

## **Tema 10. Invención del personaje**

Lo primero de lo que hay que hablar es que el personaje siempre está íntimamente ligado a la acción. El fundamento de la película es la acción y el personaje, es decir, a alguien le pasa algo. Construimos un personaje en función de lo que pide la acción. Se construyen características del personaje en función de la acción, desarrollar características para superar los obstáculos de la acción.

El personaje va a tener 2 características:

- sujeto narrativo: personaje a quien le pasa algo
- agente causal: es el que con sus decisiones hace avanzar la trama, no se concibe un personaje que no reaccione ante los elementos. Incluso de que los personajes no hagan nada, ya están tomando la decisión de no hacer nada. El personaje siempre toma decisiones.

Todo personaje (principal, relacionado con la trama principal) va a tener un objetivo, que le obliga a tomar decisiones que provocarán obstáculos que tendrá que superar. El personaje se irá desarrollando al ir superando los obstáculos para intentar conseguir su objetivo, para lo que tendrá que tomar decisiones.

Otro punto importante es que los personajes se van a definir por sus acciones; se definirán en relación con las decisiones o acciones que tomen según los obstáculos. Los personajes pueden mentir con lo que dicen, pero no mienten con sus acciones. En ocasiones los personajes pueden mentirse a sí mismos. Se puede dividir entre objetivo superficial y otro profundo. Estamos ante una fórmula en la que no se corresponde lo que quiere el personaje con lo que hace; si el personaje se miente a sí mismo. Nos desviaríamos de la fórmula clásica de dime lo que quieres – qué es lo que haces – y te diré quién eres. Esta fórmula dice que el personaje se define en una relación doble: por su actividad y por su objetivo. Desde el punto de vista de la dramaturgia griega esto se llama Anagnorisis: proceso por el cual el personaje descubre algo de sí mismo que no conoce, como un proceso de revelación interior.

Objetivo superficial – Objetivo profundo disociación que hace el personaje en un momento. Por ejemplo en El Apartamento el objetivo superficial sería conseguir ascender en la empresa, pero el objetivo profundo no será ése, sino conquistar a la chica.

Los personajes tienen una gran parte sumergida y una parte visible, que es lo que transmite. El cine tiene ciertas correspondencias con la vida real; aunque también hay ciertas cotidianas de la vida real que no aparecen en el cine. Es importante que los personajes tengan un momento de gloria, que sean protagonistas de una escena, que brillen por un momento.

Los personajes son como un iceberg, donde la mayoría está sumergida. En los personajes se muestran esas partes sumergidas, que condicionan la visible, conociéndole.

Douglas Sirk habla de personajes planos y complejos. Los planos son lineales, con estereotipos, y se construyen alrededor de una sola idea o función. El personaje complejo es el que tiene un objetivo contradictorio.

Los personajes se pueden presentar de muchas maneras. Una de ellas puede ser cuando el personaje se presenta a sí mismo por enunciación directa, el personaje habla de sí mismo. Los personajes no se describen con adjetivos, sino transmite verbalmente acciones que han pasado o le pasan. Otra sería por enunciación indirecta donde el personaje es presentado por lo que los demás cuentan de él o por los hechos y consecuencias que han contado sobre él. Presentación en off es presentado por los objetos y atributos que le corresponden pero nadie habla de él; sólo se presenta visualmente.

Backstory: es la biografía del personaje hasta que comienza la película, los antecedentes. Es una herramienta para elaborar el guión y llegar a conocer en profundidad la personalidad del personaje. Para entender que las cosas que le pasan sean coherentes. Preguntarse cosas del pasado del personaje.

### **Reglas de construcción de personajes**

La primera regla es que los personajes deben ser adaptados a la historia, es decir, creamos un personaje cuyas características están en función de la trama de la película;

2. los personajes deben ser distintos los unos de los otros, es decir, que no solapemos funciones de los personajes. Van a servir para algo concreto y no se puede hacer que dos personajes sirvan en la misma línea. Hay una salvedad y es que un grupo haga función de un solo personaje.

3. los personajes deben ser coherentes consigo mismos; el personaje a menos que expliquemos un proceso de cambio deberá responder siempre conforme se le ha ido presentando y caracterizando. El personaje, que tiene un punto de vista sobre las cosas, debe mantener ese punto de vista a lo largo de toda la película.

4. los personajes deberían ser siempre susceptibles de oposiciones; que entre ellos, que entre los personajes haya motivos de roce, que se generen conflictos entre ellos. Si tuviéramos una película con un personaje central, ese personaje debería tener un único objetivo o finalidad. No se debe variar el objetivo del personaje, a menos que estemos trabajando con un objetivo superficial y un objetivo profundo.

5. los personajes se revelan al espectador a través de 4 cosas:

– lo que parece, el dibujo físico, vestuario

– a través de lo que hace

– a través, progresivamente, de lo que dice el personaje, del contenido de sus

diálogo, ya sea porque miente; y por cómo lo dice, es decir,

- la forma de hablar, que también le caracteriza, crearles una forma de hablar para

que puedan ser identificables a lo largo del guión sin saber el nombre

El personaje se mueve dentro de 4 contextos:

- familiar
- social
- histórico
- profesional

6. los personajes no se definen solos, sino por interacciones y oposiciones con otros personajes. Esto ocurre en el montaje. En ocasiones es más interesante en un diálogo la reacción del otro personaje que el propio diálogo. Las situaciones límites definen a las personas. Hay que motivar las interacciones y oposiciones, buscar situaciones que hagan desencadenarse esas interacciones y oposiciones, algo que las provoquen.

