

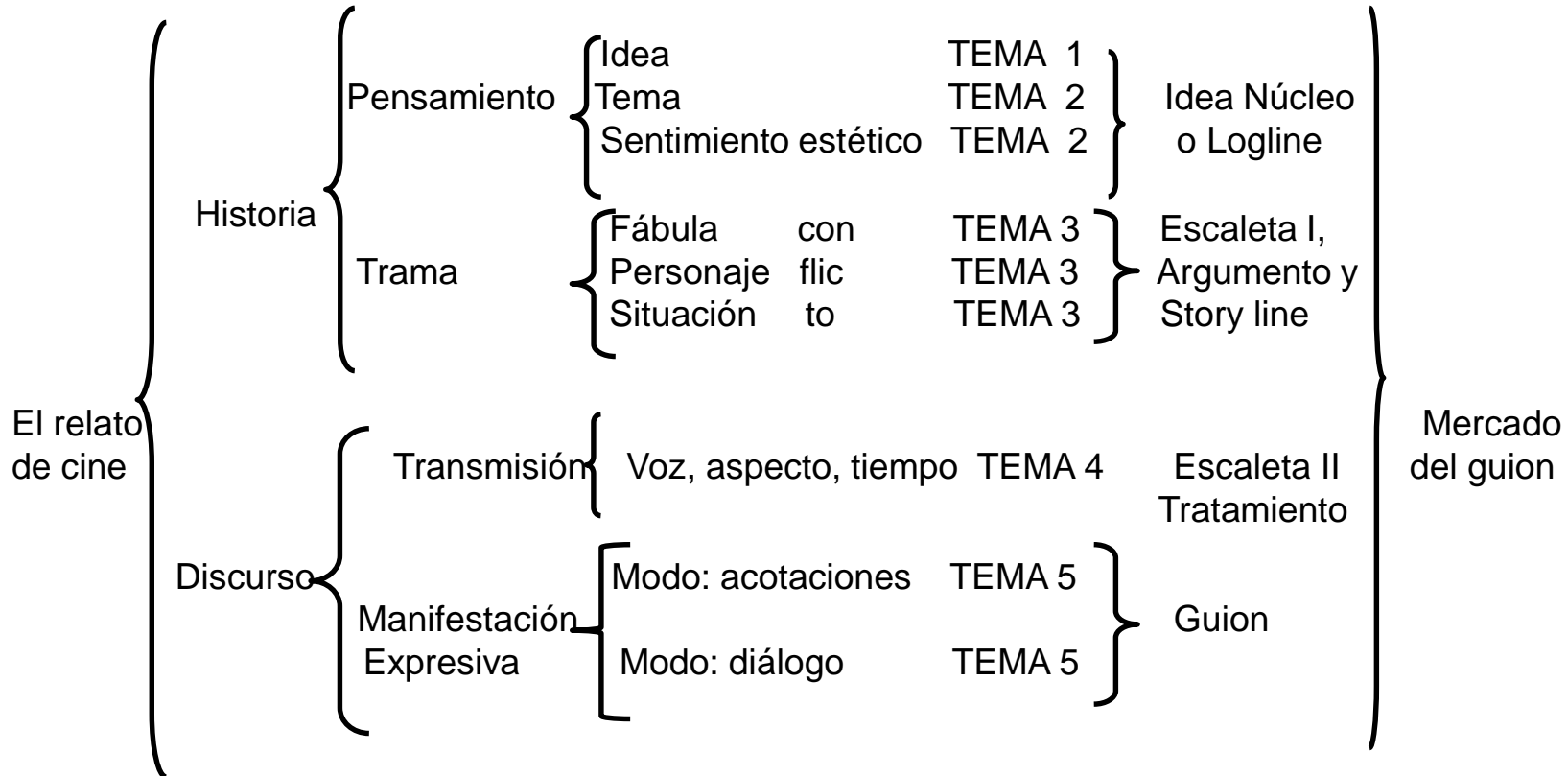


Taller de guion de cine

Emeterio Diez Puertas (agosto de 2017)



ÍNDICE DEL TALLER





PRIMERA PARTE

PENSAMIENTO

PENSAMIENTO

- **Proceso Imaginativo:** idea narrativa o asunto que da comienzo al guión
 - **Proceso Filosófico:**
 - Ética: construcción de sentido del guión.
 - Estética: sentimiento o género del guión
 - **Idea núcleo** es la ocurrencia o hallazgo que inspira al guionista y da lugar a un plan para la escritura del guión. (LOGLINE)
-

Ideas: se escribe en formato logline

- **Logline:** Frase de hasta 3 líneas que contiene la idea para un guión.
- Esa frase indica
 - el espacio +
 - tiempo +
 - un protagonista +
 - una meta +
 - conflicto +
 - (y debe, además, deducirse el género y el tema en su redacción final).





Tema 1. El proceso imaginativo y filosófico

PROCESO IMAGINATIVO

- Fase en la que el guionista emplea una serie de técnicas de escritura conducentes a conseguir ideas o, más exactamente, lo que hemos llamado **idea núcleo**.
-

PROCESO IMAGINATIVO

- El guionista emplea una **inteligencia creadora**, es decir, más que utilizar la inteligencia para adaptar su comportamiento al medio, usa dicha inteligencia para transformar el medio.
 - **Crear** es inventar posibilidades, imaginar lo que aún no existe, transformar la realidad.
-



PRODUCTO CREATIVO

- Una idea nueva
- Y adecuada.



Fluidez ideacional

- Capacidad de producir con rapidez y soltura gran cantidad de ideas apropiadas, distintas, poco corrientes y con gran cantidad de detalles
-



PRODUCTOS CREATIVOS

- **La percepción:** una mirada inteligente sobre el mundo
 - **La imaginación:** la capacidad de transformar la realidad para revelar su significado profundo
 - **La originalidad:** una interpretación inteligente de la realidad a través de un criterio personal
 - **El pensamiento crítico:** un criterio personal que nos permite seleccionar y evaluar nuestro trabajo
-

TÉCNICAS

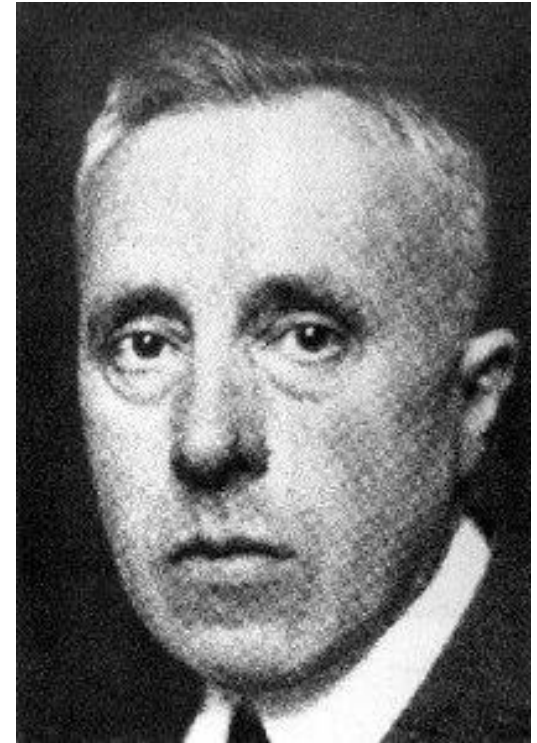
Partir de una imagen

- La idea de utilizar imágenes radica en que muchos escritores reconocen que sus relatos nacen de una imagen que, en este caso, está en su cabeza.
 - Umberto Eco dice *El nombre de la rosa* nace de la imagen de un asesinato de un monje en una biblioteca.
 - *El péndulo de Foucault* de dos imágenes que tardó ocho años en juntar, es decir, en unir las en una historia: un péndulo y su propia imagen de niño tocando una trompeta en un funeral de un partisano durante la Segunda Guerra Mundial
-

ESCRITURA LIBRE

- Escribe un texto libre de al menos 75 palabras.
 - Escoge las palabras número 10, 40 y 75. Escribe con ellas un idea.
 - Escoge las palabras número 55, 35, 22. Escribe con ellas un idea.
 - Escoge las palabras número 55, 35, 22. Escribe con ellas un idea, pero siendo un protagonista un azafata de eventos.
 - Escoge las palabras número 70, 71 y 72. Escribe con ellas un idea.
 - Escoge las palabras número 70, 71 y 72. Escribe con ellas un idea, pero siendo el protagonista un camarero.
-

