



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

Guía para realizar el análisis de la estructura narrativa de un largometraje animado

Apellidos, nombre	Lorenzo Hernández, María (mlorenzo@dib.upv.es)
Departamento	Dibujo
Centro	Facultad de Bellas Artes Universitat Politècnica de València



Resumen de las ideas clave

En este artículo vamos a presentar una serie de guías útiles para acometer un ejercicio de análisis cinematográfico, específicamente dirigido a los largometrajes de imagen animada, atendiendo a su **estructura narrativa**, la ordenación de la historia en forma de relato. Este artículo incluye información clave sobre las siguientes premisas:

1. El relato y su estructura
2. Objetivos de aprendizaje
3. Instrucciones para realizar el comentario
4. Criterios de evaluación
5. Forma de entrega

Tabla 1. Resumen de los contenidos del artículo.

1 Introducción: El relato y su estructura

Historia y **relato** son términos que no deben confundirse. La **historia** corresponde a los hechos reales o ficticios que forman parte del relato, que en la imaginación del lector se ordenan cronológicamente, con una coherencia lineal. El **relato** es la forma literaria o audiovisual que adopta la historia para ser transmitida, cuyo orden cronológico puede ser alterado a fin de producir sorpresa y deleite en el público. Por esta razón, un relato puede contener *flash-backs* (los recuerdos de los personajes) y *flash-forwards* (visiones del futuro, que sólo el narrador conoce), e incluso fantasías y sueños que pertenecen únicamente a la imaginación de los personajes. En resumen, **el relato es la manera en el que el autor decide transmitir la historia**, siendo posible que rompa la linealidad en algunos de sus pasajes.

Sin embargo, un relato no es algo caótico, sino que sigue una estructura lógica para que el espectador pueda asumir la información paulatinamente, dotándolo de sentido en su mente. Por ello, el relato se divide en partes bien diferenciadas, con entidad propia, que llamamos **actos**. En tiempos del teatro clásico, las obras se organizaban en cinco bloques o actos aunque, con el desarrollo de la narración cinematográfica, en la actualidad se tiende a identificar tres bloques básicos: **Presentación, Nudo y Desenlace**. En el punto 3 (Desarrollo) se atenderá en profundidad a otras divisiones que puedan tener lugar, así como al ritmo narrativo que adopta cada parte y el tiempo aproximado que suelen durar.

Asimismo, dentro de la estructura del relato debemos apreciar hitos importantes, hechos dramáticos que hacen que la historia avance hacia adelante: se trata de



los **puntos de giro**, que Syd Field¹ identificó a partir del análisis de cientos de filmes clásicos norteamericanos. Los puntos de giro hacen la función de "bisagras" entre los actos, precipitando el cambio de ritmo narrativo, e incluso pueden llegar a transformar el presupuesto inicial, e incluso el género de una película. Es famoso el caso del filme de Alfred Hitchcock *Psicosis* (*Psycho*, 1960): el asesinato de Marion en la ducha, a manos de la "madre" de Norman Bates, es un punto de giro tan radical que cambia por completo las expectativas del espectador hacia un relato que había comenzado con la fuga de una ladrona, pero terminará con el desenmascaramiento de un psicópata.

En el ejercicio de análisis, cuya extensión deberá ser de **dos folios**, los alumnos deberán atender a los siguientes puntos:

1. Introducción: en un párrafo breve se debe incluir el **título** de la película (nota: siempre en *cursiva*) y la **ficha técnica**, que son los datos básicos de la película, como: título original de la película, nombre del director, país y año de producción, técnica de animación, autor de la música, actores de doblaje relevantes (si los hay). Por último, la introducción debe recoger la **sinopsis** del filme, una frase que sintetiza el conflicto principal del relato.
2. Desarrollo: Análisis de la estructura narrativa: se trata del corpus principal del trabajo, dividido en tantos párrafos como **bloques** se reconocen en la película, siendo de particular importancia que los **puntos de giro** aparezcan claramente identificados.
3. Conclusión personal: se trata de un solo párrafo donde, a modo de cierre, deberá constar la **valoración personal** del relato, explicando por qué le gusta (o no) al alumno, y si sigue vigente en nuestros días.
4. Bibliografía: deberá contener las **fuentes consultadas**, tanto escritas como documentos videográficos (edición de la película) y electrónicos (páginas web).

