

2010-11

NARRATIVA  
AUDIOVISUAL Y GUIÓN  
MULTIMEDIA I

# TEMA 1

## EL GUIÓN

---

Una página de guión es un minuto de película. La cabecera nos informa del lugar (si es día, noche, atardecer...)

Escena = secuencia

Ext. = exterior + número de la escena à exterior o interior (tarde, día, noche...)

Descripción de la acción, siempre en tiempo presente.

Nombre del personaje, en mayúscula y centrado. Los personajes han de chocar es decir que sean diferentes.

Acotación o paréntesis, pueden ser de dos tipos:

Acción: cuando el personaje habla y a continuación, habla el siguiente (inmediatamente), es decir, que mantienen una conversación.

Intención: se refiere al sentido que se le da a la frase (cansado, triste...), suele ser con adjetivo.

### TRANSICIÓN

Es un elemento visual que se utiliza para unir dos segmentos, como:

**Fundido:** Suele utilizarse para iniciar o concluir una secuencia, para separar tiempos. El fundido de entrada o apertura en negro (fade in) se lleva a cabo cuando de la pantalla absolutamente en negro va apareciendo gradual y progresivamente una imagen cada vez más luminosa hasta llegar a la normalidad. El proceso inverso se conoce como fundido de salida (fade out) o fundido en negro: El plano se oscurece hasta que la pantalla queda totalmente en negro y no se ve nada.

**Cortinillas o wipe:** La progresión de una imagen en la pantalla hace desaparecer la imagen anterior. Se ve cómo una imagen que entra desplaza a la otra hacia un lado.

**Slide:** una imagen empuja a otra.

El Encadenado tramado, de Premiere, ofrece otra variación: el fundido de un plano a otro se hace por medio de una trama de puntos.

**Final Cut:** por otra parte, incluye Dither Dissolve, que elimina aleatoriamente píxeles del primer plano para dejar ver el segundo. El efecto tiene algo de orgánico, de no mecánico, quizá incluso un poco caótico.

**Efecto iris:** se va cerrando la pantalla sobre el rostro del personaje, sobre todo lo podremos observar en el cine mudo.

## **SIPNOSIS**

Es una descripción de aproximadamente unas 5 páginas de lo que sería un corto. La extensión en líneas de lo que escribimos debe andar parejo a como la acción va a corresponder con la película. Ej.: me voy a la tercera página, pues estoy a mitad de la película.

Es el término con el que se denomina a un resumen de un libro

Es una recopilación de datos acerca de los puntos de una obra o tema en particular, para otorgar al espectador un extracto de los aspectos más relevantes del asunto y formándole una visión general de una manera resumida y adecuada. En la sinopsis no se incluyen detalles del desenlace de la obra, pues se trata de que el lector se interese en la obra de la que se escribe (en el caso de la realización de un guión de cine la sinopsis debe contener planteamiento, desarrollo y desenlace del conflicto ya que se trata de un resumen rápido de toda la obra para recorrerla de un vistazo).

Está compuesta por los siguientes elementos:

1. Concepto; que es la parte medular del texto o cinta; el resumen del contenido en la obra.
2. Información acerca de la misma; aquí se describen datos como el autor, la editorial, año, director, distribuidora, etc. y por último un punto de vista.

Se puede definir como:

- Representación gráfica que muestra un tema o grupo de temas, objetos o situaciones interrelacionados, con esto se facilita su contemplación y evaluación conjunta.
- La exposición general de una creación por medio de sus principales puntos.
- Resumen de una obra o cuestión.

## **TRATAMIENTO**

Texto hablando para el largometraje, en esas 30/35 páginas expresa siempre en presente que corresponden a unos 100 minutos. Cada párrafo debería corresponder a una secuencia dramática. Narración vs. Descripción.

## **ESCALETA (en ficción)**

Es un tratamiento secuenciado, donde cada párrafo lleva el nombre de la secuencia.

## **PRÓTASIS**

Nos marca el punto de donde partimos.

Desequilibrio = sospecha. Deben darse en un guión cambio de dirección, darle esos pequeños vaivenes, que es lo que le hace avanzar a la historia.

Clímax, sabemos cuando el personaje ha conseguido el objetivo.

Desenlace: es la conclusión.

## DISCURSO

Es como está contado, el adorno. Que depende del guionista de cómo se van a presentar los personajes, los gestos, la luz, la música, el vestuario, los planos.

**Essanay (o The Essanay Film Manufacturing Company**, o simplemente Essanay Studios en inglés), fueron unos estudios cinematográficos fundados el 10 de agosto de 1907.

**Enunciado (pitch):** resumen de un suceso, es un hecho, son:

- Acciones: cuando depende del personaje
- Acontecimientos: cuando le ocurre.

Ej. Charlot- sujeto

Enunciado- un hombre cuya rutina transcurre en una fábrica de producción.

Tema- la deshumanización del hombre en la revolución industrial.

**Una historia se compone de:**

- Sucesos: nos dan el tiempo
- Existentes: son las cosas, lo que hay en la imagen (personajes y escenarios) nos dan el espacio. Los escenarios a su vez son el conjunto de objetos que ocurren en el lugar de los hechos.

**Deus ex machina:** es una expresión latina que significa «*dios surgido de la máquina*». Se origina en el teatro griego y romano, cuando una grúa (*machina*) introduce una deidad (*deus*) proveniente de fuera del escenario para resolver una situación.

V.O.: voy sobre

## 1. DEL PLANO AL BLOQUE

### PLANO

- De rodaje (toma): cada intento de un mismo plano
- De montaje: cada segmento de la película desde que ponemos a funcional la cámara hasta que se para, se corta y delimita el plano de acción o montaje.

**Plano general:** lo cubre todo y somos conscientes de la identidad del personaje, se ve todo en general y vemos la actividad y acción del personaje, además tiene narración.

**¾ o americano:**

**Plano medio:** no sólo interesa la acción, sino también la psicología del personaje, como sus gestos.

**Primer plano:** vemos los detalles de la psicología del personaje, su forma de expresarse.

**Primerísimos primeros planos:** sólo se utilizan en un cine que quiere aislarse, sólo se muestra de él la cara.

**Planos de detalle:** sólo muestra algunas partes, como por ejemplo unos ojos, una boca que fuma y creando una expectativa a su vez de quién es.

**PLANO- SECUENCIA:** segmento de texto entre dos cortes cuya acción coincide con la duración de una secuencia. El plano tiene la duración de la escena, y cumple la unidad de espacio y tiempo. En cambio una secuencia, es un segmento de texto con unidad de acción que cumple o la unidad de tiempo o la de espacio.

Una secuencia, lo es todo, por ejemplo una persona se desmaya y la llevan al médico.

Una escena: lo que ocurre en unidad y lugar, la persona se desmaya.

La escena tiene dos elementos imprescindibles:

- La unidad de lugar y tiempo: no tiene unidad de acción pero sí que tiene que tener unidad de tiempo.

## SECUENCIAS

- Secuencia mecánica:
- Secuencia dramática: donde hemos visto que se nos ha notado algo, secuencia de la persecución.
  - a) Unidad de lugar y tiempo
  - b) Unidad de acción

Cine a nivel del plano

TV cambio del plano sobre la marcha.