7. Pascal Bonitzer y Carrière dicen que los personajes siempre tienen los ojos vendados, es decir, avisan que los personajes no son conscientes de lo que están viviendo, no están lo suficientemente distanciados como para analizar las situaciones que les ocurren. Los personajes no saben las causas de por qué hacen las cosas. y también hay personajes que pueden tener los ojos vendados hacia sí mismo, como Jack Lemon en *El*

*Apartamento.* Los personajes no pueden decir lo que el guionista quiere que diga. Los personajes sólo pueden ver una cara de las cosas, de los seres y en ocasiones de sí mismo.

8. como consecuencia de esto hay que trabajar en los personajes el desfase entre el diálogo y el cuerpo. Es decir, los personajes pueden mentir con lo que dicen, pero no con lo que hacen. No hay que olvidar que trabajamos con un guión para una obra audiovisual, con imagen y sonido, y el subtexto del guión puede decir mucho más que el propio guión. Una mirada, un guiño, un tropezón no está en el diálogo, pero puede sin embargo decir muchísimo.

### **Relaciones entre personajes**

Se puede hablar de 4 tipos de relaciones, que siempre se solapan:

- Relaciones de identidad: estamos trabajando con personajes que tienen uno o varios elementos en común, no que cumplan la misma función.
- Relaciones de antonimia: tienen elementos opuestos
- Relaciones de diferencia: un personaje tiene elementos que el otro no tiene
- Relaciones de complementariedad: un personaje tiene un elemento complementario que al otro le falta

Estas relaciones no son estancas, es decir, se pueden y se deben solapar. Estas relaciones siempre están dentro de una evolución dinámica, es decir, pueden variar a lo largo de la película.

Buddy Movies: películas que se basan en la absoluta disparidad de los personajes y suelen llevarse mal, y además tienen un objetivo común o están obligados a quedarse juntos para conseguir el objetivo

Ejercicio:

Laurent – Therese – Camille

Instinto – pasión – arriesga por ella la búsqueda de la tranquilidad

Obsesión para seguir viviendo

Ambos se inventan excusa para salir – se reúnen en una buhardilla

Piensen en deshacerse de la pareja para poder verse con mayor tranquilidad – accidente fortuito

te pertenezco, haz conmigo lo que quieras

### **Motivaciones No justificar Entender**

**Internos**

**Obstáculos Identificación**

**Expertos**

**Espacios**

**Común**

**Objetivos Conocido**

## **Particular**

## **Desconocido**

## **Dilema moral**

## **Punto de vista Posicionamiento**

### **Tema 9. Los personajes**

Los personajes son el punto de atracción máxima de una historia, por lo tanto nos interesa lo que les pasa. Conforme más conocemos a los personajes más nos adentramos en la historia. Los dos pilares de los personajes son la invención del personaje y lo que le pasa. Hay autores que dicen que lo que más le interesa de los personajes es la función que desempeñan en la historia, o esfera de acción, como por ejemplo Propp, que dice que son personajes actantes. Sólo nos podemos interesar por un personaje en la medida en que tiene puntos humanos. Los personajes tienen respuestas muy teóricas cuando son actantes, respuestas muy previsibles.

El proceso de elaboración de un personaje es distinto en cine, TV o teatro. En el teatro el proceso de elaboración sufre varios cambios, mientras que en el cine es más unitario, sufre menos cambios.

En términos de películas podemos hablar de películas con protagonista. Es un término que se dice siempre en singular, que es cuando la acción principal tiene un sujeto único, existe coincidencia entre el objetivo de la película y el del personaje. Es más complicado trabajar en una película de protagonista porque al aparecer el protagonista hace que se rebaje el interés del resto de los personajes; sustentar él sólo todo el peso de la acción principal nos obliga a desarrollar un personaje lo suficientemente atractivo para que aguante los 90 minutos de film, no debe morir dramáticamente; hay que tener cuidado para que los personajes principales o secundarios se desarrollen en tanto en cuanto le permita el protagonista, es decir, el protagonista marca u nos límites, por lo que no se puede permitir que otros personajes tengan una trama más jugosa, las tramas de los principales o secundarios están al servicio del protagonista, para ayudarlo, pero nunca para rivalizar con él.

También tenemos películas sin protagonista. En este caso la acción principal de la historia o el peso de la película recae sobre varios personajes, a los que llamamos personajes principales. El carácter de principal se lo va a dar la posibilidad de participar en el conflicto y resolverlo. Tiene capacidad para modificar, resolver o variar el conflicto de la película, que por otra parte no corresponde a ninguno de ellos, es decir a uno solo, sino a la interrelación entre ellos. Difícilmente se puede tener más de 5 personajes principales, porque a partir de 5 las posibilidades de interactuar entre ellos, de desarrollar sus tramas, son cada vez menores. Cuando se trabaja con muchos personajes los personajes empiezan a perder posibilidades para desarrollar la trama y comienzan a ser representantes de una situación colectiva, son las películas corales. Tenemos menos posibilidades de caracterizar con detalle a los personajes e incluso se llega a trabajar con estereotipos. El conflicto es colectivo, ya no es la interacción de las tramas de los personajes, sino que las tramas den una imagen global. La paternidad de las películas corales es atribuida a los italianos, especialmente a Amidei. Aunque también se puede hablar de película coral con la película de Eisenstein *Octubre*. Desarrolla la teoría del Tipaz, le interesan los personajes en cuanto conforman una globalidad; a Eisenstein le interesan los rostros, las figuras estereotipadas, que van conformando como un tapiz, como un cuadro.

