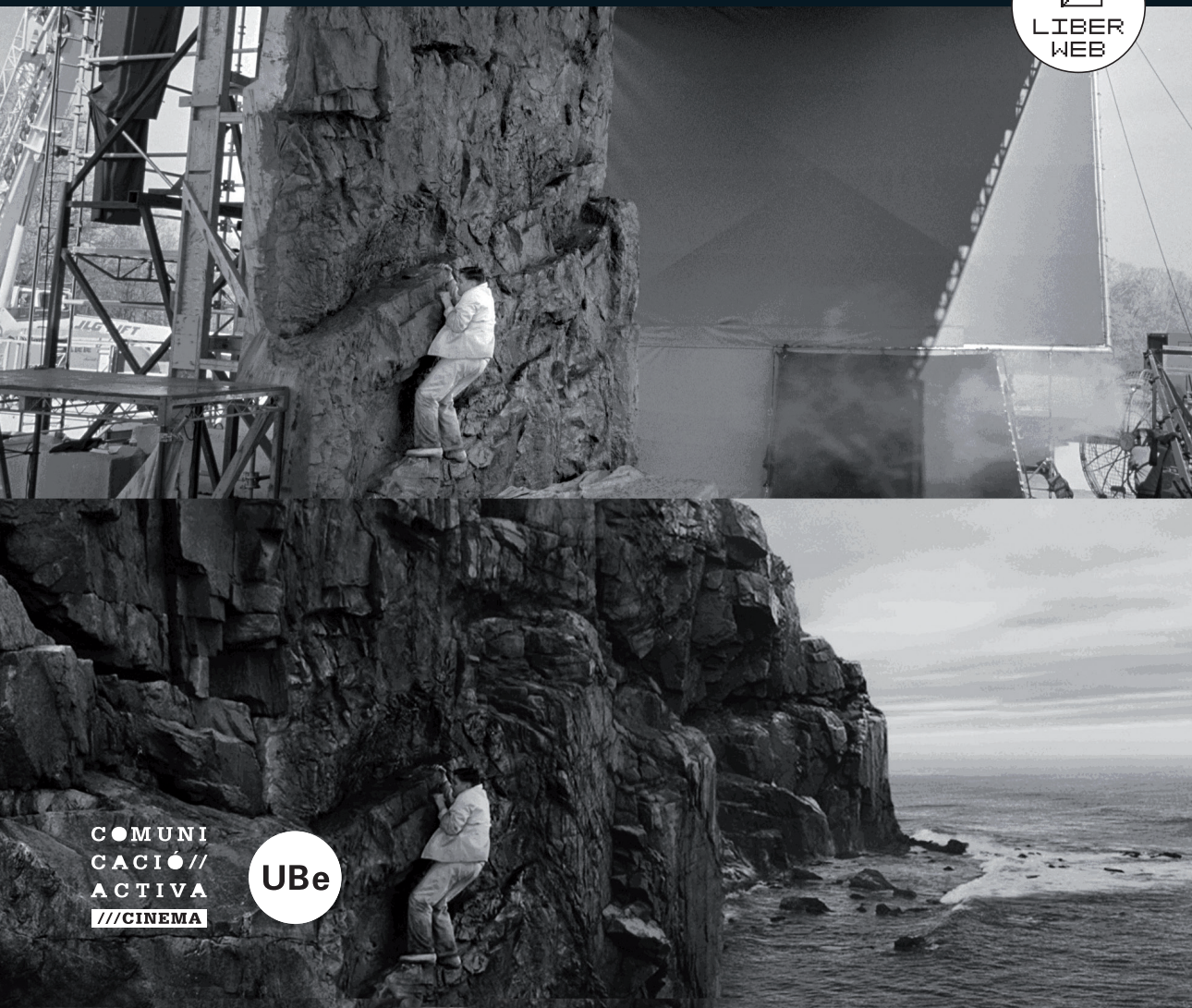


LA FICCIÓ CINEMATogrÀFICA, AVUI

Jaume Duran (coord.)



COMUNI
CACIÓ//
ACTIVA
///CINEMA

UBe

LA FICCIÓ CINEMATogrÀFICA, AVUI

Jaume Duran (coord.)

**COMUNI
CACIÓ//
ACTIVA
///CINEMA**



Publicacions i Edicions



UNIVERSITAT DE BARCELONA



ÍNDEX

Pròleg, <i>per Carme Barniol</i>	9
Introducció, <i>per Jaume Duran</i>	11
Biografia breu dels autors	13
L'art de la ficció, <i>per Jaume Duran</i>	15
Las nuevas narrativas y el guión 2.0, <i>per Marta Libertad Castillo</i>	29
Criteris elàstics del cinema d'avui dia, <i>per Domènec Font</i>	41
Frente a la simulación expansiva, <i>per Juan José Caballero</i>	45
De ficcions gràfiques a ficcions cinematogràfiques, i a la inversa, <i>per Emma Bosch</i>	63
Les ficcions dels videojocs, <i>per Oriol Boira i Òscar García</i>	75
Les sèries televisives de qualitat, <i>per Jaume Macià</i>	97
La ficció interactiva, <i>per Ferran Clavell</i>	115
L'articulació de la tecnologia digital i el cinema de ficció, <i>per Sergi Villagrasa</i>	123
La ficció cinematogràfica: sis propostes per al segle XXI, <i>per Jaume Duran</i>	141

PRÒLEG

per Carme Barniol¹

A l'estiu del 2008, Berga va acollir per primera vegada un curs d'Els Juliols de la Universitat de Barcelona. El curs, dirigit per la professora Isabel de Riquer, va versar sobre el trobador *Guillem de Berguedà i la seva època*.

Aquesta experiència va fer que, un any després, l'Ajuntament de Berga signés un conveni amb la Universitat de Barcelona per tal de continuar programant activitats de la universitat d'estiu, per un període de tres cursos més.

És en aquest marc que, a l'estiu del 2009, es va realitzar un curs sobre *Festes populars i gestió cultural*, coordinat per Jordi Bertan i Bienve Moya. I, recentment, al juliol del 2010, hem tingut l'oportunitat de participar en el curs sobre *La ficció cinematogràfica, avui*, coordinat pel professor Jaume Duran.