## 2. EL SINTAGMA DESCRIPTIVO

- Guión de cine: le llamamos como secuencia de escenas, una secuencia que se compone de escenas.

- se describe como una escena más.
- Se denomina de forma genérica:

Ext- Int. Sitio. Varias localizaciones- día

Ej.: Int. Fábrica. Diversas dependencias-noche

Ej.: CIUDADANO KANE

Ext. /Int. Xanadú diversas localizaciones- noche

Ext/Int. Prisión comarcal de Sandoor- amanecer.

### **GUIÓN DE TV**

A veces se les denomina cortinillas. Su misión es ubicar espacio- temporalmente, suele transcurrir en un mismo día. Ej.: MISMO DÍA/ VIERNES

CORTINILLA CASA MIRANDA

523/INT.-NOCHE/SALÓN/ RELLANO MIRADA

### **3. EL SINTAGMA ALTERNANTE**

Siempre que tenemos dos líneas de acción que en la película se interesan como parte de una misma línea de acción o secuencia.

- De nuevo en una secuencia
  - a) En guión se le denomina secuencia escobar.
  - b) Pueden dividirse en escenas o no.
- Mezclas de segmentos de 2 o más escenas /secuencias
  - a) Ideologías
  - b) De acción ( tensión dramática)
- Tipos
  - a) convergente: dos personajes están en el mismo espacio.
  - b) Paralelo:

### **4. EL SINTAGMA FRECUENTATIVO**

Cuando necesitamos cubrir espacios y tiempos que de otra forma tenía inabarcables. Contar mucho en poco tiempo.

- Son secuencias, se componen de varias escenas.

- Abarcan espacios/tiempos que de otro modo serían inabarcables.
- Son una sucesión de elipsis (supresiones), es una supresión de tiempo.

## 5. OTRAS SECUENCIAS

- **TREASERS Y PRÓLOGOS:** un prólogo es una secuencia o escena que nos cuenta un suceso antes de que la historia comience, admite dos variantes: la variante sumario, una escena entera; y una variante normal, una serie de imágenes, escena fragmentada. Ambos van a comienzo de la obra.
- **TAGS Y EPÍLOGOS:** Van al final de la obra. Un tags, es la selección de imágenes que hacen un resumen de la serie siguiente, o del capítulo siguiente, las tomas falsas. Ej.: física o química. Sin embargo los epílogos se dan cuando la historia ha terminado pero puede haber una escena que cambie el sentido, se suele meter después de los títulos de crédito que puede cambiar el desenlace de la historia.

# TEMA 2

## TIPOS DE ESTRUCTURA

---

### 1. TEXTO NARRATIVO

- Historia: lo que contamos.
- Sucesos: pueden ser acontecimientos y acciones, con existentes.
- Discurso: forma en que lo contamos según los personajes y escenarios. Es como nuestro los elementos que elijo. En una película sería la realización, la forma de presentarse al público.

El plano de cómo se cuenta, es el plano de la expresión. Por su importancia los sucesos pueden ser:

- Núcleos: son sucesos fundamentales de la película. Que si quito un suceso ya esa película no es característica por ello. Por ejemplo

caperucita roja si quito el lobo. No sería ya la misma historia pero sería una forma de contar.

- Satélites: son los sucesos que van ocurriendo.

La forma más sencilla y clásica de contar es el modelo aristotélico de los 3 actos, de un relato se requiere de un estado inicial que evolucione hasta un estado final. Así, tres fases son necesarias: una primera que abra el proceso, una segunda que lo desarrolle y una tercera que lo concluya. Aristóteles lo define como: una unidad de acción crea una totalidad que consta de un principio, un desarrollo y un final. Es la regla de los 3 actos. Cada una de las partes de la estructura en 3 actos ha sido nombrada de muchas formas: planteamiento, desarrollo y desenlace; funciones y elementos que componen cada uno de estos tres actos.

- **Primer acto (planteamiento):** para presentar a los personajes, presentarle al espectador de que va la historia. El primer acto o planteamiento con el que se comienza el relato incluye 3 recursos:
  - a) **Presentación de los existentes:** es decir, la exposición del estado inicial del personaje en un escenario determinado. Se trata de la representación de la prótasis, explicación o exposición de la acción al principio del drama. La presentación es su función principal, es la de presentarle al espectador el universo diegético en el que se van a desarrollar los sucesos de la historia. A través de situaciones donde se representen la actividad habitual del personaje, revelando así su statu quo. A menudo resulta conveniente comenzar en el estadio inalterado para mostrar el contraste entre ese momento y la alteración. Concentrada y preliminar en la que la representación del personaje y su ambiente queda relegada primordialmente al principio del relato. En lugar de iniciar su andadura con una secuencia exposición se comienza con un comienzo impactante que tiene por objeto atrapar la atención del espectador (gancho, cebo, anzuelo). Es el acontecimiento impresionante, extraño, sorprendente, todavía enigmático, que sitúa al principio de la historia para captar el interés, en vez de que ésta ficción empiece simplemente por exponer el statu quo de los personajes. La expresión del relato cuanto más breve sea éste, mas elíptica debe ser la exposición, y por analogía toda la narración en su conjunto. Sea cual sea la parte de la trama en que se inicia la historia, el principal mandamiento para el escritor de relatos breves de hoy en día es no perder tiempo en el principio de la historia. In media res. Se centran en exiguos rasgos de los personajes, éstos deben ser representados a través de pinceladas breves y eficaces. Los personajes se representaban con algunas características bien claras y

cambiaban mucho en el transcurso de la acción. Crisis y desarrollo, se centra en una única situación, una idea y sacarla el máximo provecho. Crisis: indica un corto espacio de tiempo en el que se han condensado los acontecimientos; desarrollo: periodo mayor que presenta un desarrollo. Lo aconsejable sería comenzar con un proceso impactante que introdujera al personaje en una situación conflictiva que lo obligase a actuar y a tomar decisiones, que sirvieran como excusa para mostrar su verdadera naturaleza, de las limitaciones temporales establecidas. El género audiovisual que por excelencia puede dedicar tanto tiempo como la novela a la narración de las historias extensas, es el de las series de televisión.

