

PARTES Y TIEMPO DEL GUIÓN

Semillero de ilustración “*aquí no hay artistas*” Formato 2. NARRATIVA SECUENCIAL Y CÓMIC

1- TIEMPO NARRATIVO

- Tiempo de la Historia: abarca la globalidad de los hechos – desde el inicio más remoto hasta el futuro más probable, que hacen parte de todo el relato. no es el tiempo que será explícitamente narrado, pero son el no hay noción de hechos antecedentes ni posteriores al relato.

- Tiempo del Relato: abarca la particularidad de los eventos a narrar: desde el inicio evidente y fin evidente del relato.

Narración “*ab ovo*”: (lat. desde el huevo) significa que el relato comienza en el momento del inicio cronológico de la historia. la narración “*ab ovo*” sigue linealmente la secuencia narrativa desde el principio hasta su desenlace.

Narración “*in medias res*”: (lat. en medio de la cosa) significa que el relato comienza en un momento ya avanzado de la historia. desde ahí el narrador avanza o retrocede en la narración. esta es la disposición narrativa más frecuente en las novelas contemporáneas: hay saltos, tanto al pasado distante como al inmediato, que alteran la linealidad temporal.

2 - ANACRONÍA / ORDEN CRONOLÓGICO

Anacrónica es la figura literaria que consiste en la ruptura en el *orden cronológico* de una historia con saltos hacia adelante o hacia atrás.

- Anacronía Analepsis.

La Anacronía Analepsis es una figura literaria, figura retórica, consistente en alterar una secuencia narrativa, es un salto al pasado, cambiando el momento presente a una visión retrospectiva o un recuerdo del pasado, que se presenta de forma repentina y luego volver al momento temporal de la historia.

Flashback cuando en una narración, ocurre un desplazamiento brusco hacia el pasado por un tiempo breve se denominan flash back. podemos distinguir entre la analepsis interna, que sucede cuando el tiempo vuelve a un momento del pasado ya narrado en la historia, y la analepsis externa, que sucede cuando el tiempo viaja a un momento del pasado previa al inicio de la narración.

Racconto: se conoce como racconto a toda aquella extensa retrospectiva al pasado, que conforme vaya pasando el tiempo va progresando lentamente de forma lineal hasta llegar al momento inicial del recuerdo

- La Anacronía Prolepsis

Lo contrario de Analepsis es la prolepsis y se refiere a una anticipación. el narrador anticipa una objeción del lector o adelanta hechos posteriores. en inglés se conoce como **flash-forward**, también puede ser un salto brusco hacia el futuro que altera el orden cronológico de los sucesos.

3- ELIPSIS

Síntesis narrativa a nivel temporal. Salto sustancial de tiempo.

4- CONSTRUCCIÓN DEL GUION

1 - Uso de la Fuente

-**Texto original**

-**Adaptación**

-**Interpretación, versión libre**

2 - IDEA O TEMA

la primera etapa es la idea o tema que se quiere desarrollar, que generalmente no se escribe, sino que simplemente se selecciona, se verbaliza, se reconsidera, se transforma, hasta ser adoptada en forma definitiva. sería algo así como la etapa previa al inicio de la escritura del guion. las ideas pueden ser, *por ejemplo, los incendios en el sur argentino, los chicos de la calle, la historia de un justiciero enmascarado, etc.*

3 - STORY LINE

La segunda etapa, a la que se conoce con el nombre de story line, la constituye la descripción, con un mínimo de palabras, del conflicto central de la historia. debe contener lo esencial del conflicto que vamos a desarrollar. el story line se constituye en la primera etapa escrita en la elaboración de un guion, en la primera parte propiamente dicha. responde a la estructura básica de un texto narrativo tradicional: **presentación del conflicto, desarrollo del conflicto, solución del conflicto**; o sea: **introducción - nudo - desenlace**, o **introducción - complicación - resolución**. el story line representa el qué (conflicto elegido). veamos un ejemplo de idea story line ofrecido por Graham Greene:

Idea: "fui al entierro de un amigo. tres días después, él caminaba por las calles de nueva york".

Story Line: "jack va al entierro de su amigo en viena. no se resigna, investiga y termina descubriendo que su amigo no ha muerto: está vivo y fraguó su propio entierro porque era buscado por la policía. descubierto por la curiosidad de jack, el amigo es abatido por las balas de la policía"

(tomado de <https://www.tebeosfera.com>)

5 – DIÉGESIS Y FOCALIZACIÓN: LA VOZ DEL NARRADOR.

Diégesis es una palabra que deriva del vocablo griego διήγησις (relato, exposición, explicación), y —de acuerdo con Gerald Prince en A Dictionary of Narratology— significa:

- *El mundo (ficticio) en el que ocurren las situaciones y acontecimientos narrados.*
- *Contar, rememorar, a diferencia de mostrar.*

Se puede hablar de efectos, música y diálogos diegéticos y extradiegéticos. Corresponde a lo mismo señalado más arriba.

- **Efecto diegético y efecto extradiegético.**
- **Música diegética y música extradiegética.**
- **Diálogos diegéticos y diálogos extradiegéticos.**
- **Narradores diegéticos y extradiegéticos.**

En el último caso, el narrador es quien cuenta la historia. Él es el encargado de presentar a la audiencia o lectores implicados las acciones y pensamientos de los personajes. Los ejes de acción de la diégesis son tres:

- **Espacio.**
- **Tiempo**
- **Personajes.**

6 – INTERPRETACIÓN, CREACIÓN Y DESARROLLO DE INDICES NARRATIVOS

Tenues:

Pueden estar dados por paneos descriptivos o por paneos o gran plano general. Gestualidad. Indican clima. Indican climax. Descripción de los objetos. Descripción de vestuario.