Cuando un personaje no tiene la fuerza para participar directamente en el conflicto principal, hablamos de personajes de 2 tipos: los personajes secundarios (supporting) y otros los episódicos. Los secundarios apoyan, condicionan a favor del protagonista, responden a las necesidades del personaje protagonista o principal. Es importante que éstos conforme van participando en la historia el autor está obligado a situarlo en la historia y a contar su fin, no se le puede utilizar y luego olvidarse de él. Los personajes episódicos se miden única y exclusivamente por las necesidades del guión o del guionista, para hacer preguntas o manejar el tono de la

película en determinadas escenas. Pueden estar en relación directa con cualquier otro personaje y como autor no se tiene ningún tipo de obligación hacia ellos, lo podemos utilizar para que cumplan una función y luego olvidarnos de ellos. Siempre tienen cierta tendencia a aliviar el tono, a contrapuntar el tono de la película.

## **Tema 11. Diálogos**

El primer concepto que hay que tener claro es que sólo merece el calificativo de diálogo en el cine aquellas cosas que merecen ser escuchadas. Es una perogrullada, pero no todo merece la pena ser escuchado. El espectador confiere importancia a todo lo que ve u escucha en la película. Hay que calibrar todas y cada una de las frases de los personajes porque van a cumplir diversas funciones. En cine escuchamos todo; no así en TV, porque tenemos la atención más dispersa.

En cine el diálogo de las escenas es necesariamente el diálogo que corresponde a esa situación. Es siempre lo que le falta a la imagen para ser completa. Cuando la imagen argumentalmente y visualmente funciona no hace falta diálogo. Lo más importante es que hay que no hay que escribir las escenas pensando en el diálogo sino de la función de la escena en la historia. El guión es una visualización de una historia; si hubiera que contarle una película a un ciego se contaría todo, tanto lo que se ve, como lo que se oye. Wilder decía que si una escena no cumple una función en la historia no servía de nada. No se debe escribir a partir de los diálogos. Lo primero que se escribe en una escena es la localización, se describe a los personajes que aparecen, la descripción del ambiente y lugar. La escena se tiene que construir dependiendo de la función que va a cumplir, es decir, el qué va a ocurrir.

Para dialogar hay que saberse la película, saber qué se quiere conseguir, dónde van los personajes. Los diálogos muchas veces no tienen importancia en la propia escena, sino más adelante en alguna otra escena. A veces se dialoga demasiado, en lugar de ofrecer información por otras vías. No es cierto que una película con muchos diálogos sea poco cinematográfica. Se puede hablar de 2 tipos de diálogos, que en sí mismo no son malos, pero sí peligrosos. Unos son los **diálogos teatrales**; no necesariamente una película es teatral si tiene diálogos teatrales. Los diálogos teatrales tratan de sustituir o reducir la parte visual de la película. En el teatro los actores dirimen sus problemas o su conflicto a costa de explicar sus circunstancias, sus relaciones, sus situaciones. El autor de teatro va a reducir a encuentros, a discusiones, conversaciones una trama, porque el teatro es un medio representativo dramático donde la situación es más importante que la acción. En lugar de ver lo que sucede nos lo cuentan. El diálogo teatral cuenta lo que pasa por dentro y por fuera de la escena. Son aquellos en los que los personajes se describen unos a otros, describen la escena y fundamentalmente soportan la acción dramática; es decir, la acción no la vemos sino que nos la cuentan. Los diálogos teatrales son como epigramáticos. No es malo en sí mismo pero sí peligroso porque suplanta la imagen. La condición de teatral no se lo da su extensión sino su contenido. La acción dramática la soportan los diálogos, nos lo cuentan en lugar de verlo. En la televisión es el diálogo más habitual.

**Diálogos literarios.** Más peligroso porque si el diálogo teatral proviene de un medio de representación, en el literario proviene en exclusiva de un medio literario. Los personajes no es que describan y comenten la acción, sino que además son conscientes del drama, se convierten en narradores de la obra, describen el tono y el ángulo / punto de vista de la película. Estos diálogos no sólo suplantán la imagen sino que la redundan, es decir, dicen lo mismo que dice la imagen. Este diálogo tiende a ser poético; los personajes por eso se despegan de la historia. Se pone en boca de los personajes juicios de valor que corresponden al autor. Sin embargo hay ocasiones en las que todavía es utilizado o puede estar justificado.

