

# Introducción: La narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual está compuesta principalmente por 3 elementos: guión, composición y montaje.

## Guión

Al hablar de guión podemos hablar de él en diferentes sentidos:

### a. Formato del guión:

- Tema: 1 o 2 palabras que indican de qué va la historia.
- Idea central: suele ser una frase o dos que resumen todo el tema.
- Sinopsis: 3 o 4 frases en estilo indirecto que resumen sintéticamente el argumento de la historia.
- Argumento/Historia: desarrolla lo que se dice en la sinopsis en 1 o 2 páginas.
- Escaleta/Outline: índice de escenas o secuencias en orden. Contiene, subrayadas y en mayúsculas, las escenas numeradas, indica el lugar, si es interior o exterior y el momento del día en el que se desarrolla la escena (1. LUGAR. INT /EXTERIOR. DÍA/NOCHE/AMANECER/ATARDECER). La escaleta indica la acción y la situación. A veces la escaleta se organiza mediante fichas o tarjetas (cada ficha contiene una escena), lo que permite modificar el orden de las escenas. Estas fichas suelen ser en colores (Por ejemplo: las rosas contienen escenas de amor, las rojas de violencia, etc.). En la escaleta es donde se decide el orden de las escenas, es decir, es donde se decide el discurso (la historia es qué se cuenta, el discurso es cómo se cuenta)
- Tratamiento: esquemas, esbozos, dibujos...de lo que se va a ver en pantalla.
- Guión literario: en estilo directo.
- Guión técnico: incluye y detalla todo lo relativo a la parte técnica: movimientos de cámara, planos, iluminación...
- Storyboard: es prácticamente un guión literario pero sin diálogos. Se describen acciones, situaciones y personajes en estilo indirecto:

1.LUGAR.INT/EXT.

DÍA/NOCH/ATARDECER/AMANECER/

PERSONAJE

ACCIÓN

SITUACIÓN

### b. Elementos más importantes del guión:

- Historia y discurso: aquello que contamos y cómo lo contamos. Lo que ocurre y cómo contamos lo que ocurre. En la historia puede haber elipsis, flash back...
- Ir a lo esencial: se consigue con la capacidad de síntesis. En los guiones no puede sobrar nada; nada es gratuito; todos los datos tienen que cumplir una función.
- Pensamientos de los personajes: al hacer guiones no hay que ponerse literarios. Hay que visualizar lo que queremos decir. Todas nuestras ideas tienen que traducirse en acciones ya que los receptores no pueden leer mentes (no pueden adivinar los pensamientos de los personajes, por eso se deben hacer notar de otras maneras).

- Diálogos: es lo último que se escribe. Para que un diálogo suene natural y espontáneo hay que trabajarlo mucho. Hay que saber caracterizar y plasmar la forma de hablar de cada personaje en cada situación. Para que un diálogo esté bien hecho siempre tiene que hacer avanzar la idea, hacer reír o describir al personaje; si no cumple una de estas tres funciones será mejor prescindir de ese diálogo. Los diálogos deben ser dinámicos, emocionales y con interrupciones.
  - Personajes: cada personaje tiene 3 niveles: profesional, personal e íntimo. No es necesario aportar datos de los personajes que no influyan en la historia. Se debe huir de los personajes prototipo y de los prejuicios (mujer como descanso del guerrero...)
  - Expresión del tiempo: las historias están siempre en presente. Hay muchas convenciones para expresar el tiempo (tachar días en un calendario, relojes, manecillas...)
- c. Partes del guión (estructura interna): se divide en 3 actos:
- 1º ACTO o planteamiento: es el planteamiento de la historia. Está compuesto por Inicio/ Detonante/ Primer punto de giro. El inicio es lo que explica el estado de las cosas; es el planteamiento de cómo era la situación antes del detonante. El detonante suele ser lo que hace que la historia empiece (por ejemplo, el detonante en la Bella Durmiente es no invitar a la bruja mala al bautizo de Aurora). El primer punto de giro es cuando el protagonista se ve involucrado en la historia (ya no puede escapar) y la historia da un giro (cambio).
  - 2º ACTO o nudo:
    - 1ª gancho
    - \_\_\_mitad\_\_\_
    - 2º gancho
    - 2º punto de giro: anticipa o provoca el desenlace.
  - 3º ACTO o desenlace:
    - Crisis: todo lo que puede ir mal va peor.
    - Clímax: es cuando se da la lucha entre las partes o fuerzas opuestas.
    - Final: el final puede estar o no estar. El final tiene que ser justo y necesario, es decir, tiene que estar sólo cuando debe estar.
- d. Procedimientos/Recursos narrativos (útiles para escribir un guión):
- DRAMATIZACIÓN: son unas reglas que todos utilizamos de forma intuitiva pero que no las tenemos sistematizadas. No llega con que el hecho narrado sea impactante tiene que ser/tener:
    - I. Concentración: los hechos que se narran deben de estar concentrados no explayados.
    - II. Emocionalización: se debe contar la historia de manera que el oyente se identifique con el personaje principal. Hay que pretender que el receptor se implique.
    - III. Intensificación: tendemos a exagerar sentimientos y situaciones a la hora de contarlos.
    - IV. Jerarquización: hace que se iluminen las cosas importantes y los detalles queden en la sombra.
    - V. Curva: todos los relatos deben estructurarse como si de una escalera se tratase: subiendo y subiendo hasta llegar al clímax. Los relatos tienen forma de escalera ascendente.

- **SUSPENSE:** (suspense/sorpresa) Estas dos palabras no son sinónimas. Sorpresa sería, por ejemplo, cuando una pareja está hablando y de repente cae una bomba; suspense sería, por ejemplo, cuando una pareja está hablando y se ve que debajo de la mesa hay una bomba que va a estallar. Durante 2 minutos se oye el tic-tac y finalmente explota (esos 2 minutos son 2 minutos de suspense).
- **ANTICIPACIÓN:** el receptor tiende a intentar anticipar o adivinar lo que va a pasar. El guionista puede jugar con esto dándole al espectador pistas, datos...para luego ganarle en rapidez (plantear algo imprevisible pero inevitable).
- **CONTRASTE:** el contraste entre escenas, personajes, situaciones, etc. aporta ritmo a la narración.
- **REPETICIÓN:** hay datos que se hace necesario repetir. Por ejemplo, si quieres transmitir que el protagonista es un fumador empedernido tienes que mostrarlo fumando más de 1 y 2 veces. Hay que repetir datos de situaciones, de ambientes, de rasgos de personajes....etc.

