

# Personatges, entorns i estils.

## Imatge en moviment (Resum de continguts)

Iloc: Campus IOC  
Curs: Cultura audiovisual II (Bloc 2)  
Llibre: Personatges, entorns i estils.  
Imprès per: Francesc Casabella Planas  
Data: dissabte, 2 febrer 2019, 18:09



# Índex

Personatges

- Definició
- Empatia
- Tipus
- Construcció

Entorns

Estils: Moviments cinematogràfics



# Personatges

Els **personatges de les pel·lícules i les sèries**, així com els anomenats *influencers*, *els youtubers* o els personatges públics que seguim a través de les xarxes socials, ens acompanyen en el nostre dia a dia i, de vegades, els podem sentir tan propers com qualsevol altra persona del nostre cercle social més pròxim. **Com un més dels nostres amics, el caràcter, l'actitud i les accions d'aquests personatges tenen una influència sobre nosaltres**, en les nostres accions, valors i inquietuds. I és que, en molts casos, ens inspiren, desperten la nostra admiració i ens transmeten una sensació de familiaritat que **ens hi fa sentir identificats** o, si més no, que ens hi vulguem assemblar. D'aquesta manera, aquests personatges ens influencien en la definició de la nostra identitat.

Tanmateix, de vegades passem per alt que es tracta de personatges creats per transmetre'ns aquestes sensacions, a través d'uns mecanismes estereotipats, amb atributs i característiques molt marcades, que fan que sigui molt més fàcil sentir-nos identificats amb ells. En definitiva, fan que els reconeguem i que els sentim propers a nosaltres. I és que no hem d'oblidar que **són personatges i la seva manera de ser i actuar està marcada per un relat** i, per això, hem de saber **detectar la seva ficció**. En aquesta unitat didàctica no parlarem només dels personatges de ficció, de les sèries o de les pel·lícules, sinó també dels anomenats *influencers* o els personatges públics que seguim a través de les xarxes socials i mitjans de comunicació. Persones de carn i os, immerses, també, en relats que van més enllà de la realitat.

Consells a l'hora d'escriure un guió on els personatges son bàsics i tenen un pes molt important.

Font: EduCAC



# Definició

Definir un personatge pot semblar en un primer moment una tasca senzilla. No obstant això, la dificultat s'introdueix en el moment en què prevelem unes característiques per sobre d'altres. Això ha succeït des d'Aristòtil, en què el concepte de personatge ha portat dues tendències simultànies.

- Així, trobem per una banda aquells teòrics que han considerat al **personatge com a unitat d'acció**, és a dir, una peça d'una estructura que està subordinada a la transmissió d'un missatge, quedant doncs a mercè del relat. Aquesta forma d'entendre al personatge és iniciada per Aristòtil, perllongada pels formalistes russos i per l'estructuralisme, tenint encara un pes considerable avui en dia. Fins i tot, quan pensem que un personatge que apareix dins d'un gènere concret (un western o un thriller) ha de complir amb certs trets acabant condicionant al personatge.
- L'altre concepte històric de personatge el defineix des d'un **punt de vista psicològic**, com un simulacre de la persona real. Aquesta segona tendència a l'hora de concebre al personatge va ser seguida per autors literaris del realisme del segle XIX (com Forster, que va diferenciar personatge rodó de personatge pla, i altres com Unamuno). El problema a l'hora de considerar al personatge com una persona és que ens trobem amb que en realitat no és una persona i hi haurà de sotmetre's a les necessitats del desenvolupament de l'acció.
- Al costat d'aquests dos conceptes hi ha una tercera via que trobarem més útil, aquella que considera **el personatge com a unitat psicològica i d'acció**. Aquí vam unir el millor dels conceptes, entenent el personatge com un element de l'acció però se'l construeix com si es tractés d'una entitat amb una psicologia pròpia. Essent aquesta la manera en què els manuals de guió entendran al personatge. Entenent al personatge com una unitat psicològica i d'acció que ha de ser estudiat en el relat com una categoria narrativa en què es combinen una sèrie de trets a descriure.

Pel que fa al personatge cinematogràfic, hem d'apuntar que el seu origen es troba en la literatura de la segona meitat del segle XIX, en què es va esforçar a retratar personatges realistes i el seu entorn. És aquesta tendència literària la que determina les normes en la construcció del personatge del cinema clàssic de Hollywood, que és el referent amb el qual es mesuren tots els altres.

Si la narrativa cinematogràfica hagués partit d'obres d'avantguarda o més experimentals, el concepte de personatge cinematogràfic i la seva forma de construcció seria més semblant al tipus de personatges que veiem en pel·lícules d'avantguarda o més modernes. No obstant això, quan un manual de guió ens diu com s'ha de construir un personatge es pren com a referent el personatge clàssic, que, com s'ha dit, beu de la tradició literària del segle XIX.

Informació: Patricio Perez

# Empatia

*Personatge:*

1. Persona que ocupa una certa situació, important per jerarquia o per fama.
2. Cadascuna de les persones ideades per un escriptor que prenen part en l'acció d'una obra literària, d'una obra teatral, etc.

Així és com el Gran Diccionari de la Llengua Catalana defineix el terme 'personatge'. I és que de personatges n'hi ha molts i de molts tipus. Ens envolten en el nostre dia a dia quan busquem entretenir-nos, a les sèries i a les pel·lícules, als mitjans de comunicació, a internet i les xarxes socials. Hi ha personatges que estimem o admirem, i d'altres que repudiem. Fins i tot n'hi ha que no sabem ben bé si ens agraden o no, o que ens són indiferents. Però en tots els casos, **els personatges ens transmeten sensacions i valors**. I és que la nostra relació amb els personatges de ficció o els personatges sorgits de les xarxes socials i els programes d'entreteniment és gairebé tan freqüent com la que tenim amb el nostre cercle social: formen part de la nostra quotidianitat.

Tant és així que, **sovint, els dos mons es barregen**, i en el nostre dia a dia prolonguem la vida d'aquests personatges a través de, per exemple, les converses amb les nostres amistats. És per això que podem acabar generant relacions afectives que, com en la vida real, influeixen en les nostres actituds i valors a través dels missatges que rebem d'ells. **Ser-ne conscients i adoptar sempre una mirada crítica és important** per crear la nostra pròpia identitat, ja que la connexió dels seus relats amb el nostre univers pot tenir un gran impacte en la construcció dels nostres valors i la nostra manera de veure el món. Ara bé, per què ens influencien tant els personatges?

- En molts casos, ens **identifiquem amb ells**, es seves situacions, inquietuds, valors i concepcions del món. Aquesta identificació es produeix a través de l'**empatia**, i contribueix al fet que sentim que connectem amb les seves emocions, que entenguem les seves accions i, que d'alguna manera, experimentem les seves vivències.
- Ens **comparem** amb ells i amb els seus pensaments, les seves accions i les seves metes, tot avaluant els nostres èxits i accions en relació a aquests personatges.
- Ens hi **sentim atrets**, sigui perquè els percebem similars a nosaltres o perquè reflecteixen allò que ens agradaria ser: des del seu físic o el seu caràcter fins a les seves accions o la vida que porten. És a dir, ens generen un desig que ens desperta admiració i crea una alteritat de nosaltres mateixos.
- La freqüència amb què interactuem amb els personatges genera una sensació de **familiaritat i de proximitat similars** a les que percebem en les relacions de la nostra vida social.

Així doncs, les accions d'aquests personatges i els missatges que ens transmeten tenen una gran influència en els nostres valors, les nostres creences i la nostra manera d'actuar i de veure el món. Ens ajuden a construir-nos a nosaltres mateixos. Per aquest motiu, **és important aturar-nos a analitzar i reflexionar sobre com són i quin impacte tenen sobre el conjunt de la societat**. I és que, ens hem preguntat mai com s'han construït aquests personatges?