Embrionarios

Se dan cuando al principio del relato se presenta una unidad con intención explícita para luego integrarse y madurar más adelante en su correlato. Los índices embrionarios obedecen al acto de atar cabos, que, en la vida cotidiana, se pueden dar por un acto milagroso o por un acto de asociación intencional.

Resultados por primeros o primerísimos planos o con un énfasis del cine sonoro y por ángulos de toma, como cámara baja o cámara alta.

Recurrentes

Se evidencian por su repetición constante. Tienen su origen en la teoría de los motivos, para indicar una unidad mínima de narración. Cuando un motivo se repite da origen a lo que comúnmente se ha denominado en música leitmotiv. (Idea completa más breve en música). (motivo principal de una partitura a la que se recurre diversas veces). El cigarrillo.

7- ESTRUCTURA

La sexta etapa que consideraremos, es la construcción de la estructura, donde comienza la acción dramática del guion. para trabajar la acción dramática se hace necesaria la elaboración de una estructura: **SECUENCIA, ESCENAS, CUADRO O VIÑETAS**, determinados por el cambio de espacio, la participación de uno u otro personaje; algo que sucede en un sitio o en un momento preciso, o a alguien en particular). la estructura es, en definitiva, la fragmentación del argumento en partes. representa el cómo (de qué manera vamos a contar el conflicto). todavía no llegó el momento de los diálogos. seguimos en la etapa del pre guion.

- **SECUENCIA**
- **ESCENAS**
- **CUADRO O VIÑETAS**

8- DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES.

Particularidad compleja y difícil de sintetizar. Digamos Generalmente se acude al uso de principios sociológicos y psicológicos que representarían particularidades, generalidades estereotipos, prototipos o cuestionamiento de todas estas interpretaciones del “ser”, en ciertos individuos. Se recurre al uso de retóricas y metáforas sociales que sintetizan, la cual puede resultar también un efecto superficial, desalentador y recurrente según se vea.

9- GUIÓN LITERARIO

Describe y describe las palabras, enunciados, textos descriptivos o elipsis, espacios y voces de personajes, acorde a lo momentos decididos, espacios planteados y tiempos propuesto para el relato.

INT. OFICINA DE APRENDERCINE.COM - DÍA **[ENCABEZADO]**

PACO escribe en el ordenador con mucho afán. Está preparando una plantilla para los lectores de Aprendercine.com. **[ACCION]**

Una mosca empieza a revolotear alrededor, con un MOLESTO ZUMBIDO.

PACO **[PERSONAJE]**
¡Que me dejes! **[DIALOGO]**

El zumbido se interrumpe de pronto.

PACO
Así me gusta.

Paco continúa escribiendo, pero la mosca vuelve a la carga, intensificando el ZUMBIDO.

Paco se da la vuelta enérgicamente y da un manotazo a la mosca en pleno vuelo, que sale disparada en cámara lenta hasta chocar contra la pared y quedarse estampada.

PACO
(apenado) **[ACOTACION]**
Lo siento, mosquita muerta. Me has obligado a hacerlo.

CORTE A:

[TRANSICIÓN]

(www.aprende cine.com)

10 -GUIÓN TÉCNICO:

Describe la secuencia, escenas, cuadro, y contenido dentro de dicho cuadro a nivel de composición: planimetría, términos, angulación, ambiente - espacio, interacción e personajes y sus diálogos, así como textos descriptivos o elipsis.

SEC	ESCENA	VIÑETA	PLANO ANGULO	ACCIÓN-DESCRIPCIÓN	TEXTO

11 – DEFINICIÓN DE MATERIALIDAD DE LOS DIÁLOGOS DENTRO DE LAS VIÑETAS O CUADROS

Las voces aparecen de dos formas recurrentes:

-**Los Bocadillos:** unión entre un Globo y un Delta. Este último “ilustra” el tono o, volumen o introspección de la voz, sea este *tono normal*, pensamiento o grito.



-**Las Apoyaturas o Cartuchos:** cuadros que aparecen a manera de *Diégesis introspectiva*, *Extradiégesis narrativa* o también como *Elipsis*.



<http://comunica2bloques.blogspot.com/p/26-el-comic.html>

Webgrafía :

Comic :

<https://www.tebeosfera.com/>

Índices narrativos

<http://www.clase2punto0.com/2011/04/indices-narrativos.html>

Narradores intro y extra

<https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/sonido-diegetico-extradiegetico-i/>

<http://claratiscar.com/tipos-narrador-interno-externo/?fbclid=IwAR0VTnJwfaI5dtB3r6bZPY4hEDp40G0IPdopSb9JHgvqNOMmA3EMT5A7Zqw>

Tipologías del guion

https://www.davidestebancubero.com/6-el-guion-en-los-comics/?fbclid=IwAR0NxVrQPZaryNjq6mK_UxGCIVBZUt3zyqe7v-J-zfUcBxbkxuQZBwCmDG8

Aprendercine .com

Partes del guion

http://carlosnietoart.es/guion-comic-parte-1/?fbclid=IwAR3ucegXuVGaZf77AJYQ8Dk0kBg23w4NsDMILc_17cChIwTYXQuBdXlqBmc