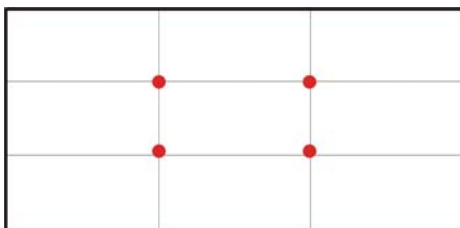
## Composición

a) La composición: la composición consiste en organizar la forma dentro del espacio visual disponible. Lo más importante para componer bien es tener ojo. Al hablar de composición distinguimos:

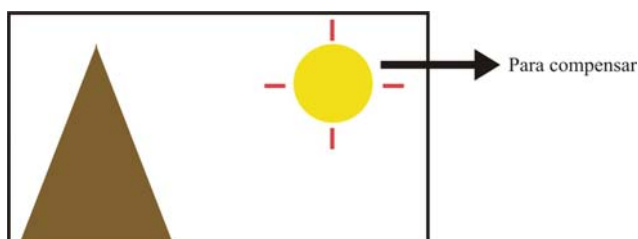
- Toma: es lo que grabamos.
- Plano: es lo que escogemos de la toma. Es la unidad mínima de significado. El plano es de duración limitada y valor polisémico, es decir, los planos adquieren su significado de las escenas precedentes y de las escenas posteriores.
- Escena/secuencia: unidad mínima de espacio y tiempo. Cada escena va acompañada de un número, si es interior/exterior...etc.
- Fuera de campo: todo aquello que queda fuera de la pantalla. Es lo que no se ve. El fuera de campo es a veces más importante que lo que sí se ve.

b) Normas para la composición:

- Regla de los tercios: si un rectángulo lo dividimos con 2 líneas paralelas y otras 2 líneas verticales paralelas a la misma distancia, obtendremos los 4 puntos en los que se debe concentrar el interés de la imagen.



- Armonía: sentido de la proporción.
- Balance: sentido de la búsqueda de compensación para equilibrar los motivos.



- Ritmo: se consigue mediante el contraste de escenas, personajes, situaciones, etc.

- Equilibrio: orden.
  - Simetría/asimetría: si el eje izquierdo y derecho son iguales.
- c) Planos: (planos para la composición):
- Plano detalle: es un gran primer plano extremo.
  - Gran primer plano: (mentón) corta la cabeza a los personajes.
  - Primer plano: (axilas) es el plano clásico.
  - Primer plano medio: (pecho)
  - Plano medio corto: (cintura)
  - Plano medio: (entrepierna)
  - Plano americano: (rodillas)
  - Plano general: (cuerpo entero)
  - Plano largo: (2/3)
- d) Ángulos: (a qué altura se sitúa la cámara)
- Normal: los ojos del espectador, los del protagonista y la cámara están a la misma altura.
  - Picado: subimos la cámara y tomamos el cuerpo hacia abajo. Con este ángulo los personajes se empequeñecen.
  - Contrapicado: se baja la cámara y se toma el cuerpo hacia arriba. Los personajes se engrandecen.
- e) Encuadre
- f) Fondo de plano: si el fondo es inadecuado estropea la imagen.
- g) Profundidad: para dar profundidad se divide la imagen en planos.
- h) Movimientos de cámara
- i) Zoom
- j) Iluminación, decorado, vestimenta...

### **Montaje (EDICIÓN: orden/duración/ritmo)**

El montaje es la fase en la que articulamos los planos de manera que estructuramos una nueva realidad. El montaje tiene valor expresivo. En la edición destacan 3 aspectos:

- Orden: en función del orden la historia tendrá un significado u otro. Con el orden manejas la anticipación, el suspense...
- Duración: el plano tiene que estar en pantalla el tiempo adecuado para transmitir la idea pero no aburrir. Los planos generales tienen mucha información por lo que tienen que estar más tiempo en pantalla que un primer plano. Si dejas un primer plano mucho tiempo en pantalla aburres a la audiencia.
- Ritmo: hay diferentes formas de crear ritmo a nivel formal: combinando distintas duraciones de planos (cuando tenemos los planos mucho tiempo en pantalla la sensación es de languidez o relajación, si los planos están poco tiempo transmiten dramatismo o desenlace), combinando planos cortos y largos (en el sentido de combinar planos de un teleobjetivo = 1º plano y de un gran angular = Plano general), contrastando la dirección de las miradas de los personajes, mediante el sonido (BSO), utilizando diferentes tipos de transiciones...

# Tema 1: Conceptos y definiciones

## 1.- Los fundamentos teóricos de la narrativa audiovisual

La crítica literaria que se ocupa de la narración tiene su origen en Aristóteles. En 1928 Vladimir Propp retoma esta crítica literaria y escribe "Morfología del cuento". En el conjunto de su obra, Propp, se fija en los mitos, los cuentos populares, las novelas populares...En ellos observa como los elementos narrativos más simples se organizan y relacionan mediante una estructura constante y común a todas las narraciones.

Propp establece 31 puntos recurrentes que se dan en muchos cuentos, aunque no todos los puntos están en todos los cuentos:

- 1) Alejamiento: se separa al héroe de su familia u otra persona.
- 2) Prohibición: que recae sobre el héroe.
- 3) Trasgresión: se trasgrede lo prohibido.
- 4) Conocimiento: se conocen el antagonista y el héroe.
- 5) Información: el antagonista recibe cierta información.
- 6) Engaño del héroe: el antagonista engaña al héroe.
- 7) Complicidad: el héroe sin quererlo ayuda al antagonista.
- 8) Fechoría: el antagonista causa un prejuicio a alguien (el lobo se come a la abuelita).
- 9) Mediación: la fechoría es hecha pública (intervención del leñador cuando se entera).
- 10) Aceptación: el héroe decide partir.
- 11) Partida: el héroe parte, se va.
- 12) Prueba: el héroe es sometido a una prueba para conseguir la ayuda o recompensa.
- 13) Reacción del héroe: si el héroe supera o no la prueba.
- 14) Regalo: el héroe recibe el regalo u objeto mágico por haber superado la prueba.
- 15) Viaje: el héroe es conducido a otro reino donde se encuentra el objeto de su búsqueda.
- 16) Lucha: el protagonista y el antagonista se enfrentan.
- 17) Marca: el héroe queda marcado de por vida (cicatrices...)
- 18) Victoria: el héroe derrota al antagonista.
- 19) Enmienda: después de ganar, el héroe repara la fechoría inicial.
- 20) Regreso: el héroe vuelve a casa.
- 21) Persecución: el héroe es perseguido.
- 22) Socorro: el héroe es auxiliado.
- 23) Regreso de incógnito: no es reconocido al llegar a casa.
- 24) Fingimiento: un falso héroe reivindica los logros que le corresponden al héroe verdadero.
- 25) Tarea difícil: se le propone al héroe una tarea complicada.
- 26) Cumplimiento: el héroe cumple la tarea difícil.
- 27) Reconocimiento: reconocimiento del héroe por haber logrado la misión difícil.
- 28) Desenmascaramiento: el falso héroe queda en evidencia.