En total, gairebé un centenar de persones han assistit a aquestes activitats universitàries. La majoria, gent de casa nostra que ha valorat molt positivament aquest acostament de la universitat al territori. Però també persones d'altres indrets que han aprofitat el curs per conèixer la nostra comarca.

Fent un repàs sobre la temàtica dels cursos, s'ha procurat que estigui relacionada sempre amb algun aspecte rellevant de la ciutat de Berga: la figura de Guillem de Berguedà, la Patum i, ara, el Festival Internacional de Curtmetratges dels Pirineus, Sintetitzta. Aquest darrer, de creació recent però amb un gran impacte, és el que ens ha permès connectar amb el món del cinema, sota el guiatge del professor Jaume Duran, coordinador del curs i també president del jurat d'aquest festival.

La publicació que teniu a les mans és una oportunitat de donar llum a les aportacions que persones amb veu pròpia en el món acadèmic i professional de les arts, del cinema, de l'audiovisual i dels mitjans de comunicació, van fer en el curs *La ficció cinematogràfica, avui*.

1. Regidora de Comunicació, Cultura i Educació de l'Ajuntament de Berga.

LA FICCIÓ CINEMATogrÀFICA, AVUI

Es tracta d'un pas més en la col·laboració entre la Universitat de Barcelona i l'Ajuntament de Berga que, amb la mútua inquietud d'aquells que ens envolten, ens ha de permetre fer moltes més coses.

INTRODUCCIÓ

per Jaume Duran

La ficció ha estat, i segueix sent, l'element bàsic del qual es nodreixen la majoria de produccions cinematogràfiques. Ara bé, aquest sector ha experimentat grans canvis en els darrers anys i semblava necessari atendre'ls des d'una perspectiva teòrica, epistemològica i professional.

La ficció cinematogràfica, avui recull un seguit de textos basats en les conferències impartides pels seus autors en el curs amb el mateix nom d'Els Juliols de la Universitat de Barcelona, celebrat a la localitat de Berga al juliol del 2010. El seu objectiu va ser posar de manifest aquests canvis, analitzar-los i reflexionar-hi. I els seus ponents, entre els quals vaig formar part com a introductor i clausurador del curs, i també com a coordinador, van plantejar, entre altres aspectes, les relacions de les noves tecnologies i el cinema de ficció, el transvasament de propostes entre models i llenguatges diferents i, fins i tot, possibles nous reptes de futur per a aquest tipus de producció en els propers anys.

Així, en la primera sessió *L'art de la ficció* (això és, el primer capítol d'aquest llibre, i així d'ara endavant), amb una finalitat essencialment introductòria, es van abordar els mecanismes bàsics de la ficció en el mètode obert per excel·lència. En la segona, *Las nuevas narrativas y el guión 2.0*, es van atendre les noves propostes narratives de les últimes dècades ençà. En la tercera, *Criteris elàstics del cinema d'avui dia*, es va fer un recorregut per ficcions cinematogràfiques contemporànies de geografies ben diferents. En la quarta, *Frente a la simulación expansiva*, es van plantejar uns itineraris cap a un nou règim espacial i temporal en l'univers de la ficció audiovisual. En la cinquena, *De ficcions gràfiques a ficcions cinematogràfiques, i a la inversa*, es va tractar un tipus de font específica com és el llibre il·lustrat i la seva relació amb la ficció cinematogràfica. En la sisena, *Les ficcions dels videojocs*, es va indagar en la dramatúrgia vigent dels videojocs. En la setena, *Les sèries televisives de qualitat*, es va aprofundir en les claus de l'èxit de les sèries televisives contemporànies. En la vuitena, *La ficció interactiva*, es

va atendre la ficció cinematogràfica a la Xarxa. En la novena, *L'articulació de la tecnologia digital i el cinema de ficció*, es van posar de manifest els avenços tecnològics que han permès replantejar les ficcions. I per acabar, en la desena, *La ficció cinematogràfica: sis propostes per al segle XXI*, amb una finalitat essencialment concloent, es van assenyalar certs aspectes que potser caldria valorar en l'esdevenidor immediat.

Amb tot, el resultat va evidenciar un estat de la qüestió de la ficció cinematogràfica actual vist des de certes perspectives parcials, ben prolífiques i desiguals, però, no cal dir-ho, amb un punt de vista global aglutinador. Tanmateix, és cert que hi haguessin pogut cabre moltes altres perspectives, i tan diverses també com la ficció cinematogràfica i la publicitat o la ficció cinematogràfica i el tractament del so i la música, per esmentar-ne tan sols dos exemples.

En qualsevol cas, agraeixo enormement la presència de tots els que hi van intervenir, la seva claredat i rigor, el seu esforç i la seva capacitat de síntesi. Ara, signen els seus capítols respectius: l'Oriol Boira (UPC) i l'Oscar Garcia (URL), l'Emma Bosch (UB), el Juan José Caballero (ESCAC), la Marta Libertad Castillo (guionista), el Ferran Clavell (CCRTV), el Domènec Font (UPF), el Jaume Macià (ESCAC) i el Sergi Villagrasa (URL). Gràcies igualment, i per descomptat, a l'Ajuntament de Berga, a la regidora Carme Barniol i a Els Juliols de la Universitat de Barcelona, en especial a la Núria Valín, per fer possible el curs. A l'IES Guillem de Berguedà, per la seva acollida excel·lent. I, com no, a tots els assistents. Bona gent de debò. Jo vaig sentir l'emoció. Espero que ells també la sentissin.

Finalment, un agraïment molt especial a la Janina Vilana i a l'Ivan Sánchez. Sense ells, el curs hauria estat... diferent.

