



UNIVERSITAT DE BARCELONA



# **Narrativa audiovisual i cinema d'animació per ordinador**

Tesi doctoral de:

**Jaume Duran Castells**

Directora:

**Teresa Duran Armengol**

Departament de Didàctica de l'Educació Visual i Plàstica - Comunicació Audiovisual

Barcelona, 2009

## 3. Narrativa audiovisual

Un cop atès el desenvolupament del cinema d'animació per ordinador i els Pixar Animation Studios, abordem a continuació els continguts de la narrativa audiovisual.

Els aspectes narratius d'un film es poden atendre des de molts punts de vista. L'estudi del sistema i del procés d'un relat audiovisual, així com la seva construcció i funcionalitat, pot estar determinat per un mètode obert que atengui els mecanismes fonamentals, estructurals o locals de la ficció, o per un mètode tancat, com per exemple aquell que indaga en l'anomenat viatge de l'heroi i en els arquetips<sup>141</sup>. Al marge de les qüestions dramàtiques, lligades a l'essència del drama, i del conflicte que s'hi genera, de vegades hi ha tot un seguit d'efectes còmics que, per bé que hi tenen relació, es desenvolupen amb una funció i una naturalesa diferent. Són els recursos particulars de la comèdia<sup>142</sup>.

---

<sup>141</sup> Sense voler caure en el tòpic, i en tant que el treball tracta sovint aquests conceptes, unes breus definicions segons el *Diccionari de la llengua catalana* de l'Institut d'Estudis Catalans (*op. cit.*) potser són pertinents:

- *Argument*: [...] En lit., articulació dels fets sobre els quals està bastida una obra narrativa. Contingut essencial i resumit d'una narració que pot ésser d'un llibre, d'una pel·lícula, d'un telefilm, etc. [...]

- *Ficció*: [...] Allò que és fingit o imaginat. Invenció literària.

- *Història*: Narració ordenada i verídica dels esdeveniments relatius a una persona, a un objecte, d'un succés, d'un afer. Exposició sistemàtica dels esdeveniments que afecten un poble, una institució, una ciència, un art. [...] Conjunt dels esdeveniments humans, o de certs esdeveniments humans, considerats en el seu desenvolupament. [...] Obra que conté una narració o exposició històrica, composta per un escriptor. Narració inventada. [...]

- *Narració*: Acció de narrar, l'efecte. En ràdio i en televisió, exposició ordenada cronològicament d'un fet real o imaginari. Escrit de creació literària en prosa d'extensió superior al conte i inferior a la novel·la. [...]

- *Relat*: Relació de fets reals o imaginaris. Obra narrativa en prosa d'extensió inferior a la novel·la.

<sup>142</sup> Igualment, i segons el *Diccionari de la llengua catalana* de l'Institut d'Estudis Catalans (*op. cit.*):

- *Comèdia*: Gènere dramàtic caracteritzat pel desenllaç feliç i per un caràcter lleuger i divertit. Obra teatral, literària o cinematogràfica pròpia d'aquest gènere. [...] Esdeveniment o sèrie d'esdeveniments que fan riure, que són tot simulació.

## 3.1. Els mecanismes de la ficció

Per estudiar els mecanismes de la ficció atendrem principalment el mètode obert que posa de manifest el guionista, director de cinema i escriptor Yves Lavandier al seu llibre *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*<sup>143</sup>.

Prenem com a punt de partida aquesta obra perquè l'autor hi estudia el pas del relat al cinema, el teatre, l'òpera, la ràdio, la televisió i el còmic; fa una distinció clara entre el que s'escriu per veure i/o sentir i el que s'escriu per llegir; i, intenta respondre les tres preguntes següents: de què estan fetes les obres dramàtiques, per què estan fetes així i què és necessari de fer per escriure-les. I per tractar-ho, repara en el concepte de la *dramatúrgia* i aborda tots els mecanismes del relat dramàtic:

- Els *mecanismes fonamentals*, on s'inclourien el conflicte i l'emoció, el protagonista i l'objectiu, els obstacles, i la caracterització.
  
- Els *mecanismes estructurals*, que tracten dels tres actes i el nus dramàtic; de les unitats de temps, lloc i acció; del sembrat i la recollida d'informació; de la ironia dramàtica; i, de la comèdia.
  
- Els *mecanismes locals*, o l'exposició davant de l'activitat, el diàleg i la posada en escena.

---

- *Drama*: Gènere literari que comprèn totes les obres escrites per al teatre. Gènere dramàtic sovint considerat mixt entre la tragèdia i la comèdia. Obra teatral, literària o cinematogràfica pròpia d'aquest gènere. [...] Esdeveniment aflictiu de la vida real capaç d'interessar i commoure vivament.

<sup>143</sup> *Op. cit.*, publicada per primer cop en francès el 1994, i revisada el 1997 i el 2004.

### 3.1.1. La dramaturgia

El mot *dramaturgia* prové del grec *drama*, que significa *acció*. I prenent la definició d'Aristòtil a la *Poètica*<sup>144</sup>, la idea està relacionada amb la imitació i la representació d'una acció humana. Aquesta imitació, doncs, pot estar presentada 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 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 paràsites, que no autèntiques, segons distingeix la psicòloga Fanita English<sup>145</sup>, i bastant malament la nostra imatge. A la gent que ens envolta, l'hi passa a la inversa. De l'ésser humà, per tant, es coneix més la seva imatge i les seves emocions que el seu pensament o els seus desitjos. La dramaturgia 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 l'autor que s'amaga al darrere.