- b) Detonante o incidente incitador o desencadenante: es una de las peripecias estructurales cuya función principal es la de desequilibrar el estado inicial del personaje. Ha recibido otros nombres, incidente incitador o incidente desencadenante. Debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que existan en la vida del protagonista. Gran gancho: acontecimiento que incita y captura la curiosidad del público. El detonante de la situación es un encadenamiento de situaciones que pueden llegar a ocupar todo el planteamiento, que tenga como función únicamente introducir al espectador en la vida de los protagonistas de la historia. El detonante puede ser introducidos en tres momentos diferentes dentro del primer acto: al principio del mismo, como gancho con el que atrapar rápidamente la atención del espectador; justo a su mitad, tras la presentación inicial de los existentes; o a su finalización, sustituyendo esta forma el primer punto de giro.
- **Primer punto de giro (nudo de trama):** es un suceso que le da un cambio de dirección sustancial a la historia. Por ejemplo, uno va a la universidad a hacer un examen y su mejor amigo ha desaparecido, entonces hay un giro que cambia la historia. Son sucesos estructurales que provocan un quiebro inesperado en la historia, haciendo que ésta se dirija hacia otra dirección. En una estructura de 3 actos, dos son los puntos de giro requerido los causantes del relato en tres partes. El primero separa el planteamiento del desarrollo y el segundo separa éste último del tercer y último acto. El primer punto de giro introduce un giro en la vida del personaje que provoca que ésta tenga que asumir el compromiso de alcanzar una meta (llamada compromiso por Swain, cuestión central por Seger, y cuestión dramática por Vogler). El planteamiento dará paso al desarrollo en el momento en el que el personaje reconozca su nueva situación y asuma

el compromiso que tenga. En resumen, las funciones del primer punto de giro son: introducir un giro en la historia que provoque la sorpresa por lo inesperado del suceso; incitar un cambio en la vida del personaje; despertar la curiosidad en el espectador a cerca de cual será la reacción del personaje ante el cambio introducido; plantear la cuestión central de la historia; obligar al personaje a que tome una decisión o asuma un compromiso con respecto a la cuestión central, y dar paso al segundo acto o desarrollo.

- **Segundo acto o desarrollo (confrontación):** es el conflicto, el punto de decisión entre dos opciones, en esa elección de alguna forma vas a perder. Por ejemplo, elegir entre dos personas a las que quieres. Está lleno de obstáculos dónde el personaje tiene que conseguir algún objetivo, hay que crear una serie de situaciones y obstáculos y hacer que el personaje los supere. Tiene esta parte una duración doble en la película que al resto de los actos. El segundo acto conducirá al personaje, y con éste al espectador, hasta el tercer y último acto, con el que se concluirá la historia, su duración se extiende desde el primer punto de giro, con el que se ha concluido el planteamiento hasta el segundo punto de giro que dará comienzo al desenlace, el nudo de acción que dirigirá al personaje hacia el momento de mayor intensidad dramática, es decir, hacia el clímax. Es el momento de introducir en el relato las dificultades, del momento de la confrontación entre las intenciones del personaje y las dificultades que éste encontrará para su cumplimiento. La confrontación tiene una doble función en el relato: función dramática: tiene como propósito incrementar la tensión durante el segundo acto, gracias al desarrollo de las situaciones conflictivas. Cuanto mayor sean las situaciones creadas, mayor serán los conflictos, por tanto, mayor la intensidad dramática generada. Un segundo acto cargado de intensidad dramática se deberán articular dos fuerzas de igual energía pero en direcciones contrarias, es decir, cuanto mayor sea el nivel de las dificultades a las que el personaje se tenga que enfrentar más emocionante le resultará al espectador el desarrollo de la historia; la función estructural: es la necesidad de construir el segundo acto orientado a retrasar al máximo la respuesta a la cuestión central planteada en la presentación, alargando de esta forma la incertidumbre.
  - a) Segundo punto de giro: tiene como por objeto provocar la duda en el espectador acerca de si finalmente el personaje logrará conseguir su objetivo. Es el momento de mayor incertidumbre, es el punto final del segundo acto, es decir, cuando el segundo punto de giro es desarrollado. Por consiguiente, ésta peripecia estructural supone el último giro en la historia. Mientras se anuncia al espectador que el problema se encamina hacia su resolución definitiva (estrategia lógica), por otro lado se advierte que las posibilidades que el triunfo del protagonista son muy escasas (estrategia emocional)

- **Tercer acto o desenlace (resolución):** introduce algo donde veamos que el objetivo se pueda conseguir. En el momento de finalizar el relato con el despliegue del desenlace, contempla la renovación de al menos dos elementos estructurales, el clímax y la situación final.

a) Clímax: el desenlace, dirigiendo la narración de mayor intensidad dramática de todo el relato, es su punto culminante, el suceso más esperado. Como dice Mckee, guardarás lo mejor para el final. Tiene mucho que ver con la ley de la progresión continua, que invita a organizar los sucesos siguiendo una línea progresiva de intensidad dramática, quiere que la tensión dramática sea concebida para ir creciendo hasta el fin, hasta el clímax, las emociones más fuertes, están previstos para el final de la película, al término de la subida. La ley de progresión hace que paulatinamente estos sucesos van cediendo su protagonismo a otros más significativos desde el punto de vista dramático, que tienen como misión provocar cambios en la vida del personaje, obligándole a tomar decisiones que impliquen cada una vez una mayor carga emocional, hasta llegar al punto culminante, el clímax, donde tendrá que enfrentarse a la situación más complicada. La ley de la progresión a nivel macro estructural es una línea progresivamente ascendente si se compara el principio con el final. Si se hace un zoom, es decir, si se propone un análisis a nivel micro estructural se verá como ésta línea ascendente tiene sus fluctuaciones temporales. Así se pueden observar momentos fuertes y débiles, los momentos fuertes, los sucesos nucleares se alternen consecuencias de descanso, son los sucesos satélites. Otra de las variables es el principio de alternancia. El principio de estructuración fundamental del guión, una alternancia de tiempos fuertes y débiles y de tensión distensión, acción y reposo, etcétera, es decir, unos principios que ayudan a que el relato no resulte tan aburrido o monótono. El clímax puede ser precedido por otro momento también intenso provocado por el estallido de una crisis en el protagonista o en relación de éste con otro personaje y tiene como función ponerle las cosas más difíciles, si cabe al personaje. La función principal del clímax es volver a la cuestión central expuesta en el planteamiento. Si definitivamente el personaje logra sus deseos, el final será de signo positivo. Si las dificultades finalmente ganan la batalla, el cierre se producirá con signo negativo. Es el momento de resolución de conflictos del enigma. Que según Aristóteles este momento debe caracterizarse por dos aspectos:

- a. Inevitable: expectativas que se van generando sobre lo que puede pasar deberán ir concentrándose conforme se acerque el final del relato, éstas alternativas se reducen únicamente

a dos posibilidades. Por ejemplo, la aparición de un personaje desconocido que lo soluciona todo en el último instante. La consecuencia final al personaje tiene que ser obligatoriamente resultado de sus acciones y decisiones.

- b. Inesperado: de las alternativas inevitables generadas por el propio curso de la historia, el autor debe esforzarse por presentarle al espectador la más sorprendente. Es aconsejable que juegue con el modo condicional, imaginándose todas las alternativas posibles.

- b) Situación final: tras el clímax las situaciones abiertas a lo largo de la historia deberán ser cerradas definitivamente. Ofreciendo un estado final en la vida del personaje con el que definitivamente cerrar el relato. Viene motivada con la condición homeostática por su tendencia a buscar la estabilidad. Casetti y Chío proponen 5 posibles variaciones estructurales:

- a. Saturación: la conclusión lógica o la más predecible. Las expectativas generadas son finalmente satisfechas. Por ejemplo, el encuentro inicial entre los protagonistas se presupone que acabará con la boda de éstos.
- b. Inversión: todo apunta a una dirección determinada, pero finalmente todo se tuerce y la narración hace un quiebro de 180 grados, haciendo creer al espectador que todo parece indicar que las intenciones del personaje van a fracasar. No es más que una cortina de humo con la intención de crear mayor incertidumbre en el espectador, ofreciendo definitivamente lo que se conoce como final feliz.
- c. Estancamiento: se trata de una no-variación, quizá haya casos en los que se produzcan ciertas variaciones, pero éstas son muy poco perceptibles o insignificantes.
- d. Sustitución: este principio no tiene aparentemente relación con el final del retrato, es fruto de una acumulación de sucesos que finalmente se concluyen.
- e. Suspensión: queda insatisfecha y por ello, rota y abierta.