Barcelona, setembre del 2010

BIOGRAFIA BREU DELS AUTORS

Oriol Boira Creador de més de cent videojocs en línia i coordinador de videojocs del Club Super 3 de Televisió de Catalunya (TV3). És professor del Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (CITM) de la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) i col·labora amb La Salle-Universitat Ramon Llull (URL). Ha dirigit projectes de recerca i desenvolupament sobre videojocs en l'audiovisual i sobre les possibilitats de la Realitat Augmentada, i ha assessorat diverses empreses i institucions, com ara l'Institut Català de les Indústries Culturals (ICIC). És col·laborador habitual de l'emissora de ràdio RAC1.
[oriol@oriolboira.com]

Emma Bosch Llicenciada en Belles Arts. Ha treballat com a dissenyadora gràfica per a diferents estudis i agències publicitàries. És professora del departament de Didàctica de l'Educació Visual i Plàstica i Comunicació Audiovisual (DEVPCAV) de la Universitat de Barcelona (UB). La seva línia d'investigació principal s'emmarca en el camp de la literatura infantil i juvenil, especialment en la narrativa gràfica. Actualment està treballant en la seva tesi doctoral, que versa sobre els àlbums sense paraules.
[emmabosch@ub.edu]

Juan José Caballero Doctor en Història de l'Art. És professor de l'Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalu-

nya (ESCAC). Ha impartit seminaris, conferències i màsters en centres i institucions de l'Estat (UNED, UB, Institut del Teatre, Elisava, La Salle-URL, UCE...). Ha intervingut en diverses funcions acreditades dins de l'àmbit de la producció, la direcció i el guió d'obres audiovisuals. I ha col·laborat en diversos projectes d'investigació, així com en publicacions col·lectives al voltant del cinema (*Filmografía Española*, del CICYT; *CACTUS*, de la Direcció General d'Educació i Cultura de la UE; *En torno al nuevo cine italiano...*).
[juanjo.caballero@escac.es]

Marta Libertad Castillo Llicenciada en Sociologia. És guionista i redactora. Ha treballat a Televisió Espanyola (TVE) i en sèries d'animació per a la productora Escándalo Films. Actualment és membre dels Guionistes Associats de Catalunya (GAC) i compagina la seva feina de *freelance* amb el seu treball per a la productora Boogaloo Films.
[marta.libertad@gmail.com]

Ferran Clavell Periodista. És director de continguts de la CCRTV Interactiva, empresa de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals (CCMA) que gestiona els serveis interactius de Televisió de Catalunya i Catalunya Ràdio (portals d'Internet, mòbils, IPTV...). Ha treballat a Televisió Espanyola (TVE) i a Televisió de Catalunya (TV3). És soci fundador

de l'empresa iMente, agregadora de continguts a través de la Xarxa. Ha estat professor de la Universitat de Vic (UVic) i de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

[fclavell.r@tv3.cat]

Jaume Duran Doctor en Comunicació Audiovisual, llicenciat en Filologia, en Lingüística, i diploma d'estudis avançats en Història de l'Art. És professor de la Universitat de Barcelona (UB) i col·labora amb La Salle-Universitat Ramon Llull (URL), la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) i l'Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya (ESCAC). Ha impartit cursos, seminaris i conferències nacionals i internacionals, i ha publicat diverses obres. És membre de la junta directiva de la Societat Catalana de Comunicació (SCC) de l'Institut d'Estudis Catalans (IEC).

[jaumeduran@ub.edu]

Domènec Font Catedràtic de Teoria i Història del Cinema de la Universitat Pompeu Fabra (UPF). És responsable del grup d'investigació Cinema (UPF) i de l'Observatorio del Cine Europeo Contemporáneo (OCEC). Igualment, és director de la Mostra Internacional de Cine Europeu Contemporani (MICEC) que se celebra anualment a Barcelona. I ha publicat una gran quantitat d'obres, entre les quals destaquen *La última mirada: testamentos fílmicos*, *Paisajes de la modernidad: cine europeo 1960-1980* i *Michelangelo Antonioni*.

[domenec.font@upf.edu]

Oscar Garcia Doctor en Enginyeria Multimèdia. La seva formació inclou

estades internacionals a centres com l'Entertainment Technology Center (ETC) de la Carnegie Mellon University (Pittsburgh, EUA) i l'Integrated Media Systems Center de la University of Southern California (Los Angeles, EUA). És director del Màster en Creació, Disseny i Enginyeria Multimèdia de La Salle-Universitat Ramon Llull (URL) i professor de l'ETC, on imparteix assignatures relacionades amb la Realitat Virtual, els Simuladors i el Game Design.

[oscarg@salle.url.edu]

Jaume Macià Llicenciat en Filologia. És cap d'estudis i professor del departament de Guió de l'Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya (ESCAC). Ha impartit diverses assignatures teòriques sobre les pautes de construcció del guió audiovisual i té una àmplia experiència en la conducció de tallers d'escriptura. És autor de la novel·la juvenil *Aprenent de detectiu*.

[jaume.macia@escac.es]

Sergi Villagrasa Enginyer Superior en Electrònica, especialitat Imatge i So, i diploma d'estudis avançats en Tecnologies de la Informació i la Comunicació i la seva Gestió. És coordinador de l'àrea d'Animació per Ordinador i professor a Enginyeria Multimèdia i a Arquitectura de La Salle-Universitat Ramon Llull (URL). Actualment està treballant en la seva tesi doctoral que se centra en les tecnologies digitals i en l'animació. Va ser membre fundador, coordinador i professor del Màster en Guió i Animació 3D i del Màster en Comunicació i Producció Audiovisual Digital de La Salle-URL.

[sergiv@salle.url.edu]

/ L'art de la ficció

per Jaume Duran

>> Per començar...

Jo no sabria dir tot el que Charles Chaplin m'ha ensenyat en els seus films, perquè és massa evident. Ara bé, potser sí que m'atreviria a explicar com s'han articulat molts altres films de ficció al llarg de la història. De fet, en general, com s'ha articulat pràcticament qualsevol tipus de ficció, si més no partint d'un mètode obert i atenent als seus mecanismes, la dramatúrgia.

El mot *dramatúrgia* prové del grec *drama*, que significa *acció*. I prenent la definició d'Aristòtil a la *Poètica*, la idea està relacionada amb la imitació i la representació d'una acció humana. Aquesta imitació, doncs, es pot presentar al cinema, al teatre, a l'òpera i a la televisió, on l'acció és vista i sentida; a la ràdio, on solament és sentida; i, en una menor mesura, al còmic, on l'acció és vista, però també llegida, i on per exemple la grafia de les onomatopeies permet visualitzar la intensitat tonal d'allò que es llegeix.