### **Diálogos equívocos o mal utilizados.**

- Diálogos **repetidos**: son los que son redundantes, que no avanzan, cuentan las mismas cosas varias veces; en televisión suele ser más habitual porque la capacidad de información y de atención es mucho menor. Aunque se puede utilizar si es como *running gag*.
- Diálogos **nulos**: cuando no existen diferencias entre el diálogo de un personaje y de otro, no se

diferencian en la forma, cualquiera podría decir el otro diálogo, son intercambiables

- Diálogos con **selección de vocabulario equivocada** o inadecuado: la complejidad de un diálogo va ir paralela a la del nivel cultural del personaje, no del guionista
- Diálogo **inconsistente**: no da información ni tiene contenido dramático ni sirve para crear ambiente
- Diálogo **artificial**: es un diálogo tramposo que se utiliza para tapar defectos; se busca una solución que no está dando la propia situación

### **Funciones de los diálogos**

- presentar / caracterizar a los personajes: por cómo hablan, por lo que dicen otros personajes de ellos; por lo que piensan del mundo que les rodea
- establece relaciones: relaciones entre personajes
- transmite información para seguir la trama
- dirige la atención en líneas determinadas
- indica el tono de la película
- hace avanzar la trama
- los personajes desarrollan estrategias a través de sus diálogos
- revelan estados emocionales
- cuentan su backstory
- los personajes establecen con los diálogos objetivos o deseos
- los personajes se llaman de una manera determinada, por eso hay que presentarlos, buscar la manera de que los personajes se llamen por su nombre
- las posibilidades de los diálogos siempre están en función de las posibilidades de la escena

Howard Hawks dice que un diálogo debe ser concebido en función de los personajes y de la situación. Los diálogos no son reproducciones de la realidad. Los diálogos están también en función de la evolución de la escena.

### **10 observaciones sobre el diálogo (Doc Comparato)**

- la continuidad y flujo de los diálogos: la actitud del personaje referida a su manera de expresarse ha de tener siempre una continuidad cuando volvemos sobre él.
- el visual siempre es más importante que el diálogo; cuando hablamos del visual nos referimos a la imagen que está compuesta por numerosos rasgos llenos de información
- el diálogo ha de estar siempre directamente identificado con la clase social, con la profesión, con el sexo y con la edad del personaje
- el subtexto: los personajes en ocasiones pueden mentir con lo que dicen pero no mienten con lo que hacen; hay que huir de decir las cosas de una manera directa; es casi más importante el subtexto que el texto
- la acción dramática no debe darse a través del diálogo; con los personajes es mejor que veamos lo que les pasa o ha pasado a que nos lo cuenten
- hay que evitar dar información de modo directo
- no olvidar la emoción del diálogo; el diálogo no solo da información sino que ofrece el estado de ánimo del personaje
- hay que tener cuidado con los acentos provinciales; es mejor indicar en la primera página que es de una determinada nacionalidad que continuamente ponerlo en los diálogos; o también los diálogos de época

### **Géneros**

#### **Agentes causales del género**

Los géneros tienen una razón de ser, unos agentes causales. Los primeros son los artistas o creadores, donde entran los directores, los guionistas todos aquellos que entienden que existen esquemas básicos o fórmulas que

condicionan la creación de su obra. Existe a priori un entramado argumental antes de que empecemos a dar forma a la idea. El entender que existe ese género es el primer paso para hacer un tipo de género determinado.

El segundo agente causal son las empresas de producción, exhibición y distribución, todas las empresas que participan en la creación de una película. Consideran a un género primero como un esquema de producción y segundo como una etiqueta o categoría comercial, que sirve para su difusión, promoción y venta. Cuando se produce un tipo de película determinada y obtiene un notable éxito y ha funcionado, entonces las empresas tienden a copiar el esquema de la película. El tercer agente causal son los críticos, que se basan para su análisis en el concepto de género. El cuarto y más importante es el público, que desarrolla unas expectativas respecto a uno u otro género; lo ha visto en otras películas y busca esa fórmula.

Para Tom Ryall los géneros se pueden definir como patrones, formas, estilos y estructuras que trascienden a las propias películas y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador. Está basado siempre en la repetición de unas fórmulas por parte del director y de una aceptación por parte del público.

### **Características fundamentales de las películas de género**

- tendencia a compartir temas y estructuras
- compartir las mismas piezas de construcción, como son tipo de personajes, funciones de los personajes dentro de la historia,, escenas vistas en otras películas, planos, sonidos, objetos
- estos mismos temas y piezas de construcción se organizan de una forma similar; la articulación del tiempo
- naturaleza repetitiva del género
- por la misma naturaleza repetitiva las películas, en cierta manera, son predecibles; ya no es tan importante como vaya a acabar sino cómo se llega a ello; el espectador desea volver a ver elementos que ya conoce
- las frecuentes referencias intertextuales; mientras otro tipo de películas dependen de su lógica interna, en las películas de género no hace falta explicar tantas cosas por las referencias que tienen de otras películas
- el tener una estructura dual, con un protagonismo dual; existe la tendencia a enfrentar dos mundos contrapuestos y diferentes
- tienen tendencia a mantener una iconografía común; decorados, objetos, vestuario, urbanismo

Se puede apreciar una distinción clara entre elementos narrativos o sintácticos (cómo se cuenta la historia) y elementos semánticos (palabras, iconografía). Los diferentes teóricos tienden a utilizar un elemento u otro para identificar las películas.

### **El guión para TV**

La televisión es un medio narrativo, dramático, narrado en tiempo presente, que tiene similitudes con el cine pero es diferente. No todo lo que vale para el cine vale para la TV. La TV fundamentalmente en un 60% programas que no tienen que ver con la ficción, porque la TV no nace como un medio de entretenimiento, sino que nace como si fuera una extensión del teléfono. Este origen condiciona mucho lo que es la TV, porque una de las cosas que importa mucho no es tanto que pueda proyectar imágenes, sino la fidelidad de transmisión lo que ocurre en cualquier lugar. Lo importante de los acontecimientos que se retransmiten por TV es el directo.

¿ Cuáles son las diferencias entre la TV y el cine ?

