

Según este esquema, componer un guión no es más que tomar decisiones sobre la disposición y las relaciones que mantienen los cuatro elementos fundamentales que forman su estructura: el pensamiento, la trama, la enunciación de la trama y la transposición de ese enunciado a lenguaje audiovisual. Ya hemos visto las decisiones que se deben tomar respecto a la sustancia del contenido. En los siguientes tres temas abordaremos todo lo relacionado con la composición de la trama o forma del contenido.

Tema 6. EL PROCESO NARRATIVO I: LA FÁBULA

En la vieja disputa sobre si la acción o el personaje es el elemento principal de la trama, nosotros estamos con Aristóteles, quien se decantó por la acción: por la fábula. La acción es la única formulación posible de la persona. Los personajes se singularizan en sus acciones. Aristóteles, en concreto, decía que la tragedia es imitación, no de personas, sino de la acción. La felicidad y la infelicidad, afirmaba, están en la acción y el fin es la acción. Un personaje no actúa para imitar su carácter, sino que las acciones delatan cuál es carácter, por más que él diga que su personalidad es otra. La organización de los sucesos, en definitiva, es lo principal de todo. Es más, dicha organización tiene una incidencia tal en el texto que Aristóteles llega a decir que «el poeta debe ser más poeta de fábulas que de versos»³.

La fábula puede definirse como el orden y la disposición de las acciones y los acontecimientos de la trama. En este momento, el guionista debe escoger una serie de sucesos y ha de ordenarlos de la forma más conveniente para plasmar el pensamiento y, al mismo tiempo, alcanzar el mayor nivel posible de tensión dramática, a fin de despertar el interés y la curiosidad del público. Se trata de aplicar correctamente las reglas de encadenamiento de los sucesos, de jerarquía de los sucesos y de orden de los sucesos. Gracias a ellas, conseguimos que los hechos de la fábula sean significativos, es decir, conseguimos que los sucesos estén cargados de sentido y de emoción.

1. LOS SUCESOS: ACCIONES Y ACONTECIMIENTOS

Una fábula es un conjunto de sucesos y los sucesos, dice Chatman, son cambios de estado: la transición de un estado a otro. Por ejemplo, «Luis viaja a París», «María tiene un niño», «Pedro pierde su trabajo». Según el personaje sea agente o paciente, hay que distinguir entre: acciones o acontecimientos. Una acción es un cambio de estado causado por un agente que afecta a un paciente. En nuestro ejemplo del episodio de *Los Simpson* una de las acciones clave es: «Homer Simpson compra una macrogalleta». Un acontecimiento supone un predicado cuyo objeto narrativo es el personaje. En el caso del telefilme *La cabina*: «Una cabina atrapa a un hombre». En la acción, Homer es sujeto, el que efectúa; en el acontecimiento, el hombre encerrado en la cabina es objeto, el afectado. Que un personaje actúe significa, simplemente, que cause sucesos (acciones) o bien que experimente sucesos (acontecimientos).

Como veremos en el Tema 8, la acción nace del conflicto. Es drama en acto. Implica una actividad consciente (motivación) y concreta (estrategia) tendente hacia un

³ Aristóteles, Horacio, *Artes poéticas*, Madrid, Taurus, 1987, p. 60.

proyecto o fin determinado (meta). Indica quién hace qué, dónde, cuándo, por qué y para qué. El acontecimiento, en cambio, es un hecho o circunstancia que define la situación. Es drama en potencia. Supone un conflicto en ciernes, un dispositivo para poner en marcha el interés dramático. El acontecimiento es el suceso típico de aquellos relatos que se mueven en lo existencial, esto es, no se asigna al hombre ningún papel heroico (héroe es el que hace) sino todo lo contrario: el hombre vive arrastrado por las circunstancias. Dos ejemplos serían la mencionada película para televisión *La cabina* y la obra de teatro *Esperando a Godot* (1952), de Samuel Beckett (1906-1989). En efecto, la mayoría de los héroes clásicos, desde Ulises a Indiana Jones, son agentes, provocadores de acción, personajes con un deseo y una meta muy nítida. En cambio, el personaje interpretado por José Luis López Vázquez en *La cabina* o Vladimiro y Estragón (también el personaje de Woyzeck, uno de los primeros antihéroes), son sujetos pacientes, hombres afectados por las acciones de los demás y por la corriente de los tiempos.

En cualquier caso, se esté ante acciones o bien ante acontecimientos, los sucesos se unen, ordenan y ocurren siempre de una forma muy determinada. En realidad, los sucesos tienen dos momentos de composición: 1) la trama, con la estructura de puntos de acción que da lugar a la fábula (escaleta de la trama); y 2) el discurso, con la definición de la transmisión narrativa, en especial, el orden temporal en que se suceden las escenas (escaleta propiamente dicha). En muchas ocasiones, ambas estructuras son coincidentes, pero en otras no. En concreto, la composición de la fábula exige una lógica de conexión de los sucesos, una lógica de jerarquía de los sucesos y una lógica de disposición de los sucesos.

2. COMPOSICIÓN DE LA FÁBULA: LOS SUCEOS Y SU LÓGICA DE CONEXIÓN

Los sucesos de una fábula no pueden colocarse unos tras otros de forma anárquica o casual. La composición nunca se basa en el caos sino en lo necesario, entendiendo por necesario cumplir aquellas reglas que hacen posible que pasemos de lo ordinario a lo literario, de lo accidental a lo artístico. En este sentido, decimos que los sucesos tienen una lógica de conexión: se unen unos a otros según ciertas reglas, según ciertos procedimientos. La fábula, en concreto, se escribe siguiendo siete leyes de composición: la comprensibilidad (elección de los sucesos esenciales), la identificación (elección de sucesos en los que el espectador se reconoce emotivamente), la verosimilitud (elección que respete lo creíble), la causalidad (elecciones según la lógica de los sucesos humanos), la probabilidad (elecciones según el encadenamiento de los sucesos), la polaridad (elección según la emoción del suceso) y la intencionalidad dramática (elecciones según la lógica dramática). Gracias a estos elementos, las emociones del público (risa, temor, sorpresa...) nacen de los propios sucesos y no, como ocurre cada vez más, del espectáculo (la música, los efectos especiales, el maquillaje u otros medios técnicos que exigen grandes gastos).

Comprensibilidad

Ante todo la trama debe ser comprendida. Hay que evitar la confusión, lo farragoso y lo enrevesado. El guionista ha trabajado mal si el público se hace preguntas

como: ¿Dónde ocurre esta historia? ¿Por qué el personaje hace esto o aquello? ¿Quién es esta mujer que aparece de repente? «El novicio, en su entusiasmo, dice Eugene Vale, tiende a olvidar esta necesidad. Se concentra en las cosas que quiere expresar, en las emociones que quiere despertar, en los mensajes que debe entregar, y olvida que ninguno de estos deseos se cumplirá a menos que su obra se entienda»⁴.

La comprensibilidad, desde luego, es distinta según el tema tratado. Es más fácil que el público entienda una fábula que transcurre en un entorno social parecido al suyo que otra que está ambientada en un mundo extraño o que contiene una gran carga intelectual. En este último caso, el guionista debe hacer un verdadero esfuerzo de comprensibilidad. Así sucede en la serie norteamericana *CSI*, una historia de policías científicos cuyo éxito radica precisamente en mostrar la técnica forense, o si se prefiere, en convertir esa técnica en espectáculo.

Por otra parte, y puesto que la trama debe contarse en un tiempo limitado, cualquier cosa que no prepare el final debe ser eliminada. En este sentido, decimos que la fábula necesita plasmarse con economía. El guionista mete sucesos que pueden abarcar docenas o cientos de años en unas cuantas páginas. Reduce toda la vida de los personajes a un formato de 10, 22, 47, 75, 95... minutos. Una de las grandes cualidades de los mejores guionistas consiste, precisamente, en restringir la información total a aquella que es verdaderamente importante, pues con ello ahorran fatiga al espectador. Hemos de seleccionar, por lo tanto, los sucesos esenciales. Hay que eliminar lo tedioso, lo indiferente, lo monótono y lo repetido.

La comprensibilidad, sin embargo, sólo es una condición previa de la estructura dramática, en absoluto el objetivo último. «La cantidad de información correcta, dice Eugene Vale, no es igual a la cantidad necesaria para explotar los valores de una situación, pues ésta no sólo debemos hacerla comprensible sino también más efectiva, dramática». Veamos cómo hacerlo.

Identificación

La identificación es un reconocimiento inconsciente de la trama por parte del espectador. Se produce cuando el guionista efectúa una selección de los sucesos capaz de meter al público en el conflicto que anuda al conjunto de los personajes. La razón principal por la que un relato resulta interesante al público reside en que su contenido conecta con su vida, con sus deseos. Si el público reconoce en los sucesos su propia lucha, sus deseos y conflictos, seguirá con interés la serie o la película y hasta tomará partido si cae en lo que hemos llamado el raptó. Entonces, cuanto le suceda al personaje principal le sucederá a él, su éxito será el suyo, mientras sus errores despertarán compasión, terror o risa. En este sentido, el relato es, simplemente, la realización de un deseo, es decir, la consecución de una meta por parte del protagonista, pero, en el fondo, ese deseo no es más que un desplazamiento del deseo del autor y del deseo del espectador al texto. El personaje, el autor y el público coinciden en que desean el amor, el dinero, el poder o una excelente salud.

⁴ Eugene Vale, *Técnicas del guión para cine y televisión*, Madrid, Gedisa, 1986, p. 156.

Según Sigmund Freud⁵, la identificación se realiza a través de tres procesos o fenómenos: la empatía, la proyección y la risa. La empatía es una forma de identificación que se produce cuando el espectador se reconoce emotivamente solidario con un determinado personaje: si el personaje encarna sentimientos y deseos que me son propios, yo, espectador, me introduzco en Él para participar del juego narrativo: yo soy Él. La empatía es, por lo tanto, la parte de la identificación que la conciencia del espectador reconoce como propia.

Cuando la conciencia del espectador no se reconoce en el personaje (asesinos, violadores, monstruos, etcétera), ya que amenaza nuestro sistema de creencias e incluso suscita nuestro odio (yo no soy Él, Él es el otro), se produce la proyección. Es decir, mantenemos el televisor encendido y disfrutamos de la trama porque, inconscientemente, proyectamos en esos «malos» personajes nuestros deseos más antisociales. Por eso las películas de terror y crímenes nos resultan tan atractivas y excitantes. Buscamos una y otra vez relatos que escenifican nuestros instintos más peligrosos y oscuros porque esa es una manera de conjurarlos. Por ejemplo, en la película *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979) nos identificamos con la trama definida por la protagonista femenina y el monstruo. Pero mientras empatizamos con la primera, proyectamos en el monstruo los deseos sádicos y destructivos que la represión impide que reconozcamos como propios. Igualmente, en Edipo y Hannibal Lecter proyectamos el incesto y el canibalismo.

Una tercera posibilidad, un tercera forma de acceso a la conciencia de la trama o identificación, es la risa. Para que la risa surja basta con que un determinado tratamiento de los materiales narrativos cortocircuite el proceso de reconocimiento (empatía) y de rechazo (proyección). En tal caso, los personajes del relato no son ni iguales a mí ni opuestos a mí, sino diferentes y, por lo tanto, no me inspiran ni compasión ni temor. Mi conciencia se ve exonerada del costo emocional que supondría reconocerlas como propias. Me libero de tales cargas emotivas desplazándolas sobre entidades extrañas a mí y que, además, son ficticias. De este hecho, sin duda placentero, dice Freud, nace la risa.

Ahora bien, ese «determinado tratamiento de los materiales narrativos» no consiste, según el eminente psicólogo, en descubrir lo feo, sino en una forma muy determinada de fealdad. Se trata de dejar claro lo que es propio del adulto y lo que es propio del niño e impropio del adulto. La risa, según él, surge de la comparación entre el yo del adulto y el yo considerado como un niño. Lo cómico es producto de la aparición en el mundo adulto de rasgos de conducta propios del carácter del niño. Dos ejemplos evidentes son el personaje de Ginger Rogers en la película *El mayor y la menor* (*The Mayor and the Minor*, 1942) y el personaje de Cary Grant en *Me siento rejuvenecer* (*Monkey Business*, 1952). En realidad, insistimos, esta emergencia de lo infantil en lo adulto no es sino otra forma de fealdad, que como ya hemos dicho es el tema y la causa de la risa.