La dramaturgia crea, en conseqüència, 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<sup>146</sup> i Friedrich Nietzsche<sup>147</sup> 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 dramaturgia té el seu origen en l'ésser humà primitiu, en tant que se situa en el ritus religiós, en la imitació d'accions humanes o divines, per part de sacerdots, i a Occident té dos moments de revifalla: al segle Vè. a. C. a Grècia i al final de l'Edat Mitjana a Europa. No obstant, hi ha també un altre origen del drama, de natura

<sup>144</sup> *Op. cit. (Retòrica. Poètica)*, segle IV a. C.

<sup>145</sup> ENGLISH, Fanita: *Qui suis-je face à toi? Analyse transactionnelle et relations humaines*. París: Hommes et groupes, 1987.

<sup>146</sup> FREUD, Sigmund: *La interpretación de los sueños*. Madrid: Alianza, 1966.

<sup>147</sup> NIETZSCHE, Friedrich: *El origen de la tragedia*. Madrid: Espasa Calpe, 1964.

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 primogènits 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.

### 3.1.2. Els mecanismes fonamentals i l'esquema *personatge - obstacles - objectiu - conflicte - emoció*

Concepte clau	Tipologia	Altres conceptes relacionats
Personatge	-	Protagonista Caracterització Caricatura
Obstacles	Interns Externs Externs d'origen intern	<i>McGuffin</i> <i>Deus ex machina</i> <i>Diabolicus ex machina</i> Antagonista
Objectiu	-	-
Conflicte	Estàtic Dinàmic	Perspectiva de conflicte
Emoció	-	Suspens Urgència <i>Start the clock</i>

**Quadre 25.** Els mecanismes fonamentals: concepte clau, tipologia i altres conceptes relacionats.

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.

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*. Dins del teatre grec, el protagonista és l'actor que juga el rol principal, però, en realitat, atenent 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 elles tinguin un sol objectiu general comú, difícil d'assolir.

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.

Al seu temps, els obstacles poden vestir diverses formes i 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.

La raó que justifica un obstacle de sortida, generalment extern, és el que coneixem amb el nom de *McGuffin*, un concepte batejat pel director de cinema Alfred Hitchcock<sup>148</sup>. 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 d'un personatge. Quan aquesta és exagerada, parlem de *caricatura*: un tret de caràcter exagerat.

Per últim, hem de ressaltar 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

---

<sup>148</sup> TRUFFAUT, François: *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza, 1974.



vegades s'utilitza en escenes o seqüències sense gaire interès. Aquest recurs rep el nom d'*start the clock*, posar en marxa el cronòmetre.

### 3.1.3. Els mecanismes estructurals

Concepte clau	Tipologia	Altres conceptes relacionats
Actes	Primer acte	Incident desencadenant / nus dramàtic
	Segon acte	<i>Mid-act climax / first culmination</i> Clímax
	Tercer acte	Segon incident desencadenant Segon clímax <i>Cliff-hanger</i>
Unitats	Temps	
	Lloc	
	Acció	Intriga Subintriga
	Estil	
	Temàtica	
Explotació	Anticipació	Títol Falsa pista
	Simetria / paral·lelisme	Principi de plusvàlua
	Tríada	
	El·lipsi	
	<i>Milking</i>	
	<i>Scrimmage</i>	
	<i>Topper</i>	
Ironia dramàtica	-	Gag Sorpresa Misteri Ironia dramàtica difusa

**Quadre 26.** Els mecanismes estructurals: concepte clau, tipologia i altres conceptes relacionats.

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<sup>149</sup>... En definitiva, presentació, acció i conclusió, o inici, meitat i final.

Dins del 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, doncs, a aquests, als dramàtics, i tot atenent la seva durada, 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, 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.

L'escriptor Syd Field, a *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*<sup>150</sup>, 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

<sup>149</sup> HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich: *Lecciones sobre la estética*. Madrid: Akal, 1989.

<sup>150</sup> *Op. cit.*, publicada per primer cop en anglès el 1979, i que influeix molts guionistes americans contemporanis.

l'autor no entén el tercer acte igual que com l'hem presentat, sinó que el subdivideix en una resolució i un epíleg. El professor i escriptor Robert McKee, en una obra posterior, *El guió. Sustancia, estructura, estilo y principios de la estructura de guiones*<sup>151</sup>, 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 dramaturgia, 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 s. XVI i francesos del s. 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.

---

<sup>151</sup> *Op. cit.*, publicada per primer cop en anglès el 1997.

A més, conjuntament amb l'acció principal d'una obra, també hi pot discórrer 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 sembrat i recollida d'informació remarcables, i un cas especial al respecte és la *falsa pista*. És a dir, fer creure una cosa, sense ambigüitats, per després introduir-ne una altra inesperada.

En general, tot és preparació en dramaturgia. 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*<sup>152</sup>, on se salta d'un esdeveniment a un altre.

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*, per exemple el cas d'una mateixa història explicada per diversos personatges. I igualment, pot succeir que una

---

<sup>152</sup> Film de ruta, l'argument del qual es desenvolupa al llarg d'un viatge.

obra contingui la preparació d'allò que es desenvoluparà en una altra: es tracta del *principi de plusvàlua*.

També, una aplicació fonamental és 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 n'és la traducció, consisteix en què una escena utilitzi tots els elements presents perquè generi una plusvàlua i una coherència addicional a l'obra.