- pantalla: una pantalla de TV es infinitamente más pequeña que una pantalla de cine
- definición: se tiene mucha menos definición en la TV
- deformación de colores: no se puede hacer la misma fotografía en video que en negativo
- profundidad: se pierde en TV

- atención dispersa del espectador; un espectador no se sienta en una butaca de cine igual que si ve TV, se está a oscuras, los ruidos molestan; la disposición es totalmente diferente

En función de estas circunstancias podemos hablar de una serie de condicionantes para la TV. La TV necesita desesperadamente mantener la atención del espectador, por eso de la atención dispersa y la competencia. Con lo que esto condiciona la escritura del guión; normalmente un planteamiento de TV es más corto que el de cine y a menudo más simple, porque al tener poca definición de la TV no podemos trabajar con planos largos. Se escamotean contar cosas en diferentes de planos de narración.

Por los condicionantes físicos de la Televisión, eso hay que tenerlo en cuenta a la hora de trabajar los guiones. Existe la necesidad de que los planteamientos sean más breves, igualmente los desenlaces deben ser también más breves. La imagen en cine transmite mucha más información que la pantalla de televisión. La pantalla de cine permite trabajar con diferentes niveles de información. En televisión todo tiene que ser mucho más evidente.

Los diálogos tienden a ser más directos en la televisión que en el cine, porque tienen mucho más valor informativo, dado que no podemos fiarnos de que la imagen sirva a nuestros intereses; suele ser más abundante, puede ser redundante y explicar la imagen en algunos casos. Hay que tener en cuenta que el espectador puede perder la atención en cualquier momento. En las escenas de televisión debemos huir de meter muchos personajes en un plano, pero esto depende del director.

En televisión, en la estructura modélica, Doc Comparato dice que se puede prescindir del arranque y del final, porque dice que está demostrado que si el espectador en 3 – 4 minutos no es captado, cambia de canal. En TV abundan los planos cortos, no los generales. Normalmente todo lo importante que se cuenta en TV la cámara se acerca.

En TV siempre se rueda con 4 cámaras, salvo que sea exteriores que se hace con 2. No hay que confundir el director, que dirige la escena, a los actores, planifica la escena. El realizador va seleccionando los planos desde el control de realización. En 7 – 8 días se suele grabar una serie. Lo que era la hora televisiva ha pasado de ser 50 minutos a 60 – 70 minutos. Antes de grabar, con una semana de antelación, se suele hacer una mesa italiana. Una sitcom se graba en un solo día. Luego hay 8 – 10 días de post – producción; está el montaje. posteriormente se lleva ese producto a mezclas, un tratamiento digital de la imagen, para que parezca o simule cine. Se hace el etalonaje, se montan los créditos.

## **Comedia**

Hay una teoría para estudiar la comedia, la teoría de Olson. Hay que distinguir 3 elementos a la hora de reírnos: objeto – sujeto y la relación que se establece entre el objeto y el sujeto. Esa relación puede ser de incongruencia, de paradoja se establece por medio del guión y por la puesta en escena. Es importante la manera en que se montan los planos. La relación se basa en el grado de conocimiento que tenga el espectador respecto a la situación. El espectador suele estar en una posición de superioridad. El espectador se ríe de lo ridículo, de lo ingenioso; hay que dar sensación de superioridad. Al espectador con el grado de conocimiento hay que crearle también un grado de expectativas, que para que sean consideradas interesantes deben tener motivación. Otro de los motores de la risa es el potenciar el defecto del objeto; el gordo y el flaco, listo y el tonto. Otra manera es que el sujeto ignore las circunstancias de lo que ocurre. El tipo de relaciones pueden ser de exageración o distorsión, normalidad / anormalidad. Los elementos dialécticos, que están llamados a chocar, que juegan con los elementos opuestos.

## **Evolución de las comedias**

Razones por las que los distintos tipos de comedias van evolucionando. Se pasa a otro tipo de estética:



- el sonoro, la pantomima va quedando obsoleta. En los últimos años del mudo se va ampliando la duración. No se puede hacer toda una película sólo hecha a base de gags.
- Cambian los sistemas de producción; en los años 20 se consolidan las major y hacer una película donde se destruyan los decorados resulta muy cara; también hay que tener en cuenta la colocación de los micrófonos. Se busca rodar en estudio, por lo que impide tener más acción, pero se cambia por profundizar en la situación y sacar el máximo partido, en la mayoría de las producciones verbalmente. Los personajes ganan en entidad psicológica y cambia el ritmo narrativo.
- Cambio de referentes porque surge una necesidad evasiva de una sociedad angustiada por la represión. Incorporación de la iconografía de la depresión que lo que viene a decir es que los personajes son como los espectadores, se puede buscar una solución real a los problemas del americano medio de la época. Viene dado por el New Deal, no preguntes a América lo que puede hacer por ti sino lo que puedes hacer por ella. Viaje a la sofisticación; proponer un mundo fantástico no exenta de crítica. Si además se revelan sus carencias el espectador se sentirá más gratificado. Esto se reproduce en España e Italia con las comedias de teléfono blanco.
- No se olvida del todo el Slapstick porque los creadores de la screwball han rodado también en el mudo y conocen muy bien la estructura narrativa
- La conciencia crítica; se produce en los guionistas una consideración de lo cómico como punto de vista para acercarse a la realidad. Se aprovecha la comedia para algo más que para reírse. Fundamentalmente los guionistas se encuentran en Nueva York, con conciencia más crítica, pero que emigran a Los Ángeles. Incorporan esa conciencia crítica en sus películas. También aparecen personas especializadas,, los inventores de gags. La buena comedia crean siempre un universo propio, unas reglas del juego al margen de la realidad que sólo funcionan en sus películas; el contraste de esa realidad creada / ficticia con la realidad es lo que produce hilaridad. El contraste se produce porque se introduce un elemento de la normalidad y es precisamente eso lo que nos produce gracia.
- La mujer; la mujer no es el típico personaje. En esta época se produce la incorporación de la mujer a la sociedad, al trabajo, al mundo laboral. E suna especie de imagen espejo de la sociedad. Aparece casi in subgénero en este género que es la guerra de sexos.