29) Transfiguración: el héroe adquiere una nueva apariencia.

30) Castigo: el antagonista recibe un escarmiento.

31) Boda: el héroe se casa y accede al trono.

En los cuentos populares la trama es rígida y homogénea y los personajes están caracterizados de forma sencilla; en la narración contemporánea no es así. Ya en los años 50 se empieza a separar la historia del discurso; a discernir entre la estructura narrativa y sus manifestaciones expresivas.

Esta distinción deriva en que la narrativa no tenga ningún interés de tipo crítico (no pretende juzgar si una película es buena o mala/no le interesa la historia), sino que lo que hace es analizarlas para juzgar cómo están construidas y cómo se organizan los elementos que la constituyen. La narrativa lo que hace es crear un armazón con el que compara las diferentes creaciones (películas) para comprobar si éstas se adaptan o no a este armazón. Cuando muchas no se adaptan será necesario crear un armazón nuevo.

## 2.- Elementos de la teoría narrativa: La historia y el discurso

(Los elementos de la historia son siempre acciones, acontecimientos, personajes...nunca imágenes, palabras...)

- Historia: (qué se cuenta) Es lo que se cuenta, es el contenido.
  - Sucesos: son acciones y acontecimientos. Cualquier suceso es un cambio de estado:
    - Acciones: la acción es un cambio que un personaje causa a otro (un personaje activo actúa sobre un personaje pasivo). La acción la hace alguien, mientras que el acontecimiento sucede. En la acción el personaje o sujeto es agente (hace la acción) y en toda acción siempre hay un sujeto. El sujeto de una acción no siempre se corresponde con el sujeto gramatical, sino que es un sujeto operativo (Ejemplo: el ladrón robó 10 diamantes/ La policía dijo que un ladrón había robado 10 diamantes. En estas dos frases el sujeto de la acción es “el ladrón”, aunque gramaticalmente el sujeto de la 1ª frase sea “el ladrón” y el de la 2ª sea “la policía”).
  - Tipos de acciones:
    1. Actos físicos no verbales (correr)
    2. Comentarios (Juan dijo...)
    3. Pensamientos (Juan pensó...)
    4. Percepciones y sensaciones (Juan vio, oyó.../Juan sintió...)
  - Acontecimientos: los acontecimientos no son hechos por nadie, sino que simplemente suceden. En el acontecimiento el personaje es objeto (recibe la acción).
- Existentes: son los personajes y el escenario.
- Discurso: (cómo se cuenta) Es la expresión o forma que se da al contenido.
  - Forma narrativa: sería la forma de la expresión.
  - Su manifestación: sería la manifestación de esa forma de expresión (si hablamos de un cuento contado la manifestación será oral, si hablamos de cine la manifestación será cinematográfica) (Ejemplo: se puede contar de qué va una película hablando, escribiendo, con mímica...hay muchos posibles discursos para una misma historia; hay muchas manifestaciones).

Información a parte: las narraciones son estructuras porque tienen un esqueleto que las ordena. Las narraciones también son estructuras porque implican autorregulación, es decir, las narraciones se mantienen por sí mismas (por sí solas; plano + plano = escena) y para sí mismas (toda la historia se cierra en

sí misma; no trasciende más allá. Lo que narra una historia no trasciende a la realidad). Otra característica de la narración es la transformación, es decir, el suceso narrativo se va a expresar siempre mediante una transformación (para poder narrar un suceso tiene que haber siempre un movimiento; da igual el orden o el sentido del movimiento, el caso es que siempre tiene que haber uno). Cuando decimos que el discurso es la forma narrativa nos referimos a la relación entre el tiempo de la historia (la II Guerra Mundial, del 39-45) y el tiempo del discurso (el tiempo que yo le dedico a la narración de cómo fueron los 6 años de la II Guerra Mundial). Esta relación de tiempo está en la forma del discurso. Dentro de la forma del discurso también están las fuentes (los diferentes narradores, los puntos de vista...) [Naturalmente que la historia influye en el discurso y que el discurso influye sobre la historia, pero la influencia del discurso sobre la historia es más fuerte o condicionante.]

### Trama

Es la estructura narrativa. Aristóteles define la trama, *mythos* en griego, como “la disposición de los incidentes”. La trama es el orden en el que disponemos la cadena de sucesos; es el orden de los sucesos según el discurso, que no se tiene porqué corresponder con el orden real de los sucesos.

La trama no es más que una manifestación de todas las manifestaciones posibles. Es decir, una misma historia puede representarse mediante muchas tramas diferentes, refiriéndose todas ellas a una idéntica historia. Los acontecimientos y acciones pueden irse encadenando con diferente orden; este orden o encadenamiento es la trama. Cada orden o disposición posible produce una trama o discurso diferente. Para poder conocer la trama hay que haber hecho la escaleta.

#### Funciones de la trama

- 1) Enfatizar: podemos ordenar los diferentes elementos de la trama con el objetivo de darles o quitarles énfasis.
- 2) Interpretar: la trama permite interpretar (materializar en la escena) algunos personajes, escenas, sucesos, detalles... o dejar que el espectador los infiera el solo (la trama refleja cosas de forma expresa pero también contiene cosas que no transmite expresamente sino que se tienen que interpretar).
- 3) Mostrar: la trama puede mostrar o no mostrar determinados elementos (puede mostrar no mostrar la llave sobre la que versa una acción)
- 4) Concentrarse: la trama cumple la función de concentrarse o no concentrarse en algún personaje, acontecimiento...