Prótasis---desencadenante---1ºnudo---punto medio---2ºnudo---clímax---desenlace---acción resolutive

**Prótasis:** es el punto de partida, el estado inicial, saber a qué se dedica el personaje.

**Desencadenante:** es el primer impulso de la historia, o suceso incitador. El primer suceso que pone al personaje en la dirección de la historia.

**Primer nudo o giro:** es un cambio de dirección en la historia, nos conduce hacia algo inesperado.

**Punto medio de crisis, gran crisis:** el suceso en que el personaje se encuentra más lejos de conseguir su objetivo. Anticipar lo contrario de lo que vamos a ver. Es decir que se piense que no llegará su salvación.

**Segundo nudo o giro o catástasis:** orienta ya la historia para que el personaje logre su objetivo.

**Clímax:** momento en que desvelamos si el objetivo se consigue o no.

**Desenlace:** acción o varias acciones que vienen directamente de otras del clímax.

**Acción resolutive:** es el plano final, la unidad estructural, la última imagen que veremos de la película, se te queda marcada. Como las películas de Chaplin, la imagen de él andando con los pies a las dos menos diez, y girando su bastón.

## 2. TRAMAS CLÁSICAS

- **Causalidad:** se caracteriza porque todos los sucesos en general tienen una cierta causalidad de que un suceso origina uno siguiente y a su vez es consecuencia de uno anterior.
- **Final cerrado:** la acción resolutive de la historia viene detrás del desenlace, éste es claro. Cuando se sabe que el personaje ha cumplido su objetivo.
- **Linealidad temporal:** en el sentido más puro las tramas clásicas suelen ser lineales, es decir que no haya saltos de tiempo. Que sea fuertemente causal, lineal.
- **Conflicto externo:** a que las elecciones que tiene el personaje sea un elemento físico externo a él, el cual el espectador lo ve y está fuera del personaje. Por ejemplo conseguir un tesoro que el personaje no sabe dónde está y el espectador sí.
- **Protagonista único:** claramente que sólo hay un protagonista. Puede haber muchos personajes pero uno es realmente el protagonista.
- **Realidad coherente:** se refiere a presentar una realidad lógicamente coherente, que tenga sentido.

- **Protagonista activo:** actúa voluntariamente, tiene una fuerza de acción. Decide lo que hace y lo hace sin más.

### 3. TRAMA MINIMALISTA

La historia concluye en el clímax o ni siquiera lo hay.

- **Final abierto:** puede haber o no un clímax, hemos contado sucesos pero no hemos utilizado la estructura. No sabemos si el objetivo se conseguirá o no el objetivo.
- **Conflicto interno:** lo que el personaje encuentra es un logro personal de naturaleza psicológica (descubrir sus flaquezas, errores...) descubrir quién es por las cosas que le han ocurrido.
- **Coralidad:** Generalmente no hay un protagonista claro, sino que tenemos muchos personajes con el mismo nivel de importancia.
- **Protagonista pasivo:** Los protagonistas que son varios reaccionan a lo que les va sucediendo.

### 4. TRAMA ANTIESTRUCTURA

- **Causalidad:** las cosas suceden porque no tiene por qué ser una cosa causa de la otra. Son películas surrealistas, sin sentido. Ej.: "el perro andaluz"
- **No linealidad temporal:** no hay relación temporal entre las partes, hay saltos continuos de tiempo.
- **Realidad incoherente:** es incoherente la relación entre los personajes, es un mundo.

CLASSICAL DESIGN

### VIGENCIA DEL MODELO ARISTOTÉLICO

Se ve comprendido en:

- El discurso televisivo: donde no se distinguen bien los giros.
- En el cine más experimental: no siempre concluye con un clímax.
- En el cine simplemente minimalista: Shortcuts, Magnolia, Gran Canyon

# TEMA 3

## EL PUNTO DE VISTA

---

### INTRODUCCIÓN

- Modo narrativo: es la forma visual de la película, cómo la historia ha sido filmada.
- Voz narrativa: dentro de la película puede haber varios personajes que cuenten las cosas, que utilicen la palabra tal y como se usa en literatura.
- Enunciado narrativo: es lo que ocurre en la historia.
- Enunciación: es el acto de generar ese enunciado. El sujeto es el propio autor.
- Enunciado: el sujeto es el protagonista, la síntesis de una historia, de un plano de la acción. La frase que nos da la clave de lo que ocurre.
  - El punto de vista, implica filtrar información a través de alguien o algo. Hay tres tipos:
- Punto de vista perceptivo o literal: lo que nos muestra la cámara y lo que nos hace escuchar el micro, es decir lo que vemos y oímos.
- Punto de vista en sentido cognitivo o figurado: lo que sabemos de la historia a través de alguien que domina en ella. La información que compartes a través de alguien o algo.
- Punto de vista en sentido ideológico: personajes que de alguna manera expresan su forma de ver el mundo.

Ejemplo: en ciudadano Kane. 1. Contrapicado; contraste o claroscuro; profundidad de campo, casi toda la película remite a un origen que es su director/ 2. La película tiene una evolución; hay varios puntos de vista por parte del personaje que afectan al protagonista/3. En el punto de vista crítico que hay de poder, política, manipulación de los medios.

## 1. FOCALIZACIÓN COGNITIVA.

- **Narrador fílmico o meganarrador:** al que cuenta la película. Figura teórica que engloba a esta autoría, que más o menos asocia al director pero no es lo mismo.
- **Narrador de la historia:** dentro de la película hay un personaje que nos cuenta las cosas.
- Nos permite establecer tres estructuras distintas de saber entre el narrador y el personaje:
  - $N > P$ : el narrador sepa más que el personaje, anticipa la historia y el personaje es el sorprendido.
  - $N=P$ : el narrador sabe lo mismo que el personaje.
  - $N < P$ : en algún momento el narrador cuenta la historia a la que se sorprende.
- **Omnisciencia:** alguien que no sabemos quién es, nos cuenta la historia pero no comparte con los personajes esa información.

El narrador puede ofrecer distintos niveles de información al personaje y al espectador. Por ello existen tres tipos de modalidades en cuanto a la división del saber:

- $E > P$  (suspense) Inferioridad: el espectador sabe más que el personaje. El espectador desea que ocurra algo, tiene suspense, la necesidad de intervenir en la acción. Se activa un mecanismo de participación porque el espectador quiere aportar datos.
- $E=P$  (tensión o sorpresa) Igualdad: compartir la información entre el espectador y el personaje.
- $E < P$  (intriga) Superioridad: el espectador sabe menos que el personaje, da pistas para que el personaje se le desvele lo que nosotros ya sabemos.