- TÉCNICAS DE IMPROVISACIÓN
 - Juegos surrealistas
 - Johan Huizinga (1872-1945)



- **C. TIEMPO +**
 - **SUJETO +**
 - **ADJETIVO +**
 - **VERBO +**
 - **COMPLEMENTO +**
 - **C. LUGAR**
-

Y si... » y las circunstancias dadas

- quién = protagonista y antagonista
- qué = deseo
- cuándo = tiempo
- dónde = lugar
- por qué = razones
- para qué = objetivo
- cómo = estrategia

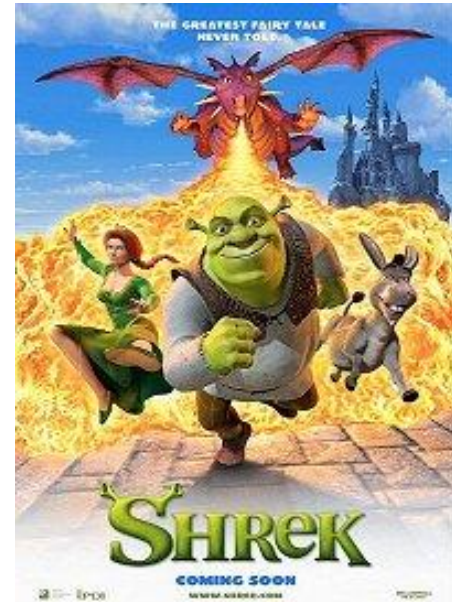


-
- En Dinamarca: **dónde o lugar**
 - Durante la Edad Media: **cuándo o tiempo**
 - Hamlet: **quién o protagonista**
 - Quiere matar al rey: **qué o deseo**
 - Para vengarse del asesinato de su padre: **para qué u objetivo**
 - Porque el fantasma de éste, que se le ha aparecido, se lo ha ordenado: **por qué o razones**
 - Sin embargo, Hamlet duda si la culpa puede limpiarse con más sangre, incluida la de su madre y la suya propia: **cómo o estrategia.**
-

-
- En Europa: **dónde o lugar**
 - Durante la segunda Guerra Mundial: **cuándo o tiempo**
 - Un capitán: **quién o protagonista**
 - Recibe la orden: **por qué o razones**
 - De salvar al soldado Ryan: **qué o deseo.**
 - Para que vuelva a casa: **para qué u objetivo**
 - De modo que el capitán va en su búsqueda con un comando, intentado que la salvación de Ryan no suponga sacrificar a sus hombres: **cómo o estrategia**
-

Variaciones sobre historias concretas

- Palabras clave y palabra extraña
- Cuento del revés
- Continuar un cuento
- Ensalada de cuentos
- Variación sobre la sinopsis



Cenicienta

- Cenicienta vive como criada de su madrastra y de sus hermanastras. Un día el príncipe convoca un gran baile para elegir esposa. Cenicienta prepara un bello traje, pero sus hermanastras se lo rompen y su madrastra la castiga sin ir al baile porque saben que ella es la más bella. Sin embargo, gracias a un hechizo de su hada madrina, Cenicienta recibe un traje deslumbrante y todo un cortejo para acudir al baile. El príncipe se enamora enseguida de ella. Pero a las doce el hechizo desaparece y Cenicienta debe huir. Finalmente, el príncipe la encuentra gracias al zapato de cristal que perdió y que hace probar a todas las mujeres de la ciudad.
-

Variación

- Juan vive trabajando como un esclavo para mantener a su familia, en realidad, sus hermanastros y su madrastra. Un día un viejo pariente convoca a todos sus descendientes a una fiesta para elegir a su heredero. Juan ha preparado un bello regalo, pero sus hermanos se lo rompen y su madrastra le castiga sin ir a la fiesta porque sabe que él es el más inteligente y el de corazón más amable. Gracias a la ayuda de su profesor, Juan recibe otro regalo y el dinero suficiente para llegar a la fiesta. El anciano lo escoge inmediatamente. Pero a las doce el abuelo fallece asesinado y Juan huye al ser tomado como principal sospechoso. Finalmente, el ADN de Juan demuestra que es inocente y recibe la herencia.
-

Documentación: búsqueda de ideas

- **El asesino del rifle:** Un francotirador provoca el pánico en Washington al asesinar en cuatro días a siete personas, incluido un niño de 13 años.
 - **Portes ilícitos:** Un grupo de inmigrantes rumanos viaja clandestinamente en una furgoneta de portes desde Bucarest a Madrid.
 - **Gámiz:** Un hombre de 67 años, Juan Gámiz, bajo una gran depresión, mata a su esposa y se suicida tirándose por el balcón.
 - **El derribo:** Durante diez años, dos vecinos se enfrentan con las autoridades religiosas porque han construido una Iglesia de forma irregular; uno de ellos se deja sobornar, pero el otro, consigue, finalmente, que derriben el templo.
 - **Los Rosales:** Un joven de la “kale-borroca” ingresa en el reformatorio Los Rosales de Madrid donde se enfrenta con sus cuidadores y los jóvenes delincuentes.
 - **Gohar y Zamani:** Dos adolescentes iraníes, la joven Gohar y su amigo Zamani, son detenidos por darse un beso en la frente.
-

Documentación

- Ampliación de información
- Reservas poéticas
 - *Sexo en Nueva York*





El proceso filosófico I: la construcción de sentido(s)

CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

- ¿El relato solo es entretenimiento?
- ¿En el relato narramos u opinamos?
- ¿El relato es ideología?

CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

- Significado esencial y profundo del texto (del guión)
 - Otros nombres:
 - Causa Final (Aristóteles)
 - Superobjetivo (Stanislavski)
 - Tema (Literatura)
-

TEMAS POR ÉPOCAS

- Siglo de Oro español:
 - el honor
- Siglo XVIII:
 - la sangre y el dinero



Woody Allen: la muerte, el sexo, el artista,
el judío...

AUTORES

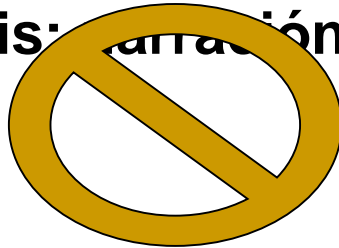
- Luis Buñuel:
 - la religión, el sexo, la burguesía
 - Eisentein:
 - la colectividad, la revolución, el poder
 - Tarantino:
 - la violencia y el azar
 - Pekimpah:
 - el hombre fuera de su tiempo
-

Textos de ideas (ideológico o militante)

Literatura de ideas / Cine de ideas

- ❑ Eisentein
- ❑ Pasolini
- ❑ Costa-Gravas
- ❑ Ken Loach

Obra de tesis: narración dogmática



LA TEORÍA DRAMÁTICA COMO IDEOLOGÍA

- El hombre en conflicto
 - Hobbes (1588-1679):
 - El hombre es un lobo para el hombre
 - Rousseau (1712-1778)
 - El hombre es bueno por naturaleza

LECTURAS

- El sentido no solo lo pone el autor
- Polisemia del texto artístico



CONCLUSIÓN

EL GUIÓN DE FICCIÓN CONTIENE UNA
CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

ES DECIR

CONTIENE UN TEMA

ES DECIR

CONTIENE UN CONTENIDO ÉTICO

ES DECIR

ENSEÑA (DOCERE) FORMA PARTE, COMO TODO
RELATO,

DEL SABER NARRATIVO



DESARROLLO TEMÁTICO DE LA IDEA

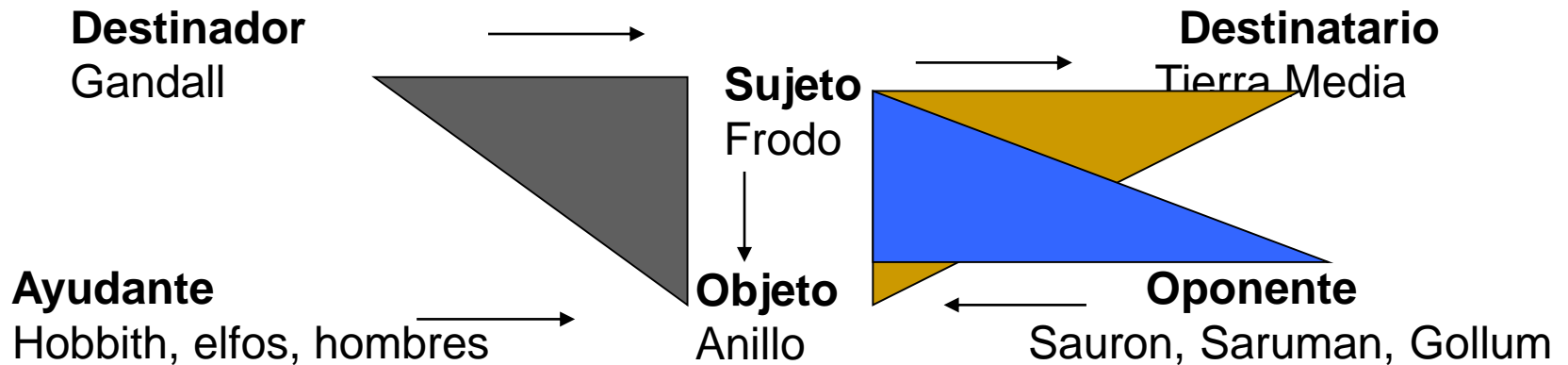
1. TEMA/IMPERATIVO SOCIAL

■ TEMA: ¿De qué hablo?

