

2. Mecanismes de la ficció

2.2 ELS MECANISMES ESTRUCTURALS

2.2.1 El nus dramàtic i els actes

2.2.2 El temps, el lloc i l'acció

2.2.3 El sembrat i la recollida d'informació

2.2.3.1 Simetria

2.2.3.2 Triada

2.2.3.3 El·lipsis

2.2.3.4 *Tooper*

2.2.3.5 *Scrimmage*

2.2.1 El nus dramàtic i els actes

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
- després de l'objectiu



Aquestes tres parts es relacionen amb els tres actes: **presentació**, **acció** i **conclusió**.

PRESENTACIÓ → ACCIÓ → CONCLUSIÓ

Pel que fa a la **durada** dels **actes** hem de dir que no existeix una regla única.

El **primer acte** no acostuma a ser gaire llarg. En cinema pot durar entre deu i vint minuts. El tercer tampoc acostuma a ser gaire llarg, així que el **gruix de la narració** és basa en com el protagonista intenta aconseguir l'objectiu.

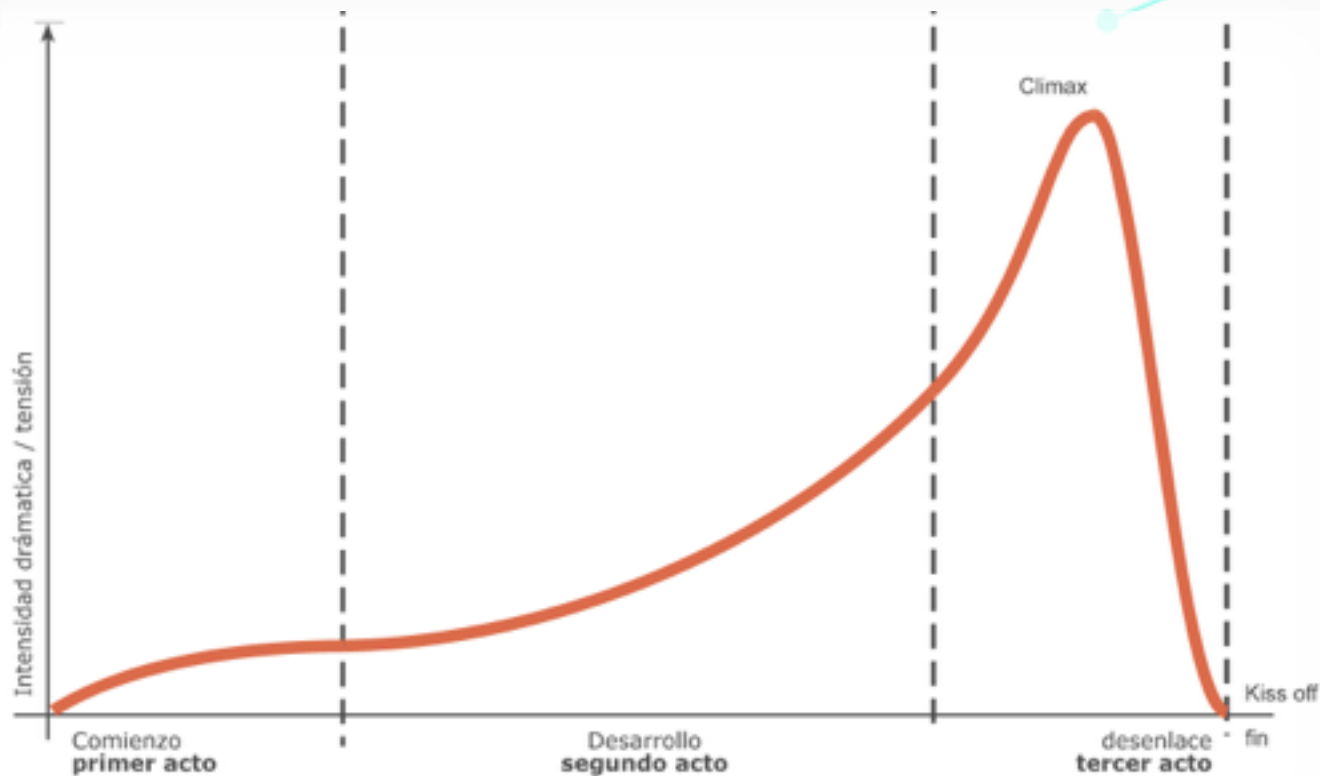


El **fet desencadenant** o **incident desencadenant** és, com hem vist, un **nus dramàtic** situat generalment dins del **primer acte** que acostuma a trencar la rutina del futur **protagonista** i li determina un **objectiu**.