Esta modalidad de saberes, puede mantenerse constante o variar. Ésta es una "alteración a la posición modal dominante en el relato". Y para ello hay dos posibilidades:

- **Paralipsis:** es la retención de información, es decir, se entrega menos información de la que se debería ofrecer. Provoca una situación de

desequilibrio informativo, en la que el espectador sabe menos que el personaje.

- La elipsis de “el sexto sentido”: enlaza accidente y personaje recuperado para ocultarnos que en realidad está muerto.
- **Paralepsis:** damos información de más, para que el espectador lo entienda. Por tanto el tipo modal beneficia más al espectador.
  - En “vértigo”, Scottie no sube al campanario siguiendo a Madeline e igual que el espectador no presencia lo que de verdad ocurre. Más adelante, un flash- back nos lo muestra.

### EL SUBRAYADO

- **Hareng- Saur (red herring o arenque rojo):** cuando cuento algo que parece importante pero no lo es. Es un distractor. Es una de las técnicas que se conoce como Hareng- Saur y que en Hollywood recibe el nombre de “red herring”. Esta estrategia busca distraer la atención del espectador de la acción principal de la historia, introduciendo pistas falsas o líneas de acción secundarias subrayadas, que pretenden captar la atención del espectador para que este genere expectativas en una dirección determinada, para que cuando llegue el momento oportuno, la historia de un giro determinante y conduzca al espectador hacia una dirección completamente diferente a la primera.
  - **Mac Guffin:** distrae pero no hay un objetivo concreto, sirve como hilo conductor de la historia. Ej.: el dinero robado en “Psicosis”; la causa de la persecución en “con la muerte en los talones”.
  - **No subrayado o implantación:** ocurre todo lo contrario al arenque rojo. Los elementos de la historia que se articulan, prácticamente pasan desapercibidos para el espectador, no tienen para él ningún significado importante. Su relevancia se alcanzará gracias a un proceso de acumulación de información, que permitirá que estos contenidos acaben siendo relevantes y dotados de significado para el espectador a la finalización del mismo. Ej.: el cartel de “cadena perpetua” que oculta el artefacto de fuga (túnel), el mecanismo de la historia □ implantación.
-

---

**TEMA 4**  
**LA NARRACIÓN**

---

## 1. TIPOS DE NARRADOR

- Según su relación con la historia que narran los narradores pueden ser:
  - **Homodiegético** : es un relato verbal, donde el que narra y a la vez forma parte de lo narrado, forma parte de lo que relata. Sea el sujeto del enunciado de lo que narra. Ahí está el autodiegético, ese narrador es el protagonista (mismo). Es decir, al narrar la historia participa él como personaje en la historia y por tanto la conoce, porque está vinculado a ella. Este tipo de narrador a su vez permite una segunda división, que desempeña su función como personaje:
    - a) Narrador autodiegético: es el protagonista de la historia, es el narrador- protagonista.
    - b) Narrador testigo: participa como observador de las acciones de otros personajes.
  - **Heterodiegético**: es un relato verbal, que se refiere a los personajes como ajenos a la realidad, en tercera persona. El narrador utiliza los discursos de los distintos personajes (diverso). Es decir, narra una historia en la que él está ausente de la misma.
- Por lo que respecta al nivel narrativo de la historia, los narradores pueden ser:
  - **Intradiegético**: en una película ese narrador existe para los personajes de la misma. (dentro). Son los representados. Forman partes de la diégesis de la historia, por lo que se convierten directamente en personajes. Así se le conoce como figura narrativa en personaje-narrador.
  - **Extradiegético**: en una película no existe para los personajes, sólo para el espectador. No forma parte del discurso. (fuera). Son los narradores no representados. No aparecen representados en la historia. Es espectador no ve cómo estos agentes llevan a cabo su función enunciativa.

## 2. TRASVOCALIZACIÓN

La trasvocalización, significa cambio. Se produce cuando a lo largo de la película hay un cambio de narrador.

- Cuando se cambia de un tipo de narrador a otro a lo largo de la película.

- Ej.: un relato en tercera persona acaba relevándose como autodiegético.
- Ej.: el narrador deja de contar su historia y comienza a contar la de otro personaje, pasando de autodiegético a heterodiegético (Chong en 2046 de Wong Kar Wai) <http://www.labutaca.net/49seminci/20462.htm>

### 3. PUNTO DE VISTA DEL NARRADOR

Puede ser:

- **Narrador único**
- **Narrador múltiple:** (mismo hecho) todos los narradores remiten al mismo suceso, desde distintos puntos de vista cognitivos (del conocimiento o referente a él).
- **Menoscópico:** es sinónimo de narrador múltiple, sólo que se refiere al relato y no al narrador.
  - Variable: (distintos hechos/ partes del hecho), utilizamos distintos narradores pero cada uno cuenta un hecho distinto
- **Poliscópico:** es sinónimo de variable, pero se refiere al relato y no al narrador.

### 4. SUSTANCIAS EXPRESIVAS DE LA NARRACIÓN

- La palabra: porque directamente cuenta hechos.
- La letra escrita: porque puede estar redactando por ejemplo una carta. Leamos lo que está escrito.
- Imagen dentro de la película: cada narrador cuenta y luego entra la imagen y vemos que es parte de la narración. Se refiere también a un narrador visual, un narrador que se expresa a través de la imagen. Además es intradiegético porque no lo pueden ver los personajes de la película.

### RELATO EN ABISMO

- Supranarradores: por encima del narrador, se asocia a la política de estudio, la que está por encima del director.
- Meganarrador:
- Subnarradores:

# TEMA 5

## LA FOCALIZACIÓN

---

### 1. PLANOS

- a) Objetivo: el punto de vista de cámara no se identifica con ninguna mirada concreta.
- b) Semisubjetivo: cuando la intención de la cámara es acercarse al personaje. Un plano casi coincidente con el punto de vista del personaje pero que a la vez permite ver al personaje que mira. Ve lo que el personaje ve.
- c) Subjetivo: se identifica con una mirada concreta.

### 2. FOCALIZACIÓN PERCEPTIVA

- **Visual (ocularización)** la mirada de la cámara corresponde con la del personaje.
- Interno: si lo identificamos con un personaje (plano subjetivo)
  - a) Primaria: información que nos da el plano.
  - b) Secundaria: el montaje o posproducción. Necesito dos planos para entenderlo o añadir el plano posproducción.
- Externo: lo identifica con el director.
  - a) Primaria: cuando la cámara no hace movimientos normales. Ej.: el zoom.
  - b) Secundaria: cuando se vea un claro montaje de la imagen. Ej.: ciencia ficción.

**ANAGÓRISIS:** fenómenos en el cual el narrador fílmico aporta un dato que cambia la esencia del personaje. Aristóteles utiliza anagnórisis para referirse al conocimiento, y lo define como: inversión o cambio de la ignorancia al conocimiento.

Según Mckee: sólo podemos utilizar las escenas de dos maneras, en acciones o revelaciones. No existe ninguna otra forma.

Y Bordwell considera el reconocimiento, como uno de los modelos generales más comunes de estructurar una trama, sobreviviendo el conocimiento más crucial en el momento decisivo del argumento. Así, en todo relato la comunicación de una información relevante, o la revelación de un engaño o malentendido, representa siempre un momento de especial intensidad dramática en su estructura. El reconocimiento puede ser expresado según tres formas principales:

- a) El reconocimiento de la culpabilidad.
- b) El reconocimiento de la identidad de uno mismo
- c) El reconocimiento de la identidad de otro personaje.