2 Objetivos de aprendizaje

Los análisis de películas realizados desde el punto de vista teórico son un excelente complemento para la actividad práctica del estudiante de animación, obligándole a la reflexión y el debate sobre los aspectos conceptuales de la producción animada. Cada análisis debe acompañarse con las lecciones prácticas, funcionando como un reflejo teórico de los aspectos que se asumen en la práctica.

El análisis de la estructura de un largometraje animado responde a un enfoque básico, diferente del análisis de personajes (*quiénes*), puesta en escena (*cómo*) y crítica de las ideas del filme (*por qué*). A través de este análisis, el alumno debe sintetizar y comunicar el **qué**, el relato que se cuenta, porque este aspecto es el fundamento que soporta todos los demás enfoques de análisis.

¹ Syd Field estableció el "Paradigma de guión en tres actos" en sus libros pioneros sobre análisis de guión *Screenplay* (1979) y *The Screenwriter's Workbook* (1984).



Para el estudiante de animación, los **objetivos generales** de las actividades de análisis filmico son:

- Identificar los elementos narrativos e iconográficos que participan en cualquier representación animada.
- Fomentar la capacidad analítica, orientada hacia la imagen animada.
- Incorporar su acervo creativo las aportaciones específicas que se desprenden de este análisis de filmes de otros realizadores.
- Desarrollar el espíritu crítico relacionado con la producción de animación.
- Reconocer la actividad y estilos de los grandes estudios de la actualidad.
- Mejorar sus habilidades comunicativas por escrito.

Entre los **objetivos específicos**, una vez realizado el análisis de la estructura narrativa de un largometraje animado, el alumno será capaz de:

- Sintetizar la multiplicidad de eventos que suceden en un filme de animación, atendiendo a la globalidad y después a lo particular.
- Dotar de orden y lógica narrativa a sus propias películas y proyectos.
- Valorar el guión para animación, atendiendo a la coherencia, la causalidad y la verosimilitud en un medio dominado por la fantasía.

3 Desarrollo: Instrucciones para realizar el comentario

Para realizar este comentario no es necesario ser un experto en guión, sino simplemente tener ganas de ver una buena película de principio a fin, pasárselo bien con ella, y tomar nota de los eventos más importantes. Todos los conocimientos previos que son necesarios están especificados en estas Instrucciones.

Este tipo de comentarios es útil para adquirir una visión de conjunto sobre el filme animado, y cómo, dentro de la multiplicidad de tareas que conlleva la dirección, el director mantiene un ritmo adecuado en el desarrollo del guión. Muchos alumnos que han realizado previamente este análisis han demostrado muy buen criterio al valorar la coherencia en el desarrollo de un relato, incluso si la historia no era muy buena o simplemente respondía a estereotipos.

En las secciones siguientes se atenderá a estos contenidos, a fin de asegurarnos de que la escritura de este trabajo llegue a buen puerto:

- Cómo identificar los actos del filme y sus puntos de giro, donde se definen de manera precisa las características de cada uno de los Actos, y se explica la función de los puntos de giro.
- Consejos de redacción, donde se atiende a la forma de escribir el texto para demostrar que se han identificado claramente estos elementos estructurales, y se previene contra numerosos errores lingüísticos.

3.1 Cómo identificar los actos del filme y sus puntos de giro

Como decíamos en la Introducción, toda narración se divide en tres partes: **Presentación**, **Nudo** y **Desenlace**, y entre ellos funcionan como poderosos conectores los **puntos de giro** y **pinza del Acto II**, que provocan un cambio dramático entre cada una de las partes, como podemos observar en este esquema:

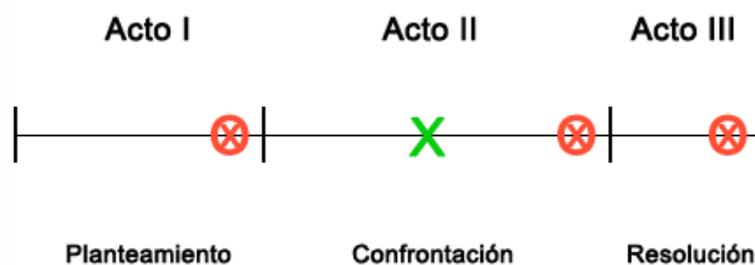


Figura 1. División en actos, con la posición de los puntos de giro y pinza del Acto II.