- Els personatges **representen comportaments comuns i estan construïts a partir d'estereotips**. Els estereotips són categoritzacions de la realitat que simplifiquen l'atribució de determinades característiques a una persona o un col·lectiu. A través

d'aquesta simplificació, es fa molt més ràpid el reconeixement dels personatges, la distinció dels seus trets característics i el procés d'identificació amb ells.

- Els **estereotips** al voltant dels quals es construeixen els personatges de ficció ajuden a crear les històries, a través d'atributs i rols diversos:
  - **Protagonista.** És el personatge principal de la història, està mogut per un objectiu que sol fer avançar el relat, més enllà del fet que aquest objectiu sigui assolit o no. Una de les coses que el fa més interessant, a l'hora d'analitzar-los és, doncs, que tant els trets que el defineixen com les seves accions responen a un "perquè" que es correspon amb els motius principals que fan avançar les seves accions i tot el relat. Cal tenir en compte que hi pot haver un o varis protagonistes, i també que solen estar construïts en contraposició a un altre personatge principal, l'antagonista o antiheroi.
  - **Personatges secundaris.** Són personatges amb aparicions més puntuals o que queden en un segon pla, però que poden aportar elements del relat, punts de vista o subtrames molt importants per a la construcció global de la història. D'altra banda, poden ser igual o més complexos i interessants que els protagonistes, però el fet que se'ls hi dediqui menys temps fa que els seus trets estiguin més estereotipats o exagerats per transmetre de forma clara i directa quina és la seva característica principal i que l'espectador/lector els identifiqui ràpidament amb un rol, un sector social o una funció concreta.

Més enllà de la ficció, els personatges ens envolten en altres àmbits de l'entreteniment, com ara les xarxes socials o les plataformes com Youtube. En aquests casos es tracta de persones reals, però és realitat tot el que ens transmeten?

- Aquests personatges ens poden semblar més reals i propers i, per això, de vegades es creen vincles emocionals més forts. Però, per exemple, els personatges de les xarxes, els influencers, o els dels programes d'entreteniment, també representen uns comportaments, rols i atributs determinats que els permeten connectar amb un públic concret. Els podem considerar còmics, moderns, entremaliats, bufons, creatius, esportistes, exitosos... I vinculats a temàtiques o àmbits ben diversos: la moda, la bellesa, la música, l'esport, els videojocs, l'univers do it yourself o "fes-ho tu mateix", etc.
- La seva imatge pública respon també a un relat i a un conjunt d'atributs construïts al voltant de la seva figura, que els ajuda a connectar amb el públic i a que s'activen els mateixos processos d'identificació que en els personatges de ficció. Ens hem preguntat si tot el que ens ensenyen és real? Cal tenir en compte que darrere dels seus missatges hi ha accions i decisions que es deuen al relat construït al voltant de la seva imatge pública.
- A més, la seva connexió amb el públic fa que aquests personatges siguin molt atractius per a la publicitat i el màrqueting. I és que l'admiració que ens desperten fa que es puguin convertir en una gran influència. Darrere de moltes de les seves imatges i missatges hi ha aliances amb marques i estratègies publicitàries que cerquen fer arribar un missatge publicitari a un públic determinat a través d'aquests personatges.

Els personatges, tant els de ficció com els d'altres àmbits del nostre entreteniment, com ara els influencers, ens transmeten valors que no sempre són positius. A més, les representacions

estereotipades i simplificades de la realitat poden contribuir a la generació de **prejudicis, com ara socials, racials, professionals o de gènere.**

- Els diferents àmbits de l'entreteniment i els seus personatges ens poden transmetre **valors positius**, com el compromís, la integració, l'esforç, la generositat o la solidaritat, entre d'altres. Uns valors que també hem de saber identificar en les històries i missatges que rebem.
- De la mateixa manera, davant d'una història de ficció o davant d'un personatge televisiu o de les xarxes, hem de saber-ne **identificar i distanciar-nos de valors que sabem que no són positius**, com ara l'ús de la violència, l'autoritarisme, la manca d'empatia o el poc control emocional. És a dir, gaudir de les històries sense absorbir els aspectes negatius que sovint ajuden a construir els personatges

Així doncs, la necessitat d'evitar les actituds passives davant dels mitjans de comunicació és tan important en l'entreteniment com en l'àmbit informatiu. Per distingir realitat de ficció i per tenir un paper protagonista en la construcció de la nostra pròpia identitat, és important adoptar sempre una actitud activa i una mirada crítica també quan gaudim dels personatges i els seus relats, sigui a través de sèries i pel·lícules o a través de la televisió o les xarxes socials.

Font: EduCAC



# Tipus

La classificació més evident a l'hora de diferenciar tipus de personatges pot ser aquella que els ordena des d'un **punt d'un vista jeràrquic**: de més a menys importància; tot i que també podríem classificar-los en funció del **sentit de la seva acció**, com a herois o malvats, bons i dolents. No serà aquesta l'única ordenació possible de personatges; *Seger* divideix les funcions dels subjectes narratius en quatre categories:

- Personatges principals (inclou el protagonista, antagonista i el personatge d'interès romàntic),
- Papers de suport (amb el confident, el catalitzador i altres que proporcionen massa i pes),
- Personatges que afegixen una altra dimensió (de contrast)
- Personatges temàtics (*Seger*, 1991: pàg.223-244).

Nosaltres **partirem de la classificació jeràrquica** de personatges però introduïrem altres categories.

## 1) El o La protagonista.

El personatge protagonista és aquell que es defineix a partir d'unes competències exclusives que li correspondran només a ell. Molts manuals de guió defensen més la idea que només hi pot haver un protagonista, no un protagonisme compartit. Fins i tot en pel·lícules corals algun hauria de destacar sobre els altres. En altres casos podem trobar certs dubtes de qui és protagonista (¿Thelma o Louise ...?), Però quan som els guionistes hauríem de donar més relleu a un. Des d'un punt de vista moral, el protagonista no ha de portar un sentit moral positiu de l'acció, pot ser "dolent" però també protagonista. No obstant això, en general el protagonista és també l'heroi de l'acció. Dèiem que el protagonista es defineix per unes competències exclusives, són les següents:

- Focalitza el relat. El protagonista serà aquell **personatge des del qual s'orienta el relat** i que habitualment sol omplir el major nombre de plans i escenes.
- Organitza el relat. El protagonista dramàtic seria aquell **personatge eix al voltant del qual s'organitza la informació** oferta als espectadors. Al personatge principal se li exigeix que es trobi en el centre de l'acció i del conflicte i que articuli aquella entorn de si. Cal tenir clar que la pel·lícula és la seva història.
- És el personatge sobre el qual s'aporta **major quantitat d'informació**: tenim d'ell més dades que sobre qualsevol altre personatge, sobre la seva aparença, psicologia, motivació o vida passada.
- És autònom, en el sentit que **dirigeix l'acció i actua per si mateix** sense dependre dels esdeveniments externs. També podríem entendre això com que és independent i amb llibertat i facilitat per desplaçar-se, ha de tenir una predisposició per a l'activitat.
- Posseeix funcions exclusives: ha d'estar **present en els moments més importants de la trama**, enfrontar-se amb l'antagonista, protagonitzar el clímax i el desenllaç final, ser el responsable del plantejament del tema.
- El protagonista és el personatge amb el qual **s'identifica l'espectador**, amb independència de l'orientació moral de la seva acció (patim quan un lladre està a punt de ser descobert en una casa aliena). És aquell al qual els espectadors hem de seguir, connectar, empatitzar ... és el que en narrativa es coneix com "identificació narrativa secundària".