Estas formas de reconocimiento pueden conducir a la felicidad o a la desgracia de los destinados a la dicha o al infortunio. En el primer caso, el reconocimiento de esa nueva realidad, de ese cambio será positivo para el personaje por lo que vivirá de forma placentera.

El segundo caso, es el reconocimiento puede ser nefasto para éste, por lo que su vivencia puede resultar traumática.

### **FOCALIZACION SONORA (auricularización)**

- Interna
- Externa: efectos de sonido que los personajes no escuchan y para que el espectador tenga sensaciones.

# TEMA 6

## EL TIEMPO EN LA HISTORIA

---

### 1. INTRODUCCION

- Tiempos de historia: los sucesos van ordenados, es lineal, realista.
- Tiempos del sicruso: se juega con el tiempo
- Tiempos de referencia: es el tiempo al cual alude la película. La distancia que hay entre el primer suceso mostrado y el ultimo de la película.
- Amplitud (de la historia/ del suceso): sinónimo de tiempo de referencia. El tiempo cubre la película.
- Duración (entre sucesos): cuánto a pasado desde un punto a otro en la película.
- Parámetros temporales (Genette) son 3:
  - a) Orden
  - b) Duración
  - c) Frecuencia

### 2. ORDEN

Es la forma en la que cuento la historia, hay 3 formas de alterar el orden del tiempo:

a) **Anacronía**: simplemente cambio de orden.

- Analepsis y flash- Black: un salto atrás en el tiempo. Que puede ser:
  - Interna: si cae dentro de los límites de referencia
  - Externo: si cae fuera de los límites de referencia de la película.
- prolepsis o flash- forward: un tiempo hacia delante en la película puede ser de 2 tipos:
  - interna: un salto hacia delante dentro del límite de referencia
  - externa: un salto hacia delante fuera del límite de referencia.

b) **silepsis o acronía**: no es lineal, no sabes bien que va antes. No se establece bien una relación clara del orden entre las partes.

c) **anacronismo**: se nos cuelean elementos que no tienen lógica en la realidad en la que estamos.

### 3. CATEGORIAS

- El flash- back puede ser:
  - objetivos cuando no hay nadie que media en ese salto de dirección de la historia.
  - Subjetivo (mediado por narrador): interviene un narrador para mediar en el salto de tiempo.
  - Los delirios y ensoñaciones son focalizaciones del personaje, es decir están en su mente. Por tanto no son flash- back (in flash- forward) sino focalizaciones.
  - Métodos de inducción:
    - a) Record directo: es el paso del tiempo con un cambio de plano
    - b) Efecto (aguas): la imagen se convierte en agua acompañado de un ruido de arpa y que significa cambio de tiempo.
    - c) Zoom o travelling avant a PP: zoom hacia la cara de alguien y lo cambias por otro, persona mayor.
    - d) Algún elemento de continuidad entre los dos tiempos: como el estilo, look del personaje, etc.

#### 4. DURACION

- **Escena:** el tiempo de la escena es igual al tiempo del discurso.  $TH = TD$
- **Elipsis:** reducir el tiempo del discurso con respecto al tiempo de la historia. Es una supresión  $TH > TD$ . Varias formas de resolver la elipsis:
  - En un solo plano: por ejemplo de verano a invierno
  - Por corte (raccord directo)
  - Por encadenado (efecto): sugiere un salto de tiempo.
- **Pausa:** significa un instante en el tiempo de la historia y lo amplificamos en el tiempo del discurso: hay varias formas de hacerlo:
  - Congelar la imagen (stop- motion): es una forma de subrayar un instante. Detener el tiempo para empezar ese momento.
  - Focalización figurada (ensoñaciones, diario...)
- **Sumario:** es una selección de momentos (de elipsis) que hemos extraído de un repertorio posible de ellos. Ej.: cuando se muere alguien y recuerda los momentos más importantes.
  - Acelerado: cuando el efecto que consigo de meter imágenes en una cámara rápida. Ej.: pillan los padres y a cámara rápida ordeno el cuarto en un momento.
  - Condensación: selecciono momentos y los meto en un tiempo del discurso.
- **Dilatación:** es cuando algo ocupa en la peli o en el discurso mas de lo que ocupa en la realidad, en la historia.
  - Por superposición (ralentí): llevamos al individuo a poca velocidad. Por ejemplo para dar detalles y luego lo pasamos a cámara lenta. Del tiempo real a cámara lenta.
  - Por inserción ( pasamos de un sub-trama a otra): recurrimos a diversificar la trama de forma que si unimos los tiempos, superan el tiempo real. Ej.: coger los 10 segundos de una clase de varios días.

#### 5. FRECUENCIA

Relaciona el número de veces que ocurre un suceso en la historia con el número de veces que nos lo muestra la película. Y se dan 4 casos.

- Singularización: el hecho que ocurre una vez y la película lo muestra una vez.
- Singularización múltiple: una cadena de sucesos (periódicos), la película nos lo muestra tantas veces como ocurre. Es decir se muestra todas las veces que ocurre. Aunque hay una variante generalmente de tipo cotidiano.
  - Reiteración: ocurre el suceso solo una vez en la historia y yo lo muestro varias veces en la película. Hay dos formas:
    - a) Frecuencia repetitiva: cambio de punto de vista desde los personajes.
    - b) Saltar de trama
  - Iteración: hechos relacionables entre sí (ej.: cotidianos) los muestro una vez pero dejo claro que todos los días son así. Llevar la vida mecanizada.

# TEMA 7

## LOS PERSONAJES

---

### INTRODUCCION

El personaje es la base de la acción, es una función de la acción

Aristóteles, formalismo ruso, estructuralismo francés

Modelos psicológicos: concepción moderna y cine contemporáneo. Lew Hunter, Lajos Egri

El personaje en la base de la acción.

El héroe frente al secundario

Héroe:

- 1) Aparece en los momentos fuertes? (comienzo, clímax, desenlace...)
- 2) Aparición frecuente /semántica
- 3) Aparece solo o en compañía

- 4) Monologo y diálogos: casi siempre lo va a tener un héroe y excepcionalmente un personaje secundario.
- 5) Gran movilidad: y la cámara le sigue

Personaje secundario:

- 1) Momentos débiles (transiciones, descripciones...)
- 2) Frecuente/ episódica
- 3) En compañía
- 4) Solo diálogos
- 5) Escasa movilidad: vaya apareciendo con el héroe.

Para nuestro personaje tenemos que trabajar en:

- Potencial de transformación: pensar en cómo podemos conseguir que ese personaje empiece siendo algo y que a lo largo de la historia haya algo que lo cambie en algo distinto
- Dimensionalidad: cuantos aspectos de los personajes voy a pensar de él para que el espectador lo perciba como un ser humano.

La combinación de estos dos elementos nos da lugar a las emociones, que el espectador las encuentra. Reconoce las emociones como algo que le podría ocurrir a él.