Finalmente, en relación con la identificación, es importante el concepto que Linda Seger denomina centro del bien. El centro del bien es la preocupación y la necesidad que todos los seres humanos sienten por defender los valores positivos de la vida. El

⁵ Sigmund Freud, *El chiste y su relación con lo inconsciente*, Madrid, Alianza Editorial, 1996.

público apoya lo que entiende que es el centro del bien. En una trama donde todos son malos, si algún personaje tiene un valor positivo, ese es el centro del bien, con él nos identificamos. Por ejemplo, en la película *El Padrino*, todos los personajes son delincuentes. Sin embargo, los Corleone tienen algo que les diferencia del resto de los mafiosos, algo que les une al público: su defensa de la familia.

Verosimilitud

La verosimilitud es el deseo de los sucesos de mantenerse pegados a la verdad. Los sucesos deben ser sorprendentes, pero sin que el público pierda la credulidad sobre lo que sucede. Y la credulidad del público es muy elástica. La propia realidad le demuestra que la vida está llena de situaciones aparentemente increíbles: niños caídos de grandes edificios que apenas sufren unas magulladuras, personas con cualidades telepáticas, personas dadas por muertas que han «resucitado»... La realidad supera la ficción y hace que todo sea posible en la ficción. El público puede creerse casi cualquier cosa, si el guionista sabe elegir y conectar bien los sucesos.

Durante mucho tiempo, la verosimilitud fue el principal precepto a seguir en la composición de la fábula. Alguien tan rupturista como Lope de Vega (1562-1635) sostiene en su *Arte nuevo de hacer comedias* (1609) que el escritor debe guardarse de imposibles porque una máxima de todo buen poeta de fábulas es inventar solo lo verosímil. En este sentido, los sucesos de la trama deben reproducir la lógica de la realidad o, más exactamente, una lógica ligada a lo creíble: reproducción de la vida, decorado realista, rigor histórico. Dice el poeta Horacio (65 a. C. - 8 a. C.): «Que las ficciones inventadas para causar placer sean próximas a la verdad, de manera que la fábula no reclame que se le crea todo lo que ella quiera»⁶.

Víctor Hugo (1802-1885) rompe con esta idea de verosimilitud y señala que debe deslindarse para siempre el terreno del arte y el terreno de la naturaleza, el terreno de la necesidad artística y el terreno de la necesidad física. Las sirenas de Homero no existen, pero esconden de manera simbólica una verdad.

En realidad, la idea de que la verosimilitud es una convención artística se encontraba implícita en la defensa del decoro, es decir, en la obligación de acatar las reglas del buen gusto, la urbanidad y la norma social en la representación de los sucesos, ya que así resultaban más creíbles. Horacio dice que el dramaturgo: «no presentará en escena hechos que deban transcurrir entre bastidores y apartará de los ojos del espectador gran número de cosas que pronto relatará la elocuencia de un testigo presencial. Que Medea no degüelle a sus hijos a la vista del público o que el infame Atreo no cueza ante todo el mundo entrañas humanas y que Procne no se cambie en pájaro y Cadmo en serpiente. Cualquier cosa que se muestre de este tipo la detesto increíble»⁷. Por el contrario, la corriente literaria vinculada con el naturalismo y el verismo entendía lo verosímil como el reflejo de la realidad en sus más insignificantes detalles, incluido lo feo, lo vulgar y lo criminal.

⁶ Aristóteles, Horacio, *op. cit.*, p. 140.

⁷ Aristóteles, Horacio, *op. cit.*, p. 135.

Hoy el concepto de verosimilitud sólo se admite como producto de la tradición y de las condiciones de recepción. Según los estructuralistas, la norma para la verosimilitud está establecida por los textos anteriores. La verosimilitud es un efecto del corpus o de la intertextualidad. No es tanto una apariencia de verdad, como una adecuación a cierto canon. Así, en los cuentos de hadas o en las series de ciencia-ficción lo maravilloso no necesita ningún tipo de justificación. Es verosímil que los héroes vuelen en alfombras mágicas, que el hombre habite en planetas extraños o que los muertos regresen del más allá.

También se habla de Pacto Narratorio. El espectador pacta asumir como verdad lo que se le ofrece y respeta las condiciones de Enunciación-Recepción que se le dan, por ejemplo, que en los dibujos animados los animales hablen o que un personaje salga indemne tras ser atropellado por un tren.

Causalidad

Escribir la fábula significa que la secuencia de los sucesos no sólo es temporal sino también causativa. Los sucesos azarosos o casuales, aquellos cuya causa ignoramos y que no suceden a menudo, deben ser descartados. La causalidad implica que los sucesos están vinculados unos a otros de causa a efecto y que los efectos causan, a su vez, otros efectos y así hasta llegar al efecto final. En este sentido, decimos que los sucesos ocurren en agrupaciones, son correlativos.

Este desarrollo de los sucesos el público lo experimenta como natural y en concordancia con su mundo, incluso cuando la trama sucede en un planeta desconocido o en un mundo fantástico. En este último caso, los sucesos siguen una causalidad doble: la lógica de las acciones humanas y la lógica de las acciones imaginativas. Por ejemplo, ¿Por qué el héroe sobrevive a una herida de bala? ¿Porque sucede un milagro? ¿Porque es un robot al que se le cambian las piezas? ¿Porque es operado por un médico a tiempo? En los dos primeros casos, la causalidad es imaginativa. Esta causalidad no resulta exclusiva de la literatura. Hasta hace muy poco explicábamos muchos de los fenómenos de la naturaleza como efecto de Dios o del Diablo. Lo que sí es cierto es que la causalidad imaginativa, o si se prefiere mitológica, es fundamental en la tragedia griega, en los autos sacramentales y en la ciencia-ficción. Hoy, en cambio, la causalidad predominante en la ficción es de tipo psicológico y social. En cualquier caso, lo que buscamos con la conexión causal es que los sucesos revelen nuevos significados y, sobre todo, el contenido filosófico de la historia.

Probabilidad

Llamamos probabilidad a las elecciones según el encadenamiento de los sucesos. En este sentido, un suceso es siempre una elección entre otras muchas posibles. Un guionista competente debe ser capaz de deducir todos los sucesos probables derivados de un suceso anterior para así elegir como siguiente punto de acción un suceso imprevisible. Si queremos enganchar al público, nunca deben elegirse sucesos esperados. Son puntos muertos. Las dificultades, los obstáculos, las reacciones imprevistas son el material de la trama. Ahora bien, dependiendo de los sucesos ya presentados, sólo existe posibilidad de elegir ciertos sucesos, los cuales, a su vez, conducen a otras elecciones cada vez más limitadas. Al principio de la fábula casi todo es admisible; por la mitad, las cosas se hacen sólo posibles; y al final, todo es

necesario. Esta es una idea importante: la elaboración de la fábula es un proceso en el que la probabilidad va disminuyendo o reduciéndose. Las elecciones se vuelven más y más limitadas y la última elección no parece ya una elección, sino un suceso inevitable.

Por ejemplo, imaginemos que escribimos a partir de un incidente desencadenante concreto e intentamos averiguar todos los sucesos a que podría dar lugar, es decir, lo que desencadena. Dado que estamos al comienzo del relato, los sucesos podrían ser de lo más variopinto. En la fábula que sigue nosotros hemos encontrado doce sucesos probables a partir de un suceso aparentemente típico de las historias de policías:

Suceso 1. Incidente desencadenante: Tras muchas dificultades, un grupo de ladrones logra acceder a la cámara del dinero de un banco.

Suceso 2A: Horas después, el policía protagonista se presenta en el lugar para iniciar la investigación. Es el cuarto robo similar (Policíaco clásico).

Suceso 2B: Horas después, descubrimos que los ladrones están compinchados con un policía (Corrupción).

Suceso 2C: Horas después, descubrimos que uno de los ladrones tiene a su mujer en un hospital en fase terminal (Drama).

Suceso 2D: Horas después, mientras cuentan el dinero, los ladrones son, a su vez, atracados por una banda rival (Mafias).

Suceso 2E: Horas después, mientras cuentan el dinero, los ladrones descubren que todo el dinero es falso (Delitos financieros).

Suceso 2F: Al día siguiente, los ladrones compran con el dinero armas para planear un atentado (Terrorismo).

Suceso 2G: Al día siguiente, el dinero robado va a parar a un líder político (Conspiración).

Suceso 2H: Cuando ya han cargado todas las sacas, intentan salir de la cámara fuerte, pero descubren que se han quedado encerrados. Es imposible escapar y sólo tienen aire para 4 horas: 4 horas de vida (Drama psicológico).

Suceso 2I: Cuando ya han cargado todas las sacas, intentan salir de la cámara fuerte, pero descubren que se han quedado encerrados porque su cómplice de fuera ha tenido que salir disparado hacia el hospital: su mujer está a punto de parir. Afortunadamente funcionan los teléfonos móviles y los que se han quedado encerrados llaman a sus esposas para que les rescaten (Comedia).

Suceso 2J: En una de las cajas fuertes de la cámara, uno de los ladrones descubre un misterioso cofre. Lo abre y un pequeño y horrible animal penetra en su cuerpo (Terror).

Suceso 2K: Al abrir una de las cajas fuertes de la cámara, se acciona un mecanismo y aparece una falsa puerta que da paso a un largo túnel [del tiempo] (Ciencia ficción).

Suceso 2L: Al abrir una de las cajas fuertes de la cámara, se acciona un mecanismo y aparece, tras una falsa puerta, un laboratorio donde se construyen unos robots con apariencia humana (Ciencia ficción).

Polaridad

Como vimos en el tema anterior, los sucesos pueden ser positivos o negativos. Son positivos cuando ayudan a la meta del protagonista y, por lo tanto, le producen placer. Son negativos cuando obstaculizan su meta y, por lo tanto, le causan dolor. Ahora bien, si todo es positivo, el público se aburre. Si todo es negativo, el público queda desolado ante tanto pesimismo. Es preciso establecer una polaridad acorde con la vivencia estética que se desea provocar, pero jugando con toda la gama de sentimientos. Hay que alternar momentos de alta tensión con otros de quietud, momentos de gran dramatismo con otros de humor, momentos de acción con momentos de amor, etcétera.

Intencionalidad dramática

Es fundamental saber distinguir tres componentes de la acción: la acción física, la acción dramática y la intencionalidad dramática. La acción física y la acción dramática son siempre del personaje. Un hombre pagando la cuenta del restaurante es una acción física. Un hombre pagando la cuenta del restaurante con un billete falso es una acción física y dramática. Como veremos después, la acción dramática es la acción del personaje con una motivación, una estrategia y una meta.

La intención dramática, en cambio, siempre es del autor. Los personajes comprenden la finalidad de sus acciones, pero casi nunca son conscientes de la intención dramática, esto es, del por qué y el para qué ocurre una acción dentro de la fábula. Por ejemplo, en la película *Encadenados* (*Notorius*, 1946) hay una escena en la que Gary Grant e Ingrid Bergman se besan como estrategia para que el marido de ésta, interpretado por Claude Rains, piense que han bajado a flirtear a la bodega, cuando, en realidad, estaban buscando un secreto que esconden allí los nazis. En esta escena, la acción física es el beso; la acción dramática consiste en que el marido les tome por amantes y no por espías, es decir, un beso falso; la intención dramática (lo que el guionista pretende y los personajes aún no saben) es que aquel beso despierta la relación sentimental que los protagonistas habían roto para servir a la causa de los aliados, de forma que un amor renacido se convierte en un obstáculo para esa causa y en un peligro para la vida de la protagonista, es decir, aquél es un beso verdadero.

Los sucesos de la fábula, por lo tanto, deben de tener una o, mejor, varias intencionalidades dramáticas, ya que la riqueza de una historia estriba en que la finalidad de las acciones que ejecutan los personajes sea distinta de la dramática. Los personajes ignorantes de su destino, como Edipo u Otelo, son siempre mucho más dramáticos. Además, cuantas más intenciones dramáticas tenga una acción, mayor es el efecto sobre el público. Cuantas más lógicas o comprensibles sean las acciones de los personajes, y mayor sea la diferencia con la finalidad dramática, más grande será el interés del espectador por la historia.

Eugene Vale introduce tres conceptos ligados con la acción y la intencionalidad dramática de la fábula: la anticipación, el suspenso (que nosotros llamaremos incertidumbre), y el impulso o movimiento hacia adelante⁸. Todos ellos actúan sobre las expectativas que el espectador tiene de la acción.