En el **drama clàssic** el protagonista realitza gestes nobles, és moralment bo i sap triar entre el bé i el mal. Sovint, el protagonista d'avui està en contra de la societat i dels estaments que la defensen, és un rebel, un fora de la llei, un vampir criticat als passadissos de l'institut, etc. Quan el personatge és dominat pels seus defectes en un anti-heroi. Exemples d'un i altre tipus coneixem molt, Luke Skywalker és l'heroi clàssic mentre que el més murri Han Sol té molt d'antiheroi. El cinema contemporani ha convertit a més en herois a personatges amb una moral molt dubtosa, generalment criminals, que amb tot, fascinen al públic: Vito Corleone, Travis en Taxi Driver, Tony Montana a Scarface, Patrick Bateman en American Psycho, Dexter, etc.

## 2) L'antagonista.

La majoria de les històries presenta un oponent, un enemic, un dolent, algú amb qui el protagonista va a trobar-vos per aconseguir el seu objectiu. De vegades el protagonista pot ser una persona, un grup, però també pot ser una catàstrofe natural (un incendi, un terratrèmol), una malaltia, un problema psicològic, la llei, un animal, un monstre ... En tot cas l'antagonista comparteix amb el protagonista objectiu: protagonista i antagonista s'enfronten per aconseguir un mateix objectiu, per ser el líder d'una societat, per imposar la seva llei, per fer-se amb l'anell del poder de Frodo, per sobreviure o morir, etc. L'antagonista s'oposa al protagonista en els esforços que aquest fa per aconseguir el seu objectiu. Si l'antagonista és una persona, s'ha d'intentar donar-li un mínim de seducció (física o d'intel·ligència, d'habilitat). Els grans antagonistes, aquells que recordem, tenen alguna cosa que els fa especials, no atractius físicament però sí que arribin a fascinar. Pensem amb Darth Vader, al Joker de Heath Ledger, Hannibal Lecter, Jack Torrance a El resplendor ... encara que no compartim els seus objectius i ens situem del costat del protagonista, cridaràn la nostra atenció, raó per la qual caldrà tenir cura també la seva composició i no convertir-los en paròdies de "dolents". Hem de comprendre que l'antagonista té les seves raons per enfrontar-se al protagonista i que no són simplement bojos que gaudeixen fent el mal.

### **Sovint, els antagonistes queden millor definits que el propi protagonista.**

A Amadeus de Peter Shaffer, el personatge de Salieri sembla més humà que Mozart. A Terminator, el cyborg assassí que interpreta Swarzeneger és més popular que els protagonistes i la saga de La guerra de les galàxies està unificada pel personatge d'Anakin Skywalker, que després seria Darth Vader. A l'hora de configurar l'antagonista pot ser útil pensar que si protagonista i antagonista comparteixen un mateix objectiu, possiblement no siguin tan diferents un de l'altre i tinguin molt en comú. És llavors quan es parla de l'antagonista com del "doble", com aquest "altre jo" més fosc del protagonista, com si fos la versió presa pel "revers tenebrós" del protagonista, les dues cares d'una mateixa moneda. Encara que l'antagonista té el mateix pes dramàtic que el protagonista, no ha de ser desenvolupat amb la mateixa profunditat que el protagonista.

A l'hora de crear un antagonista hem de preguntar-nos en primer lloc per què actuen de la manera en què ho fan. És possible explicar els seus motius a través de l'explicació del malvat com a víctima o com a agent que actua per a si mateix. En el primer cas el malvat reacciona, pot ser que intenti venjar un prejudici, per exemple; en el segon cas, el malvat actua, es defineix per l'acció.

Molts dolents obren el mal com a resultat de les influències negatives que hi ha hagut en les seves vides, són el resultat d'una vida difícil, una família desestructurada, mals ambients, la necessitat de superar obstacles que el porten a accions negatives des d'un punt de vista de moral. Pot ser que el personatge tingui

factors inconscients que el porten a actuar de tal forma, complexos, etc. La majoria dels dolents justifica les seves accions, no és simplement el mal pel mal ... De vegades ni tan sols són conscients del que fan, es justifiquen i no es veuen mals a si mateixos. La major part dels dolents pateixen una mena de narcisisme, és a dir, són incapaços de percebre i de respectar la realitat de les altres persones, no reconeixen la humanitat dels altres. En definitiva, ens preguntarem tant per l'objectiu de l'antagonista com per la seva motivació.

### 3) Els personatges secundaris.

Són aquells que tenen un paper de certa rellevància en la història. Existeixen per necessitats de l'acció i els seus papers han de ser complementaris dels protagonistes. Depenent de la seva major o menor importància, cal que estiguin més o menys definits i no haurien de distreure l'atenció de l'espectador respecte a l'acció principal o pel que fa del protagonista, però tots coneixem casos de personatges secundaris que acaben per 'menjar-se' al protagonista, molt especialment en les sèries de televisió de llarga durada. A Los Simpsons, per exemple, la sèrie es va crear prenent com a personatge protagonista a Bart Simpson, però, el carisma d'un altre personatge va acabar per robar-li el protagonisme: Homer. Podríem dir el mateix dels spin-off, Frasier va arribar a tenir la seva pròpia sèrie. Aquesta presa del poder pot ser perillosa perquè vindria a significar que la pel·lícula o la sèrie 'se'ns ha anat de les mans' i ha deixat de ser controlada pels creadors d'aquelles. Aquest fet pot donar-se en el cas que el personatge secundari no tingui clar el seu lloc, quina és la seva funció en la història, per què està i quina és la seva relació respecte al protagonista. Des del moment en què el model clàssic de guió es basa en la causalitat dels fets (una cosa passa perquè té un desencadenant) i tot el que passa o es presenta té una funció, serveix per a alguna cosa, hem de preguntar-nos també quina és la funció d'aquest personatge. Ens hem de preguntar: ¿quin personatge resulta necessari, a més del protagonista, per narrar aquesta història?, quins altres personatges necessita el protagonista al seu voltant? Aclarint aquestes qüestions es podran afegir personatges a la història i se sabrà quines estan de més o tenen una funció en el relat.

A l'hora de crear personatges secundaris pot ser-nos d'utilitat una **classificació de tipus de personatges secundaris segons la funció que adopten a l'obra** i avaluar si és o no necessari. Podem així parlar dels següents tipus de personatges secundaris:

- **El personatge d'interès romàntic:** En gairebé totes les històries hi ha un altre personatge principal (no arriba a ser protagonista del tot però sí que té un pes important en la trama) que es diu 'd'interès romàntic' i dóna lloc a una història d'amor que es desenvolupa a la sots-trama relacionada amb la trama principal, que en moltes ocasions guanya protagonisme sobre la trama principal.
- **Personatge confident:** És un tipus de personatge molt utilitzat a qui el protagonista manifesta els seus pensaments i en la seva relació amb ell revela aspectes del seu caràcter. Les escenes amb el confident permeten expressar mitjançant seqüències dramàtiques pensaments i sentiments del protagonista que, d'una altra manera, quedarien sense revelar o apareixerien en monòlegs o com a veu en off del narrador. En les escenes amb el confident tenim també accés a informació del passat del protagonista, coneixem quins són els seus objectius i les motivacions dels mateixos.
- **Personatge catalitzador:** Són personatges provocadors de nous successos que impulsen l'acció i mouen a actuar al protagonista. Solen ser els que provoquen

els punts d'inflexió en l'estructura de la trama. -Personatges de massa o pes: Aquells que creen l'ambientació, contextualitzar al protagonista o li donen relleu.