- ❑ La muerte
 - ❑ El paro
 - ❑ La inmigración
 - ❑ La adolescencia
 - ❑ La fe
 - ❑ El pecado
 - ❑ La incomunicación
 - ❑
-

LA EXPRESIÓN TEMÁTICA

□ Modelo actancial



3. LA PREMISA

- Es una frase formada por: **tema + orientación**
 - La **ambición** extrema (tema/imperativo) conduce a la autodestrucción (orientación): *Macbeth*.
 - Los **celos** (tema/imperativo) te destruirán a ti mismo y al objeto de tu amor (orientación): *Otelo*.
 - La **confianza**, cuando es ciega (tema/imperativo), lleva a la catástrofe (orientación): *El Rey Lear*.
-

3. PREMISA: SENTENCIA

- La premisa se convierte en sentencia cuando forma parte de las líneas del diálogo y, por lo tanto, es pronunciada por un personaje.
- *Moulin Rouge*: “Lo más grande que te puede suceder es que ames y seas correspondido”



LA EXPRESIÓN TEMÁTICA

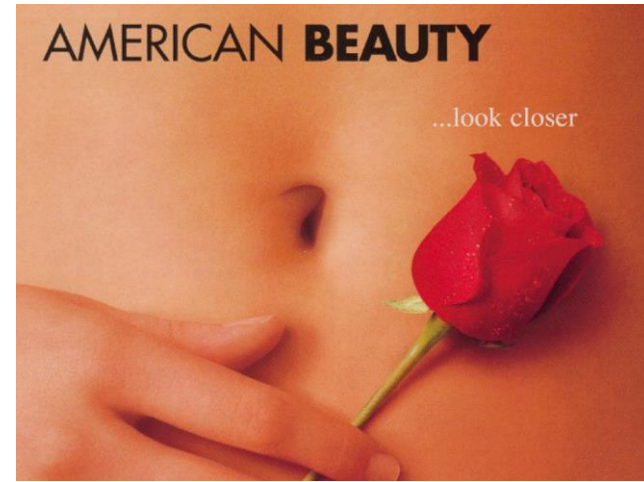
- **LA TABLA DE JANO**
 - Positivo:
 - Lo bueno: defensa de los valores aceptados
 - Negativo:
 - Lo malo: apología de actitudes antisociales
 - Contradictorio:
 - Lo malo de lo bueno: desconfianza de lo aceptado
 - Negación de la negación:
 - Lo bueno de lo malo: la virtud del mal
-

SIMBOLISMO

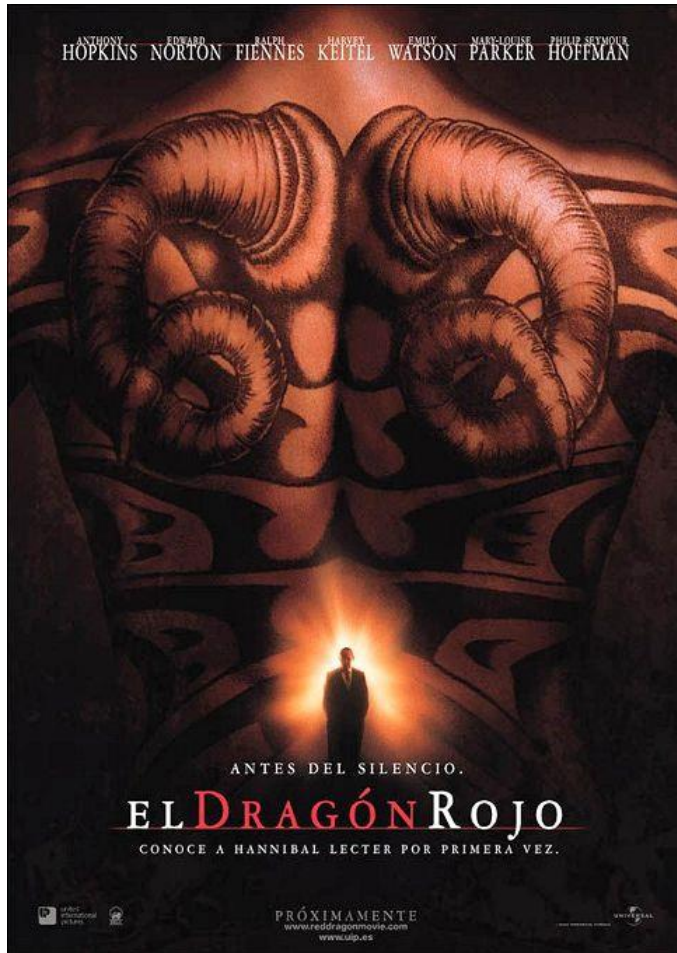


5. LEITMOTIV

American Beauty



5. LEITMOTIV





El proceso filosófico II: la vivencia estética

ESTÉTICA

- **“Ciencia” de lo bello, entendiendo por bello, aquello que produce en el público una respuesta emocional.**
 - **Se pregunta por qué ciertas formas producen placer.**
 - **El trabajo del artista (del guionista) se basa en movilizar los sentidos del público para producir en él una respuesta emocional placentera: la sorpresa, el llanto, la admiración, el terror, la risa...**
 - **El guionista consigue provocar dicha respuesta empleando una determinada sustancia de la expresión (el cine, la radio, la televisión) y ciertas formas expresivas, como pueden ser los géneros: la comedia, la tragedia, el drama, etcétera.**
-

Estética

- Esta comunicación emocional a través de la forma es lo propio del arte, aquello que separa nuestra actividad de la ciencia.
-

Diferencias entre ciencia y arte

CIENCIA

- La verdad
- Denotación
- Conocer la naturaleza
- Método
- Objetividad
- Consciente
- Razón
- Inteligencia

ARTE

El placer
Connotación
Imitarla
Juego
Subjetividad
Irracional
Emoción
Creatividad

Vivencia estética

- Una respuesta emocional ante cierta forma de las cosas
 - Una conmoción emocional del público que éste experimenta como placentera y que implica una reacción orgánica: un grito de terror, una carcajada, unas lágrimas...
-

ESTÉTICA DE LA RECEPCIÓN

- El texto audiovisual no es más que una estructura de efectos que transforman al espectador real en un espectador implícito.