En general, coneixem bé el nostre pensament, els nostres desitjos i les nostres emocions, i bastant malament la nostra imatge. A la gent que ens envolta, li passa a la inversa. I la dramatúrgia té la facultat de reunir-ho tot, de fer combregar la imatge, el pensament, els desitjos i les emocions, de permetre a l'espectador que es fongui parcialment dins l'altre. I el que és igualment remarcable és que sovint l'altre és a la vegada un personatge de ficció i sovint l'autor que s'amaga al darrere.

Així doncs, la dramatúrgia crea un doble lligam: entre l'autor i l'espectador, cosa que és pròpia de totes les arts, i entre el personatge i l'espectador, cosa que anomenem identificació. Sigmund Freud i Friedrich Nietzsche afirmen que aquest fenomen de la identificació és un dels plaers fonamentals del drama, i en el cas del segon, que té probablement un interès terapèutic.

Possiblement la dramatúrgia té el seu origen en l'ésser humà primitiu, en tant que se situa en el ritu religiós, en la imitació d'accions humanes o divines,

per part de sacerdots, i a Occident té dos moments de revifalla: al segle V aC a Grècia i al final de l'edat mitjana a Europa. No obstant, hi ha també un altre origen del drama, de natura diferent i potser més profunda: un nadó que aprèn a caminar o a parlar es mou per una força instintiva, que és la imitació. És a dir, representa les accions humanes dels seus pares o d'altres. L'infant no deixa d'imitar els seus progenitors i fa el mateix que ells: es va creant un univers més o menys fictici i hi juga el seu rol. Amb la dramaturgia, passa el mateix: les noves propostes, si fa no fa, parteixen de regles anteriors.

Prenent com a punt de partida *La dramaturgia* d'Yves Lavandier, en què se'n explica de què estan fetes les obres dramàtiques, per què estan fetes així i què és necessari fer per escriure-les, podríem distingir tres tipus de mecanismes en el relat dramàtic: els fonamentals, els estructurals i els locals.

I per exemplificar-ne certs aspectes i trobar l'obra d'un autor que pugui il·lustrar el cinema contemporani, la ficció cinematogràfica actual, podríem prendre el cas d'un director de cinema britànic que acostuma a fer films de producció nord-americana i que, per cert, n'acaba d'estrenar un de nou sobre Robin Hood: Ridley Scott.

Sir Ridley Scott (South Shields, Anglaterra, 1937) sustenta una carrera cinematogràfica plena d'alts i baixos. Ara bé, fent cas del més destacable, té a favor seu un parell de films considerats de culte avui dia, *Alien* (1979) i *Blade Runner* (1982), i d'altres que no han deixat indiferent a ningú, bé per l'èxit de públic que van tenir en el seu moment, o bé perquè la crítica els va destacar sobre manera: entre altres, *Thelma & Louise* (1991), *Gladiator* (2000), *Black Hawk Down* (2002) o *American Gangster* (2007). A més, és autor de més de dos mil anuncis publicitaris i, possiblement, un dels primers que va utilitzar la denominació *director's cut*.¹ Aquestes aspectes (treballar amb altres models i amb llenguatges audiovisuals diferents i refer certes obres pròpies, o d'altres, com ara l'esmentat *Robin Hood*, 2010), són dos dels denominadors comuns més rellevants de molts dels cineastes actuals.

» Els mecanismes fonamentals

L'esquema *personatge-obstacles-objectiu* constitueix el principi de la base de la dramaturgia, perquè conté tots els mecanismes fonamentals i estructurals: caracterització, construcció, unitat i preparació. Aquesta forma simple i única pot engendrar una infinitat d'històries.

1. Això és, el muntatge del director per a una obra que aquest mateix reedita per al públic i on s'aprecien diferències amb la versió estrenada originalment.

En totes, hi ha un element comú: el *conflicte*. Aquest varia en intensitat i en natura, i pot durar dos minuts o dues hores. És realment la base de la dramaturgia. El repertori, i la vida, n'ofereix de dos tipus:

- El *conflicte estàtic*: quan el personatge que viu el conflicte és passiu. Per exemple, un personatge coneix la mort d'una persona estimada, pateix, però no hi pot fer res.
- El *conflicte dinàmic*: quan el personatge que viu el conflicte és actiu. Per exemple, un personatge lluita aferrissadament per evitar la mort d'una persona estimada.

El conflicte, per tant, és un factor d'interès, però l'espectador generalment s'interessa més pel personatge que el viu. Així, hi ha una certa compassió en aquest interès. I en aquest lligam, que pot ser molt fort, es crea l'*emoció*. Fins i tot quan l'emoció cau sobre la víctima del conflicte és igualment sentida per l'espectador. S'ha creat una identificació entre tots dos.

De vegades, però, és solament l'espectador qui viu el conflicte perquè, per exemple, coneix una informació sobre una amenaça que cau sobre un personatge i que aquest desconeix. Quan això passa, parlem de *perspectiva de conflicte*.

Ara bé, qui diu perspectiva de conflicte o conflicte diu oposició, o encara, *obstacle*. Aquest obstacle pot ser un individu, un objecte, una situació, un cop de sort, un element natural... O fins i tot, una sensació o un sentiment. Però totes aquestes tipologies de conflicte no constitueixen obstacles en si. L'obstacle es defineix, doncs, en relació amb una voluntat, una necessitat, un desig. Per tant, el conflicte neix de l'oposició entre un objectiu i un obstacle.

L'esquema resultant, *personatge-obstacles-objectiu-conflicte-emoció*, s'explica de la manera següent: un personatge vol assolir un objectiu i troba uns obstacles que generen un conflicte i unes emocions per al personatge, però també, per a l'espectador.

