

MILES TELLER

J.K. SIMMONS

WHIPLASH



WHIPLASH, 2014

Directed by
Damien Chazelle

Writing Credits
Damien Chazelle

Cast
Miles Teller
J.K. Simmons
Paul Reiser
Melissa Benoist

<https://www.imdb.com/title/tt2582802/>





TEMA 3:

LA ESTRUCTURA EN TRES ACTOS Y LOS TIPOS DE CONFLICTOS.



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

PARTE I. CONTAR Y REPRESENTAR UNA HISTORIA DE FORMA AUDIOVISUAL. TEORÍA Y ANÁLISIS.

TEMA 3:

LA ESTRUCTURA EN TRES ACTOS Y LOS TIPOS DE CONFLICTOS

1. LA ESTRUCTURA CLÁSICA EN TRES ACTOS:

- 1.1. PRIMER ACTO: Planteamiento
- 1.2. SEGUNDO ACTO: Desarrollo, nudo o confrontación
- 1.3. TERCER ACTO: Desenlace o resolución

2. EL CONFLICTO CINEMATOGRAFICO

- 2.1. Tipos de conflictos



1. ESTRUCTURA CLÁSICA EN TRES ACTOS

PLANTEAMIENTO: Presenta al personaje o personajes principales, contexto histórico, y espacio donde se desarrolla.

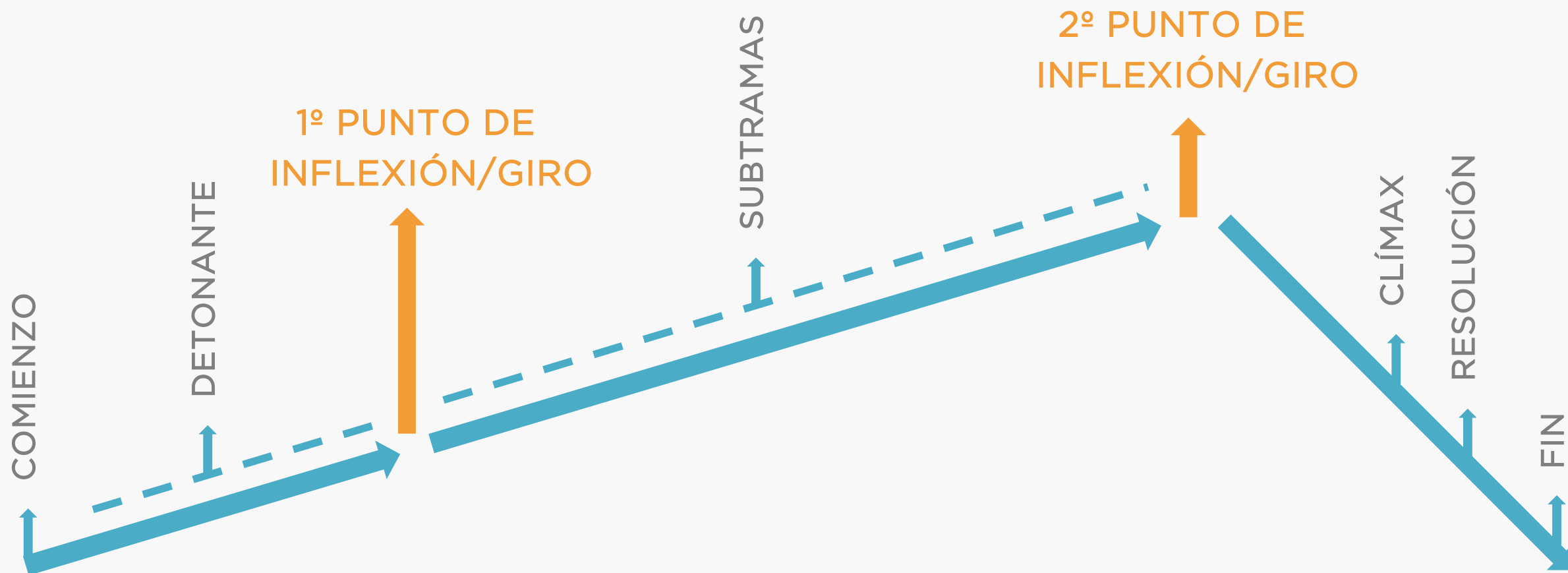
*Hay un **detonante** con el que empieza la trama.

DESARROLLO, NUDO O CONFRONTACIÓN: El suceso o circunstancia que ha servido de punto de inflexión nos introduce en el segundo acto.