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

- El *topper*, cirereta n'és la traducció, consisteix en què un element afegeixi el colofó final a l'escena, tot i no ser forçosament imprescindible.

A banda, existeix el procediment de la *ironia dramàtica*, expressió possiblement recollida per primer cop pel guionista, director de televisió i escriptor Edward Mabley<sup>153</sup>, que no deixa de ser, en resum, allò que l'espectador sap i la víctima ignora, i

---

<sup>153</sup> MABLEY, Edward: *Dramatic construction*. Nova York: Chilton Books, 1972.

que funciona en qualsevol tipus de gènere, en tragèdies o melodrames, en *thrillers*<sup>154</sup>, films d'aventures o de 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 poden ser suficients; d'*explotació*, 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 *sorpresa*, o donar al públic allò que no espera, i el *misteri*, o ocultar-li momentàniament alguna informació. Tots dos conceptes, ben plantejats, com tot, també poden funcionar molt bé.

Per acabar, convé aprofundir en la naturalesa i la funció de la *comèdia*. De fet, darrera 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<sup>155</sup>.

---

<sup>154</sup> Narracions que es caracteritzen per un ritme ràpid, una acció sostinguda i un heroi enginyós que ha de frustrar els plans de malfactors poderosos.

<sup>155</sup> Veieu l'apartat 3.3. *Els recursos particulars de la comèdia*.

### 3.1.4. Els mecanismes locals: narrar o mostrar

Concepte clau	Tipologia	Altres conceptes relacionats
Narrar	-	Exposició <i>Flash-back</i>
Mostrar	-	Activitat Diàleg Posada en escena

**Quadre 27.** Els mecanismes locals: concepte clau, tipologia i altres conceptes relacionats.

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 està per esdevenir.

Una alternativa a l'exposició quan es tracta de comunicar informacions pertanyents al passat és el *flashback*, la volta enrere<sup>156</sup>. Aleshores, les escenes anteriors deixen de ser narrades per ser mostrades.

- *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*<sup>157</sup>).

## 3.2. El viatge de l'heroi

Per estudiar el que denominem el viatge de l'heroi, les seves etapes i els arquetips, atenem principalment el mètode tancat que posa de manifest el productor i escriptor

<sup>156</sup> El seu contrari és el *flashforward*, que connecta l'acció amb el futur.

<sup>157</sup> 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.

Christopher Vogler al seu llibre *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*<sup>158</sup>.

Prenem com a punt de partida aquesta obra perquè l'autor relaciona les estructures mítiques i els seus mecanismes amb l'art d'escriure obres narratives i guions, després d'haver estudiat principalment les propostes de Joseph Campbell a *El héroe de las mil caras*<sup>159</sup> i la profunda estructura de la psicologia de Carl Gustav Jung<sup>160</sup> o, entre d'altres, els plantejaments de Vladimir Propp a *La morfología del cuento*<sup>161</sup>. I per fer-ho, divideix el teòric viatge amb dotze etapes i enumera fins a set arquetips.

### 3.2.1. Les dotze etapes del viatge

Gairebé totes les històries estan compostades per uns elements estructurals que trobem en els mites universals, en les rondalles, en els films i, fins i tot, en els somnis. En elles, l'heroi<sup>162</sup>, generalment el protagonista, abandona el seu entorn quotidià per embarcar-se en una empresa que el condueix per un món ple de desafiaments. Pot tractar-se d'un viatge real, amb un destí clar i ben definit, que el pot portar també a un viatge interior, que es pot donar en la ment, el cor o l'esperit. En qualsevol cas, l'heroi creix i pateix canvis.

Les etapes que componen aquest viatge són dotze:

- El *món ordinari*, la primera etapa: quan, al principi, l'heroi es mostra en el seu entorn quotidià, en el seu món ordinari.

---

<sup>158</sup> *Op. cit.*, publicada per primer cop en anglès el 1998.

<sup>159</sup> *Op. cit.*, publicada per primer cop en anglès el 1949.

<sup>160</sup> Metge psiquiatre i psicòleg suís (1875-1961), fundador de l'escola de la psicologia analítica i pioner de la psicologia profunda, és autor d'una prolífica obra que aborda la formulació de teories analítiques, i també, l'estudi comparatiu de les religions, la filosofia, la sociologia, i fins i tot la crítica de l'art i la literatura.

<sup>161</sup> *Op. cit.*, publicada per primer cop en rus el 1921.

<sup>162</sup> Veieu també l'apartat 3.2.2. *Els arquetips: l'heroi, el mentor, el guardià del llindar, l'herald, la figura canviant, l'ombra i l'engalipador.*



### 3. Narrativa audiovisual

- El *crit de l'aventura*, la segona etapa: quan l'heroi s'enfronta generalment a un problema, a una aventura que se li ha presentat. Es planteja, doncs, la contesa, i es defineix l'objectiu de l'heroi.

- El *refús de l'aventura*, la tercera etapa: quan, en moltes ocasions, l'heroi refusa el crit. Aquest fet està en relació amb la por, amb la por al desconegut. I generalment, l'heroi precisa d'alguna influència externa per tal d'aconseguir superar aquest fet, que pot tractar-se d'un canvi de circumstàncies, una ofensiva major contra l'ordre natural de les coses o la trobada amb el mentor.