Con el tiempo la comedia se va volviendo más y más verbal. Hoy en día se ve casi más la parodia.

## **Cine negro**

### I. Personajes

- mujer fatal
- detective
- personajes secundarios

### II. Iluminación

- claroscuro
- lámparas
- expresionismo (sombras)

### III. Narrativa audiovisual

- expresionismo: perspectivas distorsionadas y composiciones desequilibradas de calles y edificios
- encuadres agresivos
- flashback
- voz en off

#### IV. Iconografía

- objetos: alcohol, tabaco, pistolas
- fetichismo
- vestuario: gabardinas, sombreros, vestidos
- escenarios: interiores, noche, niebla, lluvia, bares, night club, escenarios lujosos

#### V. Guión

- estructura: ruptura de la linealidad
- diálogos: metáforas, sarcasmo, doble sentido

#### VI. Temática

- violencia
- ambigüedad bien / mal
- desconfianza justicia
- sexo implícito
- dinero
- Fatum / destino

### **Melodrama**

El melodrama subordina todo a ampliar el impacto emocional. Tiene un objetivo, que es hacer llorar, que el espectador se emocione. Esto significa que la narración en el melodrama es altamente comunicativa respecto a dos cosas: a la información de la historia y respecto a los estados emocionales de los personajes. Se debería hablar de película melodramática. Es un género bastante extendido, aunque como en el caso de la comedia tiene su momento de esplendor, entorno a los años 30 con Stahl y en los 50 con Douglas Sirk. Por tanto, habrá menos lagunas en la información y además llevamos al espectador una narración omnisciente. A diferencia del cine negro, donde la información que tiene el espectador es la misma que la de un personaje, en el melodrama el espectador va siempre por delante del personaje, obtiene más información. En el melodrama el espectador conoce las claves que los personajes desconocen, que es lo que llamábamos anagnórisis. Mientras las historias de detectives enfatizan el acto de descubrir, es decir, que lo que mueve la película es descubrir las causas de lo que ocurre; el melodrama quita importancia a la curiosidad sobre el pasado, es decir, lo que importa es saber lo que ocurrirá a continuación. Fundamentalmente por el modo en que los personajes van a reaccionar ante las informaciones que desconocen.

Este interés por saber lo que va a suceder se mantiene vivo a través de dos mecanismos: uno es la dilación, el retraso artificial, en que los personajes llegan al descubrimiento de su pasado y las coincidencias. El melodrama está lleno de casualidades bien construidas (novios que son hermanos, padres que son tíos). Tiene que haber una coincidencia entre el fondo y la forma. Todos los recursos expresivos de la puesta en escena son los gestos, la interpretación, el vestuario, que trabajan para transmitir estados interiores, emocionales. Hay que resaltar la importancia de la música, una de las reglas del melodrama. En ocasiones la música funciona como en elemento narrativo más, muchas veces anuncia algo que va a tener importancia, fija nuestra atención como diciendo, fijaos que aquí viene el momento dramática. Se omnicomunicabilidad se consigue por **cortes de acciones próximas**, planos detalle de elementos que tenemos que ver, la cámara va más allá de la visión

del personaje. La cámara está rompiendo su tono habitual, la cámara se adelanta a los personajes, va por libre, nos orienta hacia cosas concretas que pueden no tener justificación, pero sí la tiene argumentalmente.

**Entrecruzamiento de las diferentes tramas; seguimiento de diferentes personajes; revelaciones de personajes secundarios.** Otro rasgo del melodrama es que tienden a pasar muchas cosas y no es que los personajes hagan muchas cosas, sino que les suceden, les ocurren, son en un primer momento como personajes pasivos. Les pasan cosas a menudo tremendas y esas cosas no les resbalan sino que deben actuar. Otro segundo rasgo es la acumulación de esos acontecimientos que se presentan al espectador casi de forma torrencial. Otro rasgo es que son los cambios abruptos en las actitudes emocionales, es decir, los personajes pasan de querer a odiar en cuestión de segundos. Casi hay un subgénero conocido como cambio de personaje. Otros melodramas de los años cuarenta lo que hacen es profundizar en los estados mentales. Generalmente no son películas corales, pero en algún caso está el sistema de las parejas, sobre todo las parejas dobles; Sirk jugaba con esos personajes; una de las parejas es complicada, con grandes giros, y la otra es más guapa, más superficial.

### **Formatos de ficción que se pueden dar en TV**

- **Teleserie:** hablar de teleserie es un poco complicado porque lo que hacen los americanos dista mucho de los que hacen los españoles. Son productos televisivos de emisión semanal y a priori de una duración de 50 minutos. A diferencia de la sitcom, donde la peripecia era lo de menos (sólo se necesita lo del What If?), en la teleserie hay una peripecia mucho más sólida. La acción dramática es mucho más compleja. Las tramas generalmente van a ser dramáticas. Y suelen alternarse una trama principal dramática con 2 o 3 subtramas más ligeras, más de comedia.