⁸ Eugene Vale, *op. cit.*, pp. 118-141.

Anticipación

La anticipación es la capacidad del espectador de prever algo que sucederá más adelante en la trama. Para anticipar, el espectador debe conocer previamente la meta del personaje o bien su carácter. Por ejemplo, si en una escena se presenta a un padre brutal y en una escena posterior su hijo rompe un jarrón, el espectador anticipará (temerá) una posible paliza del padre. En un relato con metas claras el espectador deduce anticipaciones constantemente: la anticipación de las acciones del héroe y la anticipación de las acciones del villano. Y partiendo del hecho de que no es posible que a un personaje se le fije una meta y luego no se cumpla sin antes contar al espectador el cambio que se ha producido, tenemos que distinguir entre dos fenómenos:

- a) Expectativa cumplida. Todo ocurre tal y como anticipa el espectador. Por ejemplo, es noche de luna llena y el público sabe que nuestro personaje se convertirá en hombre lobo.
- b) Sorpresa. Sucede otra cosa de la anticipada por el público. La sorpresa es uno de los efectos más importantes en cualquier relato. Podemos llevar al espectador a creer que algo va a suceder para luego sorprenderle con el resultado real. En la película *Alien, el octavo pasajero*, el personaje del médico aparece como el único miembro de la tripulación cuyo interés científico por el monstruo hace que sea capaz de superar el miedo. Sin embargo luego descubrimos que el médico es, en realidad, un montón de chatarra: un robot.

Es importante valorar la polaridad del hecho anticipado. Será o no placentero para el espectador dependiendo de si nos satisface o, como en el caso del hombre lobo, nos llena de terror. En uno y otro caso tendremos una experiencia emotiva de la trama distinta.

La anticipación es un recurso muy frecuente en la comedia. Cada vez que un payaso aparece, realiza una pregunta determinada. Después de la tercera o cuarta vez el espectador anticipa que volverá a realizar esa pregunta. Si era graciosa, reirá antes de que haya abierto su boca. Otro ejemplo es el hindú destructivo que Peter Sellers interpreta en *El Guateque* (*The Party*, 1968). El espectador sabe que Hrundi Bakshi es un torpe y anticipa, frente al resto de los personajes que asisten a la fiesta, los continuos desastres. También la destrucción de una anticipación puede provocar risa: un payaso hace varios intentos de saltar una valla y, al final, la rodea.

Incertidumbre

Muchos novelista de prestigio sostienen que los sucesos deben concatenarse como en un «thriller», es decir, manteniendo siempre la duda sobre el final, ya que la incertidumbre es la única técnica literaria que tiene algún efecto sobre el público, el cual, en la mayoría de los casos, dicen, está compuesto por tiranos y salvajes que ignoran o desprecian otras técnicas poéticas más del gusto del autor: la descripción psicológica, el ritmo de las frases, la brillantez de las metáforas, etcétera. La novela *El nombre de la rosa* (1980) de Umberto Eco (1932) es sin duda el ejemplo más sobresaliente de lo que decimos: estructura de relato policiaco a lo Sherlock Holmes para engarzar todo un conjunto de técnicas poéticas y disquisiciones eruditas.

La narración audiovisual también se rige por este criterio. La obligación del guionista es crear una incertidumbre que enganche al espectador. Que el público se pre-

gunte: ¿Qué pasa luego? Todos los guionistas saben esto, pero pocos lo practican. Prefieren centrarse en otras cosas, por ejemplo, en los diálogos. Y es que es mucho más fácil escribir buenos diálogos que buenos argumentos. Sin embargo, al gran público no le interesa lo complejos que son nuestros personajes o lo poéticas que resultan nuestras descripciones. El espectador se pregunta: ¿De qué trata esto? El guionista es, sobre todo, un fabricante de fábulas, de intrigas, de incertidumbres.

La primera tarea para lograr esta incertidumbre es fijar una meta: el deseo que persigue el protagonista. La incertidumbre no es más que la duda del espectador acerca del resultado de dicha acción. Las dificultades y los obstáculos que encuentra el protagonista hacen que el espectador dude sobre cuál será el final de la historia y, mientras dude, hay incertidumbre. El espectador debe conocer las dificultades que están en el camino hacia la meta. Debe saber hacia dónde se dirige el protagonista, pero no debe tener la seguridad de que su meta se cumplirá. Y si la incertidumbre surge con el incidente desencadenante, el clímax acaba con ella al dar respuesta a la pregunta sobre el resultado de la meta. El clímax señala la consecución o frustración de la meta. Destruye la incertidumbre. De ahí que el clímax deba estar lo más cerca posible del final.

Impulso

Para que el público mantenga su interés por la fábula, además de incertidumbre, o mejor dicho, previamente a ella, es preciso que tenga la sensación de que la historia avanza. Esta sensación de progresión, dice Eugene Vale, no es resultado de un gran número de sucesos ni de que estos ocurran en lugares distintos ni de que la acción de la escena sea rápida ni de la vivacidad del diálogo y, mucho menos, del encanto fotogénico de los actores. El impulso sólo es posible dentro de una estructura dramática con conflicto. Como luego veremos, el conflicto es la base de la trama dramática. Es el elemento que da solidez, fuerza y empuje a la acción dramática.

En concreto, el impulso se manifiesta cuando la acción del personaje se atiene al esquema propio de la acción dramática:

Motivación → estrategia → meta.

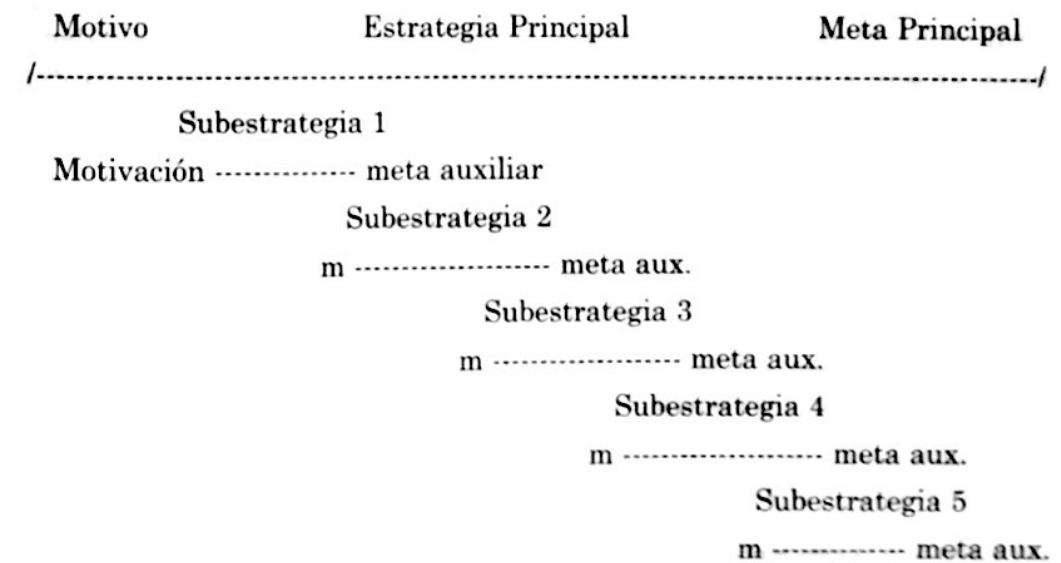
La motivación son las razones que llevan al personaje a buscar una meta. Normalmente, las causas por las que un personaje ejecuta sucesos son: por carácter (por su naturaleza), por costumbre (lo hace habitualmente), por razonamiento (para conseguir su felicidad), por ira y cólera (para vengarse), por amenazas (por violencia) y por concupiscencia (para conseguir lo placentero). La estrategia es la táctica que el personaje emplea para conseguir la meta. La meta, en fin, es lo que quiere o desea el personaje.

Esta meta es la que provoca el movimiento hacia adelante. Si hay una meta, el espectador puede tener un sentimiento de la distancia que le falta al protagonista por recorrer, solo que los obstáculos y la acción del antagonista y de los oponentes le hacen dudar si estamos cerca o lejos del final. Por eso, cuando el espectador ve fácil que el héroe consiga su meta, la trama resulta lenta. En cambio, si la trama continúa después de lograda la meta, el espectador se impacienta porque quiere irse ya. Y si no se ha establecido ninguna meta, no hay distancia que se pueda calcular y el espectador se siente perdido o simplemente curioso.

La meta actúa como un poderoso imán que nos arrastra hacia el final. Y para impedir que este imán se debilite, sobre todo en los programas de larga duración, debemos poner en el camino imanes más pequeños o metas auxiliares. Una meta, efectivamente, no se alcanza de una vez, sino gradualmente.

En una historia de amor las metas auxiliares pueden ser: atraer la atención de la amada, hablarle por primera vez, invitarla al cine, besarla... En un episodio de la serie *Lou Grant* serían: descubrir la noticia, encontrar una fuente, comprobar la información, convencer al director de la oportunidad de la noticia y, finalmente, publicarla. En el caso de la novela de Julio Verne (1828-1905), *La vuelta al mundo en 80 días* (1873), la meta de Phileas Fogg es, como su título indica, recorrer el mundo en 80 días y ganar con ello una apuesta. Las metas auxiliares son las sucesivas etapas de este viaje. Según su primer plan: Londres, Suez, Bombay, Calcuta, Hong-Kong, Yokohama, San Francisco, Nueva York y, de nuevo, Londres. Otro ejemplo es el episodio que luego analizaremos de *La ley de los Ángeles*. En la subtrama protagonizada por Kuzak, la meta es conseguir que un tribunal popular condene a una empresa tabaquera. Las metas auxiliares son que cada uno de los pasos del proceso judicial le resulten favorables: primero conmovier con la declaración del enfermo que ha denunciado a la empresa, a continuación culpar al presidente de la compañía, después rebatir el testimonio del médico contratado por la compañía, más tarde quitar importancia al testimonio de la mujer del afectado, en quinto lugar hacer una buena alegación ante el jurado y, finalmente, cuando ha ganado perdiendo, negociar un acuerdo económico con el abogado de la compañía de tabaco.

No hay regla para decir el número y la distribución de las metas auxiliares. Se las debe elegir según las necesidades y requerimientos de cada trama y según el número y disposición de las subtramas. Igualmente, y como señala Eugene Vale, para obtener un impulso debemos ser conscientes del siguiente hecho: la meta auxiliar nos puede atraer hasta alcanzarla; pero una vez la alcanzamos, pierde su poder de atracción y la trama se detiene. Los grandes espacios sin metas auxiliares son las partes lentas y aburridas de la trama. Para mantener el movimiento hacia adelante se debe establecer la meta auxiliar siguiente antes de que se extinga la meta auxiliar vigente. Eugene Vale lo expresa con este dibujo:



A veces, el guionista no deja bien claro cuál es su meta principal y cuál su meta auxiliar. Entonces el espectador puede erróneamente suponer que una meta auxiliar es la meta principal, creyendo que el fin de la trama se alcanza al lograr la meta auxiliar. Para evitar esto, la meta principal debe ser la más poderosa, aquella que queda fijada en el incidente desencadenante.

3. COMPOSICIÓN DE LA FÁBULA: LOS SUCESOS Y SU LÓGICA DE JERARQUÍA

Si en los epígrafes anteriores hemos seguido la actualización de la teoría de Aristóteles realizada por Seymour Chatman y Eugene Vale, ahora vamos a desarrollar otro importante postulado aristotélico. El filósofo griego viene a decir en su *Poética* que la fábula es una sucesión limitada, tipificada y jerarquizada de sucesos concretos. Señala, por ejemplo, que una tragedia debe incluir sucesos como la *harmatía*, la *agnición* y el *lance patético*. En línea con este postulado aristotélico, Seymour Chatman sostiene que los sucesos tienen una lógica de jerarquía, es decir, que algunos sucesos, entre ellos los citados, son más importantes que otros. En la estructura clásica sólo los sucesos de gran importancia o sucesos núcleos forman parte de la obra. Las obras barrocas, por contra, incluyen junto a los sucesos núcleos una amplia gama de sucesos secundarios o satélites, que dan lugar a las subtramas⁹.

Los guiones aplican ambas estructuras, aunque hoy predomina claramente, sobre todo en la televisión, la estructura a base de subtramas. En cualquier caso, lo que el guionista debe hacer en este momento es decidir los puntos de acción de la trama y las subtramas. Estos puntos de acción son los sucesos que determinan la marcha de la historia y son imprescindibles para que exista el relato.

