



Imagen (transformada) de Dan Prates (Flickr) [CC-BY-2.0]
(<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0>), via Wikimedia Commons

Realización de cortometrajes

Autora:
Aida Vallejo Vallejo
UPV/EHU



PRESENTACIÓN:

Estos materiales pertenecen a una de las unidades temáticas del curso “Realización de cortometrajes” publicado por la UPV/EHU (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea), dentro de la iniciativa OCW (Open Course Ware).

Puedes ver el curso completo en la siguiente web: ocw.ehu.es, en el número 7 (año 2014), dentro de la sección “Arte y Humanidades”.

Cómo citar:
Vallejo, Aida (2014) “Realización de cortometrajes”, en *OCW UPV/EHU*, nº7.

Nota sobre derechos de autor:

El presente trabajo está publicado bajo la licencia Creative Commons, que permite copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra de forma libre siempre que se cumplan las siguientes condiciones: reconocer su autoría, no utilizar la obra para fines comerciales y, en caso de crear materiales reutilizando elementos de este trabajo, compartirlos bajo esta misma licencia.

La mayoría de imágenes utilizadas en esta presentación están registradas bajo licencia Creative Commons. Para acceder a la web de origen donde están publicadas, haz clic sobre la flecha situada junto a la imagen.

El resto de imágenes están atribuidas a sus respectivos autores/as, siguiendo la legislación vigente de derechos de autor.

Bloque 3.

ELEMENTOS NARRATIVOS

3.1. La enunciación

3.2. El dispositivo espectral

3.3. El punto de vista

3.4. La construcción de personajes

La construcción de personajes

- En este capítulo nos centraremos en los recursos narrativos para la construcción de personajes en el cine
- Trataremos cuestiones como la representación de colectividades a través de personajes o los distintos recursos para su construcción (los arquetipos universales, el arco del personaje o los elementos que sirven para identificarlos)

Ejercicios prácticos:

- Tendrás que aplicar la teoría de este tema en la práctica 4.4. (Elementos narrativos: personajes):
 - 1) Analizando las formas de construcción de personajes que se utilizan en la estética cinematográfica de referencia que has elegido
 - 2) Pensando en qué modo vas a utilizar estos recursos en tu propio cortometraje

Personajes (índice)

- Construcción de personajes
 - Estereotipos y personaje tipo
 - Personajes individuales y colectivos
 - Personajes e identidades
 - Películas sin personajes
- Recursos para la construcción de personajes
 - 1) Arquetipos universales
 - 2) El arco del personaje
 - 3) Elementos para identificar personajes

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

La construcción de personajes en el cine implica una simplificación y fragmentación, porque hay muy poco tiempo para que el espectador/a se familiarice con cada personaje, y recuerde sus principales características que le permita identificarlo a lo largo de la película

Estereotipos

- El recurso más utilizado es el uso de estereotipos, asignando características estéticas (por ejemplo la forma de vestir) o psicológicas (por ejemplo el comportamiento) a los personajes
- Cuanto menos importantes sean los personajes en la trama, más se tiende a utilizar estereotipos para su identificación

Personajes individuales / colectivos

Los personajes también pueden ser
construidos de forma individual
(lo que permite una mayor empatía
con el espectador/a)
o colectiva(lo que hace prescindir
de su subjetividad)

Personajes e identidades

Los problemas del estereotipado y la falta de subjetividad de personajes colectivos genera problemas respecto a la identidad

Muchos estudios critican la representación de determinados colectivos (ya sean de una nacionalidad o en función del género -como las mujeres-) a causa del rol narrativo que suelen protagonizar en las películas

Películas sin personajes

Algunas películas carecen de personajes

Normalmente se asocian al cine experimental o el documental poético (como *Koyaanisqatsi*, Godfrey Reggio, 1983)

En estos casos la narrativa no es guiada por la acción de un personaje, sino que se construye a través de sensaciones y experiencias visuales más abstractas

RECURSOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

Si queremos construir un guión en base a una narrativa clásica (no en el caso del cine experimental u otros modos más híbridos) podemos recurrir a distintas estrategias para la construcción de personajes:

- 1) **Los arquetipos universales**
(roles prefijados que asume cada personaje en la estructura de la historia)
- 2) **El arco del personaje**
(tipos de personajes en función de su evolución)
- 3) **Elementos para identificar personajes**
(recursos narrativos y estéticos)

1. ARQUETIPOS UNIVERSALES

- Son roles prefijados que asume cada personaje, cumpliendo una función en la estructura de la historia
- Se repiten en casi todas las historias
- Son una constante en películas comerciales, como las de Hollywood y Disney
- *La guerra de las galaxias (Star Wars, George Lucas, 1977)* sería un clásico que utiliza este recurso narrativo para construir su historia.

Arquetipos

- **El héroe**
- **El antagonista**
- La metábasis: dispositivo catalizador
- El mentor
- El guardián del umbral
- Otros arquetipos
 - La figura cambiante
 - El embaucador
 - Los aliados
 - El bufón

El héroe

- Es lo que comúnmente se denomina protagonista
- Guía la historia y el espectador/a tiende a identificarse con ese personaje
- El héroe tiene un objetivo que ha de conseguir, que se suele establecer al inicio de la película
- El anti-héroe también sería protagonista, pero puede que no tenga un objetivo claro, o que su personalidad y objetivos sean contrapuestos a la ideología dominante o lo que se considera “políticamente correcto”

El antagonista

- Es el enemigo/a del héroe
“el malo de la película”
- Suele encarnar los valores que se consideran como negativos en la sociedad
- Su objetivo es evitar que el héroe consiga lo que quiere

Metábasis / catalizador

La metábasis o dispositivo catalizador

Es un personaje que provoca que ocurra algo o que algo cambie

Propone un desafío al héroe o lo saca de su mundo ordinario

Sirve como excusa narrativa para emprender la aventura

El mentor

- El mentor es un maestro que ayuda al héroe y le da consejo cuando no sabe qué hacer
- Suele ser una persona anciana y con experiencia

El guardián del umbral

- Sería el personaje que impide al héroe conseguir su objetivo cuando está a punto de conseguirlo
- Le pone obstáculos durante el camino

2. EL ARCO DEL PERSONAJE

Existen distintos tipos de personajes en función de su evolución a lo largo de la película:

- Los **personajes planos** serían aquellos cuya personalidad y valores no cambian a lo largo de la película
- Los **personajes redondos** cambian a causa de los problemas a los que se han enfrentado a lo largo del relato

4. ELEMENTOS PARA IDENTIFICAR PERSONAJES

- Leitmotiv
- Aspecto físico
- Acciones que realiza
- El espacio
- El momento definitorio
- *Situación inicial: la presentación.*

Leitmotiv

- El leitmotiv es una música que se repite cada vez que aparece el personaje
- Nos ayuda a identificarlo, actuando de forma subliminal

Aspecto físico

- Un aspecto físico no convencional o con rasgos muy marcados ayuda a identificar a un personaje
- Incluye rasgos físicos, forma de vestir, gestos, etc.
- Además se tiende a evitar que muchos personajes tengan aspecto similar (sobre todo al del héroe) para facilitar la identificación

Acciones que realiza

- Muchas veces asociamos un personaje a una acción concreta, ya sea por su trabajo o por una actividad que realiza
- Por ejemplo en Casablanca (Michael Curtiz, 1942) asociamos al personaje Sam, con el piano, dado que siempre que aparece lo está tocando

El espacio

- Determinados personajes aparecen siempre en un espacio concreto, y eso nos ayuda a identificarlos
- Los análisis feministas del cine han criticado la presencia de personajes femeninos en espacios privados (la casa, la cocina), mientras que los personajes masculinos llevan a cabo la acción en espacios públicos (trabajo, bares, etc.)

El momento definitorio

- La situación inicial en que se presenta a un personaje por primera vez en la película, va a marcar la personalidad que el espectador/a le asocia durante toda la película