



LA VIDA DE BRIAN, 1979

Directed by
Terry Jones

Writing Credits
Graham Chapman
John Cleese
Terry Gilliam
Eric Idle
Terry Jones
Michael Palin

Cast
Graham Chapman
John Cleese
Terry Gilliam
Eric Idle
Terry Jones
Michael Palin

<https://www.imdb.com/title/tt0079470/>





TEMA 2:

DISEÑO CLÁSICO, MINIMALISMO Y ANTIESTRUCTURA



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante



*“*El Guión*” de Robert McKee.



ARQUITRAMA: el ejemplo de Hollywood

- “Arqui”: eminente, **por encima de todo**.
- Todas las historias formadas por los principios del **Diseño Clásico**.
- Se caracteriza por:
 - La acción surge principalmente de **personajes individuales**.
 - Acentúa el **conflicto externo**. Aunque los personajes a menudo sufren de poderosos conflictos internos, destacan sus **luchas en sus relaciones personales, con las instituciones sociales o con las fuerzas de su mundo físico**.
 - La narración **progresas por el deseo del personaje**.
 - La historia es **COHERENTE** consigo misma.
 - El argumento ordena la cronología de la historia.
 - **Final cerrado** de cambio absoluto e irreversible.
- *Películas: Ciudadano Kane, El padrino, saga Indiana Jones, etc.*



MINIMALISMO / MINITRAMA

- Empieza con los elementos del diseño clásico.
- Persigue la simplicidad al tiempo que mantiene los suficientes elementos del diseño clásico.
- Suelen tener **historias simples**, con pocos giros dramáticos.
- El protagonista puede tener poderosos conflictos externos con su familia, con la sociedad o con el entorno, aunque se destacan las **batallas que se producen dentro de sus propios pensamientos y sentimientos**.
- El **final es abierto**, quedarán algunas preguntas sin resolver para que sea el **público quien deduzca cómo acaban las cosas**.
- *Películas: El río de la vida, Titanic, Mad Max: Furia en la Carretera, etc.*



ANTITRAMA

- “En una antitrama la única norma establece que hay que *incumplir las normas*”.
- Pretende **dar la vuelta a la convención clásica** contradiciendo sus principios formales.
- Las antitramas no tratan de contarte una historia, sino de enseñarte algo o **hacerte sentir algo**.
- “Los episodios de una historia salen de manera *incoherente* de una «realidad» a otra para crear una *sensación de lo absurdo*”.
- Películas: *Agárralo como puedas, La vida de Bryan, Scary Movie, etc.*



DIFERENCIAS FORMALES EN EL TRIANGULO NARRATIVO

ARQUITRAMA

- Final cerrado
- Conflicto externo
- Único protagonista
- Protagonista activo
- Tiempo lineal
- Causalidad
- Realidad coherente

MINITRAMA

- Final abierto o semiabierto
- Conflicto interno
- Varios protagonistas o relatos entrecruzados
- Protagonista pasivo externamente, activo internamente
- Realidad coherente

ANTITRAMA

- Rompe con las normas establecidas
- Casualidad
- Tiempo no lineal
- Realidades incoherentes



#TODOPODEROSOS: MONTY PYTHON

Juan Gómez-Jurado, Javier Cansado, Arturo González Campos y Rodrigo Cortés.