Los sucesos núcleos

Los sucesos núcleos son los puntos de acción que forman la trama principal de la historia, aquella que el relato se propone narrar: un personaje en busca de una meta concreta; una línea de tensión dramática compuesta de una serie de ítems que van desde el punto de ataque al clímax, pasando por el incidente desencadenante, el punto de giro o la complicación. Estos sucesos dan origen a puntos críticos en la dirección que toma la trama, cambian la vida del personaje, hacen avanzar la trama al plantear subestrategias y al resolver metas auxiliares. Lo que Aristóteles llama unidad de la fábula no es más que una correcta elección de los sucesos núcleos: que la fábula sea una sola y entera y que los sucesos se ordenen de forma que, si alguno

⁹ En efecto, la doctrina clásica, elaborada por los comentaristas italianos de Aristóteles a lo largo del siglo XVI, defiende el cumplimiento de las tres unidades dramáticas: la acción, el tiempo y el lugar. En realidad, la única unidad verdaderamente aristotélica es la unidad de acción. La unidad de tiempo fue defendida por Agnolo Segni. En 1549, la fijó en 24 horas como máximo. La unidad de lugar surgió como consecuencia de la de tiempo y fue definida por V. Maggi en 1550. Lodovico Castelvetro reunió las tres y les dio forma definitiva en 1570. Luego los tratadistas franceses las observaron como reglas inviolables de la composición dramática.

de ellos se traspone o suprime, todo quede alterado y dislocado, pues aquello cuya presencia o ausencia no significa nada, no es parte de la fábula.

Si recurrimos a la teoría literaria que ha intentado establecer una sintaxis del relato, estos sucesos núcleos pueden relacionarse con el concepto de función. El término función fue definido por Vladimir Propp para poner de relieve lo que Aristóteles ya había evidenciado: que la trama es una estructura de acciones tipificadas. La función, dice Propp, es la acción de un personaje que tiene significación en la estructura narrativa. Todos los relatos, asegura, tienen unas funciones específicas. Para clasificar estas funciones, Propp recurre a una diferenciación por su contenido: alejamiento, engaño, boda, etcétera. Lo hemos visto en el Tema 3. En nuestro caso, vamos a proponer una tipificación de los sucesos núcleo con nombres basados en la función propiamente dicha de cada suceso.

Punto de ataque

Es el primer suceso de la fábula. Marca el comienzo de lo que va a ser narrado, dejando fuera lo anterior, los sucesos que sucedieron antes, los cuales no son merecedores de atención o bien se incorporan después en forma de recuerdos contados o narrados. Es decir, el guionista, que lo sabe todo de la trama, debe decidir en qué momento ésta debe arrancar. Este primer suceso puede darse durante los títulos de crédito, después de los títulos de crédito e, incluso, antes de los títulos de crédito, en cuyo caso recibe el nombre de prólogo. En cuanto a su función dramática, puede actuar de prótasis o bien de incidente desencadenante.

Situación inicial o prótasis

Otros teóricos emplean el término exposición, pero no son conceptos equivalentes. La prótasis es una parte de la exposición. Comprende uno o varios puntos de acción situados a los pocos minutos del comienzo de la trama. En ellos queda fijado quiénes son los personajes, qué ha sucedido antes de que se encontrasen, cuál es su carácter, sus relaciones y sentimientos, en definitiva, el «status quo» de su mundo.

Incidente desencadenante¹⁰

El concepto que aquí designamos como incidente desencadenante tiene, en realidad, otros muchos nombres, los cuales se multiplican y confunden a la hora de ser traducidos al castellano. Edward A. Wright, en un texto de teoría teatral escrito en 1959, utiliza el término «inciting moment», que podemos traducir literalmente por momento inductor. Robert McKee utiliza la expresión «inciting incident» que ha pasado al castellano como incidente inductor. Linda Seger habla de «catalyst», que se ha traducido como catalizador y como detonante. El brasileño Doc Comparato utiliza el vocablo situación desestabilizadora. Eugene Vale prefiere alteración o perturbación. Finalmente, y como luego veremos, lo que Propp llama funciones previas pueden considerarse como distintos tipos de incidentes desencadenantes.

¹⁰ Reproducimos con ciertas variaciones nuestro artículo «El incidente desencadenante», AAVV, *Relaciones entre el cine y la literatura: el guión*, Alicante, Universidad de Alicante, 1997.

El incidente desencadenante ocupa un lugar muy concreto dentro de la trama. Constituye la acción específica y fundamental del planteamiento, de la misma manera que el clímax supone la acción principal del desenlace. Más exactamente, se sitúa entre el comienzo y la mitad del primer acto.

El incidente desencadenante cumple la función dramática de introducir una distorsión, una contradicción, una carencia, un desequilibrio o una transgresión que se interpone en la meta del protagonista o que obliga al protagonista a tomar una meta. En ambos casos, pone en marcha la causalidad de la historia. Todo incidente desencadenante viene definido por cuatro elementos: a) una situación inicial o prótasis; b) el incidente propiamente dicho; c) lo que desencadena; y d) la cuestión central que plantea. Veámoslo a través de tres ejemplos, una tragedia de Shakespeare, una comedia de Marivaux y una película de John Ford:

HAMLET.

- a) Situación inicial: El padre de Hamlet, rey de Dinamarca, ha sido asesinado y un usurpador ocupa su trono.
- b) Incidente: A Hamlet se le aparece el espectro de su padre.
- c) Lo que desencadena: El espectro pide a Hamlet venganza. Pero el joven príncipe duda si debe responder al homicidio con el homicidio.
- d) La cuestión central: ¿Cumplirá Hamlet con la venganza que le pide su padre?

LA DOBLE INCONSTANCIA o SOLO AMOR ENGAÑA A AMOR.

- a) Situación inicial: El Príncipe ha raptado a la joven campesina Silvia, pero ésta le rechaza pese a ser rico y de sangre azul porque está enamorada de Arlequín.
- b) El incidente: Deseando satisfacer a su rey, la cortesana Flaminia urde un engaño para destruir el amor entre Arlequín y Silvia.
- c) Lo que desencadena: Arlequín es traído a palacio y su amor por Silvia comienza a tambalearse mientras crece una nueva pasión: Flaminia. Algo similar le ocurre a Silvia que en aquel ambiente encuentra cada vez más vulgar a Arlequín mientras el Príncipe poco a poco le resulta atractivo.
- d) La cuestión central. ¿Resistirá el amor de Silvia y Arlequín las intrigas del Príncipe y de Flaminia?

CENTAURUS DEL DESIERTO.

- a) Situación inicial: Ethan Edwards regresa a su rancho donde es acogido por la familia de su hermano.
- b) El incidente: Al día siguiente, los comanches atacan el rancho, matan a su hermano, a su cuñada y a su sobrino y raptan a sus sobrinas Lucy y Debbie.
- c) Lo que desencadena: Ethan emprende la búsqueda apresurada de sus sobrinas, pues teme que los indios las conviertan en sus mujeres.
- d) La cuestión central: ¿Conseguirá Ethan rescatar a sus sobrinas antes de que se conviertan en indias salvajes?

La situación previa o prótasis

El *Hamlet* de Shakespeare y *La dama del alba* (1944) de Alejandro Casona (1903-1965) cuentan con un incidente similar (la aparición de un espectro) pero su distinta situación previa explica que cada texto desencadene acciones muy diferentes.

Por otra parte, aunque el incidente desencadenante tiene que estar cuanto antes, también es preciso que el público esté preparado para que tenga una reacción plena. La fuerza y la potencialidad dramática del incidente desencadenante depende de que el espectador conozca quiénes son los personajes que intervienen en la trama, qué relación social y emocional mantienen, cuál es su estado de ánimo y, finalmente, qué circunstancias intervienen, es decir, los antecedentes del conflicto y el lugar y el tiempo en que ocurre la acción. Toda esta parte previa al incidente es la que antes hemos llamado prótasis.

Ahora bien, podemos encontrarnos algunas obras cuya primera escena o punto de ataque es el incidente desencadenante, siguiendo a continuación la situación inicial. Este es el caso de *La tempestad* (hacia 1611) de Shakespeare. En estos casos, decimos que la exposición, en lugar de seguir el esquema prótasis + incidente desencadenante, ha preferido un comienzo «ex abrupto»: en plena tensión.

LA TEMPESTAD

- b) El incidente: Una tempestad hace naufragar un barco.
- a) Situación inicial: Los que iban en el barco son los enemigos de Próspero que hace doce años le usurparon el gobierno sobre el ducado de Milán e intentaron darle muerte.
- c) Lo que desencadena: Los enemigos de Próspero arriban a la isla y quedan a merced de su magia negra.
- d) La cuestión central: ¿Logrará Próspero vengarse de sus enemigos y recuperar su ducado?

Dice Eugene Vale:

El relato puede comenzar en el estadio inalterado [prótasis], en la alteración [incidente] o, a veces, durante la lucha [lo que desencadena]. A menudo resulta conveniente comenzar en el estadio inalterado para mostrar el contraste entre este momento y la alteración. Si uno comienza durante el estadio inalterado se hace mucho más difícil exponer la alteración. Por ejemplo: se muestra la vida feliz de una familia antes de la llegada de visitantes del espacio exterior. Pero si uno quiere empezar en la alteración, debe dejar implícito un estadio inalterado: empieza con el accidente del marido, e implica que antes vivía feliz con su esposa¹¹.

El incidente

Un incidente es una acción sorpresiva (una caída, un crimen, un error, un engaño, un robo, etcétera) que se interpone en la trayectoria del protagonista o choca con él. «Debemos entender», dice Eugene Vale, «que la alteración es una combinación de

¹¹ Eugene Vale, *op. cit.*, p. 97.

dos factores: el ser humano [el personaje] y aquello que le causa dolor». En *ET, el extraterrestre* (*ET, The extraterrestrial*, 1982) el incidente desencadenante sucede cuando la nave espacial se va, dejando a ET en la tierra. En *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), tiene lugar cuando la princesa Leia y sus dos robots son capturados por Darth Vader.

Este incidente puede darse como una explosión o un detonante que pone en marcha la trama de forma súbita, tal y como ocurre en *La Tempestad*; o bien puede darse como un catalizador, es decir, como una acción que activa, acelera o transforma las acciones dadas en la situación inicial. En este caso, el incidente hace girar la acción en una nueva dirección.

El incidente requiere la presencia del protagonista o le afecta directamente. Supone para él un punto crítico porque le exige una toma de decisión o compromiso (en Hamlet, vengar o no a su padre) y porque despierta sus «tigres dormidos» (Ser o no ser). Y, sobre todo, cuando el público observa que algo altera el mundo del personaje, al mismo tiempo, comprende de qué va el relato, cuál es el conflicto, qué conductas comienzan a desprenderse de los deseos de los personajes.

Asimismo, el espectador encuentra en el incidente una visión profunda de la historia, pues toda alteración esconde la denuncia de una distorsión presente en la vida. En *Casa de muñecas* descubrimos a una Nora sometida al chantaje de dos varones: el empleado al que debe dinero y su propio marido, que sólo mira por las convenciones sociales. En *Romeo y Julieta* nos encontramos con una rivalidad familiar que se opone a un matrimonio por amor.

El incidente, finalmente, tiene que ver mucho con el título. Ya hemos visto *La Tempestad*. Puede citarse también *Los Menecmos* de Plauto (254 a. C.-184 a. C.), donde el incidente es la llegada de Menecmo II a Epidamno, ciudad en la que vive su hermano gemelo Menecmo I. Otro caso es el de *La camisa* (1962) de Lauro Olmo (1922-1994). Aquí el incidente es la carencia de una camisa blanca que el protagonista necesita para presentarse bien trajeado antes sus jefes, a fin de que estos le devuelvan su trabajo de albañil.

Lo que desencadena

Lo que desencadena el incidente es la lucha, es decir, una tensión entre los personajes que va a dar lugar al conflicto principal de la obra. Esta lucha hace crecer la acción y nos mete en el nudo de la trama. Por efecto del incidente, las fuerzas en conflicto se ponen en movimiento, cada una trata de conseguir su meta mediante una serie de acciones y reacciones sucesivas. Hamlet, por ejemplo, prefiere, en un primer momento, exiliarse antes que cumplir con la venganza que le pide su padre; pero luego una serie de sucesos le hacen cambiar de opinión y planea el asesinato del usurpador.