Hay que manejar un arco de personajes entre 6 – 8 protagonistas, ya que debe permitir, que están obligados a tener una trama en cada película. Luego suele haber secundarios estables, que estarán en relación directa con los protagonistas, no suelen tener nunca tramas. Las tramas de los capítulos son tramas autoconclusivas. Pero esto no quita que los capítulos tengan una cierta continuidad, pero muchísimo más leve que el culebrón. Aun teniendo una continuidad, cada capítulo va a tener un pequeño desenlace. La diferencia con el culebrón es que los pasos que se dan se contarían en 5 capítulos, mientras que en la teleserie se cuentan en un solo capítulo. Por eso el diseño de una teleserie es más complicado, porque no tenemos margen de improvisación. Una serie de va a diseñar de 13 en 13 episodios; una temporada son 26 capítulos. Los guionistas tienen que hacer las tramas de continuidad de 13 en 13 episodios. Se pueden, de partida, establecer desde el principio todos los personajes protagonistas, ya que serán personajes mucho más complejos. La persona que se sienta a ver una teleserie no tiene por qué tener mucha información de lo que ha sucedido anteriormente, no como en un culebrón. Todo el proyecto de la serie se plasma en la Biblia, que es la descripción general de la serie, la descripción pormenorizada de los personajes y las relaciones entre ellos y las líneas argumentales de los 13 primeros episodios. Es importante porque es una herramienta de venta y es una herramienta de trabajo para el equipo de trabajo. El presupuesto anda entorno a los 70 millones de pesetas. Las teleseries se conciben siempre para el prime time, esa fracción de la programación televisiva donde es más cara la publicidad. Es un producto muy rentable. Las productoras empiezan a ganar dinero a partir de la segunda temporada.

- **Comedia de situación / Sitcom:** género que nace propiamente de la TV. Tiene una estructura adaptada a las necesidades del medio. Recibe su nombre por ser un dramático sencillo, generalmente de humor, que se desarrolla en 2, 3 máxime 4 decorador. Esto es así porque las Sitcom se graban con público, se escenifican como si fueran un pequeño teatro. Las primeras se hacían en directo, como *I love Lucy* (historias y enredos de una pareja y con otra pareja de vecinos). La comedia de situación gira entorno a dos pilares. Uno de ellos son los personajes, porque la gente se va a enganchar a los personajes. La fórmula de la continuidad no gira en torno a la continuidad de capítulo a capítulo. El banderín de enganche de una serie es que resulte agradable de ver, que sean situaciones divertidas; de la química que se producen entre los personajes, no sólo entre los protagonista, sino con todos. Generalmente lo que busca un espectador de sitcom es un tipo de humor, que le engancha y que le va

a producir una satisfacción durante 25 minutos. El otro pilar es la situación; es decir, la situación es una estructura que sustente a esos personajes, que les de posibilidades de contacto o conflicto entre ellos con algún elemento perturbador, y que al mismo tiempo esa situación sea generadora de otros muchos conflictos. A partir de la definición de los personajes haremos y crearemos posibles conflictos.

Los diálogos tienden a ser más teatrales, porque se tiende a contar lo que está pasando. Las peripecias son bastante simples pero tienen que buscar el punto característico de los personajes. Nunca hay que traicionar el principio de la sitcom; por ejemplo en *Fraiser*, el protagonista nunca liga y en un capítulo liga, pero hay que hacer que pierda a la chica; en la sitcom es muy importante volver al personaje al punto de partida. El resto de los personajes que aparecen en la serie tienen que reaccionar ante los conflictos que se van sucediendo. Las sitcom giran entorno al *What if?*. Se mantiene una reunión de guionistas y van diciendo: qué pasa si.?. Hay que potenciar el lado negativo que tienen todos los personajes. Suele haber un personaje que hace de tonto. Es tan importante lo del personaje que en EEUU que incluso las series giran entorno al nombre del actor (Roseanne, Ellen, Seinfeld). Estas vienen de las stand up comedy.

Vamos a distinguir entre una **estructura dramática** y otra **técnica**. La **estructura técnica** está dividida generalmente en 2 actos. Un acto que gira entorno a los 13 minutos y el segundo 11 minutos. Suelen contar con muy pocas escenas, como 3 – 4 cada bloque. Algunos suelen contar con lo que se conoce como Teaser, una escena muy breve que no tiene por qué tratar el argumento del capítulo, pero tiene que ser muy atractivo para que se vea el capítulo y tampoco tienen por qué aparecer los personajes protagonistas. El Teaser suele venir en continuidad con el programa previo, no hay corte publicitario. Puede y suele haber un corte de publicidad entre teaser y capítulo. Otras series tienen también lo que se conoce como Tag, que cumple la misma función del teaser pero al final, el como el final, como un resumen. Normalmente el acto 1 suele contener todo el planteamiento y parte del desarrollo, pero éste se articula de manera tal, que al final del primer bloque se deja un interrogante, un giro, una sorpresa que se produzca en el espectador para que siga viéndolo. El planteamiento suele estar entre los 6 –7 minutos. El segundo bloque es el desarrollo y el desenlace.