Se desarrolla la trama.

DESENLACE O RESOLUCIÓN: El clímax o momento de máxima tensión ha de llevar rápidamente a la resolución de la historia.





PRIMER ACTO:
Planteamiento

SEGUNDO ACTO:
Desarrollo/nudo/
confrontación

TERCER ACTO
Desenlace/
resolución



PRIMER ACTO:
Planteamiento

1.1. PRIMER ACTO: Planteamiento

PRIMER ACTO: Planteamiento



- Aporta información para **contextualizar** el relato.
- Presenta al **personaje** en un **contexto** mediante situaciones concretas. Estas situaciones o un suceso (**detonante**) ponen en marcha el relato.
- Termina con el **primer punto de inflexión/giro**.
- Dura **30 minutos / 30 págs.** (en una película de 120 minutos).



1.1. PRIMER ACTO: Planteamiento

- Proporciona la **información básica** que necesitamos para que la historia comience.
- ¿Quiénes son los **personajes principales**?
Presentación.
- ¿De qué trata la **historia**?
- ¿**Dónde** se desarrolla?
- Centra la situación en una línea argumental coherente, **pone en marcha el relato y orienta al espectador.**



EL DETONANTE: la ruptura del equilibrio

- En una historia siempre encontramos momentos en que la trama comienza a tensarse y a complicarse.
- El detonante es el **momento preciso en que la acción se inicia**. Es el primer empujón que pone en marcha la trama. Algo pasa o alguien toma una decisión. El personaje principal se pone en movimiento. La historia ha comenzado.
- Incita la pregunta **¿cómo acabará esto?**, captando así la atención del espectador.



TIPOS DE DETONANTE:

- De acción o suceso específico que desequilibra la situación.
- De diálogo, cuando el problema o conflicto se expresa verbalmente.
- De situación, cuando el problema se expresa en una o más secuencias o a lo largo de varias escenas.



PUNTOS DE INFLEXIÓN O DE GIRO:

- Hablamos de cambio convergente (**PUNTO DE INFLEXIÓN**) cuando **nacen de las decisiones internas que el personaje controla y toma.**
- Hablamos de cambio divergente (**PUNTO DE GIRO**) cuando son **externos al personaje.**

