la sensación de culo inquieto. Cuando ha terminado lo interesante de la secuencia. Con el Sr. de los Anillo y eso
 - ¿Dónde está el punto de inflexión en nuestra secuencia? Peripetia de la dicha a la desdicha o viceversa
 - Variar el propio tono de las secuencias. No juntar 2 o 3 secuencias del mismo tono porque el espectador quiere liberar tensión
 - Un guiño es un problema que provoca una actividad (acción) y que tiene una solución. Sin embargo, que los personajes principales estén creados en función de ese problema inicial
 - Debe existir un subtexto y un texto. En un diálogo o en una trama. Si la secuencia trata de lo que trata la secuencia estamos metiendo la pata hasta el fondo
 - Dentro de las secuencias tenemos que construir un arco(sino en 1 en 2 o 3). Que entre riéndose y salga llorando
 - Imprevisibilidad de los personajes los personajes son capaces de decir una cosa y luego la contraria en la misma secuencia, y que concatenen con sentido

*** Creación de la trama ***

+ La motivación de los personajes

Nadie actúa sin motivo. Ahí es donde entra en juego. La motivación más sirve para empujar a nuestro personaje dentro de la historia (El jardinero fiel)

Hay que saber cual es la motivación de personaje

Si se corresponde la motivación con lo que esperamos del personaje

Es preferible mostrar la motivación a través de la acción. El mejor momento para hacerlo es a través de un momento de crisis del personaje, porque es cuando son VULNERABLES para actuar

– La motivación tiene que ser muy clara

Debe estar diseñado de manera que catapulte al personaje dentro de la historia, y llevarle hacia una meta

La pirámide (jerarquía de las necesidades) de Maslow, nos habla del porqué de las motivaciones que están en juego

El Graduado personaje sin motivación.

- La principal jerarquía es la supervivencia
- La segunda es seguridad y protección
- La tercera es amor y posesión
- Estima y respeto
- Conocer y estudiar (a nosotros mismos y a nuestro entorno)
- Necesidad estética (y espiritual)
- Autorrealización

Capacidad de identificación con el espectador

Ya no, se buscan más personajes interesantes que identificativos

Dicen que hay 7 motivaciones porque hay 7 pecados capitales. En las debilidades humanas se cimientan los temas

*** El concepto de ACCION ***

El método con que un personaje alcanza su meta muestra la sinceridad del mismo y su fuerza.

+ Acción y sacrificio = + Sinceridad y fuerza

Si mi personaje quiere algo y no hace nada por obtenerlo es muy blando, sin credibilidad.

Acciones concretas en persecución de una meta

Cuanto más fuerte sean las barreras, más fuerza tendrá mi personaje

Syd Field lo resume:

La acción no es solo física, también existe una trama interior de los personajes, una acción mental.

Existencia de acciones emocionales y más potentes que las físicas

La costilla de Adán

*** La meta**

La meta es el deseo del personaje. Impulsado por la motivación propia, nuestro personaje se mueve siempre en dirección hacia su meta. Este deseo es lo que ata al personaje al clímax.

Para que la meta funcione, lo fundamental de una meta es que algo est  en juego, nuestro personaje est  en juego. Debe estar en juego algo que puede desaparecer. La meta puede ser material o inmaterial.

Esa meta vendr  por parte de la jerarqu a de Maslow. La meta tiene que estar muy clara para el espectador.

Una pel cula funciona porque pone a nuestro protagonista en conflicto directo con la meta del antagonista. La meta deber ser lo suficientemente dif cil de obtener para que nuestros personajes cambien mientras que se dirigen a ella.

H roes catalizadores Forrest Gump, no cambia, pero cambian todos los que

est n a su alrededor. Superdetective en Hollywood tambi n.

CONFLICTO

MOTIVACION-----> ACCI N-----> META

Sin conflicto no hay historia, el conflicto es la base del drama. Se produce conflicto cuando 2 o m s personajes comparten un mismo fin. Uno gana y otro pierde. Sin conflicto puede haber secuencias, escenas pero no habr  un gui n.

1. Conflicto interno cuando nuestro personaje no est  seguro de s  mismo, ni siquiera sabe lo que quiere. Sin metas, desenfocado
2. Conflictos de relaci n tenemos un protagonista y un antagonista con metas excluyentes.
3. Conflictos sociales entre una persona y un grupo, donde el protagonista se enfrenta a una masa (La vida es bella).
4. Conflicto de situaci n en los a os 70 proliferaron mucho. Elenco de personajes que se enfrentan entre s  para cada uno dar una salida por su supervivencia por salir del conflicto (El coloso en llamas)
5. Conflicto c smico entre una deidad o fuerza sobrenatural y el personaje. Conflictos de fe, de creaci n.