- La *trobada amb el mentor*, la quarta etapa: quan apareix el personatge del mentor<sup>163</sup>, que equival al llaç que es forja entre un pare i un fill, i la funció del qual consisteix a preparar l'heroi perquè s'enfronti al desconegut. La relació que estableix el mentor amb l'heroi és un dels temes més comuns de la mitologia i un dels més rics en el pla simbòlic. Tanmateix, sovint, no el pot acompanyar fins al final del viatge, perquè és necessari que en un moment determinat es trobi en la més completa soledat.

- La *travessa del primer llinyar*, la cinquena etapa: quan l'heroi accedeix finalment a internar-se a l'aventura. En aquest moment, comença la història i se succeeixen les múltiples aventures.

- *Proves, aliats, enemics*, la sisena etapa: quan nous reptes es posen de manifest i, al mateix temps, es presenten nous aliats i enemics. Certs hàbitats, doncs, són claus per a aquests tipus d'encontres. Molts cops, per tant, la situació es dona en espais públics.

- *L'aproximació a la caverna més profunda*, la setena etapa: quan l'heroi prepara l'estratègia a seguir per al moment definitiu i es desfà dels últims serrells abans d'aquest. L'apropament al lloc que amaga el perill està relacionat amb un teòric segon llinyar.

---

<sup>163</sup> Veieu també l'apartat 3.2.2. *Els arquetips: l'heroi, el mentor, el guardià del llinyar, l'herald, la figura canviant, l'ombra i l'engalipador.*

- L'*odissea*, o el calvari, la vuitena etapa: quan l'heroi s'enfronta directament amb qui més tem i dóna inici a una forta batalla que pot significar la seva pròpia mort. D'aquest moment, sorgeix posteriorment la màgia del mite heroic.

- La *recompensa*, o fer-se amb l'espasa, la novena etapa: quan, havent sobreviscut a la mort, l'heroi pren possessió del tresor, de l'espasa aconseguida, de la recompensa. Igualment, de vegades, l'heroi es reconcilia en aquest moment amb la seva parella, amb la figura canviant<sup>164</sup>.

- El *camí de retorn*, la desena etapa: quan l'heroi pateix les conseqüències del seu enfrontament amb les forces del mal i del fet d'haver-se fet amb la recompensa. En resum, no ha acabat tot, i ha d'iniciar el camí de retorn, que no és fàcil.

- La *resurrecció*, l'onzena etapa: quan l'heroi es troba davant d'un segon gran moment de dificultat, on novament pot tornar a perdre la seva vida, que ha de superar un cop més.

- El *retorn amb l'elixir*, la dotzena i última etapa: quan el retorn al món ordinari amb el tresor aconseguït, ni que sigui en forma d'ensenyament, tanca el viatge de l'heroi.

Totes aquestes etapes formen part d'un esquelet que s'enriqueix de detalls en funció de la història, i el seu ordre no cal que se segueixi amb rigor, fins i tot algunes poden arribar a suprimir-se sense que això signifiqui perdre el seu efecte. Aquestes etapes, en qualsevol cas, estan en relació amb els tres actes dramàtics<sup>165</sup>, de manera que les cinc primeres concorden amb el primer, les quatre segones amb el segon, i les tres darreres amb el tercer.

De fet, en línies generals, quan l'heroi accedeix finalment a internar-se a l'aventura (cinquena etapa) és quan es decideix a actuar, donant pas al segon acte, l'acció en si mateixa, que es tanca amb la presa de possessió del tresor i supervivència a la mort

---

<sup>164</sup> Veieu també l'apartat 3.2.2. *Els arquetips: l'heroi, el mentor, el guardià del llindar, l'herald, la figura canviant, l'ombra i l'engalipador..*

<sup>165</sup> Veieu l'apartat 3.1.3. *Els mecanismes estructurals.*

(novena etapa), que dona pas al tercer acte, amb les conseqüències que es deriven de l'acció.

	<b>Etapa</b>	<b>Denominació d'etapa</b>
<b>Primer acte</b>	Primera etapa	<i>Món ordinari</i>
	Segona etapa	<i>Crit de l'aventura</i>
	Tercera etapa	<i>Refús de l'aventura</i>
	Quarta etapa	<i>Trobada amb el mentor</i>
	Cinquena etapa	<i>Travessa del primer llindar</i>
<b>Segon acte</b>	Sisena etapa	<i>Proves, aliats, enemics</i>
	Setena etapa	<i>Aproximació a la caverna més profunda</i>
	Vuitena etapa	<i>Odissea</i>
	Novena etapa	<i>Recompensa</i>
<b>Tercer acte</b>	Desena etapa	<i>Camí de retorn</i>
	Onzena etapa	<i>Resurrecció</i>
	Dotzena etapa	<i>Retorn amb l'elixir</i>

**Taula 3.** Taula relacionant dels actes i de les etapes del viatge.

### **3.2.2. Els arquetips: l'heroi, el mentor, el guardià del llindar, l'herald, la figura canviant, l'ombra i l'engalipador**

Al llarg del viatge de l'heroi, diferents personatges poden fer acte de presència. La seva funció o el seu propòsit es pot vincular amb el concepte d'*arquetip*, que Carl Gustav Jung utilitza aludint els models de personalitat que es repeteixen des de l'antigor i que suposen una herència compartida per a l'ésser humà en la seva totalitat, i que sintetitza amb el concepte d'*inconscient col·lectiu*.