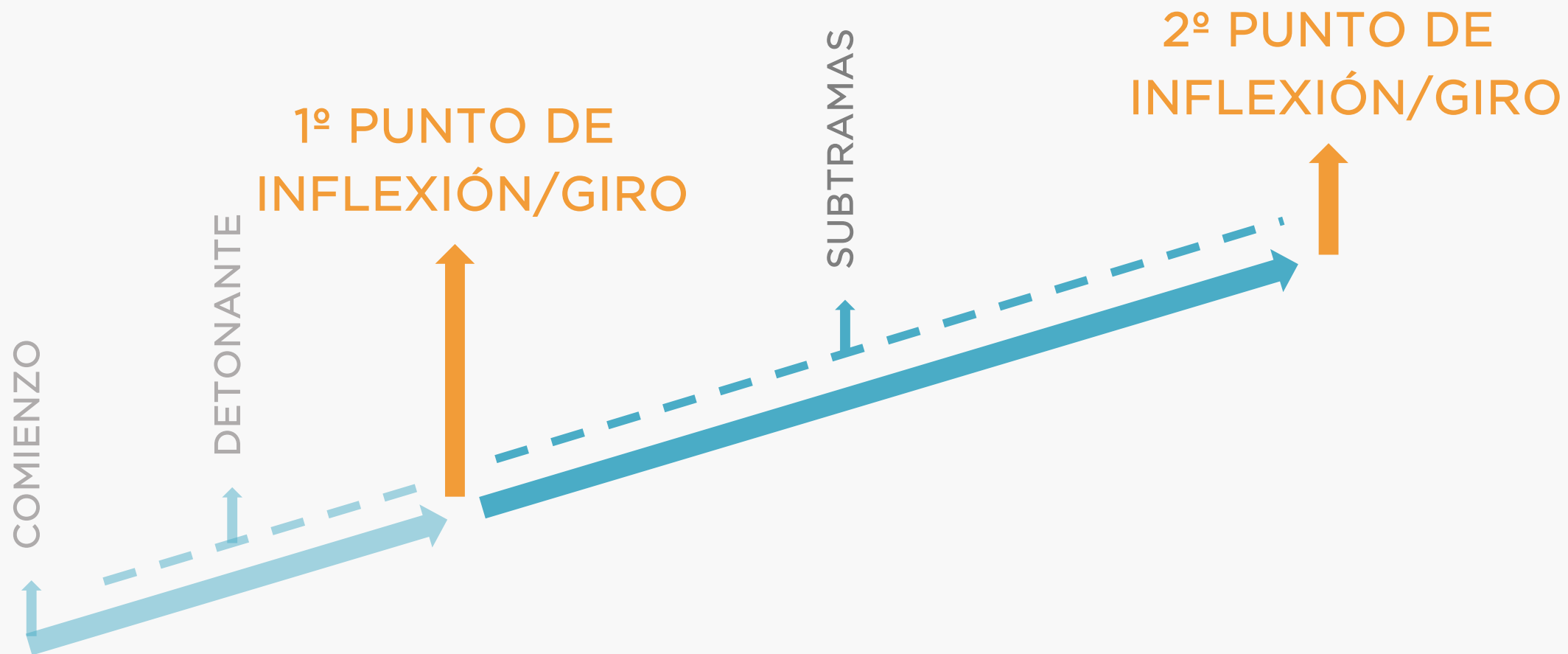




Primer punto de inflexión o de giro:

- El primer punto de inflexión o punto de giro ha de aportar interés, tensión e intriga a la trama para que ésta siga con el desarrollo.





PRIMER ACTO:
Planteamiento

SEGUNDO ACTO:
Desarrollo/nudo/
confrontación

1.2. SEGUNDO ACTO: Confrontación

SEGUNDO ACTO:
Desarrollo/nudo/
confrontación



- Inicia el desarrollo y **sumerge al protagonista en la historia.**
- Aparecen las **tramas secundarias o subtramas.**
- Termina con el **segundo punto de inflexión.**
- Dura **60 minutos / 60 págs.** (en una película de 120 minutos).



LA TRAMA:

- La trama es el **núcleo central de la acción dramática** que se ajusta a la estructura de planteamiento, desarrollo y desenlace.
- Es la historia de uno o varios personajes que tiene una finalidad o **un problema que resolver (detonante) y un desarrollo lleno de contratiempos y un final.**
- **Conjunto de hechos** que tienen lugar en el relato.



LAS SUBTRAMAS:

- Son **historias paralelas a la trama principal** que complementan y enriquecen la estructura narrativa del film.
- Subtrama habitual: el interés romántico.
- En las **series**, las subtramas suelen ser la trama de cada episodio, las cuales ayudan y participan en la construcción de la trama principal.



FUNCIONES DE LAS SUBTRAMAS:

- **Profundizar y avanzar** en el desarrollo de la **trama principal**.
- Ha de influir de alguna forma con la historia principal.
- **Vehicular el tema** (idea que se quiere transmitir).
- Profundizar y dar dimensiones al **personaje**, además de permitir su evolución.
- Debe crear nuevos problemas al protagonista y agudiza el conflicto.



LAS SUBTRAMAS:

- Tienen la **misma estructura que la trama principal** (tres actos, con dos puntos de giro).
- Los puntos de giro pueden o no coincidir con los nudos de la trama de la historia principal.
- El **clímax** de las subtramas ha de ser anterior al de la trama principal.
- La única norma de ubicación que encontramos en todas las subtramas en su tendencia a desarrollarse a lo largo del **segundo acto**.



LAS SUBTRAMAS:

- Hay que tener cuidado con el número de subtramas porque **todas deben resolverse** y poner un número elevado supone alargar el tiempo de la resolución y puede provocar un anticlímax (no resolución de la trama).



LAS SUBTRAMAS:

- Una subtrama **puede hacer fracasar un guión:**
 - Si **carece de estructura** dramática o está mal planteada.
 - Si es poco oportuna. Tiene que estar contada a lo largo de la historia principal con gran sentido de la oportunidad. **No podemos interrumpir** inadecuadamente **la narración de la historia principal** en un momento de tensión para contar hechos que tienen que ver con la subtrama.



NIVELES DE HISTORIAS

PRINCIPALES

SECUNDARIAS

¿?