- **Personatge de contrast:** És un personatge diferent a altres personatges pertanyents a un col·lectiu sobre el qual pesen uns trets caracteritzadors comuns. Imaginem una pel·lícula en la qual els habitants d'un país o els seguidors d'una religió són caracteritzats d'una mateixa forma. Per crear profunditat i no generalitzar (perquè no tots els membres d'una mateixa comunitat són iguals), s'introdueix un personatge diferent, amb altres trets. D'aquesta manera no podem dir, per exemple, que tots els russos són dolents en les pel·lícules d'espionatge de la guerra freda, o que tots els indis són uns psicòpates assassins en els westerns, o que tots els alemanys que van viure la Segona Guerra Mundial comparteixen la ideologia de Hitler.
- **Altres tipus de personatges** poden ser el **personatge divertit** (que dóna el contrapunt còmic a la trama, com les mascotes que acompanyen les princeses Disney), els **personatges d'equilibri** (compensen personatges molt extrems i mantenen la identificació d'espectadors que no comparteixen les idees d'altres personatges), etc. En definitiva, tots els personatges actuen de una manera o altra com a **ajudants o oponents** del/de la protagonista i **tots han de complir una funció en la trama**, contribuint al desenvolupament de la història narrada.

Informació: Patricio Perez

# Construcció

Tots els manuals sobre com crear un personatge ens incidiran en la idea que construïm personatges psicològicament complexos, personatges amb volum, amb dimensió, personatges rodons, en definitiva. Hi ha alguns autors que defensen la necessitat dels personatges plans, que no semblin simulacres de personatges, però seran els menys. Perquè una pel·lícula ens emocioni hem projectar-nos amb els protagonistes, sentir-nos part de l'acció, identificar-nos amb ells, i això només ho aconseguirà un personatge ben construït, un personatge del qual, com veurem, el guionista ha de saber-ho absolutament tot per, a partir dels trets que el configuren, triar en cada moment quins treure a la llum dins el relat o mantenir com a 'fons d'armari' que l'espectador no té per què saber però que el guionista sí.

## El personatge rodó

El personatge rodó **és complex i variat**, multidimensional, amb gran varietat de trets, abundants en nombre i en qualitat, que li assimilien a un subjecte amb psicologia pròpia i personalitat individual. Només els personatges rodons poden exercir papers tràgics, suscitant en nosaltres emocions que no siguin humor o complaença. Amb tot, l'element principal de valoració del personatge com rodó seria la seva capacitat per **sorprendre d'una manera convincent**, de tal manera que si mai sorprèn, és pla, i si no convenç, fingeix ser rodó però és pla.

Podem discutir sobre els personatges rodons, quines són les seves intencions, què volen realment, per què actuen com actuen ... però, els personatges plans no permeten aquest debat. A més, mentre que cada personatge pla té un espai característic, el personatge rodó es relacionarà amb tots els espais i totes les categories de personatges

El personatge rodó també es reconeixeria com aquell ple d'ambigüitat i dubtes, inestable, complex i contrastat. L'origen de la contradicció que el defineix es troba en la incompatibilitat dels objectius que persegueix i el seu possibilitat d'elecció entre diferents alternatives. Podem doncs **reconèixer al personatge rodó en les següents característiques:**

- 1) És complex, variat i multidimensional.
- 2) Té una gran varietat de trets, abundant en nombre i en qualitat. És un subjecte amb una psicologia pròpia i una personalitat individual.
- 3) Sorprèn de manera convincent, sent capaç de generar noves idees.
- 4) És recordat com un visitant humà.
- 5) Dóna una volta per tots els espais i totes les categories de personatges.
- 6) Permet l'especulació sobre les possibles accions futures del personatge.
- 7) És inestable i contradictori.
- 8) Els seus objectius són contradictoris. Es debat entre diferents alternatives.
- 9) És ambigu, posseeix trets contraposats.
- 10) És imperfecte dins del seu rol.

Ara bé, com vam crear un personatge rodó? Poden servir-nos com pistes els **trets comuns que tenen els personatges rodons en el cinema clàssic**, que són els següents:

- 1) La dimensionalitat del subjecte narratiu s'obté a través de la transmissió d'una àmplia quantitat d'informació. Això s'aconsegueix mitjançant l'exposició del personatge davant de situacions de diferent naturalesa. D'aquesta manera es permet el contrast dels seus comportaments, actituds i reaccions a estímuls dispars.
- 2) El personatge rodó sol mentir o ocultar dades a la resta de subjectes amb els quals es relaciona. L'espectador s'adona d'això causa del seu coneixement previ d'aquells aspectes ocults.
- 3) L'establiment en el relat d'una relació amorosa amb un altre personatge possibilita un acostament íntim al protagonista. És per això que en el melodrama els tipus rodons abundin per sobre dels plans.
- 4) El gènere fílmic condicionarà en gran mesura la construcció del subjecte de l'acció. La influència d'estereotips i convencions genèriques determina el fet que, en línies generals, els protagonistes de la comèdia, el western i el musical siguin plans i lineals. Simultàniament, els tipus més complexos i contrastats seran els del melodrama. Al cinema negre, igual que en el western, el pes d'estereotips i constants del gènere potència l'articulació d'estereotips i arquetips conseqüentment plans.
- 5) El protagonista adquireix volum a causa de la incompatibilitat d'objectius i vies d'abast plantejats: la inseguretat i inestabilitat que li provoquen comportarà un caràcter imprevisible en la seva actuació que defineix al personatge rodó i complex.

*Linda Seger* (2000: pàg.33 i se.) Parla de coherències i paradoxes a l'hora de crear un personatge rodó. D'una banda, el personatge ha de ser coherent, és a dir, els personatges, igual que les persones, tenen una personalitat interna que defineix qui són i ens anticipa com actuaran. Si els personatges es desvien de la seva essència poden resultar inversemblants a no tenir sentit. Fins a cert punt, un personatge té un caràcter predictable, com una persona. El problema de crear personatges que siguin massa coherents és que podem caure en l'estereotip, en personatges plans el comportament resulta predictable per lineal. Tenint en compte la naturalesa humana, **les persones som il·lògiques i imprevisibles, just com esperem que sigui un personatge rodó**. Fan coses que ens sorprenen, que ens sobresalten i que canvien totes les idees preconcebudes que teníem d'elles. Moltes vegades aquestes paradoxes constitueixen la base de la creació d'un personatge únic i fascinant.

Prenguem com a **exemple** Escarlata O'Hara a *Allò que el vent s'endugué*. En principi ens pot semblar un personatge pla, una noia capritxosa, meridional, coqueta, feble, etc., que no obstant això, veiem créixer davant d'una difícil situació de guerra civil i que és capaç de tirar endavant la casa de Tara. Simultàniament, la veurem casada un parell de vegades mentre estima secretament a Ashley, el marit de la bona Melita, a qui ajudarà a tot moment tot i ser el seu rival. Si creem només personatges coherents, aquests seran més aviat plans. Però si s'afegeixen paradoxes, els personatges resultaran més singulars.



Fotograma del film *Allò que el vent*

*s'endugué.*

## El personatge dinàmic.

Els bons personatges, a més de ser rodons, han de ser dinàmics. Aquest **ha de variar els seus valors, comportament i conducta a mesura que avança**, ja que, precisament per haver estat personatges tan reals com la vida mateixa són capaços de desenvolupar-se i ser transformats. El tipus dinàmic és el que parteix d'una caracterització inicial per adquirir nous trets a temps per perdre alguns primitius.

**L'origen de l'evolució del personatge es troba en el conflicte que viu**, ja que la seva modificació es deu als múltiples contratemps sorgits amb el transcurs de la història. El procés de canvi té les següents parts, segons Alonso de Santos. En primer lloc, un personatge parteix d'una situació inicial d'equilibri que ve a ser el seu "normalitat". Després ha de reaccionar davant un incident desencadenant que provoca en ell una situació de conflicte intern, amb diferents alternatives de decisió. Conseqüència d'això es produeix un desequilibri que el porta a canviar (Alonso, 1998: pàg.266).

El canvi pot ser de tres tipus:

- 1) Canvi de caràcter: relatiu al "manera de ser" del personatge.
- 2) Canvi d'actitud: aquell relatiu al "manera de pensar" del subjecte.
- 3) Canvi de comportament: estaria relacionat amb la variació del "manera de fer" del personatge.