Es importante señalar que, en un filme clásico (de hora y media de duración), esta división en actos atiende estrictamente a una duración temporal: la Presentación ocupa los **primeros 30 minutos** del largometraje, el Nudo se lleva **45 minutos**, mientras que el Desenlace, la parte de ritmo más elevado, dura **15 minutos**. En cualquier película que dure más de hora y media, generalmente esta división sólo cambia en lo que respecta al Nudo, que se subdivide en más partes internas (utilizando más puntos de giro).

- Antes de acometer la división en Actos de la película, es importante que el comentario presente una **sinopsis** que, como se ha indicado en la Introducción, consiste en reflejar en una sola oración la idea principal de la película. La sinopsis funciona como un "saco" que contiene todo lo demás. Ejemplo de sinopsis: "Toy Story desarrolla la premisa de que los juguetes tienen vida propia y consciencia de sí mismos, siendo capaces de experimentar sentimientos y conflictos que los acercan a la naturaleza humana".

A continuación, para ilustrar cada uno de los Actos y puntos de giro que tienen lugar en un largometraje animado, tomaremos como referencia la película clásica de Walt Disney *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937).

3.1.1 Acto I o Presentación:

En el **Acto I** tiene lugar la descripción del universo del relato, sus personajes y las circunstancias que los rodean, y también sus motivaciones, conflictos y/o complejos íntimos. El ritmo de esta parte suele ser lento. Termina cuando algo excepcional, generalmente un problema muy grave, viene a interrumpir la estabilidad de este universo: la aparición de un nuevo personaje, un accidente, una amenaza exterior, etc. Este cambio de rumbo en el relato es el **primer punto de giro**, que viene a elevar el ritmo de la acción, precipitando un cambio de escenario o circunstancias para el acto siguiente.



- Ejemplo: En *Blancanieves y los siete enanitos*, la situación inicial describe a una princesa vestida con harapos, realizando las tareas más humildes de palacio, porque su madrastra está celosa de su belleza. El Príncipe aparece brevemente. El punto de giro del Acto I tiene lugar cuando, celosa de su belleza, la madrastra ordena matarla. Sin embargo, el cazador al que se lo pide no se atreve y la deja libre, forzando la huida de Blancanieves a un nuevo escenario: la casa de los Siete Enanos, en lo profundo del bosque.

3.1.2 Acto II o Nudo:

El Acto II se concentra en la acción, soliendo implicar un cambio de escenario y la aparición de nuevos personajes. El personaje principal y los que le rodean se van enfrentando a sus problemas, facilitando una evolución personal mientras se enfrentan a estas dificultades. Mientras, los enemigos siguen maquinando planes. Puede aparecer una línea de acción secundaria, que en el Acto III confluirá con la principal.

- Ejemplo: Tras vagar aterrorizada por el bosque, Blancanieves encuentra la casa de los enanitos, y éstos la acogen con gusto. Nos presentan a estos personajes. Blancanieves les impone tareas, como por ejemplo lavarse. Se divierten juntos en una noche de francachela. Mientras, el Espejo descubre a la Madrastra que ha sido engañada y Blancanieves está viva, lo que supone la pinza del Acto II.

En este punto encontramos una línea divisoria, la **pinza** que une las dos partes del segundo acto, y que hace las veces del **punto de giro intermedio**. Siguiendo el ejemplo, la consecuencia de este cambio dramático sería la decisión de la madrastra de matar a Blancanieves con sus propias manos.

A partir de aquí viene la parte de la película con mayor suspense, que culminará con un nuevo **punto de giro**, un evento dramático e inesperado (un asesinato, la revelación de una verdad oculta, etc.) que estimula fuertemente a los personajes para acabar con sus problemas, desembocando en el final del Acto II.

- Ejemplo: La Madrastra prepara su manzana envenenada y se transforma en anciana para engañar a Blancanieves. Ésta, confiada en que no hay peligro, se ha quedado sola en casa. Presintiendo el peligro, los enanos no llegan a tiempo de evitar el desastre: Blancanieves muerde la manzana, lo que supone el punto de giro final del Acto II: la niña queda como muerta en el suelo, mientras la madrastra se aleja riendo, provocando la ira de los enanos.