El personatge que viu més el conflicte, i amb qui l'espectador s'identifica més emocionalment, és el que anomenem *protagonista*. En el teatre grec, el protagonista és l'actor que juga el rol principal, però en realitat, atenent a la definició, el protagonista no és necessàriament el personatge més important d'una obra. El protagonista, a més, pot estar constituït també per un col·lectiu de persones, en el moment en què totes pertanyen a un mateix objectiu. L'essencial és que totes tinguin un sol objectiu general comú, difícil d'assolir.

Al film *Alien*, és evident que l'espectador s'acaba identificant més amb la tinent Ripley (Sigourney Weaver), en tant que aquesta acaba essent la darrera supervivent dels originals set passatgers de la nau. Ara bé, de fet, els altres tripu-



Alien (1979)

lants també són protagonistes perquè tenien el mateix objectiu comú: aniquilar l'Alien. O tan sols capturar-lo amb vida, segons el cas.

En resum, i en general, en una obra dramàtica el conflicte està ben especificat. És per això que el protagonista posseeix normalment un objectiu, un de sol, davant del qual troba uns obstacles. Les temptatives i les dificultats per aconseguir aquest objectiu determinen el desenvolupament de la història, que anomenem acció.

Per definició, l'*objectiu* és allò que un individu pot guanyar o perdre dins d'una acció. Pot ser la seva vida o els seus béns, però també el seu honor, la seva credibilitat, la seva seguretat, la seva llibertat. L'eficàcia de l'objectiu per al protagonista, a banda de donar-n'hi un de sol, respon a quatre condicions essencials més: que al principi de la història l'objectiu sigui conegut, o almenys per sobre, per l'espectador; que l'objectiu sigui entès per l'espectador; que l'objectiu sigui particularment difícil d'assolir pel protagonista, i no cal confondre-ho amb què sigui un objectiu molt dur o impossible d'assolir; i que l'objectiu sigui atès amb ganes pel protagonista.

A *Blade Runner*, Rick Deckard (Harrison Ford) és cridat del seu retir quan un *blade runner* ha estat assassinat per un replicant, és a dir, un androide, fugitiu. L'objectiu, doncs, és clar. Ara bé, som davant d'un cas especial, perquè el film arriba a posar en dubte la naturalesa de Deckard i fins i tot obliga l'espectador a reflexionar sobre què significa ser humà.



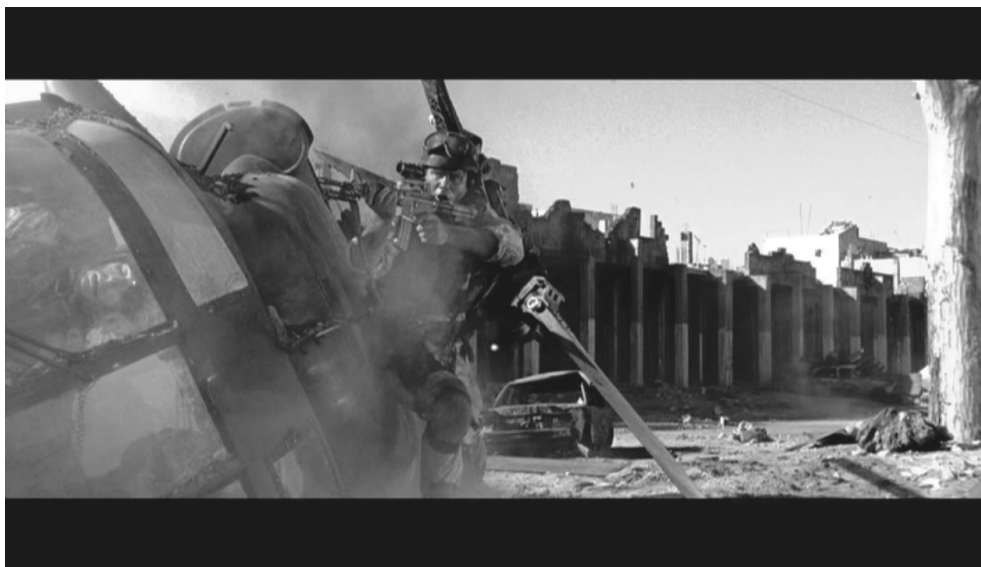
Blade Runner (1982)

Els obstacles, al seu temps, poden revestir diverses formes. Se'n distingeixen de tres tipus:

- Els *obstacles interns*: quan el protagonista és responsable dels seus conflictes i s'oposa a si mateix, quan ell és el generador inconscient de les seves pròpies desgràcies.
- Els *obstacles externs*: quan el protagonista s'oposa a un altre que no ha estat escollit per casualitat, en què no hi ha intervingut.
- Els *obstacles externs d'origen intern*: quan el protagonista s'oposa a tots als altres, a la societat en general, ja que es considera que té una part de responsabilitat en els obstacles externs.

Aquesta distinció entre obstacle intern i obstacle extern dóna peu a la distinció entre melodrama i tragèdia. El melodrama, a la inversa de la tragèdia, es caracteritza per l'acumulació d'obstacles d'origen extern. És per això que els protagonistes dels melodrames són sovint, com els infants, víctimes innocents d'un accident, de malalties, etc.

A *Black Hawk Down*, uns destacaments d'elit s'han d'introduir a la localitat somali de Mogadiscio, on s'ha estibat un helicòpter nord-americà que formava part de la missió que pretenia expulsar dos dels cabdills que dirigien la cruenta guerra civil del país. Basat en fets reals, l'addició d'obstacles és tan alta i la



Black Hawk Down (2002)

posada en escena tan espectacular, que acaba per desconcertar l'espectador que hi buscava un relat dels esdeveniments.

La raó que justifica un obstacle de sortida, generalment extern, és el que coneixem amb el nom de *McGuffin*, un concepte batejat per Alfred Hitchcock. Aquesta raó no necessita pas més feina o recerca. Simplement, que sigui comunicada a l'espectador.

Quan de vegades hi ha un excés d'obstacles, detectem el que anomenem *Deus ex machina*, un llatanisme que significa 'Déu sortit d'una màquina', i que fa referència a una ajuda o solució que no ve de cap part i que facilita la vida del protagonista. Sovint, un recurs refusat, ja que demanem que el protagonista se'n surti pels seus propis mitjans. En l'altre extrem, podem parlar del concepte *Diabolicus ex machina*, un obstacle gratuït, en ocasions possible, però mai probable.