Els mateixos tipus de personatges, doncs, apareixen en tots els temps i en totes les cultures. La universalitat dels seus patrons, en definitiva, possibilita l'experiència compartida en històries diferents. Ara bé, aquests patrons no identifiquen idiosincràsies concretes que s'han de mantenir de principi a fi, sinó funcions que es desenvolupen temporalment en una narració amb la finalitat d'enriquir la història<sup>166</sup>. Igualment, una altra manera d'interpretar-los consisteix a considerar-los facetes de la personalitat de l'heroi, en tant que aquest aprèn d'ells de tal manera que n'adopta quelcom. D'aquesta forma, cada història reflecteix la història humana en la seva totalitat, la condició humana que suposa el fet de néixer, créixer, aprendre, l'esforç invertit en fer-se individu i morir.

Els arquetips més comuns són set:

Denominació	Tipologia	Altres conceptes relacionats
Herói	Actiu Reticent	Antiherói
Mentor	Actiu Reticent	Ancià savi o anciana sàvia Donant
Guardià del llindar	-	-
Herald	-	-
Figura canviant	-	-
Ombra	-	Antagonista
Engalipador	-	-

**Quadre 28.** Els arquetips: denominació, tipologia i altres conceptes relacionats.

- L'*herói* és algú capaç de sacrificar les seves pròpies necessitats en benefici dels altres. El mot herói prové del grec, d'una rel que significa protegir i servir. Generalment, tendim a identificar-nos-hi, perquè l'herói acostuma a tenir una combinació de qualitats i una barreja de trets únics i universals que responen a unes motivacions intel·ligibles per tothom. Així mateix, l'herói s'emmarca en una història, i és en aquesta el personatge que més aprèn i creix. Hi ha dos tipus d'herói, però: l'*actiu*, entusiasta en excés,

<sup>166</sup> Observació que ja fa Vladimir Propp a *Morfologia del cuento* amb motiu de l'anàlisi dels patrons més recurrents que s'articulen en més d'un centenar de rondalles meravelloses russes.

compromès, motivat, i el *reticent*, vacil·lant, ple de dubtes, que necessita que algú l'empenyi. En qualsevol cas, un i altre, tard o d'hora, s'ha d'enfrontar amb la mort, o amb una mort simbòlica, de la qual generalment surt victoriós, tot i que també pot patir una mort heroica.

Aquest concepte de l'heroisme, també, pot donar-se en altres arquetips, ja que un personatge no heroic pot créixer fins a desenvolupar-lo. Igualment, pot haver-hi el que es coneix amb el nom d'*antiheroi*, que no és l'oposat a l'heroi, sinó un tipus d'heroi molt concret que pot estar fora de la llei, segons la percepció de la societat, però que crea una gran simpatia amb l'espectador. De fet, podem parlar d'un tipus d'antiheroi que manifesta un fort cinisme o que arrossega alguna ferida, o un tipus d'antiheroi tràgic, que pot no crear simpatia, però sí, en canvi, una admiració, una fascinació, per la forma amb què acaba caient.

En resum, l'heroi és el símbol de l'ànima en transformació, del viatge que tots portem a terme en el transcurs de les nostres vides. Els estadis d'aquesta progressió, les etapes naturals de la vida i el creixement, componen el viatge de l'heroi.

- El *mentor* és el personatge que ajuda o instrueix l'heroi. El mot mentor arriba a nosaltres a través de *L'Odissea* d'Homer<sup>167</sup>: el personatge anomenat *Mentor* ajuda *Telèmac* en el transcurs del seu viatge, tot i que és la deessa *Atena* qui serveix de guia a través de *Mentor*. Joseph Campbell a *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*<sup>168</sup> l'anomena *ancià savi* o *anciana sàvia*, en referència a aquell personatge que ensenya i protegeix l'heroi i li proporciona certs dons. Precisament, Vladimir Propp a *Morfología del cuento* denomina *donant* a aquest tipus de personatge, en relació amb aquest fet de proporcionar un do o obsequiar amb quelcom.

De vegades, el mentor desenvolupa una funció especial de consciència de l'heroi i, en ocasions, el motiva i l'ajuda a superar la por. Molt sovint, la funció de l'arquetip del mentor consisteix a sembrar una informació que posteriorment l'heroi recollirà i es

---

<sup>167</sup> *Op. cit.*, segle VIII a. C. ?

<sup>168</sup> *Op. cit.*, publicada per primer cop en anglès el 1949.

revelarà de gran importància. Igualment, però, n'hi ha de dos tipus: el que sol estar ben disposat i el reticent.

- El *guardià del llindar* és un dels primers obstacles que troba l'heroi cap a la seva aventura. Generalment, no és l'antagonista de la història ni el principal malfactor, tot i que constitueix una amenaça per a l'heroi que, si l'interpreta bé, pot ser superada. Tanmateix, acostuma a ser un sequaç del vertader antagonista, si bé, en algunes ocasions, és una figura neutra que forma part de la història o, fins i tot, un ajudant secret de l'heroi a fi de provar la seva bona disposició i destresa. En qualsevol cas, la seva funció serveix per augmentar la fortalesa de l'heroi.

- L'*herald*, en sentit estricte, és la persona que porta un missatge. A Grècia i a Roma, era l'encarregat de dur les ordres del príncep, de fer les proclames i de declarar la guerra. A l'Edat mitjana, era l'oficial d'armes de categoria intermèdia entre el rei d'armes i el porsavant<sup>169</sup>. L'aparició, doncs, d'aquest personatge en el camí de l'heroi suposa el detonant que inicia la guerra. El més comú és que fins ara l'heroi hagi pogut anar tirant endavant amb més o menys problemes, però l'aparició de la figura de l'herald és una energia nova que provocarà que res no sigui igual a partir d'aquest moment. Sovint, l'herald pot ser simplement això, una força, un mitjà, i no un personatge.