Pot servir-nos com a **exemple** de transformació de personatges els de Katherine Hepburn i Humphrey Bogart a *La reina d'Àfrica* de John Huston, en el qual dels estereotipats personatges dels quals parteix cada un d'ells evolucionen no ja només fins a ser capaç de conviure, sinó també d'estimar-se. És molt habitual en les comèdies romàntiques que formaran parella dos personatges completament oposats que, com a conseqüència de la trobada amb l'altre, canvien i abandonen alguns dels trets que inicialment els caracteritzen per adquirir els de l'altre, de la mateixa manera que l'altre personatge implicat en la relació s'adapta a l'altre. És també un argument comú el del personatge d'un entorn que es veu obligat a viure en un altre entorn completament diferent, deixant de ser tan estirat per adaptar-se a aquest nou entorn i arribar a apreciar-lo. Són personatges que "creixen", que canvien, i que estan disposats a acceptar la diversitat i models de vida que no tenen res a veure amb l'originari d'aquest personatge.



Fotograma del film *La reina d'Àfrica*.

## Trets que hem de conèixer per crear un gran personatge.

Molts manuals de guió recomanen l'escriptura d'una biografia d'almenys 30 pàgines sobre el protagonista abans d'escriure pròpiament el guió. Aquesta biografia detallada no només de la vida passada sinó també dels trets que caracteritzen al personatge és fonamental com a document per a desenvolupar per escrit totes les idees que es tenen sobre el personatge i tornar a ell en cas de dubte. Són moltes les dades que el guionista ha de conèixer sobre el seu personatge, ha de conèixer-lo com si es tractés d'un visitant humà i saber com reaccionarà davant qualsevol de les situacions en què es va a trobar.

Aquesta descripció minuciosa del personatge resulta imprescindible en el cas de les sèries de televisió, atès que tot i que es plantegen línies de desenvolupament, les sèries no s'escriuen per complet quan és presentada a una productora o a una televisió perquè es produeixen. Aquestes biografies han d'apuntar possibles desenvolupaments futurs de les trames i recollir algunes de les sorpreses que mes endavant puguin aparèixer.

Si el protagonista va a tenir un fill secret o un germà secret i no ho hem previst en el plantejament de la sèrie, pot arribar a resultar forçat i poc versemblant que traguem aquest recurs avançada la sèrie.

Pensem en la sèrie *Lost*, en la qual els personatges supervivents a l'illa resulten tenir més relacions en la seva vida passada entre ells de les que en principi podríem imaginar. Si Jack resulta tenir una germana entre les supervivents i cap dels dos ho sap, això hauria de venir ja recollit en la Bíblia de la sèrie -encara que determinats recursos de guió poden arribar a resultar tan poc versemblants que vam arribar a dubtar que estigués previst, semblant més aviat una improvisació dels guionistes.



### 1) Aparència física.

L'edat i el físic tenen una influència considerable en el comportament del personatge, arribant en moltes obres a ser **selectivitat** el determinant principal de l'edat d'un ésser humà implicarà molta informació pel que fa a la caracterització. Syd Field reconeix que en les



convencions teatrals les minusvalideses físiques són considerades com a elements de caracterització del personatge i proposa un ús semblant al cinema. "Un defecte físic pot simbolitzar un tret del personatge", afirma (Field, 1995: 31). En general, els dolents en les pel·lícules de James Bond solen tenir algun tipus de defecte físic.

a) **Fisonomia:** Dins d'aquesta prendrem nota del sexe, edat, color de la pell, pes, alçada, color del pèl i defectes físics del subjecte.

b) **Vestuari:** Segons Dyer, la roba i alguns aspectes de la imatge com el pentinat i els accessoris estan codificats culturalment. No obstant això, al costat d'uns trets tipificats aportats pel vestidor es troben també altres indicatius de la personalitat (DYER, 2001: 144).

c) **Gest:** Dyer divideix la interpretació del vocabulari del gest en dos punts, codis formals i informals. Els primers es refereixen a aquells posats subjectes a regles socials i els segons als involuntaris. Encara que els dos poden considerar indicatius de la personalitat i temperament del subjecte, Dyer valora en els gestos informals seva capacitat per proporcionar un accés particularment privilegiat al veritable jo del personatge (DYER, 2001: 146).

2) **Expressió verbal.** El discurs dels caràcters, el que diu i com ho diu, mostra la seva personalitat tant directament (el que un personatge diu de si mateix) com indirectament (el que revela de si mateix) (Dyer, 2001: 145). La principal funció que els manuals de creació dramàtica atribueixen al diàleg és la transmissió d'una informació que faci avançar la història. Una altra finalitat que sol ser citada és la revelació que fa del personatge. Segons Field, "els diàlegs han de revelar els conflictes interns entre personatges i l'interior de cada un d'ells, i els estats emocionals i peculiaritats de les seves personalitats" (Field, 1995: 32).

3) **Caràcter del personatge.** El caràcter del personatge és el factor més important de caracterització del mateix. Cal tenir en compte diverses coses:

- a) El caràcter es mostra en les decisions que pren l'agent. Les característiques del personatge determinen les seves decisions pel que fa a la seva actuació.
- b) El caràcter es revela a través de l'acció. El cinema ha de mostrar el caràcter d'un personatge a través de les accions. A més, no només es fa explícit mitjançant l'acció del protagonista, sinó també de les reaccions dels altres.
- c) El caràcter individualitza al personatge i el distingeix dels altres.
- d) El caràcter es mostra en la reacció a un estímul extern.
- e) El caràcter és constant.
- f) El caràcter és una idea, la idea que el personatge pugui tenir de si mateix.

Ben Brady estableix una sèries de trets (adjectius) oposats que poden combinar-se a l'hora de crear un personatge: Parco / pròdig; gentil / violent; alegre / lànguid; delicat / estúpid; generós / avar; clar / confús; gregari / aïllat; moral / immoral; crèdul / incrèdul; sa / malalt; ingenu / maliciós; cruel / benvolent; dubitatiu / impulsiu; brut / immaculat; intel·ligent / ximple; graciós / apàtic; valent / covard; fanfarró / humil; obstinat / dòcil; just / injust; optimista / pessimista; tranquil / nerviós; sensible / insensible; arrogant / cortès; extravagant / mesurat; senzill / complex; vulgar / noble; lúcid / alienat; misteriós / evident; impetuós / serè; egoista / altruista; lleial / deslleial; loquaç / taciturn; pretensions / modest; natural / artificial; malvestit / sàbil; astut / franc; històric / plàcid; galant / rude; actiu / mandrós.

4) **Backstory.** El passat del personatge. La major part dels manuals de creació dramàtica recomana als guionistes escriure una biografia que li permeti conèixer amb detall el seu passat. Així, el record del passat sentimental pot en ocasions resultar imprescindible per conèixer el caràcter del personatge. El passat del subjecte pot ser una informació essencial, encara que en alguns casos pot no ser-ho si no es refereix directament a les accions del present. La importància del passat està en el fet que la manera de ser present l'individu està determinada per l'entorn, la vida i història en què s'han format. Tot personatge té un origen ètnic, social i educatiu, una "influència cultural", que condicionarà de manera molt àmplia el seu caràcter i determinarà els seus valors, les seves inquietuds i la seva vida emocional. Les experiències anteriors de cada personatge creen uns hàbits que els predisposen a unes actituds estables de conducta en les seves relacions amb els altres.