Lo que importa de un incidente desencadenante es que sea capaz de abrir el desarrollo de la trama a muchas posibilidades. Es más fácil sorprender al público si los caminos que puede tomar la acción a partir del incidente son muchos. De ahí también que un buen incidente sea aquel que, además de poner en marcha la trama principal, active las tramas secundarias. En el caso de *La Tempestad*, como luego veremos, el incidente desencadenante afecta a la trama principal, a la subtrama sentimental, a la subtrama mágica y a la subtrama cómica.

La cuestión central

Hemos visto que la prótasis se diseña para dar al público una pista acerca de la situación: en qué tiempo y lugar transcurre la acción, quiénes son los personajes, de dónde vienen, etcétera. El incidente desencadenante no responde a nada. Al contrario, una de sus funciones es provocar en la mente del espectador una pregunta o cuestión central que sólo será contestada al final de la obra: ¿Cumplirá Hamlet el mandato de venganza de su padre? ¿Resistirá el amor de Silvia y Arlequín las intrigas del Príncipe y de Flaminia? ¿Logrará Próspero vengarse de sus enemigos y recuperar su ducado? ¿Conseguirá Ethan rescatar a sus sobrinas antes de que se conviertan en indias salvajes?

Este interrogante dibuja la línea de acción principal de la trama y tiene que ver con la duda a cerca de si el protagonista alcanzará o no su meta. El público sabe que la obra no concluirá hasta que asista a una escena en que se dé respuesta a ese interrogante (clímax), si bien desconoce cómo se va a llegar hasta allí y, sobre todo, ignora cual será la respuesta. Esta duda es la que engancha al espectador a la trama. En *Hamlet*, por ejemplo, el incidente desencadenante tiene lugar en la Escena 5 del Acto I, cuando al príncipe se le aparece el fantasma de su padre. El clímax tiene lugar en la última escena del Acto V, cuando se nos da la respuesta a la cuestión central: Sí, Hamlet asesina al rey usurpador, aunque ello le cuesta su propia muerte. *La Tempestad*, la última obra de Shakespeare, pese a plantear una cuestión central similar a la anterior, proporciona una respuesta muy distinta: Próspero renuncia a cualquier venganza sobre los enemigos que le arrebataron el ducado y quisieron darle muerte. De ahí que se haya dicho que *La Tempestad* es el drama del perdón.

Tipología

Podemos definir distintos tipos de incidentes según su contenido dramático. Los más fuertes son las acciones específicas: un asesinato, un robo, un rapto. Otras veces el incidente es de situación: una mujer se hace pasar por un hombre; un criado se hace pasar por su señor; un miembro de la familia llega a su casa después de años de ausencia. El incidente puede ser motivado por la acción de un personaje o bien puede ser un accidente o una casualidad. Vladimir Propp con sus funciones previas nos proporciona las bases para la siguiente tipología:

1. INCIDENTES DE ALEJAMIENTO O BIEN DE REGRESO. En el primer caso, la acción se pone en marcha porque uno de los miembros de la familia muere o se aleja de la casa:
 - a) Teatro: *Anfitrión* de Plauto, *El alquimista* de Ben Jonson.
 - b) Cine: *Reencuentro* de Lawrence Kasdan, *Algo que recordar*, de Nora Ephron.

En el segundo caso, la acción se activa cuando un personaje, generalmente de la familia, vuelve a casa.

 - a) Teatro: *Regreso al hogar*, de H. Pinter.
 - b) Cine: *Un tranvía llamado deseo*, de Tennessee/Kazan, *Dama por un día*, de Frank Capra, *El hombre tranquilo*, de John Ford.
2. INCIDENTES DE MANDATO. La acción se activa porque recae sobre el protagonista una orden o misión que debe ejecutar:

- a) Teatro: *Edipo rey*, de Sófocles, *Hamlet*, de Shakespeare.
- b) Cine: *Encadenados*, de Hitchcock, *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola.
3. INCIDENTES DE TRANSGRESIÓN. La acción se desencadena porque el protagonista infringe una prohibición:
- a) Teatro: *Antígona*, de Sófocles, *Macbeth*, de Shakespeare, *Fausto*, de Goethe, *La señorita Julia*, de Strindberg, *El tintero*, de Carlos Muñiz.
- b) Cine: *Rebelde sin causa*, de Nicholas Ray, *¡Viva Zapata!*, de Elia Kazan.
4. INCIDENTES DE ENGAÑO. La acción se pone en marcha porque el agresor intenta engañar a su víctima para utilizarla o apoderarse de ella o de sus bienes (dinero, esposa, casa, etcétera).
- a) Teatro: *Cásina*, de Plauto, *Otelo*, de Shakespeare, *Los bandidos*, de Schiller.
- b) Cine: *Las tres noches de Eva*, de Preston Sturges, *Caballero sin espada*, de Frank Capra.
- En otros casos, la posible víctima engaña al agresor:
- a) Teatro: *Volpone*, de Ben Jonson, *Las bodas de Figaro*, de Beaumarchais.
- b) Cine: *Con faldas y a lo loco*, de Billy Wilder.
5. INCIDENTES DE COMPLICIDAD. La acción se activa porque la víctima se deja engañar y ayuda a su enemigo a su pesar:
- a) Teatro: *Tartufo*, de Molière, *La doble inconstancia*, de Marivaux.
- b) Cine: *Uno de los nuestros*, de Scorsese, *Perversidad*, de Fritz Lang, *Las cosas cambian*, de David Mamet.
6. INCIDENTES DE FECHORÍA. La acción explota cuando el agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios como pueden ser: raptos, robo, saqueo, asesinato, chantaje, embrujo, encarcelamiento, declaración de guerra, obligación a casarse por la fuerza, etcétera. A este tipo de incidentes pertenecen:
- a) Teatro: *Lisístrata*, de Aristófanes, *Casa de muñecas*, de Ibsen, *Electra*, de Galdós.
- b) Cine: *Furia*, de Fritz Lang, *Centauros del desierto*, de John Ford.
7. INCIDENTES DE CARENANCIA. La acción se activa cuando uno de los miembros de la familia carece de algo o desea conseguir algo, por ejemplo, una mujer, dinero, medios de vida, educación, un objeto mágico, etcétera. A este tipo de incidentes pertenecen:
- a) Teatro: *Las nubes*, de Asistófanes, *El caballero de Olmedo*, de Lope de Vega, *Luces de Bohemia*, de Valle Inclán, *El Triciclo*, de F. Arrabal, *La Camisa*, de Lauro Olmo, *La extraña pareja*, de Neil Simon.
- b) Cine: *Juan Nadie*, de Frank Capra, *Plácido*, de Luis García Berlanga, *My Fair Lady*, de George Cukor, *Tootsie*, de Sidney Pollack.

De todo lo dicho hasta aquí podemos deducir un decálogo que resume las cualidades del incidente desencadenante:

1. Sin incidente desencadenante no hay relato.

2. Tiene que estar cuanto antes, pero con el público preparado para tener una reacción plena.
3. Debe ser un suceso sorprendente. De todos los sucesos probables, los que el espectador prefiere son los imprevisibles; los que espera son puntos muertos.
4. Requiere la presencia o afecta al protagonista, de quien se exige una toma de decisión o compromiso. Ha de despertar sus «tigres dormidos».
5. Debe hacer girar la acción en una nueva dirección y elevar el riesgo y lo que está en juego.
6. Debe ocasionar en el espectador una visión profunda de la historia.
7. Tendrá mucho que ver con el título.
8. Debe abrir muchas posibilidades para el desarrollo de la trama.
9. Ha de suscitar la cuestión central de la obra y hacernos dudar a cerca de cuál será la respuesta.
10. Siempre establece una meta.

El punto de giro

Aristóteles lo llama peripecia, es decir, un cambio de acción brusco y en sentido contrario a lo esperado por el personaje o por el público que complica la trama. Es la plasmación de aquella regla de la probabilidad según la cual, de todos los sucesos probables, los que el espectador prefiere son los imprevisibles.

Narrativamente, los puntos de giro actúan como obstáculos, mientras que desde un punto de vista compositivo dividen la trama en actos. En el primer caso, el suceso sorprendente produce un cambio de 180° en la dirección de la historia, casi siempre contrario a los intereses del protagonista. Por eso recibe también el nombre de revés. Por ejemplo, un personaje llega para dar una buena noticia al héroe y resulta que la noticia es de lo peor. En la película *Serpico* (1973), un policía recién salido de la academia descubre, de pronto, que sus compañeros aceptan sobornos. Él no los denuncia, pero tampoco acepta entrar en su juego. Desde ese momento, los enemigos de Serpico no son los delincuentes sino sus propios compañeros.

Desde el punto de vista de la estructura, el punto de giro es el elemento que divide la obra en actos. Cada acto termina con un punto de giro que viene a ser el clímax de ese acto, su suceso más importante. Toda la acción anterior se construye para llegar a la sorpresa que conlleva ese clímax de acto. Ya Aristóteles determinó que en la tragedia el nudo llegaba hasta el momento en que un suceso producía un cambio hacia la dicha o la desdicha, mientras que el desenlace iba desde ese cambio hasta el fin. Linda Seger, en su libro *Cómo convertir un guión en un guión excelente*, señala que para que este cambio cierre un acto, dejándolo en un punto culminante de la tensión dramática, es preciso que el punto de giro cumpla algunas de las siguientes condiciones:

1. Mueve la acción en una nueva dirección.
2. Vuelve a suscitar la cuestión central y no hace dudar acerca de su respuesta.
3. Exige una toma de decisión o compromiso del personaje.
4. Eleva el riesgo y lo que está en juego.

5. Introduce un nuevo escenario o centrar la atención en un aspecto diferente de la acción.

La barrera

Es un suceso o punto de acción que actúa como obstáculo al forzar al personaje a tomar una nueva dirección o intentar otra acción. La barrera detiene la acción por un momento y obliga al personaje a rodearla y continuar. La historia no se desarrolla al margen de la barrera; se desarrolla a partir de la decisión de intentar otra acción. En el episodio mencionado de *Los Simpson*, la barrera ocurre cuando aparece un campesino dispuesto a llevarse al perro. Esto obliga a Bart a tomar una nueva estrategia: intentar sobornar a la instructora de animales.

La complicación

Es otro suceso que actúa como obstáculo pero, en este caso, no provoca una respuesta inmediata. Algo pasa pero la reacción no vendrá hasta más tarde. Tendremos que esperar a que ocurra, pero anticipamos lo que puede pasar. En *La extraña pareja* de Neil Simon, Oscar, felizmente divorciado, decide compartir su apartamento con su amigo Félix, al que acaba de dejar su mujer. Félix, agradecido, antes de irse a la cama, recoge la cocina. Pronto se descubrirá que este Félix se comporta como una auténtica ama de casa que no hace más que complicarle la vida a Oscar. Igualmente, en «El suspenso del perro de Bart», la colcha que teje Lisa y las zapatillas de marca que compra Homer son sucesos que van a complicar la suerte del perro, pues, cuando destruye ambos objetos, Homer se pone en contra del animal y, lo que es más importante, también su esposa, generalmente siempre conciliadora.

La crisis o punto crítico

En muchas ocasiones, el punto de giro que cierra el nudo de la obra (puede ser el punto de giro del segundo acto, del tercer acto o bien otro, depende de si la estructura es de tres, cuatro, cinco o más actos) tiene unas características diferentes del resto de los puntos de giro. En busca del estímulo del espectador, de esa curva ascendente que dibuja la tensión dramática, durante todo el nudo hemos ido sumando obstáculos para ponérselo cada vez más difícil al protagonista, al punto que llega un momento en que está al borde del fracaso. Este punto se denomina crisis, punto crítico o momento oscuro. En la película *Toy Story* (1996) la crisis tiene lugar cuando Woody, el muñeco vaquero, cae en una profunda depresión porque sus amigos ya no se fían de él, mientras que su ayudante, Buzz Lightyear, tiene una crisis de identidad porque ha descubierto que es un juguete.

Lo importante de la crisis es que, por un lado, manifiesta lo más profundo y peculiar del protagonista, hace surgir sus aspectos más íntimos. Por otro lado, obliga al protagonista a tomar una decisión sobre su meta bajo las máximas presiones y en el momento más difícil, cuando es especialmente vulnerable, pues, de alguna manera, su mundo acaba de ser destruido o bien se cuestiona seriamente que sea capaz de conseguir su meta. El protagonista sabe que con la decisión que tome o lo consigue o no habrá futuro; o gana o pierde. Precisamente, al exigir de él una acción decisiva, la trama adopta una nueva dirección, la cual es narrada en el siguiente acto, que

pertenece al desenlace. Por ejemplo, en la obra *Juan José* (1895), de Joaquín Dicenta (1863-1917), al final del segundo acto, el protagonista, un albañil al que acaban de despedir, decide convertirse en ladrón para que la miseria no aleje de su lado a Rosa, la mujer que ama.