Contexto (f. referencial)

Emisor (f. expresiva)

Mensaje (f. poética)

Receptor (f. conativa)

Canal (f. fática)

Código (f. metalingüística)

MODELOS DE COMUNICACIÓN

1. INDIRECTA Y SENTIMENTAL: REALISTA

- Stanislavski
 - Las ideas tienen que ir relacionadas con los sentimientos
 - **El texto audiovisual es el orden de los sentimientos**
-

MODELOS DE COMUNICACIÓN

2. DIRECTA Y ESPECTACULAR: FORMALISTA

- Eisenstein y Bertolh Brecht
 - Efecto de extrañamiento: es un refuerzo de las funciones fática (efecto ideológico) y metalingüística (efecto formal). Está última busca la:
 - Universalidad artística
 - Totalidad significativa
 - Materialidad enunciativa
-

Las emociones del relato

Genero	Sentimiento	Respuesta orgánica
■ Comedia	Lo cómico	Risa
■ Tragedia	Lo trágico	Compasión y temor
■ Aventuras	Lo épico	Admiración
■ Policiaco	Lo misterioso	Intriga y expectación
■ Etc		

POLARIDAD-PRÁCTICA

+

+

+

+

+

-

-

-

-

-

-

-

-

-

+

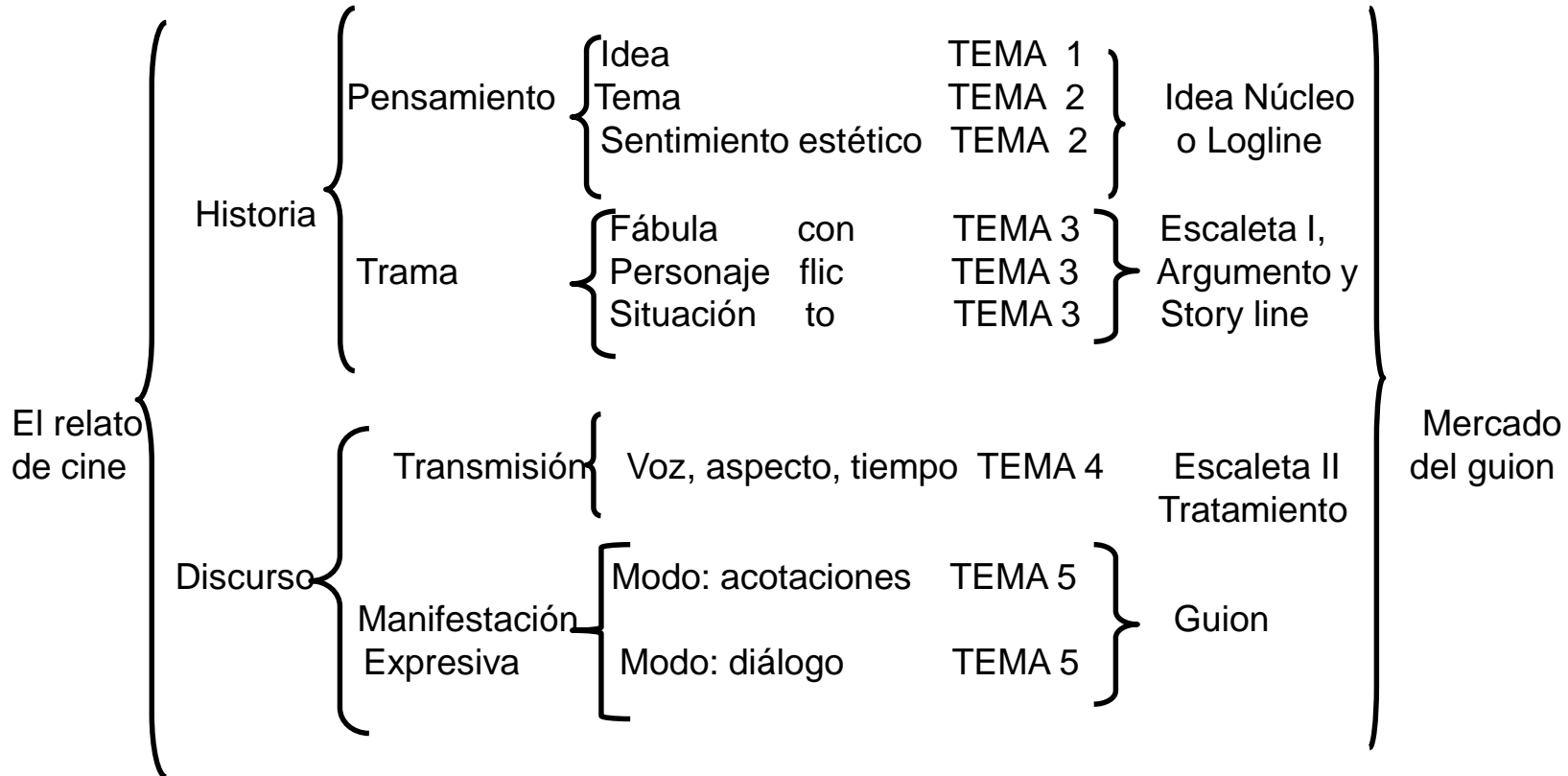
POLARIDAD-PRÁCTICA

+ + + + + = T. sin interés

- - - - - = T. patética

- - - - + = F. forzado

ÍNDICE DEL TALLER



TRAMA

- ¿Qué es más importante: la fábula, el personaje, la situación?
 - Moliere
 - Sartre
 - Aristóteles



LA FÁBULA

- La fábula es el orden y la disposición de los sucesos que forman la trama

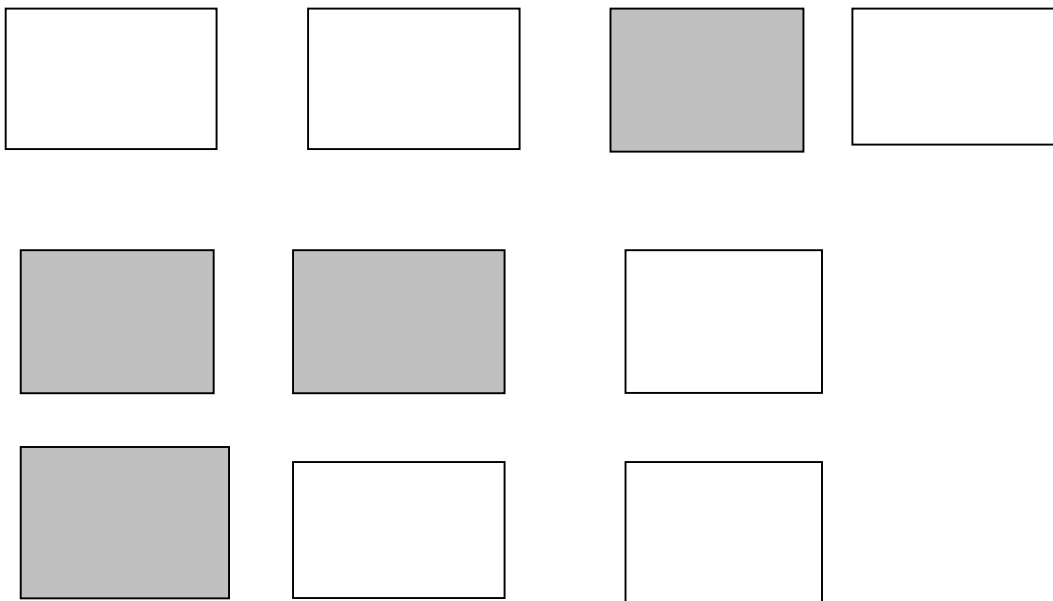


LA FÁBULA: LOS SUCESOS

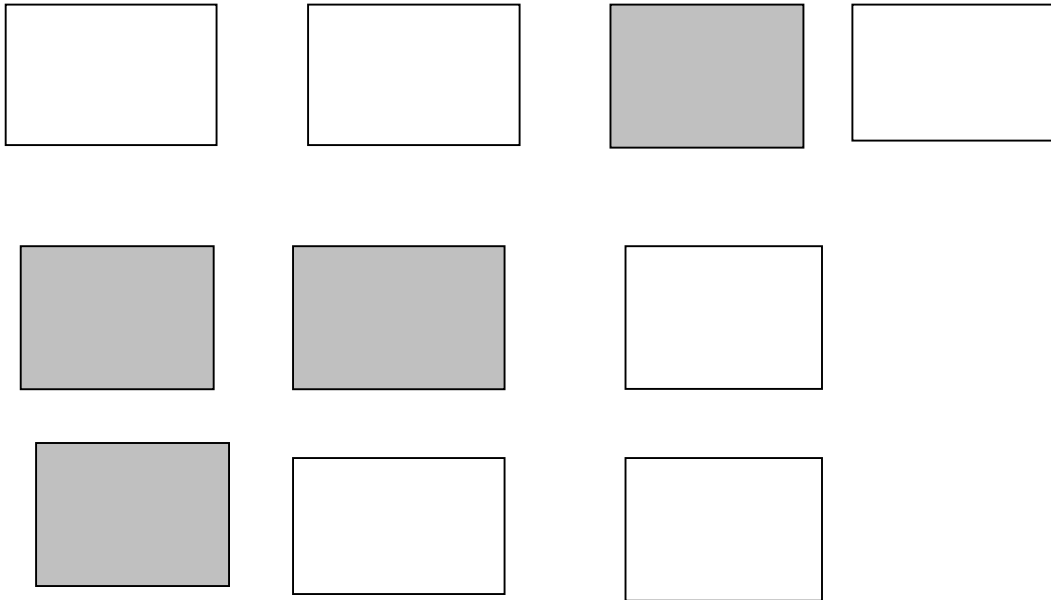
- ACCIONES
 - Sujeto agente
 - Quien hace qué, dónde, cuándo, por qué y para qué
 - ACONTECIMIENTOS
 - Sujeto paciente
 - LOS SUCESOS SE PLASMAN EN ESCENAS
 - CALLE. EXT. DÍA
 - CAFETERÍA. INT. DÍA
 - OFICINA. INT. NOCHE
-