→ Ejemplo de trama:

1. Pedro se pone enfermo (es una acción).
2. Pedro se muere (acción).
3. Pedro no tenía ni amigos ni familiares (acontecimiento).
4. Sólo una persona fue a su funeral (acción).

1, 2 y 4 son enunciados de acción, de proceso. El 3 es un enunciado estático, descriptivo.

Los enunciados 1, 2 y 4 se podrían clasificar fácilmente por orden cronológico, pero el enunciado 3 no tiene un orden concreto; el punto 3 no se podría incluir en una escaleta de cine sino que tendría que ser traducido a acciones.

### Principio

Es aquella situación que exige, de forma natural (por lógica, por relación causa-efecto, de manera no forzada) un paso siguiente que además motive nuestra curiosidad. El principio no es necesariamente

después de otro, es decir, el principio no debe suscitar preguntas sobre cuestiones previas. El principio muestra el estado inicial de las cosas (la rutina, la normalidad), el status quo. El principio presenta una situación inicial que luego se verá interrumpida por el detonante. Sea como sea la historia tendrá un inicio, aunque este no se presente siempre de la misma forma ni en la misma posición.

El inicio tiene una duración indefinida. Puede ser largo o corto. Normalmente en una película el inicio dura unos 10 minutos.

### Detonante

El detonante es la chispa de ignición que tiene que suponer un cambio. El detonante es aquello que sucede de repente, de forma inusual e inesperada, que modifica el estado natural de las cosas. Hay detonantes que son más eficaces que otros.

### Estructura

Es la distribución y orden.

### Dramaturgia

Es el arte de contar una historia de manera que conmueva, que haga reír, que haga llorar...Inicialmente parece que la dramaturgia no se puede enseñar (hay personas graciosas por naturaleza y hay personas tostones por naturaleza), sin embargo hay aspectos de ella que sí son enseñables.

Jean Claude Carrière repudia el concepto de dramaturgia así entendido porque dice que es un vocablo muy cómodo. Cree que la palabra dramaturgia se inventó para intentar aprisionar en un solo término, tarea obviamente imposible, la cambiante marea de relatos innumerables, la realidad de la mal conocida relación entre el narrador y su público. Por lo tanto Jean C. Carrière opina, en un principio, que no se puede enseñar a hacer buena dramaturgia. Después de afirmar esto sigue escribiendo, su opinión evoluciona y llega a decir que sí se puede aprender a contar historias y que para ello hay una única regla que respetar: cautivar y mantener la atención del espectador. Más adelante habla de que hay una serie de trucos indispensables para los guionistas. En resumen, este autor opina que sí que existe un arte de contar historias.

La gracia e interés de un guión muchas veces viene dado por el orden con el que la cuentas (muchas perlas bonitas no tienen por qué dar lugar a un bonito collar. El collar será bonito en función de cómo se coloquen las perlas).

### Conflicto

Es alguien que quiere/desea algo que por uno o varios motivos no puede alcanzar. El deseo es el motor de la vida pero también es la causa de todos los sufrimientos (Buda). Si aplicamos esto a una historia cinematográfica diríamos que el motor de la historia en cine es el conflicto. El conflicto es la chispa de ignición que hace que la historia avance, por lo que nunca se debe eliminar. Buda decía que hay cuatro tipos de conflictos distintos: vejez, muerte, enfermedad y ausencia de los seres queridos (ninguno de estos conflictos se debe eliminar de la historia). Una vez que se tiene el conflicto, se tiene la historia. En el conflicto el protagonista desempeñará una o varias batallas que pueden llevarle a conseguir o no conseguir su objetivo/deseo. Las circunstancias pueden apoyar o diluir el conflicto. En definitiva, en cine el motor de las historias son las acciones y reacciones que han sido provocadas por el conflicto (el conflicto nace mediante un deseo y uno o varios impedimentos). El detonante siempre hace surgir un conflicto.

Para hacer cine tenemos que tener claro el tema, la idea central y la sinopsis. También tenemos que saber que no podemos empezar la historia con el tema y menos con la idea central, sino con la sinopsis.

#### *2.1. Secuencia, contingencia y causalidad*

Las personas tendemos a crear sentido incluso donde no lo hay. En cine esto es así debido a la existencia de los principios de organización de la narración, que son 3:



a) Secuencia: la secuencia es la sucesión o continuidad ordenada de una historia. En toda película hay secuencias. En las narraciones clásicas los sucesos se van dando por grupos vinculados entre sí.

b) Contingencia: contingencia quiere decir algo que puede suceder o no.

Jean Puillon habla de la contingencia: si bien en las narraciones clásicas las secuencias son siempre causales, en las narraciones modernas las secuencias son siempre contingentes (dependes para su existencia de algo que puede suceder o no). A raíz de esta afirmación más amplia podemos hablar de nuevos principios organizativos.

- Trama clásica: plantea la resolución de un problema (causalidad).
- Trama moderna: no plantea un conflicto que se soluciona, sino que plantea una revelación (contingencia). Es una exposición, una revelación del estado de las cosas. Las tramas modernas, por lo tanto, no tienen un fuerte sentido temporal como el que tienen las tramas clásicas, sino que se centran en los escenarios, los personajes...son tramas más descriptivas y relacionadas con el conflicto.

c) Causalidad: causalidad significa que hay una relación causa-efecto. Desde Aristóteles se ha mantenido que los sucesos que contamos son lineales (van unos después de otros), pero además son vinculantes. La causalidad puede ser:

- Explícita
- Implícita

Foster dice que entre estas 2 frases: “El Rey murió y la Reina murió” y “El Rey murió y la Reina murió de pena”, sólo la segunda frase es vinculante explícita, pero en la primera también vemos vinculación, aunque esta sea implícita. De esta explicación deducimos que tendemos a vincular/relacionar/unir incluso los sucesos más diferentes y azarosos; la mente tiende a buscar sentido a las cosas; la mente tiende a convertir sensaciones puras en percepciones.

Paul Goudman dice que explicamos la causalidad por probabilidad: “al principio todo es posible, por la mitad las cosas se hacen posibles, y al final todo se hace necesario”. Cuando elaboras una trama las posibilidades se van reduciendo de manera que la última elección deja de ser una elección para parecer algo inevitable.