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 dramaturgia utilitzem aquesta última significació.





De vegades a 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 del tot, cap a una nova direcció.

També, en un **tercer acte** pot donarse un **segon incident desencadenant** i, per tant, un **segon clímax**.

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.



2.2.2 El temps, el lloc i l'acció

En tots **tres actes**, les **unitats de temps, lloc i acció** són claus. En el teatre clàssic es respectava les tres unitats. Avui en dia, però, podem dir que les **unitats de lloc i temps** no són sempre respectades en cinema, però sí que hi guarden un cert fonament. Per contra, la unitat d'acció continua essent capital.

Sobre la **unitat de temps**, una història ha de durar el temps necessari per que un protagonista pugui aconseguir el seu objectiu.

La **unitat de lloc** se exemplifica en films que passen en un mateix escenari com *Rear Window* (*La ventana indiscreta*, 1954) d'Alfred Hitchcock o *El submarino* (1981) de Wolfgang Peterson.

El **temps**, el **lloc** i la **acció** no són els únics factors susceptibles d'unificar una obra dramàtica. També podem parlar d'altres tipus d'unitat com la **unitat d'estil** o la **unitat temàtica**.



2.2.3 El sembrat i la recollida de informació

Hem parlat del recurs del ***Deus ex machina*** el qual pot ajudar a fer quadrar una narració. Hem de tenir en compte però que una bona preparació de la narració són la clau per articular una bona història.

La **anticipació**, el **advertising**, el **sembrat de informació** és un aspecte clau.

The Birds (*Los pájaros*, 1963) d'Alfred Hitchcock

El títol de l'obra en ocasions també ens dona informació sobre el que succeirà:

Alien (*Alien: el octavo pasajero*, 1979) de Ridley Scott

Honey, I Shrunk the Kids (*Cariño, he encogido a los niños*, 1989) de Joe Johnston



“Si a l’inici d’un relat apareix un clau a la paret, algú hi haurà d’acabar penjat”

A. Txèkhov

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.

És més interessant que la primera escena prepari la segona i la quarta; la segona, la tercera i la sisena; la tercera, la cinquena i etc.

També hi ha propostes amb una estructura d'**sketchs**, que es saltar d'un esdeveniment a un altre sense una necessària **causa/efecte**, tipus una *road movie*.



2.2.3.1 LA SIMETRIA

També pot haver-hi una **estructura de simetria** o **paral·lelisme**.

On un **mateix esdeveniment** o **context** és viscut des de diferents punts de vista de diferents personatges.

2.2.3.2 LA TRIADA

El **recurs narratiu** de la tríada serveix per sembrar informació d'un esdeveniment que veiem repetit i que finalment és alterat:

A-A-A'.

2.2.3.3 L'EL·LIPSI

El recurs de l'**el·lipsi** és un aspecte a tenir en compte en qualsevol proposta de **narrativa audiovisual**.

L'**el·lipsi** és per definició una **omissió** 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.

2.2.3.4 TOOPER

El ***tooper*** és un altre recurs, força comú en les comèdies que consisteix en què s'hi afegeix un colofó a una escena que ja era rodona, colofó que no és forçosament imprescindible.

2.2.3.5 SCRIMAGE

L'***scrimmage*** consisteix en una escena en què apareixen tots els personatges de la història amb l'objecte de resoldre cadascú el seu problema personal.



Alguns exemples que hem vist o comentat a classe:

Grim Fandango (1998) de LucasArts

Super Mario World (1990) de Nintendo

Pinocho (1940) de Ben Sharpsteen i Hamilton Luske

Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark (1981) d'Steven Spielberg

The Birds (1963) d'Alfred Hitchcock

Pulp Fiction (1994) de Quentin Tarantino

Duck Soup (1933) de Leo McCarey

M (1931) de Fritz Lang

2001: A Space Odyssey (1968) de Stanley Kubrick

When Harry met Sally... (1989) de Rob Reiner