TERCIARIAS

DE RELLENO

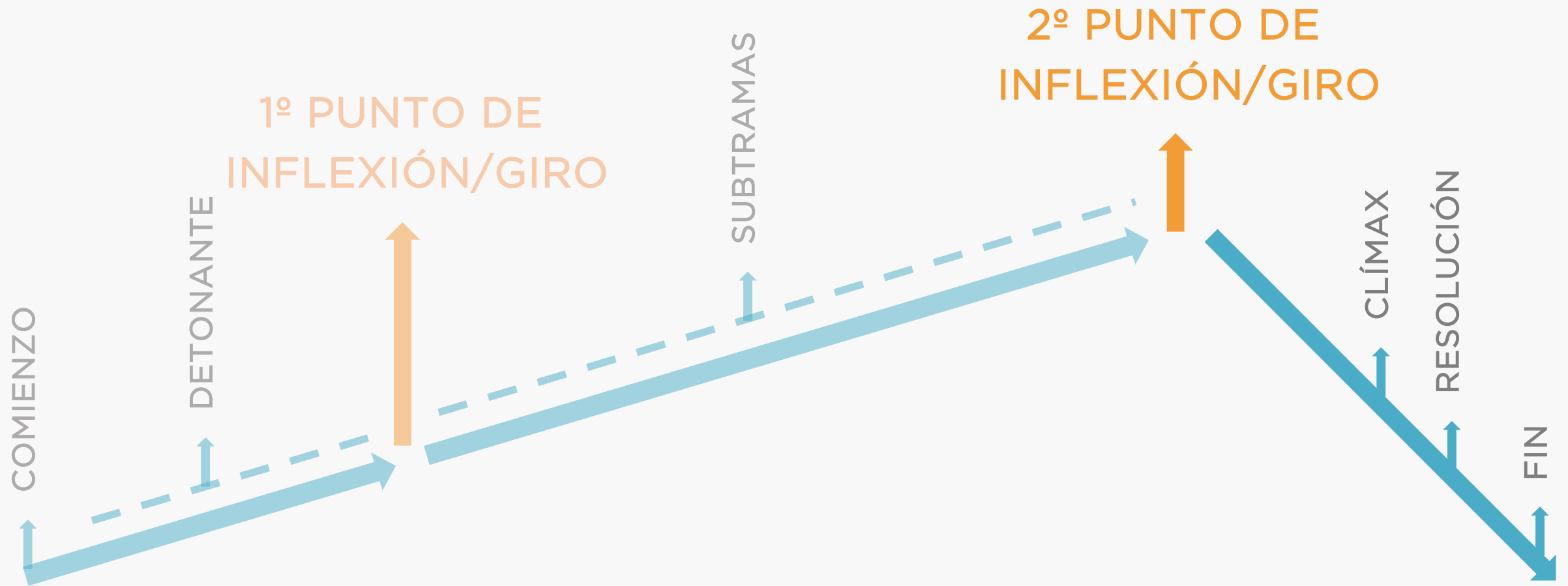




Segundo punto de inflexión o de giro:

- Cambia también el curso de la acción **introduciendo la historia en el tercer acto**.
- Cumple las mismas funciones que el primer punto de giro, pero este segundo **acelera mas acción**.
- Intensifica el tercer acto y proporciona un impulso a la historia empujando el acto hasta el **final**.