- La *figura canviant* és un personatge difícil d'identificar precisament perquè fa honor al seu nom. La seva aparença i les seves característiques canvien tan bon punt procedim a examinar-lo de prop. De fet, l'heroi acostuma a topar amb ell, essent un personatge voluble, variable, que posseeix dues cares, i desenvolupa la funció que consisteix a introduir el dubte i el suspens en la història. Amb freqüència, és l'amor de l'heroi.

En una *buddy movie*<sup>170</sup>, convencionalment, un dels dos protagonistes és més heroic que l'altre, que no deixa de ser la figura canviant, perquè la seva lleialtat i naturalesa sempre es posa en dubte.

---

<sup>169</sup> Encarregat d'examinar els escuts dels participants en els tornejos i d'identificar pels escuts els morts i els ferits després d'una batalla.

<sup>170</sup> Film de camarades, col·legues o amics, generalment dos personatges masculins o femenins, que comparteixen el protagonisme d'una història.

- L'*ombra* és el personatge enemic, malfactor; l'*antagonista*, en general. La seva funció consisteix a desafiar l'heroi i a proporcionar-li un oponent digne amb qui lluitar. En resum, crea el conflicte i treu el millor de l'heroi com a resultat de posar-lo en una situació límit que suposa una amenaça seriosa per a la seva vida. Ara bé, no sempre és malèfica o té característiques negatives, ja que pot arribar a redimir-se.

- L'*engalipador* és el personatge que plasma les energies de la malícia i del desig de canvi. Un bufó, un pallasso o un sequaç còmic en són exemples, i aquests desenvolupen la funció de l'alleujament còmic. Aquest personatge pot ser un aliat de l'heroi, de l'ombra, o un agent independent. Tant se val. El cas és que li agrada causar problemes perquè sí i provoca el riure.

### 3.3. Els recursos particulars de la comèdia

La *comèdia* és el tractament burleta de les imitacions humanes destinat a generar el riure en l'espectador. John Vorhaus al seu llibre *Cómo orquestar una comedia. Los recursos más serios para crear los gags, monólogos y narraciones cómicas más desternillantes*<sup>171</sup> assenyala els recursos que utilitza qualsevol creació còmica i manifesta clarament, per començar, que la comèdia és veritat i és dolor, posant com exemple que quan un pallasso rep un pastís a la cara, sentim pena per ell, però també pensem que ens hagués pogut passar a nosaltres: caure en gràcia és una desgràcia. En aquest sentit, Henri Bergson al seu llibre *La risa*<sup>172</sup> exposa que no hi ha res còmic fora del que és pròpiament humà, i també exemplifica l'afirmació, apuntant que un paisatge pot ser bell o lleig, però mai ridícul, que un animal ens pot haver fet riure, però per haver sorprès en ell una actitud o expressió humana, que un barret pot provocar-nos un somriure, però per la forma que algun home o dona li va donar...

---

<sup>171</sup> *Op. cit.*, publicada per primer cop en anglès el 1994.

<sup>172</sup> *Op. cit.*, publicada en essència per primer cop en francès en tres articles independents sobre el riure a la *Revue de Paris* l'1 i el 15 de febrer i l'1 de març de 1899.

### 3.3.1. La premissa còmica

Concepte clau	Tipologia	Altres conceptes relacionats
Conflicte còmic	Intern	Obstacles interns
	Local	Obstacles externs
	Global	Obstacles externs d'origen intern
Perspectiva còmica	-	-
Personatge còmic	-	Defectes Humanitat Exageració
Sàtira	-	-
Paròdia	-	-
<i>Slapstick</i>	-	-

**Quadre 29.** La premissa còmica: concepte clau, tipologia i altres conceptes relacionats.

En la comèdia és important el concepte de la *premissa còmica*, que és la distància que hi ha entre la vertadera realitat i la realitat còmica. Tota forma d'humor té algun tipus de distància o de *conflicte còmic* que la defineix. I n'hi ha de tres tipus que, òbviament, estan relacionats amb els tres tipus d'obstacles<sup>173</sup>:

- El *conflicte còmic intern*: que ens presenta un personatge que està en guerra amb si mateix.
- El *conflicte còmic local*: que tracta de personatges que lluiten contra altres personatges.
- El *conflicte còmic global*: que es produeix entre un personatge i tot el món que l'envolta.

La pròpia premissa còmica individual d'un personatge és el que anomenem la *perspectiva còmica*. És a dir, la manera personal i única que té un personatge de mirar el

<sup>173</sup> Veieu l'apartat 3.1.2. *Els mecanismes fonamentals i l'esquema personatge - obstacles - objectiu - conflicte - emoció*.



món i que difereix de la resta dels personatges en algun sentit clar i elemental Aquesta perspectiva còmica funciona en un personatge de la mateixa manera que funciona la premissa còmica en una història. Conceptes com els *defectes*, que són els elements del personatge còmic que el separen dels personatges normals, la *humanitat*, que és la qualitat del personatge còmic que l'apropa al públic; i, l'*exageració*, que amplia la distància en què es construeix la premissa còmica del personatge, completen la imatge d'allò que anomenem *personatge còmic*.