Para Aristóteles el personaje venia definido por:

- Pasiones (ira/gula...)
- Hábitos (vicioso/ virtuoso)
- Edades (niño, joven, maduro, anciano)
- Fortuna (rico /pobre)

Las principales transformaciones del personaje para Aristóteles, serían:

- Cambio de fortuna: pasar de rico a pobre o viceversa.
- Anagnórisis o reconocimiento: cambio de identidad. Descubrimiento personal.

## 1. 1 LA DIMENSION FISICA

- Sexo
- Edad

- Estatura y peso
- Color de pelo, ojos y piel
- Actitud física/ apariencia
- Defectos (deformidades, anormalidades, marcas de nacimiento, enfermedades)
- Rasgos hereditarios

### **LA DIMENSION PSICOLOGIA**

- a. Vida sexual y pautas morales
- b. Ambiciones
- c. Frustraciones: lo que no ha podido conseguir, insatisfacción por no poder lograr algo.
- d. Temperamento: es algo que cambia menos que el carácter, puede ser colérico, melancólico... Hipócrates, en la medida en que nuestras reacciones son estables si nuestro conocimiento es previsible; y es inestable cuando no somos previsibles:
  - 1) Sanguíneos (ex + es) Sangre
  - 2) Colérico (ex+ in) Bilis amarilla
  - 3) Flemático (int + es) Flema
  - 4) Melancólico (int + in) Bilis negra
- e. Personalidad
  - 1) Extrovertido/introvertido
  - 2) Estable/ inestable
- f. Actitud hacia la vida: extrovertido/ introvertido
- g. Complejos
- h. Habilidades
- i. Cualidades
- j. Cociente intelectual
- k. Psicoanálisis, otros autores analizan la dimensión psicológica de estas maneras:

- 1) Objetivos/ metas
- 2) Conflictos internos
- 3) Interacción del Yo, el Súper Yo y el Ello.

El psicoanálisis se explica a través de tres realidades:

- a) YO: es el sentido de la realidad, los límites que tiene el propio sujeto con respecto a lo que le rodea. Puede estar:
  1. Atrofiada o psicosis: significa que muchas veces nos somos capaces de distinguir entre nuestra realidad y nuestros sueños.
  2. Hipertrofia o narcicismo: es el excesivo desarrollo del yo, es el egocentrismo, no entiende más que su propia forma de ver el mundo. Es decir, lo más real que hay para ti eres tú mismo y tu forma de ver el mundo.
- b) SUPER YO: se refiere a la conciencia moral, es lo que nos limita éticamente. Ej.: a un niño ya de pequeño le ponen límites en su conducta, "eso no se hace". Significa que no podemos hacer todo lo que nos apetece, cuando nos apetece.
  1. Atrofia o psicopatías: cuando no encuentras esos límites, que nos conduce a psicopatías. Por ejemplos el psicópata cuando hace daño no sufre, porque no es capaz de ponerse en el lugar del otro, no tiene conciencia moral.
  2. Hipertrofia u obsesiones: es un excesivo desarrollo del sentido moral, que cuando llega a ser enfermizo nos lleva a la obsesión. Cree que hay una ética que se piensa que las cosas tienen que ser así.
- c) ELLO: son los deseos naturales, el mundo de todo lo que queremos.
  1. Atrofia o neurosis: esa relación con los deseos, apetitos del individuo, normalmente se da un comportamiento parecido a la obsesión. Normalmente no tiene una explicación razonable. Hace cosas absurdas que explican la represión que tiene dentro, como por ejemplo las manías.
  2. Hipertrofia o hedonismo: es la persona que solo piensa en disfrutar, sin control. Y eso le lleva a dolencias físicas.

### 1.3 LA DIMENSION SOCIAL

- a) Clase social (baja, Media, alta)

- b) Ocupación (tipo de trabajo, horas, ingresos, condiciones de trabajo, sindicado/ no sindicado, actitud hacia la empresa, forma de trabajar)
- c) Educación/ nivel de estudios
- d) Entorno familiar
  - 1. Estado civil
  - 2. Hijos
- e) Religión
- f) Nacionalidad/ raza
- g) Lugar en la comunidad

#### CONFLICTO Y MOTIVACION

- h) Conflicto
  - 1. Carencia
  - 2. Necesidad de elección entre opciones frecuentemente incompatibles
- i) Cuatro deseos motivan la acción
  - 1. Seguridad
  - 2. Curiosidad
  - 3. Respuesta afectiva (querer)
  - 4. Reconocimiento de los demás (que nos quieran)
- j) Maslow: necesidades fisiológicas (que no las controlamos, por si mismas existen)
  - 1. Realización
  - 2. Estima
  - 3. Afectividad
  - 4. De seguridad

- **MODELO ACTANCIAL**



- **VLADIMIR PROPP:** funciones y esferas de acción

Vladimir es la base de muchas investigaciones en el ámbito audiovisual que se han hecho después.

Encuentra personajes que se repiten en las obras. Hay un héroe donde cae el mayor punto de acción. Una princesa con problemas, el héroe la salva. Un personaje externo (mandatario) a ellos hace asumir la acción al personaje, le da las herramientas para conseguir sus objetivos.

Lo que interesa es que él fue el que inventó la fórmula de descomponer el conjunto de lo que se compone la historia en pequeñas partes. Es lo que él llama la función, momentos en los cuales los personajes hacen cosas concretas. Por tanto las historias son reductibles.

- **CHRISTOPHER VOGLER**

Relaciona estructuras míticas con el arte de escribir. Sintetiza algunas ideas de Joseph Campbell y de Carl G. Jung. Y plantea 7 arquetipos:

- Héroe
- Mentor: la persona que te orienta
- Guardián del Umbral: el equivalente a lo oponente, se opone a la acción del héroe pero no es el más importante.

- d) Heraldo: un personaje que solo sirve para traer y llevar información
- e) Figura Cambiante: el héroe puede presentarse como figura cambiante, puede aparentar ser el héroe. Ej.: Darth Vader
- f) Sombra: es el antagonista
- g) Engaño: aparenta ser alguien pero luego no lo es, nos ha engañado.

Hay 9 etapas en el viaje del héroe, una evolución que se producen en las películas:

- a) Mundo ordinario: el relato comienza con estabilidad y equilibrio, es el primer paso de la historia.
  - b) Llamada de aventura: el héroe es tentado a cambiar su monotonía, y le anima a iniciar una búsqueda de algo.
  - c) El rechazo de la llamada: el héroe no quiere asumir esa misión por algún motivo, porque por ejemplo no está preparado, no quiere dejar a su familia...
  - d) Encuentro con el mentor: este le recuerda que él ha recibido una formación, es una persona con una serie de valores. Y le indica qué le podría ocurrir a la gente si él no acude a la ayuda.
  - e) La travesía del Primer Umbral: el héroe toma la decisión de actuar y toma los pasos para llegar a otro mundo, a un viaje. Entonces la visión de la película cambia, cambia de espacio. Comienza la aventura (1º punto de giro)
  - f) Fase de pruebas, aliados y enemigos: se va encontrando enemigos (2º acto hasta el 2º giro)
  - g) Aproximación a la caverna más profunda: (el 2º giro). Cuando el personaje ya ha localizado el objeto de su búsqueda.
  - h) La odisea, calvario o prueba suprema: va a producirse el enfrentamiento final. El gran combate
- h) La recompensa (regreso, prueba final y elixir): (3º acto) una vez que se han superado todos los obstáculos, (regreso) se cree que todavía está al acecho. Una prueba final (elixir), es premiado con la chica, aplausos del pueblo...