Clímax

El clímax es el momento clave que resume el relato, el suceso que responde a la cuestión central de la trama, el punto más alto dentro de la curva de interés dramático. Se dice con frecuencia que las obras se escriben de atrás al principio para que todo nos lleve al clímax, incluso para que el clímax de la trama coincida con los de las subtramas.

En busca de un mayor contenido emocional, suele establecerse una mutua interrelación entre el punto de giro que cierra el nudo y el clímax. En efecto, si el punto de giro es negativo para el protagonista (la crisis), el clímax será positivo o irónicamente positivo, es decir, que el protagonista alcanzará más o menos su meta. Y si el punto de giro es positivo, el clímax será negativo, no logrará la meta. En la tragedia, por ejemplo, Aristóteles decía que la fábula no debía pasar de la desdicha a la dicha, sino, al revés, de la dicha a la desdicha. Estos dos puntos de acción son importantísimos. Cuanto más distintos sean, más impacto tendrá el clímax. En *Cowboy de medianoche* (*Midnight Cowboy*, 1969), Joe Buck quiere convertirse en gigoló. Tras muchos fracasos, consigue que una mujer le pague una relación (punto de giro del segundo acto). Sin embargo, luego todo va a peor. Incluso, mata a un cliente masoquista. Al final, tira sus ropas de vaquero y renuncia a vivir de las mujeres. Prefiere acompañar a su amigo Rizzo, a punto de morir de tuberculosis, en su viaje final a Florida.

A menudo el clímax adopta la forma de lance violento. Se trata de una acción destructora o dolorosa, ya sea una muerte o cualquier otro tipo de acción violenta. En realidad, el lance violento puede ser un tipo de suceso núcleo o bien un caso particular de clímax. En el primer caso, se encuentran los sucesivos duelos a espada o con pistolas que se producen en el cine de aventuras y del oeste. En el segundo caso, el lance violento recibe el nombre de lance patético, catástrofe o epifanía y representa un desenlace final verdaderamente significativo que sobrecoge al público; algo inesperado, pero absolutamente lógico dentro del contexto. Por poner algunos ejemplos: cuando Otelo asesina a Desdémona; el suicidio de la señorita Julia; el enviado del Pentágono matando al general Kurzt en *Apocalypse Now* (1979); o bien *Telma & Louise* (1991) arrojándose con su coche por un barranco. Ahora bien, el lance violento se destruye si la violencia que contiene es gratuita, es decir, si no es significativa para la trama. Esto es lo que sucede en buena parte del cine norteamericano. Su violencia son fuegos artificiales. No demuestra cuánto se juega, cuánto se arriesga el personaje por alcanzar su meta.

Algunas veces, una obra tiene dos clímax. Sucede en las tramas con falso desenlace. El conflicto parece que se ya ha resuelto, que ya sea terminado (casi siempre de forma desfavorable para el protagonista), pero un último giro repentino de la acción hace que la suerte del conflicto cambie. Este es el verdadero punto culminante, mientras que el anterior era un falso clímax.

Punto final

Es el último suceso de la historia; allí donde se interrumpe la acción; el momento en el que el autor deja de narrar. Se sitúa inmediatamente antes de los títulos finales, durante los títulos o después de los títulos finales, actuando, en ocasiones, como epílogo. Dramáticamente, puede ser el clímax o bien la catástasis.

La catástasis o situación final

La catástasis es el suceso que nos cuenta cómo se encuentran los personajes cuando la historia se acaba. Es el nuevo statu quo, la nueva situación de orden que ha traído la victoria del héroe, o en caso de su derrota, la consecuencia de dicha derrota. No todas las tramas tienen este punto de acción. La situación final puede ya estar implícita en el clímax y no hay nada más que contar.

Un ejemplo típico de catástasis se encuentra en la película *Camino de Perdición* (*Road to Perdition*, 2001). Su incidente desencadenante tiene lugar cuando el niño protagonista se esconde en el coche para averiguar a qué se dedica su padre y contempla en una nave cómo su progenitor y el hijo del mafioso cometen un triple asesinato. Es un incidente de transgresión porque el niño infringe las órdenes de su padre, el cual tenía el firme propósito de alejar a su familia de su vida delictiva, una vida en la que él entró por falta de medios, pero hacia la que este niño tiene cierta inclinación, dada su afición a los pequeños hurtos, al juego y cierta fijación por las armas. Lo que desencadena esta acción es el asesinato de su madre y su hermano pequeño, mientras él y su padre deben huir. La pregunta central es: ¿Logrará el padre salvar a su hijo y huir para siempre de la mafia? El clímax tiene lugar cuando el asesino a sueldo hiere de muerte a su padre y el niño, a su vez, apunta al pistolero, pero sin atreverse a disparar, con lo que pone en peligro su propia vida. Será su padre quien, en un último esfuerzo, mate al asesino. El niño confiesa que ha sido incapaz de disparar, lo que, sin embargo, alegra a su padre, pues, antes de morir, le cuenta que todo su afán fue que sus hijos no cayesen en su mismo tipo de vida. Por lo tanto, la respuesta a la pregunta central es: Sí, el padre salva a su hijo y, además, consigue sacarle del mundo de la mafia, aunque ello le cuesta la vida. Este nuevo statu quo se ve en el punto final, que es la escena siguiente al clímax, la última de la película. En concreto, vemos que el niño llega a la casa de unos granjeros. Son los mismos que días antes curaron a su padre herido y lo escondieron de la mafia. Allí, con esta familia sin hijos, inicia su nueva vida.

Como en este caso, la catástasis debe ser lo más breve posible para evitar que el momento de máxima emoción logrado con el clímax se pierda. El guionista de *Camino de Perdición*, por ejemplo, consigue esto gracias a que prepara la catástasis en unas escenas anteriores. Hacia la mitad de la película nos muestra al niño trabajando en el campo con el granjero, jugando al aire libre, de modo que en el punto final no tiene por qué contarnos todo esto. Por lo ya visto, sabemos que esa será su nueva vida.

Si la catástasis es demasiado larga, comprende varias escenas o simplemente es banal porque no refleja el nuevo statu quo, lo que estamos produciendo es un anticlímax, es decir, rompemos la línea narrativa. En realidad, el concepto anticlímax designa tanto este error como todo punto de acción que en cualquier momento de la fábula rompe la línea de tensión dramática y, por lo tanto, debilita el impacto del clímax.

Claro que esto puede ser tanto un error de composición de la trama como algo deliberado. Sobre todo, cuando el guionista coloca tras el clímax una catástasis que contradice el contenido del clímax o bien apuesta por un final abierto o en suspense.

Un tipo peculiar de catástasis es la apoteosis. Es típica del cine musical y consiste en que buena parte del elenco principal y una muchedumbre de extras o bailarines aparecen en un número final muy efectista y grandilocuente. Otras catástasis características son la boda, relacionada, sobre todo, con la comedia romántica, y en el western, el vaquero alejándose en su caballo.

En definitiva, según la lógica de los sucesos núcleo, al comienzo del relato hay una situación de equilibrio, un statu quo concreto que se nos muestra o está implícito (la prótasis). Sin embargo, de pronto algo sucede que provoca un desequilibrio (el incidente desencadenante). Al final del relato todo volverá la calma, pero con un statu quo nuevo (la catástasis). Según Todorov, entre esos tres momentos (equilibrio-desequilibrio-nuevo equilibrio), el relato consiste básicamente en dos tipos de sucesos: sucesos que describen sucesivamente estados de desequilibrio o de nuevo equilibrio (estabilidad) y sucesos que describen la transición de un estado a otro (cambio o alteración). Veámoslo con un ejemplo.

El punto de acción en el que presento a un personaje divirtiéndose con sus hijos en su casa es de estabilidad (equilibrio y prótasis). Si a continuación relato cómo estalla un incendio por culpa de la deficiente instalación de gas de la compañía, introduzco el suceso de cambio principal (el desequilibrio o incidente desencadenante). Si en la escena siguiente presento sus consecuencias (el protagonista ha perdido a uno de sus hijos), estamos ante un nuevo suceso de estabilidad, pero desequilibrada: una injusticia. En el caso de que el protagonista acuda a las leyes para castigar a la compañía hay un segundo suceso de cambio tendente a un nuevo equilibrio. Pero si pierde por falta de pruebas (complicación), el desequilibrio es mayor (una injusticia queda impune) y puede conducir a una alteración mayor: el protagonista decide tomarse la justicia por su mano (crisis). Finalmente, llegamos a los últimos sucesos de la fábula, cuando el protagonista arranca del presidente de la compañía las pruebas, sin matarlo (cambio), y la compañía es castigada (clímax), de modo que la familia inicia una nueva vida (nuevo equilibrio y catástasis).

Los sucesos satélites: la subtrama

Como decíamos, el precepto aristotélico de la unidad de acción significa que un relato sólo debe tratar de una cosa y que esa cosa ha de ser lo que el héroe pretende conseguir, su meta, ya sea defender la ciudad, enamorar a una mujer, conseguir un cargo, descubrir un tesoro, salvaguardar su honor, etcétera. Sin embargo, muchas fábulas se saltan este precepto e incluyen, paralelamente a la trama principal (plot), unas o más subtramas (subplot), cada una con su incidente, sus puntos de giro, sus barreas y, en definitiva, sus propias metas. En España, los dramaturgos del Siglo de Oro, entre ellos Lope de Vega, aunque defendían la unidad de acción, lo cierto es que la incumplían muy a menudo. Y, sobre todo, es Shakespeare quien se convierte en el maestro de las acciones múltiples y paralelas, eso sí, prácticamente siempre vinculadas por una unidad temática, que es la que aquí defendemos.

Las subtramas se construyen con sucesos secundarios o, en terminología de Seymour Chatman, sucesos satélites. Un suceso satélite no es un punto de acción cru-

cial. Puede suprimirse sin alterar la lógica de la fábula, aunque está claro que su omisión empobrecerá estéticamente la obra. Suponen cierta desviación con respecto a la intriga principal y ponen en juego a los personajes secundarios, aunque el protagonista de una subtrama puede ser cualquier personaje, incluido el protagonista.

La trama secundaria o subtrama se utiliza para rellenar, dar relieve, variar o reforzar el tema, ilustrándolo de un modo diferente a la trama principal. El guionista puede escribir variaciones, de manera que cada subtrama, aunque repite en el fondo el mismo tema, tiene un tono distinto: cómico (comic relief), dramático, sentimental, etcétera. Una segunda posibilidad es construir la subtrama para complicar u obstaculizar la trama principal. También la subtrama puede contradecir lo que sucede en la trama y así producir ironía. Si una subtrama no cumple alguna de estas funciones se destruye el relato, se divide en dos. La dificultad de las subtramas está en imbricarlas con la historia principal, que la ruptura de la unidad de acción sea más bien aparente.

El gran maestro de las subtramas, como digo, es Shakespeare. Los sucesos en *La tempestad*, por ejemplo, están organizados en una trama principal y en cuatro subtramas, que convergen al final, según el principio de la analogía y buscando despertar en el espectador sentimientos distintos: compasión, sorpresa, risa, ternura y temor. La estructura es la siguiente:

1. TRAMA POLÍTICA: PRÓSPERO (Protagonista) QUIERE RECUPERAR DE SUS ENEMIGOS (Antagonistas: Alonso, Sebastián y Antonio) EL DUCADO DE MILÁN.
2. TRAMA MÁGICA: ARIEL (Protagonista) QUIERE QUE PRÓSPERO (Antagonista) LE DEVUELVA SU LIBERTAD.
3. TRAMA CÓMICA: CALIBÁN (Protagonista) QUIERE QUE PRÓSPERO (Antagonista) LE DEVUELVA SU PODER SOBRE LA ISLA.
4. TRAMA SENTIMENTAL: MIRANDA Y FERNANDO (Protagonistas) QUIEREN EL CONSENTIMIENTO DE SUS PADRES (Antagonistas) PARA CASARSE.
5. TRAMA TRÁGICA: ALONSO Y SEBASTIÁN (Protagonistas) QUIEREN ASESINAR AL REY DE NÁPOLES.