Així mateix, la creació de tipus diferents d'històries còmiques ens porta a parlar, per exemple, d'un personatge normal dins d'un món còmic o d'un personatge còmic dins d'un món normal, i igualment, de la *sàtira*, que ataca un fenomen cultural o social, o de la *paròdia*, que ataca l'estil d'una forma d'art.

Tanmateix, allò que coneixem amb el nom d'*slapstick*, el relacionat únicament amb una persecució o amb un cop de peu al cul, també és una forma de comèdia, i de vegades una obra còmica simplement pot estar orquestrada a través d'esquetxos, amb la idea de només obrir i explorar diversos moments còmics.

### 3.3.2. Els instruments de la comèdia

Concepte clau	Tipologia	Altres conceptes relacionats
Promesa del títol	-	-
Col·lisió de contextos	-	-
Resposta enormement inadequada	-	-
Llei dels oposats còmics	-	-
Tensió i alliberament	-	-
Dir la veritat amb efecte còmic	-	-
Dir una mentida amb efecte còmic	-	-
Regla del tres	-	Tríada
Acuditoide	-	-

Efecte timbre	-	-
Fugir dels tòpics	-	-
Broma repetida	-	-
Recuperació	-	<i>Topper</i>
Microconflicte i macroconflicte	-	-
Amanyament de l'oïda	-	-
Detall	-	-
Efecte cella	-	-
Humor virtual	-	-
Aconseguir la lleialtat del públic	-	-
Fisonomia còmica	-	-
Preocupació del cos	-	-
Repetició	-	-
Inversió	-	-
Interferència de les sèries	-	-
Exageració	-	-
Degradació	-	-
Ironia	-	-

**Quadre 30.** Els instruments de la comèdia: concepte clau, tipologia i altres conceptes relacionats.

En una narració audiovisual, no gensmenys, ens podem trobar amb tot un seguit d'*instruments còmics*, que poden ser decisius en relació amb el fet còmic que evoquen i que no tenen per què formar part de tots uns mecanismes fonamentals, estructurals i locals:

- *La promesa del títol*: consisteix a generar una expectativa, a partir del títol d'un film, que pot produir algun tipus de gràcia si per exemple el seu enunciat no s'acaba acomplint al llarg o al final de la proposta, o fins i tot s'acaba acomplint amb escreix. A més, el títol d'una comèdia és interessant que sigui genèric. És a dir, un drama, tot i que ens mostri passions o vicis que tenen el seu nom propi, els incorpora amb tal traça a les persones que aquells noms s'obliden, esborren els seus trets generals, i ja no pensem

més en ells, sinó en la persona que els assumeix. Per tant, el títol d'un drama pot ser perfectament un nom propi. En canvi, per exemple, un vici còmic, un nom genèric, per més que s'uneixi a les persones, sempre conserva la seva existència independent i simple, i sempre és el personatge central. En la filmografia de Charles Chaplin, per exemple, trobem un llargmetratge proper a la comèdia com *The Great Dictator* (1940), l'últim en què apareix el seu personatge Charlot, i un altre proper al drama com *Monsieur Verdoux* (1947)...

- *La col·lisió de contextos*, o la unió forçada de dos oposats: consisteix a treure quelcom del seu hàbitat i posar-lo allà on no encaixa, o, pel que fa als personatges, presentar-ne un que té una perspectiva còmica totalment oposada a la d'un altre amb qui ha de compartir quelcom. El duet còmic Laurel & Hardy, el prim Stan Laurel i el gras Oliver Hardy, en serien un exemple.

- *La resposta enormement inadequada*: consisteix a escollir una situació, preguntar-se quina seria la resposta lògica a aquesta, i aleshores buscar l'oposada, que, com més exagerada sigui, millor.

- *La llei dels oposats còmics*: consisteix a crear un personatge i identificar la seva perspectiva còmica, a continuació crear-ne un altre amb una perspectiva còmica totalment oposada, i finalment posar-los en relació.

- *Tensió i alliberament*: consisteix a endarrerir el cop de gràcia d'un acudit i, al seu temps, haver creat unes circumstàncies difícils perquè es doni el seu final. Sovint, a més, s'aconsegueix més d'un acudit si es posa la idea graciosa al final.

- *Dir la veritat amb efecte còmic*: consisteix a dir el que és obvi d'una situació. Al film *To Be or Not To Be* (1942) d'Ernst Lubitsch, el personatge anomenat Bronski (Tom Dugan), disfressat d'Adolf Hitler, respon "Heil jo mateix!"<sup>174</sup> a la salutació de "Heil Hitler!".

---

<sup>174</sup> "Heil myself!", en la versió original.

- *Dir una mentida amb efecte còmic*: consisteix a dir el que és l'oposat d'una clara situació.

- La *regla del tres*: consisteix a fer tres repeticions d'una mateixa idea o tema. La primera presenta el tema. La segona, el valida. I la tercera, trenca la seqüència de manera exagerada<sup>175</sup>. A *Duck Soup* (1933) de Leo McCarey, *Pinky* (Harpo Marx) condueix una moto amb sidecar on de cop puja *Rufus T. Firefly* (Groucho Marx); en arrancar la moto, aquesta se'n va, però el sidecar es queda; més endavant, torna a succeir el mateix, i *Rufus T. Firefly* es lamenta; i, cap al final del film, davant d'una nova situació, *Rufus T. Firefly* decideix pujar-se a la moto i que sigui *Pinky* el que vagi al sidecar; en arrancar, però, la moto es queda, i és el sidecar, tot sol, el que se'n va.