Entonces, la relación entre secuencia y causalidad no es como la planteaba Aristóteles (para él la secuencia es siempre vinculante). La secuencia no tiene que ser siempre vinculante.

## *2.2. Verosimilitud y motivación*

Verosimilitud y motivación son dos elementos necesarios para cualquier narración.

Verosimilitud: muy cerca de la idea de verosimilitud está la idea de naturalización, es decir, naturalización en el sentido de naturaleza vs. cultura (lo que está ahí vs. lo creado por el hombre). Al decir cultura estamos diciendo convención; algo convencional es algo que no es natural pero a base de repetirlo lo hemos naturalizado (Todos entendemos que apoyar la cara sobre un dedo, mirando hacia arriba es una pose pensativa, pero no es algo natural, es una convención que hemos naturalizado). Una imagen será más o menos verosímil en función de lo natural que parezca ser.

En la ficción lo importante no es lo real, sino lo probable. Lo que importa es que pueda parecer real, que sea verosímil. Los sucesos en cine no tienen que parecer reales, sino verosímiles a ojos de la convención social desde la que se analizan. Esta naturalización (convención) varía de una cultura a otra. Muchas de las cosas que nos parecen naturales en realidad son convenciones sociales; casi todo es aprendido.

La base de lo artísticamente probable (lo verosímil) es la opinión general, el sentido común, los tópicos aristotélicos (TOPOI). La verosimilitud no afecta a lo real sino a lo ideal; no afecta a lo que eran las cosas, sino a lo que podrían haber sido. Es por esto que en las narraciones clásicas lo evidente y natural no se explica, sólo se explica lo anómalo o anormal (sólo se explican los actos que la sociedad de contexto juzga improbables). Pero cuando los actos son improbables es de rigor dar una explicación para que el receptor no quede defraudado.

Con el paso de los años ha habido un cambio en la concepción del término verosimilitud en diferentes ámbitos (Ejemplo: la evolución de los medios de transporte ha hecho que se simplifiquen los movimientos de los personajes; ya no es necesario especificar todos los desplazamientos en coche, bici, avión...de los personajes, porque en muchos casos los presuponemos. Es decir, ahora es verosímil que un personaje esté en una ciudad y a las pocas horas en otra, hace años había que explicarlo).

### *2.3. Núcleos y satélites*

Fue Barthes quien acuñó los términos “núcleo” y “satélite” referidos a las historias cinematográficas.

En toda historia los sucesos (sobre todo las historias clásicas) están conectados, es decir, mantienen entre sí una lógica de conexión. Pero, además de esta lógica de conexión también se da entre ellos una lógica de jerarquía, que es la que indica que unos sucesos son más importantes que otros. Los sucesos más importantes de una historia forman la cadena de sucesos y se denominan núcleos (según Barthes), y los sucesos que son menos importantes son los satélites.

El núcleo es el que hace avanzar la trama y plantea y resuelve las cuestiones. Los momentos narrativos dan lugar a puntos críticos. Los núcleos son siempre un cruce de caminos, es decir, la historia con sus núcleos se dibujan en vertical y a hacia los lados de estos se dibujan diferentes ramificaciones que son posibles historias que podrían haberse dado pero finalmente no se dieron.

Para distinguir entre qué es núcleo y qué es satélite, basta con tener en cuenta que si suprimimos un núcleo destruimos la lógica narrativa, y si eliminamos un satélite la historia no pierde lógica. Entonces, los núcleos son el esqueleto de la historia y los satélites son la carne.

La función de los satélites es rellenar, elaborar y completar al núcleo. Los satélites no aportan información sino que tienen una función estética. Al no estar unidos entre sí, estos elementos no tienen que respetar un orden cronológico determinado (pueden ser, por ejemplo, retrospectivos). De hecho, los satélites de un núcleo no tienen por qué estar próximos al núcleo del que dependen.

### *2.4. Historia y antihistoria*

Las antihistorias son historias que, en relación con un suceso o acción concreta, se podían haber dado y no se dieron; son diferentes finales para una historia. Las antihistorias cuestionan la lógica narrativa (según la narración clásica dos antihistorias no pueden darse al mismo tiempo). No se puede decir que no tengan trama; sí que la tienen, pero ésta en vez de aclararnos la historia lo que hacen es confundirnos.

La teoría de la bifurcación infinita es un tipo de antihistoria, pero no es el único que existe: hay otros muchos tipos de antehistorias como por ejemplo la historia manqué (manqué significa malograda, fallida, frustrada) en la que se omite de forma intencionada sucesos cruciales.

### *2.5. Suspense y sorpresa*

Suspense: es una incertidumbre parcial porque el espectador sabe o intuye algo que los personajes desconocen. El suspense provoca angustia en los espectadores, que sienten la necesidad de comunicar a los actores aquello que ignoran o aquello que intuyen que va a pasar. Para generar suspense es importante plantear satélites anticipadores que nos hagan presagiar el final. El suspense se consigue también dando toda la información al espectador nada más empezar la película.

Suspense y sorpresa no son conceptos contradictorios, sino que pueden complementarse.

### 3.- El tiempo

Distinguimos 2 tipos de tiempos:

- Tiempo del discurso: es el tiempo cronológico de la trama. A este tipo de tiempo se le denomina también: tiempo cronológico, tiempo de contarlo o tiempo del significante (son las 3 h que dura una película o las 18 horas que tardas en leer un libro, independientemente de cuanto dure la acción que cuenta). Es el tiempo de lectura o visionado.
- Tiempo de la historia: es la duración de los sucesos de la narración a tiempo real. El tiempo de la historia también es conocido entre los teóricos como: tiempo de ficción o pseudocronológico, tiempo de la cosa que se cuenta o tiempo del significado (puede ser un año, una hora...).

<b>DISCURSO</b>	<b>HISTORIA</b>
Tiempo cronológico ↔	Tiempo de ficción/pseudocronológico
Tiempo de contarlo ↔	Tiempo de la cosa que se cuenta
Tiempo del significante ↔	Tiempo del significado

Las historias cuando se cuentan suelen establecer una sensación de tiempo presente, que es lo que conocemos como el “ahora narrativo”. Cuando en una obra hay un narrador diferenciamos perfectamente el tiempo presente en el que el narrador nos está contando lo sucedido, y el tiempo de aquello que nos cuenta; sin embargo cuando no hay narrador solo percibimos el tiempo de la historia.