Una forma d'obstacle particular és l'*antagonista*. Aquest és omnipresent, té un objectiu general clar i únic, i defineix l'acció. Però no necessàriament cal la seva presència en tota obra dramàtica. Quan hi és, però, ens identifiquem amb el protagonista, fins i tot si l'antagonista és simpàtic.

En qualsevol cas, la dramaturgia consisteix a imitar les accions humanes i en conseqüència crea personatges. L'art de crear personatges s'anomena *caracterització*. La caracterització va lligada a l'acció. Si el mot acció fa referència a la construcció d'una història, el mot caracterització fa referència a la construcció



American Gangster (2007)

d'un personatge. Quan aquesta és exagerada, parlem de *caricatura*: un tret de caràcter exagerat.

A *American Gangster*, una sola acció de Frank Lucas (Denzel Washington) permet mostrar als seus germans acabats d'arribar, i a l'espectador, el tipus de persona en què s'ha convertit després de prendre el relleu del seu antic cap mafiós negre del barri de Harlem de Nova York: a punt de començar a esmorzar amb els seus germans en una cafeteria, el protagonista veu passar pel carrer un individu conegut, buida la sucra en un plat, surt a buscar-lo, li demana la part d'uns diners que ha cobrat i, davant de la negativa, li dispara un tret al front, li agafa aleshores la quantitat pactada, posa la resta en la sucra al costat del mort, i torna a la cafeteria a esmorzar com si no hagués passat res.

Per acabar, hem d'assenyalar el *suspens*. La qüestió dramàtica està estretament lligada a aquest concepte, a la idea d'espantar mentre esperem. Perquè augmenti el suspens, doncs, és necessari: una voluntat ferotge del protagonista per aconseguir el seu objectiu, un objectiu motivat, uns obstacles més forts que possibles, un espectador ben informat dels elements del drama i un protagonista simpàtic.

Igualment, el temps juga un paper fonamental en la creació del suspens. La manca de temps es converteix en un obstacle més que genera un sentiment d'*urgència* i reforça la intensitat de la qüestió dramàtica. El fenomen de la urgència és tan eficaç que de vegades s'utilitza en escenes o seqüències sense

gaire interès. Aquest recurs rep el nom de *start the clock*, posar en marxa el cronòmetre.

» Els mecanismes estructurals

Si admetem que una obra dramàtica explica les temptatives d'un protagonista per aconseguir un objectiu general, que aquest objectiu ha de ser conegut per l'espectador i que pot ser difícilment conegut des del primer segon de l'obra, aleshores és lògic desenvolupar una obra en tres parts: abans que l'objectiu sigui conegut per l'espectador, durant l'objectiu i després de l'objectiu.

Aquestes tres parts es relacionen amb els *tres actes*, que han conegut diverses apel·lacions: pròtasi, epítasi i catàstrofe, segons Aristòtil; naixement del conflicte, xoc i paroxisme, i conciliació, segons G.W.F. Hegel... En definitiva, presentació, acció i conclusió, o inici, meitat i final.

En el teatre clàssic, els actes es corresponien més o menys amb els canvis de decorat o de temps. Eren actes logístics i durant un temps la norma va ser escriure'n cinc. Si bé, de fet, de dramàtics, n'hi havia tres. A partir del segle XIX, però, el teatre s'ha preocupat poc d'això, i hi ha treballat amb moltes excepcions. I el cinema ha ignorat per complet els actes logístics, i per tallar un film en parts ha utilitzat la terminologia d'actes, dramàtics, seqüències i escenes...

Tornant als dramàtics, i tot atenent a la seva durada, hem de dir que no hi ha una regla única. El primer acte no acostuma a ser gaire llarg. En cinema, pot durar entre deu i vint minuts, tot i que existeixen, no cal dir-ho, primers actes molt llargs. El tercer acte no acostuma a ser tampoc gaire llarg, tot i que també n'hi ha, de molts llargs i interessants. Sobretot, quan dins d'aquest apareix la necessitat d'una espècie de segon segon acte. És a dir, quan ens pensem que tot ha finalitzat però, de cop i volta, un nou incident desencadenant fa acte de presència.

Una vegada més, a *Alien* topem amb un exemple brillant, en aquest cas pel que fa a l'estructura: quan l'espectador espera d'un moment a l'altre que apareguin els títols de crèdit finals, ja que la tinent Ripley està a punt de ficar-se a la cambra d'hibernació de la càpsula que la durà a la Terra, després d'haver fet esclatar la nau d'abastament amb l'Alien a dins, resulta que aquest també es troba a la càpsula (segon incident desencadenant, en el tercer acte), i ara la dona se les ha d'enginyar novament fins que se'l treu de sobre, expulsant-lo a l'espai exterior després d'obrir una comporta de la càpsula (segon clímax, en el tercer acte).

A *Thelma & Louise*, d'altra banda, també som davant d'un exemple brillant sobre això, però totalment oposat a la solució anterior: quan Thelma (Geena Davis) i Louise (Susan Sarandon) són dins del cotxe finalment davant d'un penya-segat i amb tota la policia desplegada darrere seu, decideixen prémer



Thelma & Louise (1991)

l'accelerador i llançar-se al buit. I amb el cotxe per l'aire, Scott atura la imatge i ja ens presenta els crèdits finals. És a dir, suprimeix en pantalla el tercer acte.

Syd Field, a *El libro del guión*, diu que un bon guió està constituït per tres actes que reben el nom d'instal·lació, confrontació i resolució, i que ha de tenir trenta, seixanta i trenta pàgines, respectivament. És clar que trenta pàgines al tercer acte poden ser insuportables, però l'autor no entén el tercer acte igual que com l'hem presentat, sinó que el subdivideix en una resolució i un epíleg. Robert McKee, en una obra posterior, *El guión*, parla de quatre actes. És a dir, tres actes i un epíleg.