COMPOSICIÓN DE LA FÁBULA

TÉCNICA DE LAS TARJETAS



1. LÓGICA DE DISPOSICIÓN



- ESCENAS
- SECUENCIAS
- ACTOS
- BLOQUES
- MACRORELATOS

- Acción que tiene lugar en una unidad de lugar y de tiempo.
 - Escenas francesas: marcadas por la entrada y salida de personajes

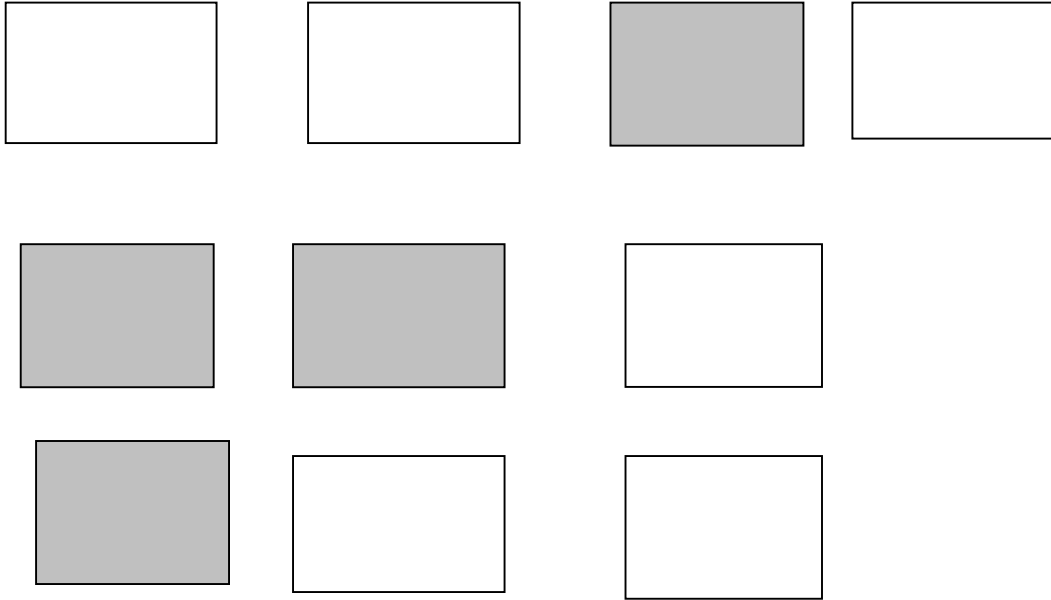


SECUENCIAS

- Serie de escenas con unidad de acción



- ❑ (Prólogo (Teaser)): Situación I o ID
 - ❑ Planteamiento: Situación I., ID, complicaciones y PG
 - ❑ Nudo: barreras, complicaciones, PG o Crisis
 - ❑ Desenlace: Clímax y Punto Final
 - ❑ (Epílogo) Punto final
-



ESCALETAR

TÉCNICA DE LAS TRAJETAS

S. Inicial y créditos



I. desencadenante



Crisis



Punto final

COMPONER EL RESTO DE LAS
ESCENAS

PUNTO DE ATAQUE

- 1. Los créditos
 - 2. La situación inicial
 - 3. El incidente desencadenante
 - 4. Un suceso de la trama desplazado
-

INCIDENTE DESENCADENANTE

- Otros nombres
 - Catalizador
 - Detonante
 - Incidente inductor
 - Alteración
-

INCIDENTE DESENCADENANTE

- **DEFINICIÓN.** Suceso que introduce una distorsión, una contradicción, una carencia, un desequilibrio o una transgresión que se interpone en la meta del protagonista o que obliga al protagonista a tomar una meta.
-

PUNTO DE GIRO

- 1. Mueve la acción en una nueva dirección.
 - 2. Vuelve a suscitar la cuestión central y no hace dudar acerca de su respuesta.
 - 3. Exige una toma de decisión o compromiso del personaje.
 - 4. Eleva el riesgo y lo que está en juego.
 - 5. Introduce un nuevo escenario o centrar la atención en un aspecto diferente de la acción.
 - Divide el relato en actos
 - Por ejemplo *Único testigo*
-

Sucesos que responde a la pregunta planteada por el ID: ¿Se alcanza la meta?

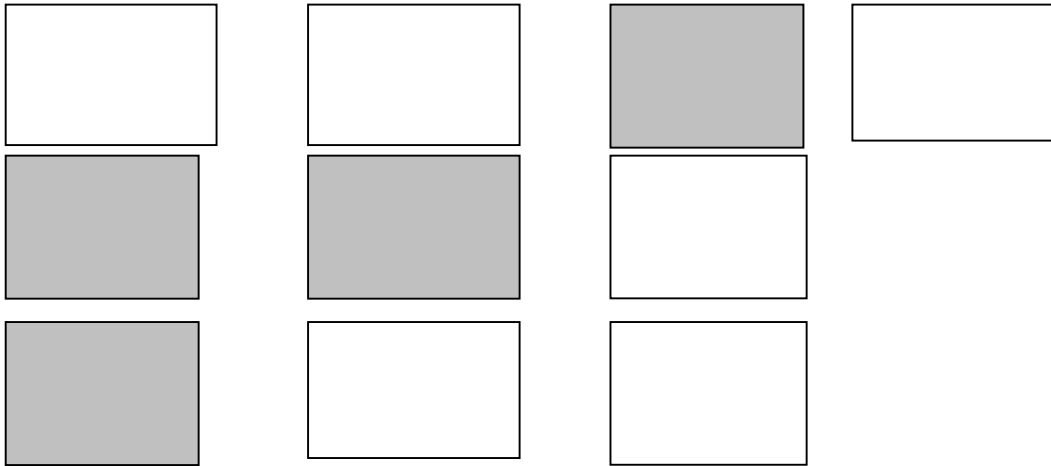
- ❑ Gana
- ❑ Pierde
- ❑ Final abierto
 - Irónico
 - ❑ Pierde ganando
 - ❑ Gana perdiendo
 - Circular
 - Elipsis
 - Continuará