5) **Vida exterior.** Seguint l'expressió de Syd Field, en la vida exterior, es defineix la necessitat del personatge i s'exposa l'acció com a forma de revelació del mateix (Field, 1995: 28- 30). Dins d'aquesta es poden trobar tres components bàsics: vida professional, vida personal i vida privada. Seria el que Egri abastaria dins de la dimensió social del personatge (Egri, 1960: 36-37).

a) **Vida professional.** En ella veurem aquells aspectes relacionats amb l'ocupació laboral del subjecte. Field indagarà al mig de sustentació del personatge, el seu lloc de treball, la funció que desenvolupa en aquest i les relacions amb els seus companys de treball. Les respostes a aquestes preguntes contribuiran a la caracterització del personatge.

b) **Vida personal.** S'entén com la relació del personatge amb la família i els amics, la vida social en general. Podem abastar-des de qüestions sobre el seu estat civil, la identitat de la seva parella, la relació passada i present d'aquest i la relació amb els seus amics, entre d'altres aspectes. En aquest apartat observarem la relació del protagonista amb la seva família, la seva parella i les seves amistats.

c) **Vida privada.** La vida privada faria menció a la faceta més íntima del personatge. Field ho resumeix en una sola pregunta: "Què fa el seu personatge quan està sol (o sola)?" (Field, 1995: 30). A més de preguntar-nos per la seva actuació en solitud ho farem pels seus gustos, aficions i els detalls personals caracteritzadors independents a la vida professional i relacional. Conèixer aquests tres aspectes de la vida del personatge, que relacionarem per determinar la importància de cada un, ens permetrà no només extreure conclusions sobre la construcció del mateix, sinó de la narració en el seu conjunt i el relat.

6) **Motivació.** En el cinema comercial, perquè es produeixi un procés narratiu dels personatges principals han de tenir un objectiu d'assolir: la raó està en la necessitat del públic de conèixer les causes de l'actuació d'una determinada manera pel personatge: ha d'haver una inevitabilitat lògica en les seves accions han de tenir sentit, ser racionals. La motivació feble és percebuda com un error pels manualistes de guió. Per tenir una forta motivació en el personatge hem d'establir amb claredat una meta: què vol el personatge? Si no sabem el que vol el personatge, aquest i amb ell la trama aniran a la deriva.

Seger enumera tres requisits perquè la meta funcioni: 1) Una cosa ha d'estar en joc; 2) Posa en conflicte directe al protagonista amb la meta de l'antagonista; 3) Ha de ser prou difícil com perquè provoqui la transformació del personatge (Seger, 1991: pàg.172). De

la mateixa manera, perquè l'objectiu sigui versemblant, el protagonista hauria de tenir un motiu pel qual voler aconseguir aquest objectiu. El motiu seria allò que empeny al personatge a aconseguir un objectiu). El motiu (o motivació) suposa el detonant principal de la història, i força al personatge a implicar-se en la trama. Com a condicions a l'hora de crear la motivació, ha de ser clara, estar ben definida i dissenyada per catapultar al personatge principal dins de la història.

**7) Elements del discurs caracteritzadors del personatge.** Descriuríem aquí aquelles qüestions relatives a la realització del film abans que al propi guió que, però, també defineixen al personatge. Entre aquests elements podem citar:

a) **Decorats i escenaris.** L'escenari, natural o artificial, amb intencions realistes o estilitzat, funciona en termes generals com un contenidor del que passa al film, si bé, de vegades, pot situar-se en primer pla i formar part del que s'explica. Un escenari ens diu la classe social a la qual pertany el personatge, la seva dedicació, els seus interessos, com és la seva vida. Ens parla d'ell.

b) **El maquillatge i el vestuari** són importants tant per caracteritzar al subjecte com per motivar l'acció de l'argument. Destaquem l'ús dels accessoris del vestuari en relació amb els gèneres cinematogràfics: la pistola de sis bales, la pistola automàtica, barret de copa i el bastó dels gánsters, per citar només uns exemples. Les propietats del vestidor poden aplicar-se al mateix temps a l'maquillatge, la funció principal és caracteritzar la imatge que els actors presenten en l'enquadrament. El maquillatge s'ha utilitzat amb una finalitat realista o per desrealitzar, alhora que per definir una tipologia.

c) **Il·luminació.** Pot ser també, com el maquillatge i el vestuari, neutra i servir només perquè l'enquadrament sigui percebut amb nitidesa.

d) **Composició del pla.** Un determinat enquadrament pot fer destacar determinades figures (objectes o personatges) o obviar altres. Així, els protagonistes tenen, generalment, una posició privilegiada que potencia l'atenció sobre ells. El tipus de pla determinarà el relleu del personatge i prioritzarà l'exhibició d'uns trets de la seva personalitat. L'entrada en escena del personatge també és fonamental per destacar algunes qualitats del mateix; és molt freqüent que els grans herois del cinema clàssic es presentin per ocultació: no vam observar els seus rostres, que roman ocult, fins que un pla curt ens ho mostra amb detall.

e) **Direcció d'actors.** La distribució i comportament dels actors és utilitzada per comunicar el caràcter del personatge, i és per això que haurem de tenir-los en consideració.

f) **Codis gràfics.** Textos i grafisme sobreimpresos a la pantalla poden aportar-nos algunes dades sobre els personatges.

g) **Codis sonors.** La música, més enllà de la funció narrativa o emocional que pot tenir en un film, pot servir per a caracteritzar un personatge, i aquí és on entra el leitmotiv. Hi ha personatges que tenen el seu tema en un film i l'entrada en escena d'aquest leitmotiv indica la seva presència o el seu record. Pensem per exemple en la marxa imperial de Darth Vader, en el tema de Mina a Dràcula de Coppola, el tema d'Indiana Jones o en la sintonia que ens anuncia la presència del Tauró de Spielberg.

**8) Elements extra-discursius caracteritzadors del personatge.** Més enllà d'aquells elements que puguem controlar en el guió d'una pel·lícula, hi ha altres elements que dependran de la producció i de la realització de la pel·lícula o de la sèrie però que condicionaran la construcció del personatge. Aquests elements extra-discursius poden ser els següents:

a) **Expectatives de gènere.** En funció del gènere al qual pertany la pel·lícula esperarem trobar un tipus de personatges i un altre.

b) **Coneixement previ del personatge.** Si anem a fer una actualització del personatge de Sherlock Holmes, de Dràcula o de James Bond, hem de partir de la idea que el públic ja coneix al personatge i operar sobre aquesta idea, reforçant mites o desmuntant.

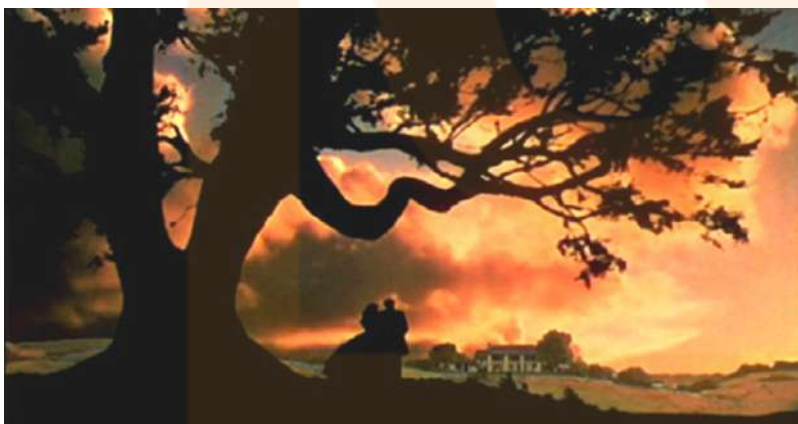
c) **La imatge de l'actor.** A l'hora de construir un personatge hem de considerar l'historial de l'actor que ho va a interpretar. Sabem que si el nostre personatge ho va a interpretar Jennifer Aniston estarem condicionats pel tipus de personatges previs que ha interpretat, comèdia romàntica principalment. No la imaginem en un film d'acció, en el qual sí que podríem imaginar, per exemple, Angelina Jolie, per seguir amb les parelles de Brad Pitt.

Són moltes les qüestions que hem de tenir en compte en definitiva a l'hora de construir un personatge, i això exigirà temps i energia al guionista, però els resultats valdran la pena i llavors es produirà aquest moment màgic en què el personatge cobra vida i adquireix autonomia: ja no és la creació d'un guionista, és un personatge independent que podrà actuar per si mateix com ho faria un visitant humà.