En qualsevol dels casos, el segon acte, el més llarg, acaba amb el que anomenem *clímax*. Els anglosaxons defineixen aquest concepte com el punt culminant. De fet, el terme prové del grec *klimaks*, que significa escala. És a dir, gradació ascendent. I en dramatúrgia, utilitzem aquesta última significació.

De la mateixa manera que el clímax dóna pas al tercer acte, l'*incident desencadenant* dóna pas al segon. Es tracta d'un *nus dramàtic*, d'un esdeveniment que llança l'acció, que, directament o no, trenca la rutina del futur protagonista i li determina un objectiu.

De vegades, a més, en meitat del segon acte, hi ha el que denominem *mid-act climax* o *first culmination*, això és, el primer punt culminant, un nus dramàtic fort que rellança l'acció, sense canviar-la, en una nova direcció.

També, en un tercer acte pot donar-se un *segon incident desencadenant* i, per tant, un *segon clímax*. La seva presència no dilata excessivament la història, però crea un nou al·licient en un film que semblava ja conclòs. Igualment, al

final, pot aparèixer el que coneixem amb el nom de *cliff-hanger*, un ganxo destinat a suscitar el desig de conèixer el que vindrà a continuació. És, per tant, un conflicte no resolt.

En tots tres actes, les *unitats* de *temps*, *lloc* i *acció* són claus. La regla d'aquestes tres unitats no prové pas d'Aristòtil, que insisteix sobretot en la unitat d'acció, sinó de certs teòrics italians del segle XVI i francesos del segle XVII. És cert, però, que els autors grecs respectaven les tres unitats en general, però Aristòtil no en va fer un absolut. Avui dia, podem dir que les unitats de lloc i temps no són respectades en cinema, però sí que hi guarden un cert fonament. Per contra, la unitat d'acció continua essent capital.

A més, conjuntament amb l'acció principal d'una obra, també hi pot haver la *subintriga*, una acció menys important i menys present, que funciona en paral·lel i que incideix en la *intriga* principal, participant indirectament en la unitat d'acció.

El temps, el lloc i l'acció no són tan sols els factors susceptibles d'unificar una obra dramàtica. També podem parlar d'altres tipus d'unitats, com la unitat d'*estil* o la unitat *temàtica*. Pel que fa a la primera, el to i l'ambient són del tot rellevants. Pel que fa la segona, les obres a base d'esquetxos diferents, on cadascun pot constituir un relat simple, però que giren al voltant d'un mateix tema, en serien un exemple.

En els mecanismes estructurals, així mateix, l'*explotació* és habitual. Ja hem parlat de la utilització del *Deus ex machina*. Per apaivagar-lo hem de tenir en compte que una bona preparació en la narració i una bona activitat, que no passivitat, del protagonista poden ser claus. En aquest cas, l'*anticipació*, allò que anuncia, el sembrat d'informació, és un aspecte clau. Fins i tot el *títol* de l'obra pot ser-ho. Hi ha casos de sembra i recollida d'informació remarcables, i un cas especial n'és la *falsa pista*. És a dir, fer creure una cosa, sense ambigüitats, per després introduir-ne una altra d'inesperada.

En general, tot és preparació en dramatúrgia. Una escena és el resultat de la preparació duta a terme en una escena anterior. Però no acostuma a haver-hi un encadenament lògic on la primera escena prepara la segona; la segona, la tercera; la tercera, la quarta, etc., ja que això no sempre seria oportú. És més interessant, doncs, per exemple, que la primera escena prepari la segona i la quarta; la segona, la tercera i la sisena; la tercera, la cinquena, etc. I si això no és així parlem d'estructura d'esquetxos, estructura que utilitza, entre altres, una *road movie*,² on se salta d'un esdeveniment a un altre.

2. Film de ruta, l'argument del qual es desenvolupa al llarg d'un viatge.

Thelma & Louise també és un bon exemple de *road movie*: explota el tema tradicional de la carretera, anar d'etapa en etapa, i exprimeix el desig d'espai i de descoberta. Ara bé, el camí recorregut per les protagonistes no ha estat res més que un viatge interior que, de fet, les ha portat al no-res.

En resum, totes les obres que presenten un gran treball de preparació d'una escena a una altra són bons exemples d'evolució, i podem dir que l'estructura en esquetxos no és recomanable, tot i que passa millor en les comèdies.

Així mateix, hi ha el que anomenem *simetria* o *paral·lelisme*, com ara el cas d'una mateixa història explicada per diversos personatges. I, igualment, pot succeir que una obra contingui la preparació d'allò que es desenvoluparà en una altra: es tracta del *principi de plusvàlua*.

Una aplicació fonamental és també la *tríada*. Probablement, perquè es troba en les nostres vides: pare, mare i fill, o marit, muller i amant, etc. I a banda d'aquesta *tríada espacial*, també trobem la *tríada temporal*: ahir, avui i demà, o passat, present i futur, etc. A partir d'aquesta darrera, de vegades observem la repetició d'un mateix esdeveniment abans de ser alterat: A - A - A'.

L'*el·lipsi* és un altre aspecte a tenir en compte en tot això. Per definició, és una omisió sintàctica. Entre A i B hi falta alguna cosa. La immensa majoria de les el·lipsis són temporals, amb una sola significació: el temps ha passat. Però podem parlar de l'*el·lipsi* narrativa, molt gratificant. És aquella en què per exemple algú diu que mai no farà quelcom i tot seguit va i ho fa. Tanmateix, no es pot abusar de l'*el·lipsi*.

També podem parlar d'altres exemples d'explotació de l'escena preparada, atenent els conceptes següents:

- El *milking* ('munyir') consisteix en el fet que una escena utilitzi tots els elements presents perquè generi una plusvàlua i una coherència addicional a l'obra.
- L'*scrimmage* ('barreja') es tracta d'una escena en què apareixen tots els personatges de la història, amb l'objecte de resoldre cadascú el seu problema personal.
- El *topper* ('cirereta') consisteix en què un element afegeixi el colofó final a l'escena, tot i que no sigui forçosament imprescindible.