No es bueno mezclarlos, mejor uno u otro y bien enfocado.

Los conflictos introspectivos deben estar acomp ados de alg n otro que se pueda exteriorizar.

Cautivos del mal

Arist teles La Po tica

Dec a que los personajes no eran tan importantes como la Historia.

Richard Bloom dec a que en el personaje est  intimamente ligada la Historia.l

Chayefsky: 1  la Historia y luego los personajes, pero estos se construyen de una manera determinada con el objeto de hacer veros mil la Historia.

* En funci n de la Historia que queremos contar, necesitaremos unos personajes determinados.

+ Vladimir Propp escribi  un libro en 1928, 8 ediciones. La morfolog a del cuento, es de la rama de los

formalistas rusos. Se dedic   a estudiar los cuentos infantiles de Asoyanov y lleg   a la conclusi  n: existen infinitas historias, infinitos personajes, pero un n  mero limitado de funciones que los personajes pueden cumplir en la trama; 31.

Tambi  n hay un n  mero muy limitado de roles de personajes; 9.

El recorrido de cualquier h  roe cumple todas las funciones que Propp se encontr   en los cuentos de Asonaiev.

Tambi  n Propp aport   la idea de que los personajes, sobre todo, son lo que hacen, pero eso pueden variar en funci  n de lo que hagan.

Seg  n Syd Field, los personajes dram  ticos interact  an de 3 formas:

- Se enfrentan a conflictos para satisfacer su propia necesidad dram  tica (su meta)
- Los personajes interact  an con otros personajes, antagonismo, amistad, indiferencia.
- Los personajes interact  an con ellos mismos, deben superar sus miedos, limitaciones para llevar a cabo su necesidad dram  tica.

Estas barreras son los elementos emocionales que los espectadores mejor comprendemos.

*** Joseph Campbell**

Escribi   en 1971 una obra llamada El h  roe de las mil caras, en el que se desglosa el viaje del h  roe.

En sus teor  as el h  roe cumple 10 etapas, pero no necesariamente cumple todas y puede empezar no en la primera.

1: En los entornos ordinarios, en su mundo vulgar, cotidiano, es la prelaboraci  n del h  roe, haciendo sus cosas cotidianas.

2: Entra algo nuevo en la vida del h  roe, nos encontramos un catalizador que pone la historia en movimiento. Surge un problema que requiere una soluci  n.

3: Un momento de negaci  n del h  roe a la aventura, un rechazo a la llamada. Las excusas, el h  roe niega su capacidad heroica, temor ante lo desconocido.

El maquinista de la general

4: Las ayudas que recibe el h  roe, la figura del mentor (personaje f  sico, educaci  n recibida, un familiar). Eludir los clich  s del mentor (ancian@s sabi@s, hadas madrinas).

5: El h  roe ya est   preparado para iniciar la acci  n para la aventura, preparado para entrar en el mundo especial. Se inicia la transformaci  n, asume su responsabilidad de h  roe. Su viaje conlleva unos obst  culos que har  n que cambie. Aqu   suele estar el 1   punto de giro.

6: Pleno fragor de viaje; obst  culos, batallas, superaci  n de las metas

En los cuentos, cuando se enfrenta a las brujas, al drag  n los trabajos de H  rcules. Tambi  n pelean contra limitaciones internas.

7: El h  roe suele tocar fondo. Se enfrenta a una prueba imposible (la caverna m  s profunda). El v  a

crucias de la aventura. El h  roe asume que no va a poder superarlo, est   todo perdido. A veces es incluso una muerte f  sica que implica su resurrecci  n (J.C). Como un punto de no retorno, 2   punto de giro (Ag  lisis) pero lo consigue.

8: Toma de posesi  n del tesoro: pero todav  -a no est  ; acabada la Historia, es aqu  - cuando comienza la hu  -da, de lleno en el 3   acto, nos dirigimos al cl  -max.

9: Camino de vuelta con persecuci  n. El h  roe tiene que hacer uso de lo aprendido a lo largo del viaje. Sembrar para recoger. A veces lo aprendido no solo le sirve para escapar sino para llegar a sus mundo real y aplicarlo a su vida cotidiana.

10: El h  roe se reintegra en su sociedad, o no porque ya no le gusta, no se siente c  modo ya.

Desayuno con diamantes

Discurso Audiovisual

Es la facultad de que disponen las im  genes visuales y ac  sticas para contar historias. Es decir, para articularse con otras im  genes y elementos portadores de significaci  n hasta el punto de configurar discursos cuyo significado son de nuevo las historias.