- **SITUACIÓN FINAL O CATÁSTASIS**
 - Boda
 - Apoteosis
 - Hacia el horizonte

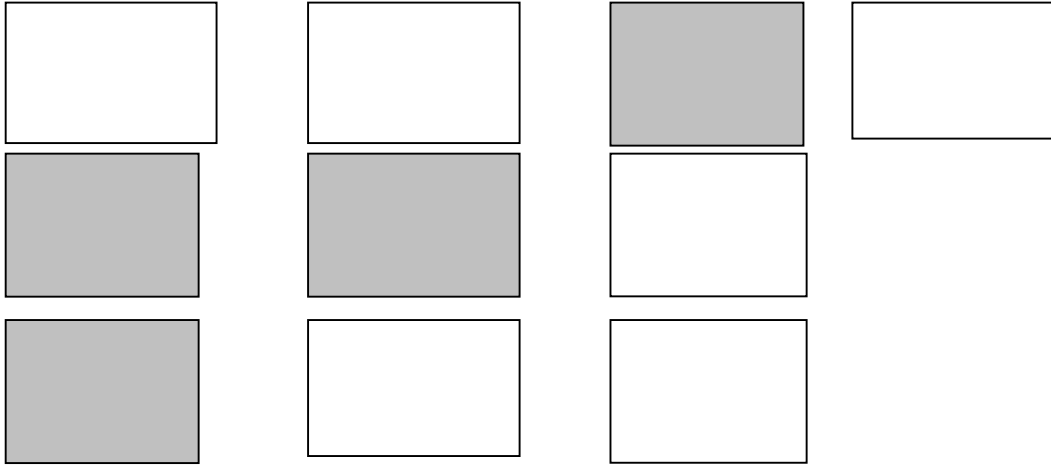
Examen de la escaleta

2. LÓGICA DE CONEXIÓN



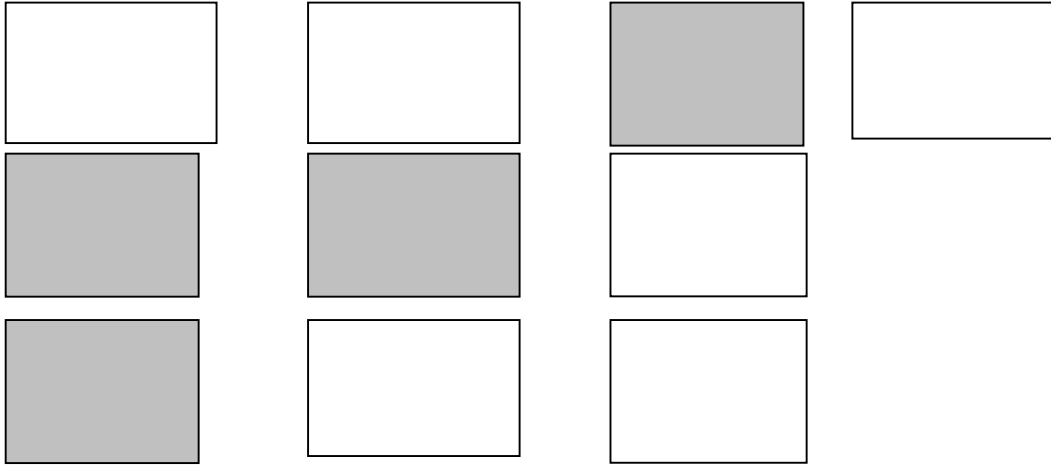
- **Comprensibilidad**
 - Elección de los sucesos esenciales

2. LÓGICA DE CONEXIÓN



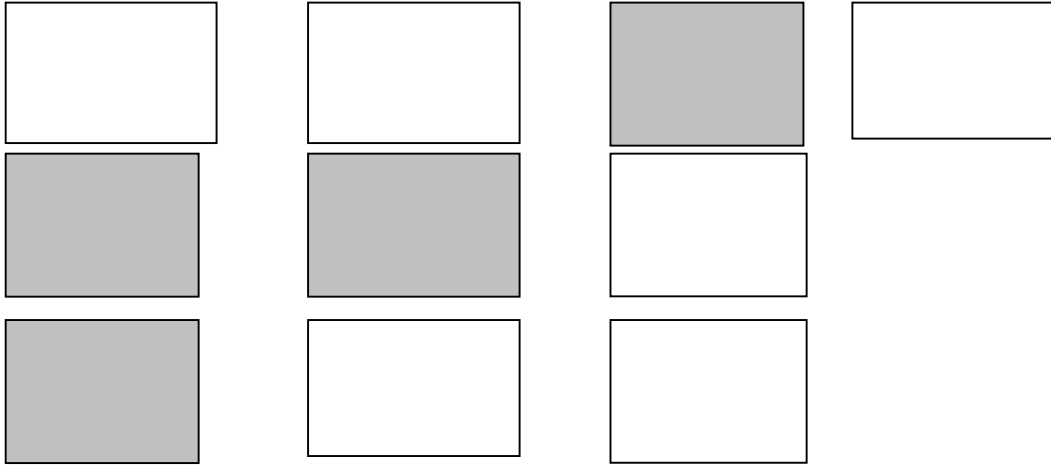
- Identificación
 - Empatía
 - Proyección
 - Risa
 - El centro del bien

2. LÓGICA DE CONEXIÓN



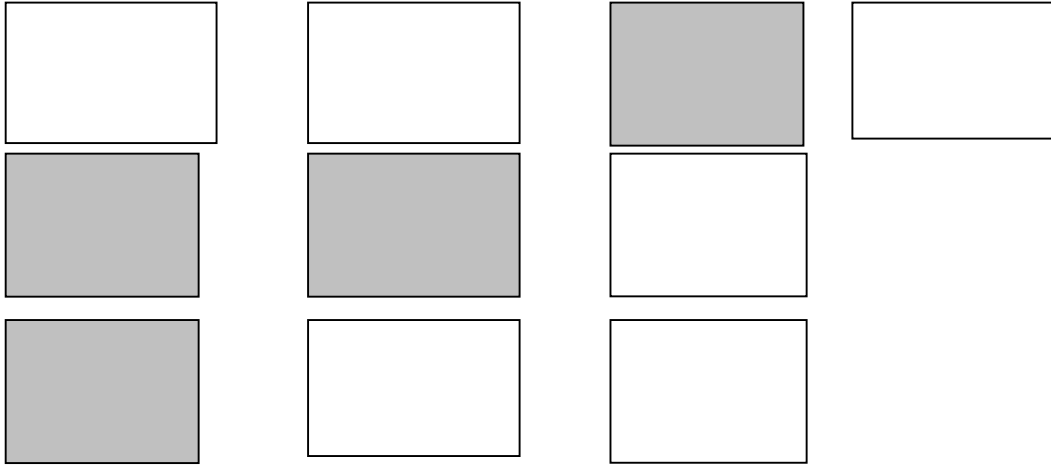
- Verosimilitud

2. LÓGICA DE CONEXIÓN



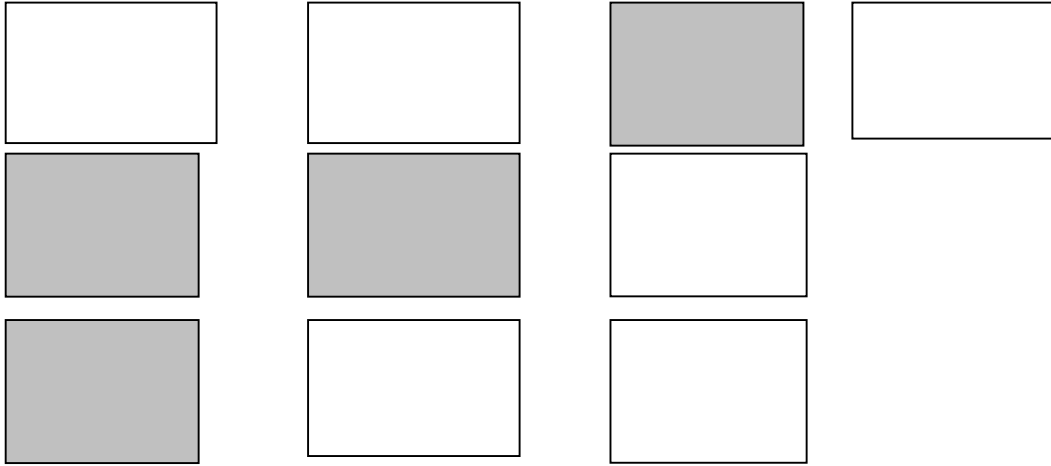
- Causalidad
 - Elecciones según la lógica humana
 - El rey muere **asesinado**
 - Enrique muere **por matarlo**
 - El adolescente regresa **para vengarse de su padre, Enrique**
 - Estalla un motín **provocado por el adolescente**

2. LÓGICA DE CONEXIÓN



- Probabilidad
 - Elecciones según el encadenamiento de los hechos
 - Lo imprevisible dentro de lo posible

2. LÓGICA DE CONEXIÓN



- Polaridad
 - Elecciones dependiendo del si el suceso ayuda o no al protagonista a conseguir su meta

POLARIDAD-PRÁCTICA

+ **-** **-** **+** **+**

- **+** **-** **-** **+**

+ **-** **-** **-** **+**

¿Cumple sentido ético y estético?

- ETICA

- ¿He metido sentencia o leitmotiv?
- El final “demuestra” la premisa.

- ESTÉTICA

- ¿Es cómica, dramática, épica, siniestra, etc. tal y como pretendía?
 - Partitura emocional: ¿Hay un momento triste en lo cómico y uno cómico en lo dramático, por ejemplo?
-

El personaje: Yo soy yo y mis circunstancias

LA IDENTIDAD/ PERSONALIDAD/ CARÁCTER

- El turista (rol o identidad en situación)
- que estando de vacaciones (situación como circunstancias)
- va todos los días a misa (conducta)
- es un devoto (carácter).