Gerard Genette estableció 3 posibles tipos de relaciones entre el tiempo del discurso y el tiempo de la historia:

- a. Relación en cuanto al orden: en cuanto al orden podemos diferenciar:
  - Secuencias normales: en ellas la historia y el discurso tienen el mismo orden (1, 2, 3).
  - Secuencias anacrónicas: la anacronía puede ser de dos tipos:
    - Flash-back: secuencia retrospectiva (muy fácil de detectar). Lo que se hace en los flash-back es recordar sucesos acontecidos anteriormente (2, 1, 3). Las escenas retrospectivas pueden ser parciales, es decir, puede darse que el sonido nos cuente en presente algo que las imágenes muestran en pasado, o que veamos unas imágenes presentes al mismo tiempo que oímos el sonido de algo que sucedió en el pasado (Ejemplos: cuando un narrador cuenta en presente algo sobre unas imágenes en pasado/ cuando una imagen en presente incluye una voz que rememora algo dicho en el pasado).
    - Flash-forward: secuencia prospectiva. Este tipo de secuencias son difíciles de detectar, ya que las secuencias prospectivas se detectan de forma retrospectiva. No se debe confundir los flash-forward con los satélites anticipadores; los satélites implican núcleos y los flash-forward no. (1, 3, 2).
- b. Relación en cuanto a la duración: diferenciamos:
  - Resumen: es la técnica más habitual. En el resumen el tiempo del discurso es menor que el tiempo de la historia. En el cine el resumen genera algunos problemas, sobre todo de comprensión, que se suelen solventar con secuencias-montaje [Las secuencias-montaje son varias escenas agrupadas bajo la misma música que cuentan aspectos importantes de un suceso (se trata de contar la vida con escenas cortas y representativas). Esta técnica ha sido transferida del cine a la literatura, cuando el fenómeno suele ser el contrario (de la literatura al cine)] y con

otras soluciones más toscas como tachar los días en un calendario, poner fechas en la pantalla, voces en off...

- Elipsis: es igual que el resumen, pero aquí el tiempo del discurso es cero. En la elipsis el tiempo continúa pasando en la historia pero el discurso no lo refleja. Las elipsis han existido desde siempre pero ahora se utilizan de forma más brusca.
- Escena: en la escena el tiempo del discurso es igual al tiempo de la historia. Se usa poco, solamente en dos casos:
  - En los diálogos.
  - En las actividades físicas cortas, que cuesta más contar que hacer.
- Alargamiento: el tiempo del discurso es mayor que el tiempo de la historia. El alargamiento es una técnica muy habitual, “En busca del tiempo perdido” es un ejemplo claro.
- Pausa: se produce cuando el tiempo de la historia es cero. Es igual que el alargamiento, solo que el tiempo de la historia es cero (se congela la imagen). La pausa en cine se materializa congelando la imagen, y en literatura con las descripciones.

c. Relación en cuanto a la frecuencia: es el tercer modo de relacionarse estos dos tiempos. En las historias las cosas suceden una vez, pero en el discurso pueden repetirse tantas veces como quieras, esto es la frecuencia. La frecuencia sirve para crear ritmo.

#### **4.- Los personajes**

La literatura podría parecer un medio más adecuado que el cine para describir personajes. En una película da la sensación de que no caben los matices psicológicos de los personajes, pero no es así. Los cineastas para lograr transmitir estos rasgos tienen que hacer un gran esfuerzo de síntesis; en la gran pantalla, en un par de horas, el personaje puede transformarse psicológicamente por completo. Por esto hay que estudiar la construcción de los personajes de forma muy profunda, como si se tratase de personas. Así diferenciamos entre: persona, rol o actante.

La técnica dramática para conseguir personajes verosímiles en el cine es la misma que se utiliza en la literatura. En cine se pueden crear personajes sin personalidad pero resultarían poco creíbles. Para que los personajes no parezcan irreales, cuando los están creando, los guionistas tienen que hacerse constantemente preguntas acerca del estado de los protagonistas en cada punto de la historia. Para que resulte fidedigno el personaje y la acción tienen que interactuar en todo momento, de manera que lleguen a ser una misma realidad; es decir, como en cine no se puede definir a los personajes mediante un discurso, estos se nos definirán a través de sus acciones (para que pensemos que un personaje es bueno no nos lo tiene que decir sino que tiene que llevar a cabo acciones buenas), por esto se dice que personajes y acciones tienen que ser lo mismo.

Para poder entender a los personajes tenemos que fijarnos en su psicología, en donde discerniremos dos principios integradores de la personalidad: temperamento y carácter. En el habla coloquial estos dos términos se confunden pero es recomendable distinguirlos:

- Temperamento: es la dimensión innata y espontánea de la personalidad, que no suele cambiar. El temperamento no se escoge, por lo que en relación con él, no se puede hablar ni de libertad ni de responsabilidad (no se puede condenar a un tímido por naturaleza).
- Carácter: carácter es una palabra que significa “huella”. El carácter es la marca que deja en nuestra personalidad la educación que recibimos y también las acciones libres. El carácter sí que se puede cambiar, por lo que aquí sí que podemos hablar de responsabilidad. Del carácter dependen las virtudes y vicios.

Normalmente en el desarrollo de la historia los personajes se ven influidos por varios factores: tramas (peripecias de las historias, es el objeto externo que se persigue) y subtramas (romances, historias de amistad, aprendizaje...). En la narración clásica se suelen entrecruzar las tramas y subtramas; de esta manera tanto la trama como la subtrama definen o cambian a los personajes.