3.1.3 Acto III o Desenlace:

Se trata del bloque más breve e intenso del filme, su "crescendo" dramático, en el que los personajes principales actúan para resolver la situación de manera drástica y definitiva, restaurando el equilibrio inicial o creando un nuevo orden. La última escena contiene un **punto de giro final**, que da sentido definitivo a la historia, satisfaciendo las expectativas de los personajes de manera completa, parcial, o bien terminando en tragedia.



- Ejemplo: En medio de una tormenta, los enanos acorralan a la bruja, que cae desde un precipicio. Sin embargo, siguen apenados por Blancanieves, a la que velan permanentemente, resistiéndose a enterrarla. Un día, el Príncipe aparece y, para la sorpresa de los enanitos, deshace en encantamiento con un beso, lo que supone el giro final del relato. Blancanieves marcha con él y vivieron felices para siempre.

3.2 Consejos de redacción

A continuación vienen una serie de recomendaciones sobre la forma y la estructura del texto, así como algunos consejos para tratar de evitar fallos en la expresión escrita.

3.2.1 Forma de expresión:

A diferencia de estas mismas instrucciones (que aparecen desglosadas en puntos para su mejor comprensión), el análisis del filme animado no debe escribirse nunca en forma de esquema, sino que debe presentar una redacción continua y fluida para la lectura, como por ejemplo las críticas que se publican en las revistas.

Hay que usar un estilo directo, sencillo, pero se deben evitar los familiarismos. Se trata de un trabajo académico: un comentario de película no es un e-mail. Hay que pensar en el texto como si se fuera a publicar. Y por supuesto, no se pueden utilizar abreviaturas de SMS.

Los idiomas aceptados para la redacción pueden ser castellano, valenciano o inglés (para alumnos Erasmus o españoles que deseen practicar su expresión).

3.2.2 Corrección lingüística:

En primer lugar, a fin de prevenir errores ortográficos, se debe prestar atención al corrector de Word, que siempre subraya las faltas y gazapos. Desafortunadamente, este corrector no diferencia cuándo se está fallando al diferenciar entre dos palabras con significado diferente (p.e. "venía" o "venia", "tenía" o "tenia"). Por ello, hay que prestar especial atención a las siguientes confusiones:

- Entre "ha" (verbo haber) y "a" (preposición).
- Errores con los acentos diacríticos: las palabras monosilábicas no llevan nunca tilde, excepto cuando existe otra palabra semejante, como "mas" -"pero"- y "más" -adverbio de cantidad-, etc.).
- Letras que suenan similar: confusiones entre b y v, entre g y j ("tejer" y "crujir" se escriben con "j", pero son la excepción a la regla de la 2ª y 3ª conjugación).
- Las letras mayúsculas también deben llevar tilde.

En segundo lugar, hay que estar atento a las diversas funciones de los pronombres interrogativos, y cómo se escriben (no es lo mismo "Te explicaré



cómo" = de esta manera, que "Te quiero como el primer día" = igual que). También son frecuentes otro tipo de errores ortográficos, como cuando una expresión dos palabras o más, variando su significado: uno de los fallos más comunes consiste en escribir "sobretudo" en vez de "sobre todo" (= principalmente), o "a parte" en vez de "aparte". En general, cuando haya dudas sobre cómo se escribe una palabra, hay que buscarla en el diccionario.

En tercer lugar, para asegurarnos de que los signos de puntuación están colocados correctamente, es bueno leer una vez en voz alta el texto cuando esté terminado, y entonces es fácil darse cuenta de dónde faltan o sobran puntos y comas.

3.2.3 Citas de otros textos:

A modo de advertencia, es muy fácil reconocer cuándo se ha copiado, y cuándo se trata de escritura original. Los trabajos que contengan plagios de otros textos (esto es, citas no acreditadas), serán suspendidos. Cuando se realiza una cita textual de lo que otro autor ha escrito, siempre se debe entrecomillar el texto que se toma prestado, e incluir la referencia entre paréntesis después de la cita.

- Ejemplo: "Había sobrevivido a una guerra que me había alejado de mi país y de mis padres... Y una banal historia de amor había estado a punto de acabar conmigo." (Marjane Satrapi, *Persépolis*, p. 253)

4 Criterios de evaluación

El comentario se evaluará respecto a sus **contenidos** (el rigor del análisis realizado), y a su **forma de expresión** (la calidad de la redacción).