El carácter individual o rasgos

Rasgos: conducta en acción

- Es una cualidad física o psicológica relativamente duradera por la que un individuo se diferencia de otro
- Se designa con un adjetivo:
 - Los rasgos físicos: rubio, moreno, alto, gordo, calvo, narigudo, pecoso, paticojo, cabezón...
 - Rasgos psicológicos: entusiasta, aburrido, apático, criticón, trepa, hedonista, egoísta, cordial, melancólico...
 - Teoría del carácter: personaje con rasgo muy persistente o marcado (sobreactuado en la vida)

El carácter social o roles

- Posiciones sociales que ocupa una persona: hombre, médico, casado, padre, automovilista, contribuyente, socio del Real Madrid, etcétera.
- Se organizan en torno a Instituciones
- Implica un “deber social”
- Conlleva un “status”
- Roles ocultos o “inconscientes”:
 - Eros
 - Tánatos

Composición del personaje

La composición del personaje

- Los rasgos y roles deben hacer verdad la fábula
- Los rasgos y roles deben dar mayor dramatismo a la fábula
- Siempre se deben definir una serie de rasgos y roles obligatorios.

Tabla de caracterización de los personajes

Rasgos y Roles	PERSONAJE A	PERSONAJE B	PERSONAJE C
Nombre			
Edad			
Ocupación			
Rasgos físicos			
Rasgos psicológicos			
Relaciones sociales			
Pasado			
Lo peculiar			
Lo contradictorio			
Cambio que sufre			
Función			
Actor			

Rasgos y roles obligatorios

- El nombre.
- La edad.
- El físico.
- La psicología: características intelectuales y emocionales (entusiasta, aburrido, apático, criticón, trepa, hedonista, egoísta, cordial, melancólico...)
- El oficio.
- Las relaciones sociales.

Cómo se comunican al público los rasgos y los roles

Cómo se comunican al público los rasgos y los roles

- Por la mera presencia física del personaje la primera escena y en las siguientes:
 - Su fisonomía: alto, bajo, gordo, rubio, hombre, mujer...
 - Su vestimenta: la estrella de David retrata a un judío bajo el dominio nazi y la estrella plateada a un sheriff del Oeste.
- Por su situación o modo cómo el personaje aparece en la escena: al volante de un Ferrari, atrapado por un incendio, enganchado a la droga...
- Por la acción que realiza en la escena: gesto y movimiento.
- Por el diálogo que pronuncia en la escena:
 - Lo que dice
 - Cómo lo dice
 - Lo que otros dicen de él.

La situación y el conflicto



Escaleta

¡PACTADO!

ACTO I

1. BARRIO SANTA INES. EXT. NOCHE.

MORGAN, de 35 años, complexión gruesa y con uniforme de guardia de seguridad de una empresa de vienes raíces recorre las calles del barrio en una moto. En su camino se cruza ALBEIRO, de 40 años, delgado, animero del cementerio que viste de blanco. ALBEIRO va sonando una pequeña campana. Música Gregoriana. TÍTULOS DE CRÉDITO.

2. CALLE / EXT / DIA.

BRIAN, de 40 años, pelo largo con jean y una pañueleta en la mano izquierda se acerca a la entrada de un café. MORGAN lo sigue desde una distancia prudente. Lleva una pistola. Intenta usarla contra MORGAN antes de entrar al café, pero arrepiente. Observa para la mesa donde está BRIAN, hasta que se va.

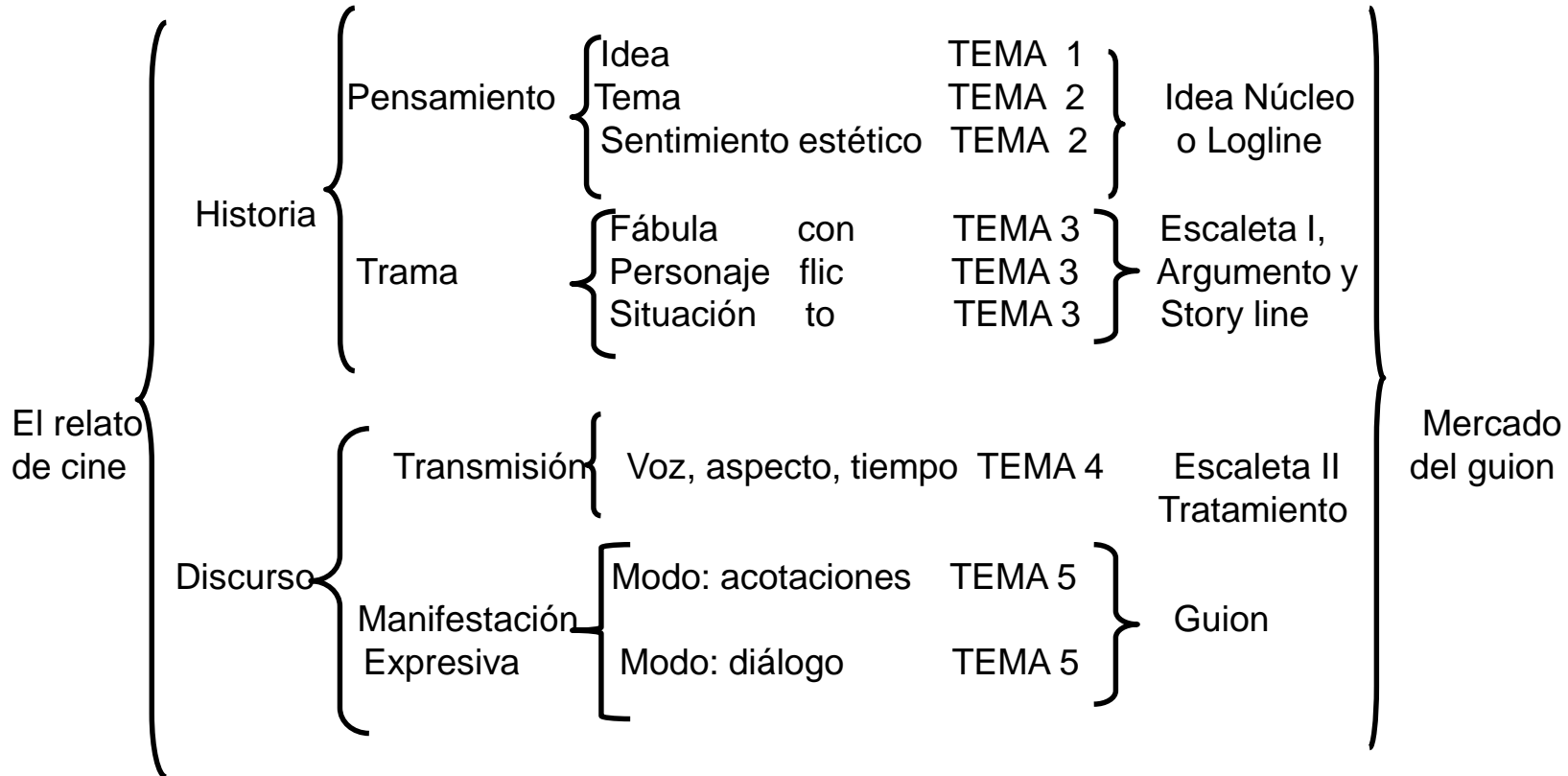
2. PANTEON / EXT / DIA.

MORGAN camina. Lleva un ramo de flores. Se arrodilla frente a una la tumba. Por las fechas es de una niña llamada Karoline. A lo lejos se ve al animero ALBEIRO con una pala observando a MORGAN.

2. CUARTO. / INT / NOCHE.

MORGAN, arrodillado en un cuarto oscuro donde alumbran 3 velas rojas, invoca al diablo. DAMIAN, de 40 años, se presenta en forma de ALBEIRO, el animero. Aparece sentado en una silla de tras de MORGAN en el cuarto. MORGAN le pide a DAMIAN que resucite a su hija. DAMIAN le dice que volverán a hablar.