# TEMA 8

## EL ESPACIO EN EL CINE Y SU MANIPULACION

---

Espacio fílmico: de todo lo que ocurre. Del objetivo hacia dentro de la cámara.

Espacio pre-fílmico: es el espacio que hay realmente delante de la cámara. Depende de la dirección artística que son :

1. el decorado
2. el vestuario
3. el atrezzo (darle ambientación al decorado) / utilería.

Los tipos del espacio pre-filmico son:

1. Localización natural
2. Decorado (más manipulación)
4. Estética
5. Simplificador: una función en el decorado en el que no busco ningún nivel de realidad en él. Lo que hay es atrezzo y utilería
6. Ideológica: el espacio al construirlo puede representar una forma de elementos ideológicos o psicológicos que representen una realidad.

La elipsis espacial: es la supresión del espacio. Cuando el espacio está omitido o sobreentendido.

Espacio fuera de campo, se induce: puedo haber mostrado ese espacio, pero al cambiar el plano hay cosas que se quedan fuera.

1. Yuxtaposición
2. Mirada fuera de campo
3. Cuerpos y objetos representados parcialmente

Por el tipo de luz:

1. Interior/exterior: nos lleva al intimismo.
2. Día/ noche: nos lleva a la acción.

Mezcla: entre exteriores e interiores, y de día y noche le da un tono más dinámico.

La magnitud: los dos extremos serían

1. Colosalismos: grandes espacios. Tendencia del cine italiano de años 20. Son grandes decorados, escenografías. Y por ello es un movimiento estético. Ej.: "Cabiria" de Pastrone.
2. Intimismo: cuando vas a nos espacios mas bien pequeños, que te facilitan acceder a la psicología de los personajes más que a la acción.

Nivel de realidad:

1. Realismo: identificamos el referente espacial que está construido y no identificamos ninguna alteración.
2. No realismo: trata de plasmar el inconsciente del individuo. Ej.: ojos que muestran el sueño.
  - Surrealismo: sacar el subconsciente del individuo y plasmarlo en la obra. Una característica que tiene, es que es altamente simbólica.
  - Expresionismo:
  - Espacio conceptual

Espacio pre- fílmico e iluminación

1. Defección: no vemos lo que ocurre en la historia, porque no se ve
2. Camafeo: un punto de luz claro que se centra en los rostros, como mucho el cuerpo, pero el fondo aparece oculto, en sombra. Se utiliza por ejemplo en los documentales para todas las entrevistas.
3. Claro- oscuro: lo que hacemos es modelar con el contraste (con luces duras) al sujeto, pero a la vez mostrando parte de su rostro. Mostrando sombras, y que estas se enmarquen. De forma que también vemos el fondo de la escena. Además notamos clara relación entre las luces y las sombras.
4. Línea clara: sería ocultar las sombras

- ESPACIO FILMICO

Complejidad

1. Simple:
2. Compuesto: componemos con más de una imagen

Escala/ duración: relación que hay entre el tamaño del plano y su duración. Puedo hacer un montaje sintético y analítico:

1. Montaje analítico: pocos planos muy generales para contar la historia, o muchos planos pero muy breves. Es decir, fragmento el espacio.
2. Plano sintético: Planos generales y largos. Hay varios cambios de plano.

Relación de aspecto: es la relación que existe entre el alto y el ancho de la pantalla. Normalmente hay dos posibilidades

1. El encuadre clásico: 3 x 4, normalmente nos da un tratamiento del espacio bastante equilibrado, favorece así el detalle sobre los personajes, nos permite concentrar en primeros planos al sujeto. 1 x 1'66 en esencia es lo mismo
2. Pantalla ancha: son todos los formatos panorámicos. Son más espectaculares, para mostrar espacios de mayor magnitud.

El movimiento de cámara:

1. Que lo haya = dinámica (la cámara se mueve)
2. Que no lo haya = estática (la cámara no se mueve)

Composición –encuadre: La composición de la imagen puede estar equilibrada o desequilibrada

Angulación: la posición de la cámara respecto al sujeto. Es otro elemento espacial que define mucho la forma en la que la película construye el espacio.

1. Picada: por los ojos
2. Contrapicado: por debajo de los ojos.

Óptica: se refiere a si en la película estoy utilizando focales largas o cortas, planos nítidos o no.

Textura/ emulsión:

Conclusiones:

1. El espacio privado es un indicio de la personalidad del personaje.

2. Algunos personajes pueden tener restringido su movimiento a través del espacio, sino que algunos de ellos, tienen un entorno espacial que es por donde se mueven. Hay una relación entre espacio y personajes porque no todos los personajes pasan por el mismo espacio.
3. El espacio añade información pero siempre relevante.
4. Puede haber relación entre el tipo de espacio y la forma de ser representado (fílmicamente) en la película.

## TEMA 9

# EL DIÁLOGO Y LAS DIDASCALIAS

---

### INTRODUCCIÓN

Dialogo: es todo texto preferido de un guión.

Didascálicas: anotaciones que aparecen en el guion que están pensadas para que el actor sepa cómo se tiene que mover, o como se tienen que mover los otros. Es cualquier anotación del guion que no se verbaliza:

- Cabeceras de secuencia:
- Descripción de acción:
- Anotaciones:
  - a) De acción: que tiene que hacer
    - Acciones de base: van a servir para vestir al personaje psicológicamente. Acciones que utilizamos para dar ritmo al dialogo,

por tanto no denota casi nada. (ej.: se fuma un cigarrillo). A veces no puede servir más que para lucirse en la pantalla.

- Acciones de intención (intencional): las que van a generar consecuencias dramáticas.
- b) De intención: que quiere decir con esa frase (cansado, triste, aburrido...)
- Transición: las indicaciones cuando hay que darlas, han de ser necesarias. Como pasar de una imagen a otra, es un efecto visual. Porque en muchos casos tiene un sentido narrativo.

**FALSO DIÁLOGO:** Donde 2 o más personajes expresan una misma idea complementándose mutuamente. Para que el público se divierta, ha de provocarse en conflicto dentro de la escena. (ej.: un padre y madre discutiendo sobre qué colegio irá el niño, lo eligen un mismo punto de vista en dos voces), pero lo que se busca es un antagonismo, para que tenga más contenido y sea más entretenida la historia. Suele considerarse un defecto.

## 1. DIALOGO Y HABLA

Dialecto: nos dan claves sobre su origen geográfico

Sociolecto: vemos al personaje ubicado en una clase social. Según su nivel económico, o circunstancias

Idiolecto: elemento típicamente individual, lo que cada uno aporta a la forma de hablar. Como la gente es en función del habla. (ej.: el portero de Aquí no hay quien viva: "un poquito de por favor").

## 2. DIALOGO Y ACCION: EL SUBTEXTO

El dialogo no debería:

- Desvelar
- Explicar

Puede ser un mero fondo sonoro

Expresar intenciones distintas a las de las palabras: subtexto