#### 4.1. Los temperamentos hipocráticos.

Los personajes no pueden incluir todos los matices de personalidad que tiene las personas (la clasificación completa de caracteres es imposible), por lo que para definirlos se debe concentrar la atención en unos pocos hábitos o rasgos. Sin embargo, los temperamentos sí que se pueden tipificar. Ya en los tiempos de Hipócrates se le daba vueltas a este tema. Este hombre, Hipócrates, estableció cuáles eran los 4 pilares básicos de la personalidad, para ello definió los temperamentos en base a unos criterios en los que combina 2 tendencias naturales del ser humano:

- Extrovertido/introvertido: De la combinación de estos 2 binomios saldrían los 4
- Estable/inestable: tipos de temperamentos (sanguíneo, flemático...)

a. Extrovertido: son sanguíneos y coléricos. Tienden a adaptar su carácter a la realidad exterior. Desnudan su intimidad con facilidad. Se funden con el entorno, que les atrae fuertemente. Su escena dramática preferida es la realidad exterior y las relaciones personales les atraen.

b. Introvertido: son flemáticos y melancólicos. Son lo contrario que los extrovertidos. Les cuesta adaptarse al mundo exterior. Su intimidad es el ámbito principal de sus vivencias. Son muy influenciables e impresionables. Su visión del mundo está teñida de subjetivismo, hasta el punto de que pueden llegar a reconstruir la realidad.

c. Estable: son sanguíneos y flemáticos. Un temperamento estable es capaz de distanciarse de su sensibilidad particular, es capaz de separarse de las pasiones, no se deja arrastrar por la euforia, la desesperación, el odio...

d. Inestable: son coléricos y melancólicos. Son más frágiles que los estables ante los sentimientos y las pasiones.

Entonces, los 4 temperamentos básicos son:

- Sanguíneo: (extrovertido y estable) son tipos equilibrados, sociables, emprendedores, buenos comunicadores...afrontan los reveses de la vida con calma. Como son extrovertidos no ocultan sus emociones. Inician relaciones con facilidad. Tienen un estado anímico contagioso y son muy carismáticas.

- Flemático: (introvertido y estable) son personas muy reflexivas, bastante silenciosas, imperturbables y muy prudentes (a veces en exceso). Piensan antes de hablar, dominan sus pasiones y saben guardar secretos. A veces son demasiado inexpresivos, por lo que es difícil conocerles, y cuando les conoces a veces te sorprenden.

- Colérico: (extrovertido e inestable) son personas muy impulsivas. Sus estados de euforia y tristeza son frecuentes. Son precipitados, irascibles, espontáneos e impulsivos. Se dejan arrastrar por las pasiones.

- Melancólico: (introvertido e inestable) es el carácter más difícil de llevar. Son tímidos, sensibles, se ruborizan con facilidad, son fáciles de herir y dudan. Suelen mentir para ocultar sus sentimientos. Tienden al escrúpulo y al remordimiento. Disfrazan las depresiones con falsa euforia. Es un temperamento muy atractivo.

Estos 4 tipos de temperamentos nunca se dan de forma aislada (nadie es puro) sino que las personas se forman por la combinación de estos.



- 4) Indignación: pesar que se produce por causa de quien aparece disfrutando de un éxito inmerecido (es la rebelión del espectador cuando un malo tiene buena suerte).
- 5) Calma: es el aplacamiento de la ira.
- 6) Amor: es lo contrario del odio. Es una pasión inherente a la identificación. El amor para Aristóteles es sufrir y disfrutar con el personaje. Esto significa que para amar a un personaje tienes que identificarte con él y sufrir y alegrarte con él.
- 7) Temor: el temor es cierto pesar o turbación nacido de la imagen de que es inminente un mal destructivo y que éste está próximo a suceder. No podemos querer a un personaje que inspire temor ni aunque sea el protagonista.
- 8) Vergüenza: es la pasión negativa menos tremenda. La vergüenza consiste en un cierto pesar o turbación relativos a aquellos vicios cuya presencia acarrea una pérdida de reputación. Es común en farsas, sátiras y comedias. Los personajes vergonzosos nos inspiran desprecio.
- 9) Agradecimiento: se produce como consecuencia de que alguien nos ofrezca algo inesperado.
- 10) Emulación: normalmente la emulación o imitación es lo que despiertan los héroes (cierto pesar ante la presencia de unos bienes honorables que se anhela conseguir). El héroe clásico según Aristóteles queda definido por 4 virtudes fundamentales:
  - Prudencia: para distinguir lo bueno de lo malo.
  - Justicia: para saber qué es lo que merece cada uno.
  - Templanza: para no dejarse llevar por la pasión.
  - Fortaleza o valor: para poder poner en práctica bellas acciones a pesar de los peligros.
- 11) Envidia: se diferencia de la emulación en que la emulación consiste en conseguir los bienes y la envidia lo que pretende es que no los consiga el prójimo. Entonces, los héroes son admirables, no envidiables.

#### 4.4. *Peripecias interiores*

La narración tiene muchísimos elementos que la componen (personajes, acciones, escenarios...) pero lo que finalmente quiere ver el público es un protagonista en tensión; quiere ver como alguien supera algo. Los protagonistas en tensión esconden un triple conflicto, sobre todo en las historias clásicas:

- 1º) Lucha por un objeto o conflicto exterior.
- 2º) Conflicto interior.
- 3º) Conflicto entre personajes.

Pues bien. Las peripecias interiores se refieren a los conflictos 2º y 3º.

- Conflicto interior: el conflicto interior es una lucha consigo mismo; son los arcos de transformación (en 2 horas un personaje puede cambiar y nos lo creemos). George Lucas decía "las pelis son como las guerras, nadie vuelve de ellas siendo el mismo". Hay diferentes arcos de transformación:
  - Arco de personaje plano: son personajes que no cambian. Hay muy pocos ya que rara vez un protagonista acaba la película siendo igual que al principio. No se deben confundir con los arquetipos que son roles o clichés. La personalidad de estos personajes no sufre evolución alguna.
  - Arco de transformación radical: en este tipo de arco la tendencia vital del personaje cambia radicalmente. En estos casos la inteligencia, sensibilidad, percepción o intuición suelen ceder ante otro tipo de personalidad (pasar de extrovertido a introvertido o de estable a inestable). Se puede decir que la madurez en sí misma es un arco de transformación radical.