El rigor del análisis comprende el 70% de la nota, porque es el objetivo principal del ejercicio, que se demuestra mediante los siguientes elementos:

- **Interés de los datos ofrecidos en la introducción.** Se trata de una información selecta, pertinente y no meramente anecdótica. La corrección de la sinopsis es muy importante.
- **Resumen correcto del relato**, redactada en términos objetivos, y reflejando la complejidad de la misma.
- **Descripción clara y concisa de su estructura**, identificando las partes de la película, así como sus puntos de giro. Es absolutamente necesario usar fórmulas como, "y aquí termina en primer acto", o bien, "y ése es el punto de giro que da lugar al segundo acto".
- **Ideas de vuestra valoración final.**

Por otro lado, la calidad de la redacción se lleva un 30% de la nota. La forma de expresión es fundamental para poder valorar mejor los contenidos e ideas que se quieren transmitir. Hay que prestar atención a los siguientes puntos:

- **Corrección ortográfica:** siendo alumnos universitarios, se da por sentado que saben escribir correctamente en castellano. A partir de la sexta falta



de ortografía (tildes incluidas), se devuelve el escrito al alumno para que lo enmiende, con la consiguiente sanción en la nota (-1 punto).

- **Coherencia sintáctica y gramatical:** las frases se deben ordenar de la manera más comprensible, así como utilizar correctamente los conectores (adverbios) y signos de puntuación. Si cualquier alumno tiene problemas para redactar, debe intentar ser sencillo en su expresión, y no escribir oraciones con un exceso de subordinadas. La coherencia sintáctica también afecta a la posición de los signos de puntuación, que en ningún caso podrán dividir la frase de forma aleatoria (despojándola del verbo) o carecer de ellos (estropeando el ritmo de lectura).

5 Forma de entrega

El comentario debe presentarse como un **documento de word** (*.doc), y ser remitido a la siguiente dirección de correo electrónico: mlorenzo@dib.upv.es

Si se utiliza Windows Vista o Windows 7, hay que guardar el documento en un formato compatible con Microsoft Word 1997-2003 (formato de compatibilidad). Se debe evitar, por tanto, el formato *.docx.

Los documentos pueden contener imágenes que seleccionéis para ilustrar vuestras ideas.

Por último, cualquier comentario entregado con posterioridad al plazo marcado en clase tendrá una sanción en su calificación.

6 Cierre

A modo de cierre, recapitularemos ahora los contenidos que deben figurar en el ejercicio:

- **Ficha técnica:** Información fundamental sobre la película.
- **Sinopsis:** la idea principal que resume el filme.
- **Estructura en actos:** Presentación, Nudo y Desenlace.
- **Identificación de puntos de giro:** cambios dramáticos que redirigen la acción principal.
- **Conclusiones:** valoración personal del relato.
- **Bibliografía consultada:** libros, vídeos e internet.

A lo largo de este artículo hemos visto la utilidad que tiene aplicar los principios de análisis de estructura narrativa de un filme cinematográfico a la animación: a pesar de que son lenguajes diferentes, un largometraje de animación tiene las mismas necesidades de consistencia y verosimilitud que una película de acción real.

Aun realizándose con las últimas tecnologías, en un largometraje animado rigen los mismos principios expositivos que en el drama clásico, comenzando por presentar



una situación, después ahondando en el desarrollo, y por último desembocando en el desenlace, que no es sino la recuperación del equilibrio perdido.

Al término de este ejercicio, el alumno habrá aprendido a tener una visión de conjunto del filme animado, y a la vez habrá adquirido técnicas para diseñar sus propias narraciones, ateniéndose a la estructura básica en actos y a los elementos de cambio (los puntos de giro) que ha aprendido.

Por último, la escritura de este ejercicio habrá sido un reto intelectual, poco frecuente en una carrera eminentemente práctica (como lo es Bellas Artes), donde los alumnos más aplicados podrán exponer su capacidad de análisis y su buen hacer en la expresión, mientras que los alumnos menos hábiles en este campo habrán adquirido nuevos conocimientos y estrategias para llevar a cabo de manera digna este trabajo.

7 Bibliografía recomendada

7.1 Libros:

[1] Field, S., 1979, *El manual del guionista (Screenplay)*, Madrid: Plot, 1998, 173 pp.

7.2 Referencias de fuentes electrónicas:

[2] INTERNET MEDIA DATA BASE, www.imdb.com

[3] WIKIPEDIA, www.wikipedia.com