- L'*acuditoide*: consisteix a simular allò que és un acudit, sense que ho sigui, sense voler ser graciós. I aquesta pot ser la gràcia.

- L'*efecte timbre*: consisteix a donar certes expectatives a un personatge per, a continuació, tombar-les-hi per terra. El concepte està en relació amb la típica escena en què un personatge, per exemple, assegura que tot anirà bé si no torna a sonar el timbre de la porta i, altre cop, sona de nou.

- *Fugir dels tòpics*: consisteix a deixar de banda allò que és tòpic, frases fetes incloses, a no ser que es trenqui, en aquest darrer cas, amb l'expectativa, canviant, per exemple, el seu final.

- La *broma repetida*: consisteix a repetir el mateix acudit, sempre que hagi pres una nova direcció o no s'hagi convertit amb un fet esperat.

- La *recuperació*: consisteix a recuperar quelcom, fent referència directa a un acudit, idea o broma anterior. Sovint, és una forma molt efectiva de posar un *topper*<sup>176</sup> a una escena.

---

<sup>175</sup> Veieu també el concepte de la tríada a l'apartat 3.1.3. *Els mecanismes estructurals*.

<sup>176</sup> Veieu l'apartat 3.1.3. *Els mecanismes estructurals*.

### 3. Narrativa audiovisual

- *Microconflicte i macroconflicte*: consisteix a afegir un o diversos conflictes menors al conflicte major que es planteja.

- *L'amanyagament de l'oïda*: consisteix a utilitzar paraules o frases que sonin bé, fet que inclou l'ús de l'al·literació<sup>177</sup>, les rimes internes i els jocs de paraules.

- El *detall*: consisteix a aplicar curiosament un o diversos detalls a una imatge escollida. Tanmateix, no és bo abusar dels detalls.

- *L'efecte cella*: consisteix a crear una situació en què la solució a un problema creï un altre problema un pèl més gran, la solució del qual en creï un encara més gran, la solució del qual en creï un altre major, etc. El concepte està en relació amb la típica escena en què un pallasso, per exemple, es pinta una cella més gran que l'altre i, per corregir-ho, fa més gran aquesta darrera, que torna a ser més gran que l'anterior...

- *L'humor virtual*: consisteix a crear una frase o escena en què s'expliqui una història, s'expliqui la veritat i al mateix temps s'expliqui un acudit.

- *Aconseguir la lleialtat del públic*: consisteix a tenir en compte sempre la coherència, a no provocar canvis artificials i arbitraris, i a evitar la relació d'adversaris, a buscar la tolerància del públic en tot moment.

- *La fisonomia còmica*: consisteix a enaltir la lletjor i dur-la fins a la deformitat, ja que tota deformitat susceptible d'imitació per part d'una persona ben conformada pot arribar a ser còmica.

- *La preocupació del cos*: consisteix a posar de manifest la materialització dels personatges, ja que en essència la forma suplanta el fons, el moral va al físic. És per això, per exemple, que generalment en una tragèdia els herois no beuen, ni mengen, ni s'escalfen a la llar de foc. Segons Henri Bergson a *La risa*, Napoleó havia observat que pel sol fet d'asseure's hom passava de la tragèdia a la comèdia.

---

<sup>177</sup> Figura retòrica que consisteix a repetir un mateix so en dos o més mots consecutius o situats a intervals curts.

- La *repetició*: consisteix a reproduir una situació en moltes ocasions, ni que sigui amb lleugeres diferències. El concepte està en relació amb la coincidència, amb la típica escena en què dos amics es troben després de no veure's en molt de temps i el mateix dia es tornen a trobar.
- La *inversió*, o el món al revés: consisteix a fer que un personatge repeteixi una situació, però amb el seu paper invertit, fent falta, tan sols, que es mostri aquest, amb tal que s'asseguri que pensem amb l'altre.
- La *interferència de les sèries*, o l'equívoc: consisteix a presentar dues sèries de fets, absolutament independents i interpretades al mateix temps en dos sentits totalment diferents.
- L'*exageració*: consisteix a parlar de coses petites com si fossin grans. Exagerar és còmic sempre que el fet sigui perllongat, i sobretot, quan és sistemàtic.
- La *degradació*: consisteix a presentar una idea elevada com a mediocre.
- La *ironia*: consisteix a presentar alguna cosa amb una expressió o un to que indueixi a entendre generalment el contrari d'allò que és presentat en aparença.

Més enllà d'això, cal distingir entre el que és *còmic* o el que és *enginyós*. En el cas d'una paraula, per exemple, aquesta és còmica quan ens fa riure de qui la pronuncia, i enginyosa quan ens fa riure d'un tercer o de nosaltres mateixos. Anomenem, doncs, enginyós a certa disposició que tendeix a forçar com de passada unes escenes de comèdia, però tan discretament i ràpida, que tot ha acabat quan ho comencem a advertir.

En resum, en aquest capítol tercer, hem posat de manifest el mètode obert que presenta els mecanismes fonamentals, estructurals i locals; el mètode tancat que incideix en l'anomenat viatge de l'heroi, amb les seves dotze etapes i els arquetips; i, a més, específicament, els recursos particulars de la comèdia. Amb tot, ja podem començar l'estudi narratiu dels llargmetratges convinguts.

### 3. Narrativa audiovisual