- Arco de transformación moderado: aquí el cambio no es tan profundo. En arco de transformación moderado realmente no llega a ser un cambio: las tendencias vitales del personaje no cambian pero sí se refuerzan los rasgos de su carácter.
  - Arco de transformación traumático: son cambios definitivos en la personalidad. En ellos la persona se convierte en otra persona. Estos arcos de transformación suelen estar provocados por grandes fracasos profesionales, traumas afectivos, crisis de identidad, frustraciones...
  - Arco de transformación circular: aquí el personaje empieza siendo de una manera, cambia y vuelve a ser como al principio.
- Conflicto entre personajes:

#### 4.5. Subtramas o tramas secundarias

En las narraciones clásicas se suelen entrelazar unas cuantas tramas. Cuando en una historia hay dos o más tramas normalmente una suele ser la trama y las demás las subtramas. Las más típicas son 3:

a) Subtrama de amistad: un guionista tiene que saber en qué medida afecta esta relación a cada uno de los personajes amigos (en una relación de amistad siempre hay alguien que aporta más). Una amistad siempre es un intercambio de experiencias, pero en cine también es un conflicto provocado por el contraste entre personajes (los amigos, en cine, suelen tener temperamentos diferentes). La amistad se basa sobre todo en dos conceptos, el de simpatía y el de confianza:

- Simpatía: etimológicamente significa sufrimiento del alma de idénticas pasiones o circunstancias. Este sufrimiento puede ser tanto positivo como negativo. Tras aparecer la simpatía suele aparecer la confianza.
- Confianza: la confianza suele ir acompañada de la protección, ya que en la amistad el fuerte suele proteger al débil.

Hay que tener en cuenta que la amistad puede dar lugar a una enemistad por múltiples motivos: madurar de forma diferente, una disputa amorosa, diferencias ideológicas...

b) Subtrama de amor: este tipo de subtramas se pueden analizar desde un doble enfoque:

- Enfoque estructural: el esquema típico de las subtramas de amor es, chico encuentra a chica/chico enamora a chica/chico pierde a chica/chico recupera a chica. Muchísimas historias de amor se reducen a este esquema o a alguna variante del mismo. Esta es la trama maestra de las subtramas de amor, una de las fórmulas más empleadas en cine pero también en muchos otros géneros (literatura...).
- Enfoque humano: hay que tener en cuenta que no todos los guiones románticos son historias de amor. En cine se suele confundir amor con enamoramiento porque, en la realidad, ambos conceptos se entremezclan.

c) Subtrama de aprendizaje: hablamos aquí no ya de personajes románticos sino de maestros y aprendices. Cualquier experto que imparta a un discípulo una enseñanza sería un maestro. La enseñanza que imparte este maestro a veces se relaciona con objetivos próximos, pero también imparte enseñanzas que tienen que ver con metas interiores (Kiting en El club de los poetas muertos). Normalmente el maestro resulta irremplazable porque es él el que forja al héroe. El maestro conoce el camino que enseña a su pupilo porque ya lo ha tenido que pasar. Estos personajes suelen ser padres, familiares, maestros, psicólogos...

## 5.- El espacio

En el espacio, igual que en el tiempo, también se puede distinguir entre la historia y el discurso; así tenemos el espacio de la historia y el espacio del discurso:



- Espacio de la historia: es el espacio implícito, el espacio off, el fuera de campo (aunque en una toma a un personaje no se le vean las piernas el receptor supone que las tiene).
- Espacio del discurso: es el espacio explícito, es espacio in, aquello que vemos dentro del rectángulo de la pantalla.

El espacio en cine es una trampa visual porque en la vida real no lo vemos todo encuadrado en un rectángulo. En la administración del espacio se diferencian tres ejes; es decir, cada tipo de espacio (tanto in como off) se puede dividir en 3 ejes. Estos ejes son:

a) Campo/Fuera de campo (in/off): es lo mismo que decir in/off. El espacio in es lo que está dentro del rectángulo de la pantalla, mientras que el off es lo que está fuera de ella. En un campo in están necesariamente representados 6 espacios off: izquierda, derecha, arriba, abajo, delante y detrás. Estos seis espacios off se dividen en:

- Espacio no percibido: son espacios que no se ven y tampoco se imaginan. Principalmente son espacios no percibidos los que están detrás y delante.
- Espacio imaginable: se produce un espacio imaginable cuando un plano presupone el resto de la imagen, cuerpo u objeto. Suelen ser espacios imaginables los que están a la izquierda, derecha, arriba o abajo (no veo las piernas del personaje, pero presupongo que las tiene).
- Espacio definido: o es un espacio que ya ha sido mostrado, o un espacio que está a punto de ser mostrado.

b) Estático/Dinámico (inmóvil/en movimiento): el espacio estático es el inmutable o inmóvil; el espacio dinámico es el que está en movimiento o evolución. Hay 4 tipos de espacios estáticos y dinámicos:

- Estático fijo: tanto la cámara como los personajes permanecen inmóviles. En este espacio hay un encuadre bloqueado de ambientes inmóviles.
- Estático móvil: cámara fija y personajes o cosas que se mueven. El espacio estático móvil se caracteriza por el estatismo de la cámara y el movimiento de las figuras dentro de los bordes fijos.
- Dinámico descriptivo: en este tipo de espacio la cámara se mueve y sigue al personaje. Aquí el movimiento de la cámara está en relación directa con el de las figuras. Las panorámicas son espacios dinámicos descriptivos (Ejemplo: una lagartija se mueve y la cámara la sigue).
- Dinámico expresivo: en este espacio la cámara se mueve y tiene personalidad propia. Los travellings son espacios dinámicos expresivos. Aquí el movimiento de la cámara está en relación dialéctica y creativa con la figura. (Ejemplo: una lagartija que está quieta y tú le haces un zoom. El reptil no hace nada y es la cámara la que da expresividad a la imagen).

c) Orgánico/Inorgánico: el espacio orgánico es el espacio conexo o unitario (el cuerpo) y el espacio inorgánico es el desconectado o disperso. El eje orgánico/inorgánico se desdobra en cuatro elementos:

- Plano/Profundo: el cine es plano por lo que tiene que inventarse la 3ª dimensión por medio de sombras, iluminación, colores...
- Unitario/Fragmentado: la fragmentación de los espacios es un concepto vanguardista. Un espacio unitario tiende a representar el motivo entero (Ejemplo: mostrar a una persona entera), mientras que un espacio fragmentado tiende a representar el motivo fragmentado (mostrar 1 oreja).

- Centrado/Descentrado: los espacios centrados están centrados con respecto a un eje; estos espacios tienen un centro. Los descentrados son espacios desequilibrados.
- Cerrado/Abierto: los espacios cerrados transmiten una sensación de agobio o encerramiento, mientras que los abiertos hablan de frescura y libertad.

<b>TRADICIÓN</b> (1ª narraciones)	<b>MODERNIDAD</b>
Plano	Profundo
Unitario	Fragmentado
Centrado	Descentrado
Cerrado	Abierto