En tres de las tramas (1, 3, 5) hay un mismo tema: el de la usurpación del poder. Dice J. Kott en *Apuntes sobre Shakespeare*: «Los dramas de Shakespeare están contruidos no según el principio de unidad de acción, sino según el de las analogías, de una doble, triple o cuádruple fabulación repitiendo el mismo tema básico; constituyen un sistema de espejos, cóncavos y convexos, que reflejan, aumentan y parodian una misma situación... En el escenario shakespeariano una situación es representada por los reyes, luego la repiten los amantes y, finalmente, la miman los bufones».

En efecto, la trama principal, que recoge uno de los temas típicos de Shakespeare —el despojamiento del trono de un monarca legítimo—, se repite con un tono trágico en la trama cinco y con un tono cómico en la tres. La función de la trama trágica es la de repetir la usurpación de Próspero, suceso que sólo se nos ha relatado, a la vez que actúa como obstáculo de la acción principal. Es la trama de la conjura. Lo cómico de la trama tres surge del equívoco. Calibán, como los primeros indígenas que vieron llegar a Colón, toma a Trínculo y a Esteban por seres superiores, cuando

no son más que el payaso y un borracho. Y viceversa, Trínculo toma a Calibán por un pez, mientras Esteban cree que es un monstruo digno de exhibirse en una feria. La inclusión de esta veta cómica, presente incluso en sus tragedias más estremeceadoras, es la base de lo que se ha llamado el «comic relief»: un contrapunto cómico que realza los temas y episodios más graves oponiéndoles un espejo irónico o deformante. Esta técnica, tan ajena a la pureza clásica, y cuyo origen se ha explicado en el hecho de que las compañías inglesas de la época isabelina contaban con un actor cómico (clown), es una de las aportaciones más originales de Shakespeare.

La subtrama de Ariel, por su parte, es la de la lucha por la libertad. Es la fuerza de la naturaleza sometida a los poderes del mago Próspero. Como el genio de la lámpara maravillosa, Ariel cumple con los deseos de su amo. Su acción, siempre mágica, justifica la espectacularidad del juego escénico.

Finalmente, la función de la subtrama amorosa es conducir a un final feliz en boda, donde el matrimonio y los futuros hijos simbolizan la reconciliación de los padres enemigos.

Hoy las subtramas son un elemento básico de las series de televisión, en especial, del episodio de una hora. El recurso a los repartos cada vez más extensos, tanto para multiplicar las historias posibles en varias temporadas como para que el público de distintas edades, sexos y gustos pueda identificarse con «su» personaje, ha dado lugar al reparto coral. Antes, los protagonistas eran Kojak, el doctor Marcus Welby, el profesor Lucas Taner. Cada uno tenía su trama central relacionada con su actividad profesional y, a veces, una subtrama vinculada con su vida personal. Hoy, los protagonistas son equipos de forenses (*CSI*), equipos de médicos (*Urgencias*), equipos de abogados (*La ley de los Ángeles*) o equipos de profesores (*Compañeros*). Hay de 6 a 12 protagonistas y cada uno tiene su subtrama, con el defecto de que, no pocas veces, nada tienen que ver unas con otras, es decir, no surgen todas del mismo incidente desencadenante, no existe punto de asignación o de integración, a veces en un episodio todas son subtramas y, por lo tanto, se carece de una trama principal vertebradora o bien las subtramas no guardan unidad temática. En definitiva, predominan las fábulas episódicas.

En relación con las subtramas, hay que considerar otras dos clases de puntos de acción: el punto de asignación y el punto de integración.

Punto de asignación

Es el suceso del que parten todas las subtramas. En *Canción triste de Hill Street* (*Hill Street Blues*, NBC, 1981) este punto de acción tiene lugar cuando el capitán Furillo reparte las misiones en la comisaría durante la reunión matinal de las siete de la mañana. En *La ley de Los Ángeles* (*L. A. Law*, NBC, 1986), el punto de asignación es, igualmente, una reunión matinal en la sala de conferencias en la que cada abogado recibe un caso o da cuenta del que ya tiene en marcha.

Punto de integración

Es el momento en que las diversas líneas de la acción del relato (la trama principal y las tramas secundarias), convergen y con ello los diferentes destinos de los personajes. Suele ocurrir en el clímax.

4. COMPOSICIÓN DE LA FÁBULA: LOS SUCESOS Y SU LÓGICA DE DISPOSICIÓN

Volviendo una vez más a Aristóteles, decimos que la fábula es imitación de una acción completa y entera, de cierta magnitud. Esto significa que tiene principio, medio y fin, o lo que es lo mismo, un planteamiento, un nudo y un desenlace. Estas divisiones marcan la estructura superficial de la fábula, las partes en las que se disponen los sucesos. El planteamiento, por ejemplo, contiene la prótasis y el incidente desencadenante; el nudo se cierra con la crisis; y el clímax y la catástasis pertenecen al desenlace.

Cada una de estas tres grandes partes, se divide, a su vez, en varios actos¹² y pueden incluir un prólogo y un epílogo. Como hemos visto, en el relato audiovisual, los cambios de acto vienen determinados por los puntos de giro. Puede haber relatos con dos actos (la comedia de situación), con tres (la película), con cuatro (el telefilme), con cinco (la película de más de 90 minutos) o con siete (la tv movie). Todo depende de la duración del episodio y del número de pausas publicitarias. Cuanto más larga es la trama, mayor es el número de actos que necesita. Asimismo, en la estructura de tres actos, el acto segundo es el más largo de la historia, mientras el tercero es el más breve.

Otras divisiones del relato son las marcadas por las secuencias y las escenas. No las trataremos ahora porque tienen que ver más con la modalidad del relato (Tema 9). Simplemente decir que cada acto se divide en secuencias y éstas, a su vez, en escenas. La escena nos dice que un suceso ha tenido lugar. La secuencia es una serie de sucesos (de escenas) con una unidad de propósito o intención. En la película *El Padrino*, la primera secuencia es la boda, un hecho familiar que sirve para presentar a la «familia».

De estos cuatro niveles de división del relato, solo las escenas y, en ocasiones, los actos, el prólogo y el epílogo se señalan en el guión. El resto están implícitas.

Prólogo

El prólogo es punto de acción anterior a los títulos de crédito iniciales que sirve de introducción a la obra. Este prólogo puede ser un alegato del autor en defensa del texto, un discurso de tipo moral o bien una explicación, en boca de un personaje, del contenido de la obra, tal y como sucede en la comedia de situación *Oh, Baby*.

En las series de televisión se habla de «teaser» para referirse al gancho narrativo incluido en la primera escena del relato con el fin de atrapar al público. Ese gancho narrativo suele ser el incidente desencadenante o bien un resumen de las escenas más impactantes del capítulo. La serie *Colombo*, por ejemplo, siempre comenzaba con el hecho delictivo que cometía el antagonista y todo el resto del relato con-

¹² En un primer momento, los actos estaban marcados por las intervenciones del coro, el cual interpretaba una serie de cantos. Estos cantos en cierto momento se eliminaron porque ya nada tenían que ver con la trama. Simplemente interrumpían o partían la obra en una serie de bloques. Cada una de estas partes pasó a constituir un acto, de manera que las obras quedaron fijadas en cinco actos. Otras preceptivas posteriores establecieron el canon de los tres actos.

sistía en ver cómo el detective lo descubría. En cambio, la serie *El Comisario* utiliza el resumen de imágenes. Si este «teaser» está antes de los títulos de crédito puede considerarse un prólogo. Si está después, forma parte del planteamiento.

Planteamiento o exposición (set-up)

Las primeras páginas de un guión son fundamentales y muy complicadas, ya que es preciso atrapar al público y dar mucha información para dejar muy clara la historia que se pretende contar. La regla general es que de la acción del primer acto se debe deducir quién es el protagonista, qué pretende, quiénes le ayudan, quiénes se oponen y, en definitiva, los elementos que componen el modelo actancial, a la vez que se informa sobre el tiempo y lugar de la fábula, los nombres de los personajes, las relaciones entre ellos y cuantos hechos necesite el público para entender tanto la situación previa al conflicto (prótasis) como lo que va a ocurrir (el incidente desencadenante). Si el público ignora el conflicto que anuda el modelo actancial, no se sentirá atrapado por la fábula. Y, si desconoce la información básica, se confundirá con facilidad y será incapaz de seguir la historia.

Por otra parte, para evitar una acción lenta y aburrida (la pantalla siempre debe estar cargada de emoción), lo mejor es dramatizar la información, bien tejiéndola con el conflicto, bien reservándola para después con el fin de darla como una sorpresa. Y, sobre todo, hemos de empezar la fábula ya comenzada o casi comenzada, con el conflicto en marcha o a punto de estallar. Es lo que se llama «In media res»: en medio del asunto. Nunca el planteamiento debe ser una especie de preámbulo de la historia que queremos contar. Contra este error ya nos prevenía Horacio. En su afán por presentar los antecedentes de la historia, decía el escritor romano, algunos escritores son capaces de remontarse a los tiempos en los que los dioses crearon la tierra. La regla aquí es situar cuanto antes el incidente desencadenante, el suceso que hace explotar el conflicto y que crea la fábula al fijar una meta en el protagonista, pero sin dejar de contar la situación previa.

El paso del planteamiento al nudo se realiza mediante un punto de giro.

El nudo o desarrollo

En los relatos de duración superior a los 30 minutos, la mayoría de los problemas surgen en el nudo ya que es difícil que la curva de tensión dramática mantenga una línea ascendente, sobre todo, cuando se ha cometido el error de empezar demasiado alto. Para mantener enganchado al público necesitamos entrelazar los sucesos de modo que se mantenga el grado máximo de tensión. Llenamos la fábula de obstáculos, barreras y complicaciones, haciendo dudar al espectador sobre las posibilidades de éxito del protagonista. En otras palabras, se trata de prolongar durante todo el tiempo posible la incertidumbre sobre la suerte del protagonista.

Ahora bien, no hay que confundir complicación con complejidad. Complicar la historia quiere decir enriquecerla con las subtramas pertinentes y que el conflicto se desarrolle en varios niveles: conflicto interior, de relación, social, etcétera.

El nudo concluye con un nuevo punto de giro que, como vimos, en muchos casos se le denomina crisis.

El desenlace

Llamamos desenlace a la parte de la trama que contiene el clímax y la catástasis. Aquí hay que resolver cada uno de los conflictos expuestos a lo largo del relato, con la particularidad de que los conflictos que se resuelven antes del clímax son los secundarios.

La forma de resolver el conflicto principal determina que al público le guste o no una fábula. Cuando el final es interesante o emocionante, el público se siente satisfecho. Si trae el bienestar de los personajes, el público se siente feliz, ya que implica el regreso o la instauración de un mundo en equilibrio. Si el final está de acuerdo con su ideología le gusta todavía más. El final, en otras palabras, es la ideología que se vende, de ahí que requiera la mayor atención y cuidado, tanto desde un punto de vista dramático como filosófico.

Desde el punto de vista dramático, el final debe ser causa y consecuencia necesaria de la composición de los sucesos y no del «deus ex machina». Los griegos llamaban así a la intervención de lo maravilloso o sobrenatural. Dice Aristóteles: «el desenlace de la fábula debe resultar de la fábula misma, y no, como en *Medea*, de una máquina». Y Horacio señala: «que no intervenga un dios, a no ser que el desenlace sea digno de un vengador»¹³. Nosotros hablamos de «deus ex machina» cuando todo se resuelve mediante la inesperada aparición de un personaje salvador o bien mediante el recurso a un inverosímil punto de giro de la acción. El desenlace debe surgir de forma lógica de la propia intriga de los sucesos. Nunca ha de resolverse de modo arbitrario por falta de talento o bien porque el autor desea imponer un final contrario al que los propios sucesos conducen.

El final tiene mucho que ver con el género. El infortunio o la infelicidad de los que son dignos de amor, que no de los malvados, decía Aristóteles, es el mejor final de la tragedia, pues, que los malos caigan de la felicidad al infortunio y que los buenos pasen del infortunio a la dicha, no tiene nada de trágico. Este final desdichado y funesto típico de la tragedia recibe el nombre de catástrofe. En la comedia, el final propio es la boda (y sus variantes actuales: reconciliación, vivir juntos...) o bien cualquier otro punto final que se atenga a la filantropía: desarrollo de la acción que resulta agradable y simpática al público.