La **estructura dramática** tiene un planteamiento, un desarrollo y un desenlace de 2– 3 minutos. Suele contar con una trama principal y 2 subtramas más banales o ligeras. Generalmente no tienen más de 5 – 6 personajes y siempre se desarrollan o construyen en función de las posibilidades de conflicto entre ellos. Los personajes y sus relaciones no sufren alteración, siempre se vuelve al equilibrio. Jürgen Wolff (*Successful Sitcom Writing*) dice que la estructura de un capítulo lo que hace es poner al personaje una complicación, esa complicación le lleva a tomar una decisión y que le lleva a nuevas complicaciones, por lo que vuelve al punto de partida. Normalmente es muy fácil de predecir el final, no importa porque no jugamos al suspense, porque el espectador sabe que siempre se vuelve al equilibrio. El cierre del capítulo tiene que tener una justificación que se ha planteado dentro del capítulo. No hay que cambiar nunca la situación si la situación funciona. Los que suelen controlar la serie son los productores ejecutivos, que en EEUU suelen ser los guionistas. Por eso cualquier tema delicado, cualquier cambio que afecte a la situación va a ser dirimido, escrito y dirigido por ellos. Si una situación funciona en una sitcom no se debe cambiar absolutamente.

Trabaja un equipo estable de guionistas 4 – 5, cada temporada son 26 capítulos. Se hace una reunión, se establecen las tramas. Si hay algún tipo de continuidad de las tramas se decide en qué punto comienza o dónde acaba. Los capítulos se reparten entre esos guionistas fijos, y otro número de capítulos se encargan a guionistas externos. Los capítulos una vez terminados se pasan al equipo fijo, que incorpora nuevos gags o cambios para perfeccionarlos y se pasa una mesa italiana. En función de lo que vean en la mesa italiana se hacen más cambios. Se realiza luego un ensayo general con cámaras, en las que se fijan posiciones, se marcan las posiciones y la planificación. La grabación se hace siempre con público. Otra cosa es que en post – producción se añadan risas de lata. Hay un director que dirige la puesta en escena y hay un realizador, que va pinchando la señal de cámara desde un control de realización y haciendo un primer montaje sobre la marcha que rebota al combo del director. Posteriormente se pasa por post – producción que cambiará o pulirá.

Son como una estrategia de la cadena, es decir, se ponen antes de un programa para que capte la audiencia y así se mantenga (por ejemplo con el telediario).

- **Miniserie:** son formatos de series entorno a la hora y media por capítulo, y de 2 a cuatro capítulos. El objetivo económico inmediato no hay, es más bien de prestigio. Son muy caras. Se suelen hacer adaptaciones literarias. A las cadenas les interesa porque así tienen stock de producción propia. La estructura: organizamos la película de manera que planteamiento, nudo y desenlace ocupen las horas de emisión. En el primer capítulo debe darse el planteamiento y parte del desarrollo, apuntar algún apunte de la acción que mantenga la atención. Normalmente se hacen en cine. En las producciones televisivas los directores de cine suelen meter la cabeza en TV. Los presupuestos suelen ser alrededor de los 500 – 700 millones y on 14 semanas de rodaje.
- **Serial / Soap opera:** el nombre proviene de los primeros culebrones, que tenían como patrocinador a jabones. Doc Comparato ha hecho mucho culebrón. Suelen tener mala prensa, pero no siempre ha sido así. Cuenta que el culebrón proviene de la radio novela y tiene su máximo esplendor en 40 – 50 en Cuba. Es sobretodo la estructura. Es una producción para una emisión diaria, salvo fines de semana y una duración de 30 o 60 minutos. Generalmente la temática es el melodrama, es altamente comunicativa para el espectador, se dilatan los misterios, el destino, casualidades, concentración de desgracias. Normalmente tienden a tener 5 tramas, que a priori ninguna más importante que las otras. El culebrón se hace muy pegado a la emisión, su producción y su escritura se pueden rectificar rápidamente, ya que no se tienen tantos capítulos escritos por delante de la emisión. Si una trama no funciona se cambia enseguida.

Lo importante en el culebrón es que las tramas no son autoconclusivas, es decir, son tramas que se abren y se cierran en el mismo capítulo. Las tramas en el culebrón se desarrollan en 5 capítulos y no tienen una fecha determinada de fin. Estas tramas de 5 episodios permiten una división de las tramas en un esquema. Habría un planteamiento de la trama. Permite alternar las tramas. Cada capítulo debe tener un desenlace parcial. Tiene que haber pequeños cierres para que el espectador mantenga la atención. Que empiecen una serie de tramas no significan que vayan a concluirse todas. Se graba un capítulo diario, tiene un presupuesto de 15 – 16 millones, casi todo se hace en interiores; los exteriores son como mucho el 10%.

	Lunes	Martes	X	Jueves	Viernes
T 1	P	C 1	C 2	C 3	D a – apunte P B
T 2	C 1	C 2	C 3	D a	P C
T 3	C 2	C 3	D 1	P	C 1
T 4	C 3	D 1	P	C 1	C 2
T 5	D	P	C1	C 2	C 3

- **TV Movie:** son películas para TV, que andan entorno a los 80 minutos. Su estructura es similar a la película de cine, pero el planteamiento suele ser más breve. Las temáticas suelen ser dramas basados en hechos reales. El presupuesto anda entorno 80 – 120 millones. A los guionistas les interesan estos datos porque la producción difiere mucho. En EEUU se triplican los presupuestos.

– Guión 2º semestre –