Informació: Patricio Perez

# Entorns

Els entorns son crucials per tal de definir els personatges, els hi aporten caràcter i emfatitzen la seva projecció. Només cal recordar plans dels entorns mítics com en les pel·lícula Psicosis, Jurassic Park, El que el vent s'endugué i Ben-hur.



Brillant vídeo on s'analitza una escena del film Ciudad de Kane, per comprovar com varia la concepció de l'espai a partir de la disposició dels personatges en l'escena.



# Estils: Moviments cinematogràfics

Al llarg dels anys el cinema ha anat canviant per adaptar-se als moviments de l'època o essent ell qui iniciava formes diferents d'executar o narrar les històries:

- Cinema soviètic
- Surrealisme
- Expressionisme Alemany
- Neorealisme
- Nouvelle vague i free cinema
- Cinema vérité
- Dogma 95.
- Cinema d'Autor

Presentació amb PWP amb **característiques de moviments cinematogràfics** a destacar.

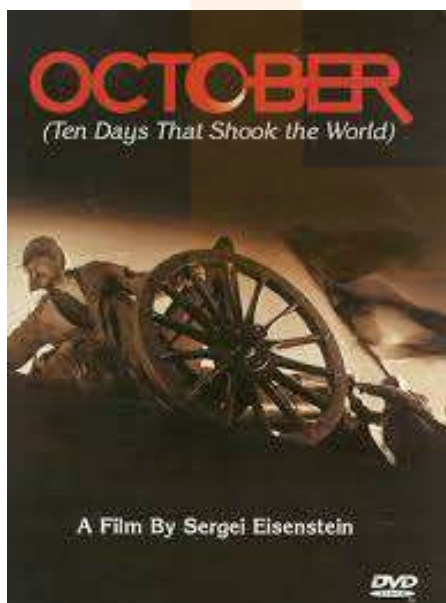
## Cinema soviètic

En sentit estricte, és el nombre que s'acostuma a donar al corrent avantguardista integrat per artistes com **Serguéi Eisenstein**, **Lev Kuleshov**, **Vsévolod Pudovkin** y **Dziga Vértov**.

L'ideari del cinema soviètic passa per la màxima "Un cine revolucionari per a la revolució. L'ideal bolxevic era mostrar al món el triomf de la Revolució, i per això no es conformaven a mostrar el que estava succeint a l'URSS, sinó que creien necessari mostrar-ho d'una manera revolucionària.

La segona màxima del cinema soviètic era "L'experimentació com a sistema". A conseqüència de la nacionalització del país, en l'àmbit de la nova art visual, la Unió Soviètica va ser una fàbrica constant d'idees innovadores i de teories cinematogràfiques.

- Web molt interessant i amb informació detallada sobre el **cinema soviètic**.



Oktyabr/Octubre (**S.M. Eisenstein**, 1925)

Konets Sankt-Peterburga/La fi de Sant Petersburg (**Vsevolod Pudovkin**, 1927)

## Surrealisme

També conegut com a suprarrealisme o superrealisme (del francès *surréalisme*), és el moviment d'avantguarda més important del període d'entreguerres, i molt possiblement el més influent de tots ells. Va ser creat el 1924 a partir, i al voltant del Manifest surrealista d'**André Breton**, el seu guia espiritual. Aquest moviment artístic, intel·lectual i cultural en general s'orienta al voltant de la persecució de l'alliberament de la ment, emfatitzant les facultats imaginatives i crítiques de l'inconscient i l'assoliment d'un estat diferent de, "més que" i més veritable que la realitat tangible i quotidiana: el "surreal", per sobre de la realitat.

El moviment surrealista resumeix una de les tendències avantguardistes més originals del segle XX. En evolucionar a partir de certes nocions del dadaisme, el surrealisme va admetre entre els seus principis fundacionals l'automatisme en la creació. Fent que l'inconscient es convertís en animador de tota proposta, independentment de la seva correcció moral o del seu respecte a les normes imposades per la tradició estètica. Òbviament, els artistes van fer servir en tot moment la teoria psicoanalítica de Sigmund Freud, particularment en el referit a la construcció psíquica del desig i la sexualitat. El moviment va atreure els joves més avantguardistes d'Europa, la veritat és que van trigar a travar-se totes les seves expressions. De fet, encara que immediatament es va donar una literatura surrealista i molt ràpid va haver-hi pintors i escultors que van aconseguir aquesta mateixa dimensió subversiva, va trigar temps a manifestar-se una cinematografia surrealista.

- Web molt interessant i amb informació detallada sobre el **surrealisme**.



Un Chien Andalou/ Un gos andalús (**Luís Buñuel i Salvador Dalí**, 1929)

L'Âge d'Or/ L'edat d'or (**Luís Buñuel i Salvador Dalí**, 1930)

## Expressionisme Alemany

Abans de precisar un moviment cinematogràfic, l'expressionisme va ser un corrent pictòric, iniciada en 1911. Amb tot, la referència pictòrica no és casual quan es parla d'expressionisme cinematogràfic. A diferència del que succeeix amb altres moviments, aquest corrent no es va fundar en una filosofia peculiar, comuna en tots aquells que hi van participar. Molt al contrari, els cineastes expressionistes van trobar en la seva



estètica l'element comú. Per aquesta raó, l'estudi inicial d'aquesta fórmula es mou entre dos eixos: l'ús dels decorats i la qualitat tenebrosa de la seva fotografia. Rodats sempre en estudis, els films expressionistes emfatitzaven la inquietud més sublim a través de tots els elements al seu abast, des del maquillatge fins als moviments de càmera, passant per un tipus d'ambientació deliberadament artificial, de vegades desfigurada, com si el fotograma fos un marc sobre el qual delinear aquesta gamma de contrastos.

- Web molt interessant i amb informació detallada sobre l'**expressionisme alemany**.



Metropolis/ Metropolis (**Fritz Lang**, 1926)

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens/ Nosferatu (**F.W.Murnau**, 1922)

## Neorealisme italià

El neorealisme italià va ser un moviment cinematogràfic sorgit a Itàlia durant la postguerra de la Segona Guerra Mundial, dels quals els principals representants van ser **Roberto Rossellini**, **Luchino Visconti** y **Vittorio de Sica**. Moviment del cinematogràfic que ha conquistat major fama en tot el món, per a molts crítics, constitueix la contribució més gran d'Itàlia a la història i desenvolupament de la cinematografia mundial.

Si hi ha un terme que resumeix tota una filosofia a l'hora de plantejar l'ofici cinematogràfic, aquest és el neorealisme. En tot cas, l'etiqueta neorealista no suposa una avantguarda, sinó una tornada a valors ja existents en la cinematografia anterior, tant a Itàlia com en l'URSS i el Regne Unit. Valors que, d'altra banda, eren els mateixos que després van defensar els teòrics francesos del cinéma vérité. Les qualitats que van venir a definir el conjunt tampoc eren noves, però van reaparèixer en un entorn summament propici. Entre aquests ingredients cal assenyalar l'ocupació d'actors no professionals, el naturalisme a l'hora de plasmar la trama, l'ús de localitzacions reals i el rebuig del pintoresc i estereotipat en els personatges, de manera que fos possible commoure i, alhora, estimular la reflexió sociopolítica.

- Web molt interessant i amb informació detallada sobre el **neorealisme**.
- Web molt interessant i amb informació detallada sobre els **directors Fellini i Passolini**.