PRIMER ACTO:
Planteamiento

SEGUNDO ACTO:
Desarrollo/nudo/
confrontación

TERCER ACTO
Desenlace/
resolución

1.3. TERCER ACTO: Resolución

TERCER ACTO
Desenlace/
resolución



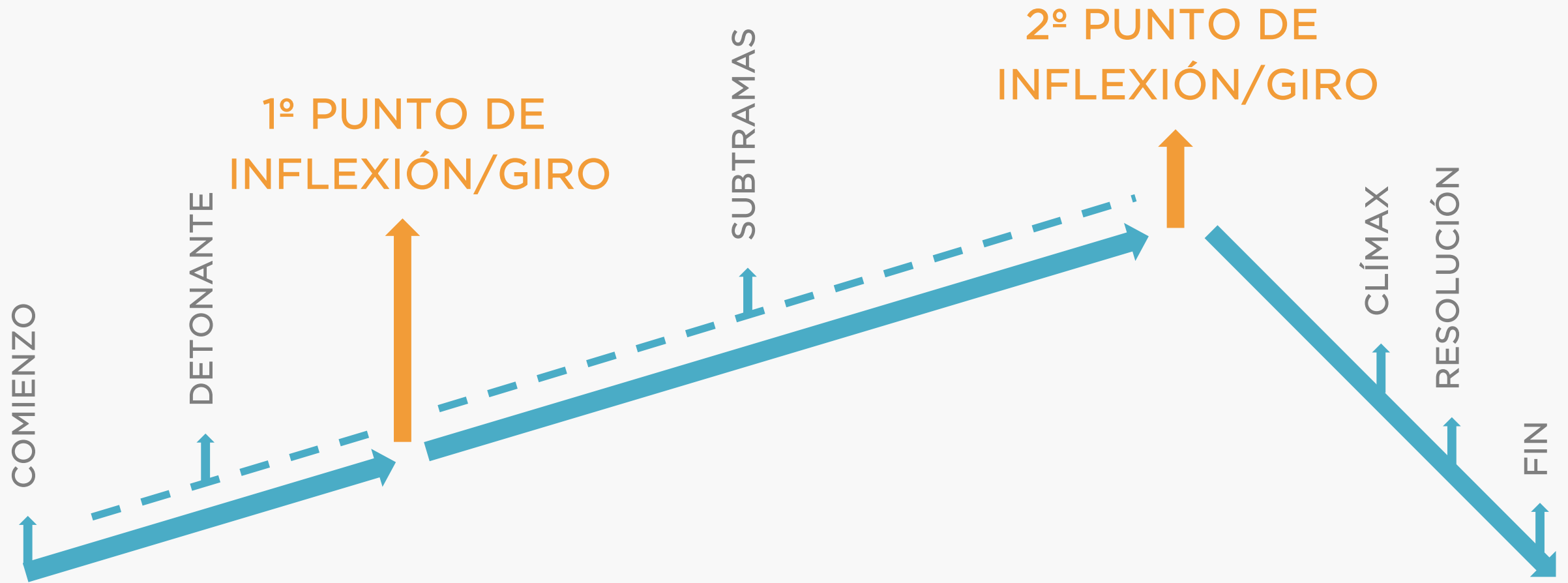
- Se atan todos los cabos sueltos.
- Se **resuelven las subtramas**.
- Se acaba la tensión.
- El personaje **logra su objetivo** o desiste.
- Dura **30 minutos / 30 págs.** (en una película de 120 minutos).



CLÍMAX:

- Es el suceso mas importante de la trama, la **acción se resuelve** en el momento de mayor tensión emocional del guion.
- Suele presentarse en las últimas cinco páginas del guion, **seguido de una breve resolución.**





PRIMER ACTO:
Planteamiento

SEGUNDO ACTO:
Desarrollo/nudo/
confrontación

TERCER ACTO
Desenlace/
resolución

2. EL CONFLICTO CINEMATOGRAFICO

- Es un problema que resolver.
- Las consecuencias y complicaciones que provoque este problema contribuirán a hacer más complejo el desarrollo.
- En palabras de Greimas, el conflicto se desarrolla **cuando un sujeto, en búsqueda de su objetivo, se encuentra y choca con la fuerza oponente**.
- Es la base y la materia que constituye todo drama, y sin él no hay argumento dramático.
- Puede ser a nivel emocional, física o mental.



2.1. Tipos de conflictos:

1. Básicos: es el problema a resolver u objetivo a conseguir. Abarca toda la estructura del film.

2. De relación: se da entre los personajes y afecta siempre al protagonista.

3. Internos: Se da en el interior de los personajes y genera cambios en su personalidad.



CONFLICTOS

(se basan en la estrategia emocional y en la estrategia lógica)

De relación

(se da entre los personajes)

Básico

(fundamenta el guion, objetivo externo)

Interior

(define al personaje)

Subtramas

(comportamiento del protagonista con todo su entorno)

Trama

(estructura argumental que abarca todo el guión)

Arcos de transformación

(proceso de cambio en la personalidad del protagonista)

Conflictos y opciones de escritura del guion:

PERSONAJES:

- De relación
- Interno

ACCIÓN:

- Básico
- De relación
- Interno

- **Conflicto básico (externo):** ¿qué busca el personaje?
- **Conflicto interno:** ¿por qué lo busca?

Los conflictos internos y externos **se pueden enfrentar entre sí, están vinculados.**

EJEMPLO: El protagonista lucha con una decisión sobre si debe renunciar a su trabajo puede perder el control contra otro personaje, lo que hace que los dos luchen (INTERNO + EXTERNO + DE RELACIÓN).

MILES TELLER

J.K. SIMMONS

WHIPLASH



WHIPLASH, 2014

Directed by
Damien Chazelle

Writing Credits
Damien Chazelle

Cast
Miles Teller
J.K. Simmons
Paul Reiser
Melissa Benoist

<https://www.imdb.com/title/tt2582802/>