A banda, existeix el procediment de la *ironia dramàtica*, que no deixa de ser, en resum, allò que l'espectador sap i la víctima ignora, i que funciona en qualsevol tipus de gènere, en tragèdies o melodrames, en *thrillers*,³ films d'aventures o de

3. Narracions que es caracteritzen per un ritme ràpid, una acció sostinguda i un heroi enginyós que ha de frustrar els plans de malfactors poderosos.

suspens, i en comèdies. En tots ells, la ironia dramàtica implica una absoluta participació del públic i col·loca l'espectador en una posició més agradable, si més no, que la de la víctima. El seu funcionament es remet a les fases d'*instal·lació*, el moment en què l'espectador coneix la informació que la víctima ignora (un pla o un diàleg hi poden ser suficients); d'*exploació*, el moment en què es posen en escena les seves conseqüències, conflictives, és clar; i, de *resolució*, el moment, no cal dir-ho, en què se soluciona, en què la víctima finalment sap que era ignorant.

Molts cops, les ironies dramàtiques es deixen sentir en diverses escenes, si no és sobre la totalitat de l'obra. Ara bé, quan una ironia dramàtica s'instal·la i se soluciona a l'instant, parlem de *gag*.

Les alternatives a la ironia dramàtica, que al seu temps s'utilitza per crear el que hem definit com a suspens, serien la *sorpres*a (donar al públic allò que no espera) i el *misteri* (ocultar-li momentàniament alguna informació). Tots dos conceptes, ben plantejats, com tot, també poden funcionar molt bé.

Finalment, convé aprofundir en la naturalesa i la funció de la *comèdia*. De fet, darrere de tot efecte còmic hi ha una *ironia dramàtica difusa*, que és aquella que es dona quan l'autor ens presenta l'objectiu del protagonista i converteix en inútils totes les escenes següents en què aquest anuncia que el que seguirà serà conflictiu. A més, hi ha tot un seguit de recursos de la comèdia que convé atendre amb deteniment, tot i que potser ara això ens desviaria del tema. Tanmateix, no volem deixar d'esmentar una obra que en recull una bona essència: *Cómo orquestrar una comedia*, de John Vorhaus.

» Els mecanismes locals

Amb els mecanismes fonamentals i els estructurals, deduïm que cada escena és un relat breu. Per trametre'l a l'espectador, l'autor té dues opcions:

- *Narrar*, que és fer explicar la història a través d'un dels personatges (l'*exposició*) i d'un succés ja esdevingut, que està esdevenint o que encara ha d'esdevenir.

Una alternativa a l'exposició, quan es tracta de comunicar informacions pertanyents al passat, és el *flashback*, la tornada enrere. Aleshores, les escenes anteriors deixen de ser narrades per ser mostrades. El contrari del *flashback* és el *flashforward*, que connecta l'acció amb el futur.

A *Gladiator* hi ha una seqüència propera al *flashforward* que es repeteix i que, de fet, tracta una contradicció del protagonista, Maximus (Russell Crowe):

en el fons l'home tan sols desitja morir d'una vegada per reunir-se en l'altra vida amb la seva esposa i fill, els quals van ser calcinats i crucificats pel fill de l'emperador.



Gladiator (2000)

- *Mostrar*, que és fer funcionar la història pels personatges, per la qual cosa es disposa d'allò que els personatges fan (l'*activitat*), allò que diuen (el *diàleg*) i allò que els envolta, els efectes, que poden ser visuals, plàstics, o sonors (la *posada en escena*).⁴

>> Per acabar...

Un cop vist aquest mètode, hi ha altres estudis, sobretot de mètodes més tancats, com ara el que resumeix Christopher Vogler a *El viaje del escritor*, que és una revisió del que exposava Joseph Campbell a *El héroe de las mil caras*, però l'exposat aquí sembla bastant aplicable a totes les ficcions i ens pot servir d'ajut com a punt de partida de noves creacions. En qualsevol cas, com ja apuntava Chaplin, "tots som aficionats: la vida és tan curta que no dona per a més".

4. La posada en escena fa referència a la creació d'un ambient general que serveix per donar credibilitat a la situació dramàtica. Aquest concepte engloba, per tant, l'escenografia o la decoració, la llum, amb el color, la il·luminació, el vestuari, el maquillatge, amb la perruqueria, i la interpretació dels actors. En suma, tots els elements expressius que configuren una creació principalment cinematogràfica.

» Referències

- ARISTÒTIL. *Retòrica. Poètica*: Edicions 62. Barcelona, 1998.
- CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica. Mèxic, 1959.
- CARRIÈRE, J.C.; BONITZER, P. *Práctica del guión cinematográfico*. Paidós. Barcelona, 1991.
- CASAS, Q. "La sombra alargada de un replicante. Estudio Ridley Scott." *Dirigido por...*, núm. 383, novembre de 2008, pàg. 40-63.
- CHATMAN, S. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Taurus. Madrid, 1990.
- CHION, M. *Cómo se escribe un guión*. Cátedra. Madrid, 2000.
- FIELD, S. *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot. Madrid, 1994.
- FREUD, S. *La interpretación de los sueños*. Alianza. Madrid, 1966.
- GENETTE, G. *Figures III*. Éditions du Seuil. París, 1972.
- HEGEL, G.W.F. *Lecciones sobre la estética*. Akal. Madrid, 1989.
- LAVANDIER, Y. *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Ediciones Internacionales Universitarias. Madrid, 2003.
- McKEE, R. *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la estructura de guiones*. Alba. Barcelona, 2002.
- NIETZSCHE, F. *El origen de la tragedia*. Espasa Calpe. Madrid, 1964.
- SCHWARTZ, R.A. *The Films of Ridley Scott*. Praeger. Westport, 2001.
- SEGER, L. *Cómo convertir un guión en un guión excelente*. Rialp. Madrid, 1991.
- TRUFFAUT, F. *El cine según Hitchcock*. Alianza. Madrid, 1974.
- VOGLER, C. *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Robinbook. Barcelona, 2002.
- VORHAUS, J. *Cómo orquestar una comedia. Los recursos más serios para crear los gags, monólogos y narraciones cómicas más desternillantes*. Alba. Barcelona, 2005.