ÍNDICE DEL TALLER



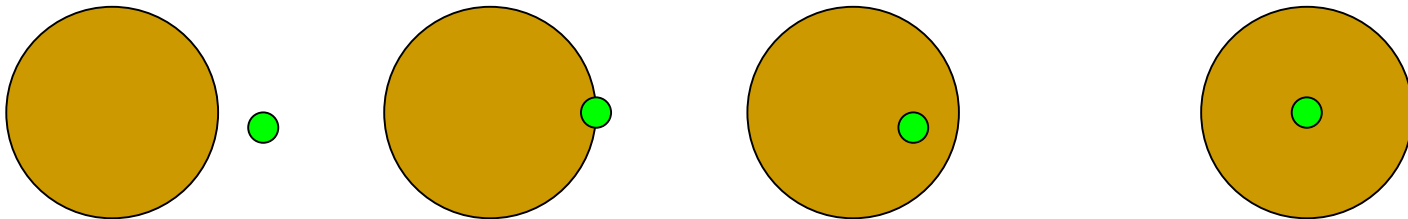
PERSONA O VOZ NARRATIVA

- Narrador: enunciador de la historia



NARRADORES SEGÚN EL NIVEL NARRATIVO

- TIPO DE EXTRADIEGÉTICO:
omnisciente
- DIEGÉTICO
 - AUTODIEGÉTICO: protagonista
 - HOMODIEGÉTICO: partícipe
 - HETERODIEGÉTICO: testigo





NÚMERO DE NARRADORES

- Un narrador de todos los sucesos
 - Un narrador de uno o varios sucesos
 - Varios narradores de un mismo suceso
 - Varios narradores de distintos sucesos
-

Por qué un narrador

- Economía narrativa
 - Burlar la censura
 - Cambiar el sentido ideológico
 - Comentar la historia con un sentido personal: el del personaje narrador.
 - Forma irónica.
 - Romper el rapto: extrañamiento
-


- Fecha de producción.
 - Duración material.
 - Tiempo diegético
 - Tiempo expresado.
-

TIEMPO EXPRESADO: ORDEN

- Anacronías
 - Retrospectivas
 - Anticipación



TIEMPO EXPRESADO: DURACIÓN

- Tiempo en escena: TF (tiempo de la fábula) + - TD (tiempo del discurso).
 - Tiempo en resumen: $TF > TD$
 - Tiempo decelerado: $TF < TD$
 - Tiempo en pausa
 - Tiempo en elipsis: TF 
-

TIEMPO EXPRESADO: FRECUENCIA

Historia

X

X

XXXX

XXXX

Discurso

X

XXXX

XXXX

X

Frecuencia

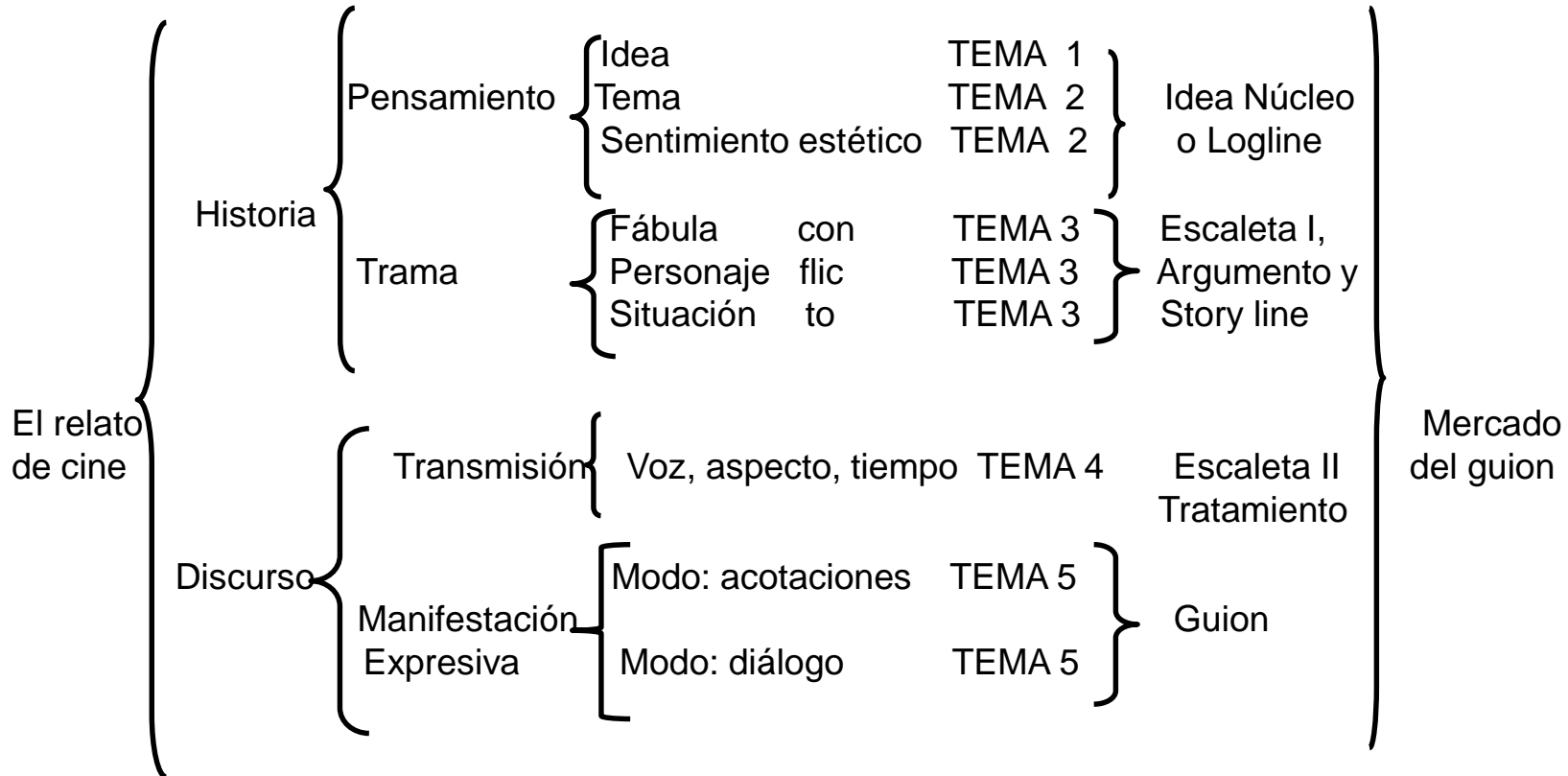
Singular

Repetitiva

Anafórica

Iterativa

ÍNDICE DEL TALLER



1. Indicaciones preliminares

- PORTADA
 - TÍTULOS
 - NOMBRE AUTOR
 - DIRECCIONES
 - FECHA
 - SEGUNDA PÁGINA
 - STORY LINE
 - RELACIÓN PERSONAJES
 - RELACIÓN DE DECORADOS
-

2. Marco de la escena

- Número (opcional)
 - Localización
 - Ubicación (interior o exterior)
 - Momento (día, noche, madrugada, etcétera)
-

3. Descripciones en el interior de la escena

- Descripción del lugar
 - Descripción física de los personajes.
 - Descripción de la acción.
-

4. Acotaciones de los diálogos

- Tono: (Irritado.) (Gritando.) (Tartamudeando.)
 - Dirección: (A Juan.) (Para sí.) (Al público.)
 - Acción: (Golpeando la mesa.) (Cerrando los ojos.)
 - Fuente: (Voz Superpuesta.) o (VO), (Voz en off.) o (OS), (Al teléfono.)
-

EL DIÁLOGO: acción hablada

- **El acto ilocucionario:** voy a emitir una palabras que quieren ordenar, disuadir, pedir, suplicar, preguntar....
 - **El acto locucionario:** elijo unas palabras con un significado y una referencia y las emito.
 - **Acto perlocucionario:** las palabras reportan consecuencias en cuanto a los sentimientos, pensamientos y acciones de los interlocutores.
-

- 1. El diálogo es convención.
 - 2. Partir del mapa de la historia
 - 3. Aplicar la fórmula de la escena
 - 4. Dialogo y personaje
 - Dialecto
 - Socioelecto
 - Cronoelecto
 - 5. Economía.
-

- 6. Sencillez.
 - 7. Subtexto.
 - 8. Sonoridad
 - 9. Género
 - 10. Mensaje
-

Diálogos erróneos

- 1. Diálogo literario.
 - 2. Diálogo redundante.
 - 3. Diálogo extenso.
 - 4. Diálogo discursivo.
 - 5. Diálogo nulo.
 - 6. Diálogo inconsciente.
-

Monólogo/Soliloquio

- SOLILOQUIO: PERSONAJE SOLO
 - MONOLOGO: PERSONAJE CON DIALOGO EXTENSO EN PRESENCIA DE OTRO
 - *Cinco horas con Mario*
-

Monólogo/Soliloquio

- **FINALIDAD DE ESTE TIPO DE DIÁLOGO**
 - ❑ 1) Técnico: sirve para no dejar vacía la escena o el plano.
 - ❑ 2) Épico: comunica al espectador sucesos anteriores que no han sido representados.
 - ❑ 3) Lírico: un personaje expresa sus sentimientos y emociones.
 - ❑ 4) Reflexivo: incluye consideraciones sobre la situación o el tema.
 - ❑ 5) Dramático: ayuda a tomar decisiones importantes para el desarrollo de la acción.



NARRATIVA FÍLMICA

Emeterio Diez Puertas