Roma, città aperta/ Roma, ciutat oberta (**Roberto Rossellini**, 1945)

Sciuscià (**Vittorio De Sica**, 1946)

## Nouvelle vague i free cinema

Moviment aparegut a França al final dels anys 1950. El terme apareix sota la ploma de Françoise Giroud a L'Express del 3 d'octubre de 1957, en una enquesta sociològica sobre els fenòmens de generació. És reprès per **Pierre Billar** el febrer de 1958 a la revista Cinéma 58'. Aquesta expressió és atribuïda a les noves pel·lícules distribuïdes el 1959 i principalment aquelles presentades al Festival de Canes d'aquell any.

Els directors eren molt crítics amb tots els models clàssics i amb les estructures narratives tancades. Tots ells, entre els quals destaquen **François Truffaut**, **Jean-Luc Godard**, **Claude Chabrol**, **Jacques Rivette** o **Éric Rohmer**, havien fet de guionistes abans. Com a precursor, sobresurt la figura de **Jean Pierre Melville**. Era un grup heterogeni que tenia en comú el poc pressupost que necessitaven per rodar, la llibertat creativa, l'espontaneïtat, la gran cultura cinematogràfica de cadascun dels membres i, sobretot, les ganes d'experimentar amb la càmera.

- Web molt interessant i amb informació detallada sobre la **novelle vagué**.
- Web molt interessant i amb informació detallada sobre el **free cinema**.



À bout de soufflé (**Jean-Luc Godard**, 1959)

Bande à part (**Jean-Luc Godard**, 1964)



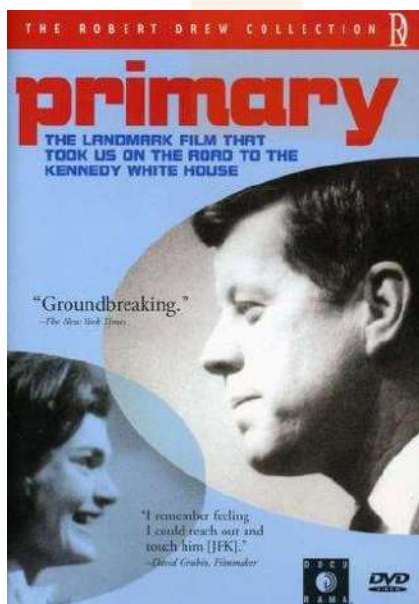
Les quatre cents coups/ Els 400 cops (**Fran ois Truffaut**, 1959)

The Loneliness of The Long Distance Runner/ La soledat del corredor de fons (**Tony Richardson**, 1962)

## Cinema v rit 

Les caracter stiques d'aquest corrent cinematogr fic provenen del documental, i m s espec ficament, documentals rodats amb c mera port til i un equip de so sincronitzat. El disseny d'equips de filmaci  m s petits i manejables va ser indispensable perquè els documentalistes ampliessin el seu marge de maniobra i, a un temps, desenvolupessin un estil narratiu capaç d'influir en els cineastes dedicats a la ficci .  bviament, els te rics del nou estil van reclamar l'her ncia d'un cineasta sovi tic, **Dziga Vertov**, que anys enrere havia plantejat aquesta efica  met fora que es va donar a cridar Cinema-Ull, per identificar tots dos conceptes.

El Cinema Verit  era un estil de fer cinema que va apar ixer a Paris , arran del documental Primary de **Richard Leacock** , el 1960 . Aquest documental rodat per enc rrec de la revista " Life " , tractava dels intents de John F. Kennedy i Hubert Humphrey , d'aconseguir la nominaci  del Partit dem crata , per a la campanya presidencial de 1960.

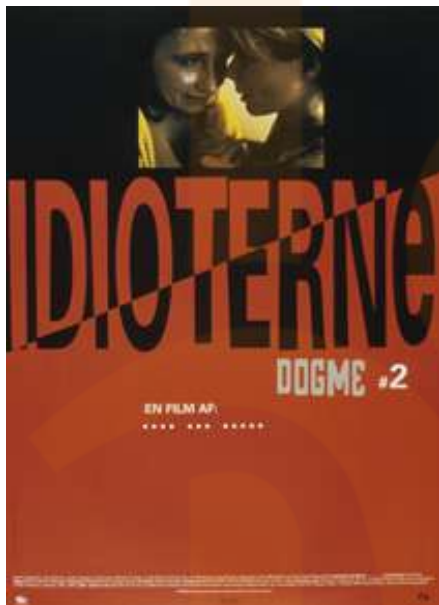


Primary (**Richard Leacock**).

## **Dogma 95.**

És un moviment fílmic desenvolupat el 1995 pels directors danesos **Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring** i **Søren Kragh-Jacobsen**. La seva meta és produir pel·lícules simples, sense modificacions en la post-producció, posant èmfasi en el desenvolupament dramàtic.

Els directors en qüestió es comprometien a tractar les seves pel·lícules respectant una sèrie de normes estrictes a partir de les quals buscaven trobar la veritat profunda. Les pel·lícules filmades d'acord a aquest moviment han de ser filmades en escenaris naturals evitant les escenografies armades en els estudis, amb càmera en mà o a l'espatlla, gravada amb so directe i sense musicalitzacions especials. Totes aquestes especificacions busquen donar a la història un to més realista. Dogma era l'intent més audaç i conspicu de reinventar el cinema des de Jean-Luc Godard.



Idioterne (**Lars von Trier** 1998).

## **Cinema d'Autor**

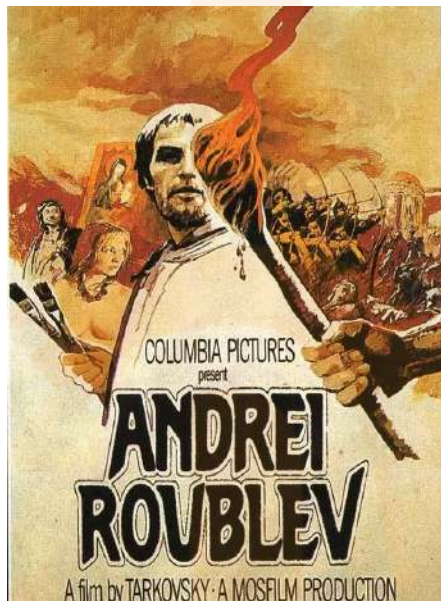
El concepte de cinema d'autor va ser encunyat pels crítics per a referir-se a un cert cinema on el director té un paper preponderant en la presa de totes les decisions, i on tota la posada en escena obeeix a les seves intencions. Sol anomenar-se d'aquesta manera a les pel·lícules realitzades basant-se en un guió propi i al marge de les pressions i limitacions que implica el cinema dels grans estudis comercials, la qual cosa li permet una major llibertat a l'hora de plasmar els seus sentiments i inquietuds en la pel·lícula.



Sichinin No Samurai/ Els set samurais (**Akira Kurosawa**,1954)



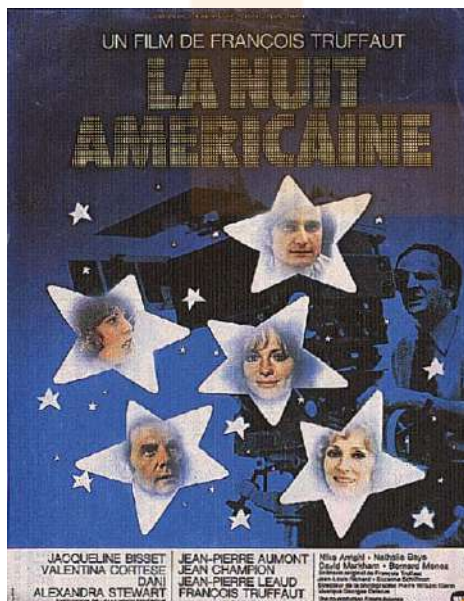
Smultronstället / Maduixes silvestres (**Ingmar Bergman**, 1957)



Andrey Rubliov/ Andrei Rubliov (**Andrey Tarkovskiy**, 1966)



Amarcord (**Federico Fellini**, 1973)



La nuit américaine/ La nit americana (**François Truffaut**, 1973)