  Existe un verdadero lenguaje audiovisual?

Para que exista un verdadero lenguaje tiene que haber una condiciones.

- Una Finit   de signos (ABCdario, sordomudos, braille)
- La posibilidad de incluirlos en un repertorio l  xico (morse).
- Precisa de una enumeraci  n del conjunto de reglas que rigen su articulaci  n (normas).

Historia de personajes:

- Entrar en la profundidad de los personajes
- + En **Princesas** el tema es la Amistad el aprendizaje
- + Subtramas de amor, amistad, aprendizaje

Subtramas: familiar, de calle, la peluquer  -a

Miss Metadona es un running, personajes puntuales que hablan sobre un tema particular

7 V  rgenes

Estructura:

Es antiestructural, no tiene 3 actos, pero s  - tiempo dieg  tico (el fin de semana). El cl  -max es precipitado. Bien hilvanado el gui  n con la direcci  n (son cre  bles). No existe trama como tal:

- Tano y su novia / Trama estanca, no afecta
- Tano y Richi / Amistad, espina dorsal

- Madre de Richi / No afecta, es useless
- Hermano de Tano / Un montón de incertidumbres, no afecta demasiado a las otras tramas

El tono puede ser también un personaje global. El propio ambiente es opresor.

El tema es la búsqueda de la libertad.

La película *Deprisa deprisa* es la prehistoria de 7 várgenes. Tienen muchas similitudes.

Una historia de violencia

– Tom Stall y su vida

- El hijo
- La mujer
- Conflicto: personal (miente), familiar, extrapersonal (con los gángsters). Perviven prácticamente en cada secuencia.

Entramos en una América profunda de cualquier pueblo, tradicional y feliz.

- Detonante: los asesinatos de la primera secuencia (grabado en tiempo real). Entran en la cafetería y el supuesto Tom reparte de lo lindo y les mata.
- 1º punto de giro: llegada de los gángsters a la cafetería (cosificado en el coche negro)
- 2º punto de giro: el hermano llama y Joel acude. Nos introduce en el 3º acto.
- Punto de no retorno del personaje: cuando el sheriff le pregunta: ¿Estás en algún plan de protección de testigos?

* Peripetia: se denomina así- el punto donde el personaje pasa de la dicha a la desdicha o viceversa.

MATONES

Punto de giro Punto de giro

Pregunta: ¿quién dice la verdad + subtrama hijo + dudas mujer

* Ascenso emocional coche negro, gángster en la cafetería, soy consciente de que eres un peligro, centro comercial, matanza en el jardín

La novia cadáver

– Interesante tratamiento del color.

En el 3º acto se da un claro ejemplo de *Deus ex machina* Lord Baboso se bebe la poción suicida, sin un motivo aparente, es un 2º punto de giro bastante caponazo.

bebe poco

2º punto decide beber el pescadero

la novia sigue viva

Pertenece a la trama del amor redentor (incluso físicamente imposible).

Match Point (un lugar en el sol)

- Personaje de la vieja caponazo
 - Manejo del cinismo, creación de los personajes sus relaciones
 - Cuidadísima puesta en escena (Delitos y faltas, Interiores, September)
 - El tema es la suerte, el azar
-
-

Flores Rotas

- Estilo minimalista
- Viaje iniciático pero no realmente físico. Road Movie interior, al centro del personaje. Es el arquetipo del hombre vacío.

Sobrepasado por la tecnología vacía occidental

- Calidad intrínseca
-

La vida secreta de las palabras

Muy introspectiva, tempo muy lento. Los diálogos se construyen con silencios.

Pero está muy verbalizada porque la acción es muy interior. Viaje interior a los secretos de los personajes.

La voz en off parece ser su hija (muerta), o la verbalización (alter ego) de su propio dolor.

Puede parecer Rompiendo las olas o Paseando a Miss Daisy.

La semilla es Amor Redentor

Harry Potter

- Dirección muy fría
- Cosas sueltas deudoras de otras
- La más oscura

- Vinculaciones a ritos que no tienen que ver con Harry (baile).
-

Oliver Twist

- Lenta injustificada.
 - Las emociones creadas entre los personajes son artificiales. La empatía también, no está explotada.
 - La ambientación y fotografía están bien logradas.
 - El personaje tiene que generar la acción, y O.T. es más bien pasivo, se genera la acción a su alrededor.
-

1

Jerarquización de los creadores

Paradoja

verosimilitud

suspensión consciente de nuestra credibilidad

Como sobrevivir y volver a casa