Desde una concepción filosófica, los finales pueden diferenciarse por el punto de vista que dan sobre la vida. Generalmente, la catástasis muestra un nuevo statu quo, una nueva situación producto unas veces del acuerdo y otras de la victoria de una de las partes. Cuando las fuerzas en conflicto llegan a un acuerdo, hablamos de pacto social. Es el caso del citado episodio de *Los Simpson*. Cuando el protagonista impone un nuevo statu quo sobre el anterior viejo o caduco, hablamos de renovación o cambio social. Así sucede en el episodio también citado de «Habitaciones separadas», de la serie *Aquellos maravillosos años*. Y si el héroe pierde hablamos de petrificación social. Un ejemplo sería el final del episodio «Zeus, por Júpiter», de la serie *Yo Claudio (I Claudius, BBC, 1976)*.

Desde el punto de vista de la polaridad de los sucesos, cabe hablar de tres finales posibles: positivo, negativo e irónico. En el primero, el protagonista consigue su

meta. En el segundo, el protagonista fracasa e, incluso, muere. En el tercero, el protagonista gana perdiendo o pierde ganando. *Matrix* (1999) tiene un final feliz. *Dos hombres y un destino (Bustch Cassidy and the Sundance Kid, 1969)* termina con la muerte de los dos protagonistas, suceso que, en realidad, representa el fin de una época. Y hay un final irónico en *El tesoro de sierra madre (The Treasure of Sierra Madre, 1947)* y *Atraco perfecto (The Killing, 1956)*.

Epilogo

Es el punto de acción que sigue al desenlace, normalmente durante los títulos de crédito. Supone añadir un segundo final. Unas veces su contenido está dentro de la trama principal, como cuando es una acción a modo de comentario. Otras veces, en cambio, el punto de acción está fuera de la fábula. Así ocurre cuando un personaje se dirige al público para explicar algo, cuando se incluyen imágenes del rodaje o tomas falsas, etcétera.

El problema de una estructura como la que aquí planteamos es la posible previsibilidad de la historia. Luis Buñuel solía presumir de su capacidad para averiguar el final de una película a los diez minutos de su proyección. Ello se debe a que el sistema de estudios introduce cierto esquematismo narrativo. Una estructura basada en el incidente desencadenante y la pregunta central supone que el final solo puede ser A o B: el chico se casa o no se casa, consigue el dinero o no lo consigue, sobrevive a la enfermedad o muere, etcétera. Por eso, la pregunta debe responderse de forma matizada o, como hemos dicho, irónica: consigue la meta, pero...; no consigue la meta, pero...; consigue la meta principal, pero no la secundaria, etcétera.

Por otra parte, la respuesta a la pregunta central, aunque es importante desde el punto de vista temático, no lo es tanto desde el punto de vista dramático. Más que averiguar si el desenlace es positivo o negativo, lo que interesa al público es saber cómo el personaje gana o pierde. El guionista nos lleva a un final previsible (el héroe casi siempre gana), pero sorprendente (no habíamos adivinado que iba a ganar así).

Por otra parte, algunas películas y series presentan una macroestructura, en el sentido de que el relato se plasma en varios textos con una mayor o menor continuidad narrativa. Este macrorrelato presenta las siguientes divisiones:

- 1) Episodios: cada una de las entregas autoconclusivas que forman una serie.
- 2) Partes: entregas en las que se divide un episodio. Por la complejidad de la trama principal, en ciertas ocasiones, un episodio necesita resolverse en dos o más entregas: Primera Parte, Segunda Parte,...
- 3) Capítulos: entregas de las miniseries y series abiertas, es decir, en forma de estructura serial, ya que la trama continúa de una entrega a otra. Esta forma implica la invención de puntos de acción que ayuden a articular los distintos capítulos, como es el caso del punto de suspensión.

¹³ Aristóteles, Horacio, *op. cit.*, p. 69.

GRÁFICO: DISPOSICIÓN DE LOS SUCESOS DE LA FÁBULA

PLANTEAMIENTO		NUDO		DESENLACE
	I D	P		
	N E	U		
	C S	N		
	I E	T	C	C
	D N	O	R	L
Antes de la tormenta	E C		I	I
Antecedentes	N A	D	S	M
Equilibrio	T D	E	I	A
Prótasis	E E		S	X
	N	G		
	A	I		
	N	R		
	T	O		
	E			

Estalla la tormenta
 Estalla el conflicto
 Estalla una contradicción

Estructura clásica	I ACTO
	Prótasis
	Incidente desencadenante
	Complicaciones
	Punto de giro
	II ACTO
	Obstáculos
	Nuevas complicaciones
	Crisis
	III ACTO
	Intentos de normalización
	Climax
Catástasis	

Punto de suspensión

Es una variante de punto final. Se trata de un momento de máxima tensión dramática que se interrumpe bruscamente y se continúa en el capítulo siguiente. Es típico de los seriales y de las novelas por entregas. Lo trataremos más en extenso al estudiar el culebrón (Tema 11).

En fin, la confección de la estructura del guión no termina en esta fase. El establecimiento de los puntos de acción siempre es un proceso simultáneo o que sufre las consecuencias del trabajo de definición de los demás elementos de la trama: los personajes y la situación conflictiva.

Asimismo, los puntos de acción sufren la transformación del discurso. Por ejemplo, dos sucesos que en la trama son sucesivos (el villano coloca una bomba; el héroe corre a detenerle) pueden presentarse en forma de acción simultánea, es decir, de dos o más líneas de acción que tienen lugar en escenas distintas, pero que se exponen de forma sincrónica y paralela. Un caso típico de acción simultánea es la secuencia de «salvamento en el último minuto», donde se nos presenta a los villanos a punto de cometer el mayor de los crímenes (asesinar a la heroína, hacer estallar una bomba nuclear, etcétera) y, al mismo tiempo, seguimos los esfuerzos del héroe por llegar a tiempo e impedirlo.

5. ANÁLISIS TEXTUAL: LA FÁBULA EN LA LEY DE LOS ÁNGELES

Hemos recordado que para Aristóteles poeta era, ante todo, aquel que mostraba una gran maestría en la composición de la fábula, es decir, en la estructuración de los sucesos que dan forma a la trama y reflejan el pensamiento. A continuación, vamos a analizar la fábula de dos series que han demostrado su calidad con numerosos premios y una gran audiencia.

El primer ejemplo es un episodio de *La ley de los Ángeles*. Esta serie es un caso típico de construcción y desarrollo de la fábula a base de subtramas. La serie fue ideada por Steven Bochco y Terry Louise Fischer y tenía una duración de 47 minutos. Estuvo en antena ocho temporadas y fue una de las producciones más importantes de los años ochenta. Logró cuatro Emmys a la mejor serie dramática y un año llegó al puesto 12 de las series más vistas. En cierto modo, no es más que un nuevo desarrollo de *Canción triste de Hill Street*, del propio Steven Bochco, en el sentido de que se trata de una serie coral, de ahí la técnica de la subtrama. En concreto, en la segunda temporada existían nada menos que 12 personajes principales: 10 abogados, una secretaria maternal y un ayudante de oficina discapacitado mental.

Normalmente, la acción se desarrollaba en torno a cuatro subtramas, organizadas en un prólogo y cuatro actos. Algunas de las subtramas eran distintos desarrollos de una línea argumental que se sucedía a lo largo de varios episodios. Eran las subtramas culebrón. Las llamamos así por su larga extensión y porque su expresión solía ser sentimental. Me refiero a la relación de Stuart y Ann, que terminaban casados; y de Kuzak y Grace, que se unían y separaban una y otra vez y, finalmente, tenían un hijo. La falta de un punto de integración en cada episodio, de un momento final en que convergiesen todas las acciones, se resolvió inventándose un punto de integración a la inversa, es decir, con un punto de asignación: un suceso inicial del

que salían todas las subtramas. Como ya hemos mencionado, en *Canción triste de Hill Street* este punto era la reunión matinal en la comisaría. En *La Ley de los Ángeles*, era la reunión matinal en la sala de conferencias del despacho de abogados.

A continuación recogemos la fábula de uno de los episodios de la segunda temporada, escrito por Tony Schwartz. Además de los puntos de acción, de las subtramas y de la estructura superficial, obsérvese cómo los sucesos se conectan según las reglas mencionadas de la comprensibilidad, la identificación, la verosimilitud, la probabilidad, la causalidad, etcétera.

PRÓLOGO

1. PUNTO DE ATAQUE. INCIDENTE DESENCADENANTE DE SUBTRAMA 1. Arnie Becker toma como cliente a Mister Sacramento, un exmodelo masculino que pretende demandar a su esposa por 2 o 3 millones de dólares, ya que, al pedirle aquella el divorcio, se siente perjudicado, pues él abandonó su carrera durante el matrimonio.

TÍTULOS DE CRÉDITO

ACTO I

2. PUNTO DE ASIGNACIÓN
- 2A. INCIDENTE DESENCADENANTE SUBTRAMA 2. En la sala de conferencias Víctor Sifuentes comenta que ha sufrido una avería en su coche y se plantea comprar otro nuevo, pero utilitario, decisión que no todos sus colegas ven acertada: «El coche es tu imagen».
- 2B. INCIDENTE DESENCADENANTE SUBTRAMA 3. Michael Kuzak ha emprendido una cruzada personal contra una compañía de tabaco, caso que sus colegas ven con pocas posibilidades, pero que él defiende por razones familiares: su madre murió de cáncer de pulmón por fumar.
- 2C. SUBTRAMA 1. Arnie Becker comenta su caso en la reunión y, aunque reconoce que su cliente es un aprovechado, lo defiende cínicamente: el feminismo hace posible que pueda ganar.
- 2D. INCIDENTE DESENCADENANTE SUBTRAMA 4. Stuart y Ann se pelean y uno tras otro terminan abandonando la reunión.
3. SUBTRAMA 4. En su despacho, Stuart propone a Ann, con la que se va a casar en unos días, que resuelvan sus desavenencias por medio de un terapeuta familiar. Deciden repartirse una lista para buscar un buen terapeuta.
4. COMPLICACIÓN EN SUBTRAMA 2. Víctor Sifuentes va a una tienda de automóviles a comprar un utilitario, pero el vendedor le tienta con un coche de lujo de 52.000 dólares.
5. PUNTO DE GIRO EN SUBTRAMA 3. En el juzgado, Kuzak interroga a su cliente, el señor Obrien, afectado de un enfisema por fumar. Le han dado un año de vida. (Minuto 13)

ACTO II

6. SUBTRAMA DE DESARROLLO PARA OTRO EPISODIO. Jonathan, abogado afroamericano, se reúne con Abby Perkins en un restaurante para que le

- informe de la firma de abogados, pues está en paro y en unos días va a acudir a una entrevista de trabajo con la esperanza de incorporarse al equipo.
7. SUBTRAMA 2. Víctor llega al garaje del bufete con un coche de lujo, sorprendiendo a sus colegas. Víctor empieza a mostrar signos de obsesión por el coche.
 8. OBSTÁCULO SUBTRAMA 4. Ann Kelsey llama a un terapeuta para concertar una cita, pero el terapeuta no trata con abogados.
 9. OBSTÁCULO SUBTRAMA 4. Stuart también llama a un terapeuta y tampoco encuentra a nadie adecuado.
 10. BARRERA SUBTRAMA 1. Arnie Becker y su cliente, Mister Sacramento, se reúnen con la parte contraria para negociar la separación. Sólo ofrecen 25.000 dólares. Ante la falta de acuerdo, Arnie decide ir a juicio.
 11. COMPLICACIÓN SUBTRAMA 1. Arnie pide dinero a su cliente para pagar las costas, pero Mister Sacramento tiene problemas y le entrega un cheque para que lo cobre días después. Arnie ordena que se cobre inmediatamente.
 12. SUBTRAMA 4. Ann Kelsey no quiere ir a ningún terapeuta, pero Stuart la convence. Deben seguir intentando buscar una ayuda de fuera.
 13. OBSTÁCULO SUBTRAMA 3. En el juicio, declara el presidente de la compañía de tabaco, que se defiende argumentando que todos los consumidores son libres a la hora de adquirir algo y que deben ser responsables de esa decisión.
 14. SUBTRAMA 3. En una cena con Víctor, Kuzak se pelea con Grace porque fuma.
 15. SUBTRAMA 2. La pareja de Víctor también piensa que la imagen lo es todo y tiene la costumbre de vomitar después de comer.
 16. PUNTO DE GIRO. SUBTRAMA 2. Al terminar de cenar, Víctor sale en busca de su coche y descubre que un ladrón ha robado su casete y sale huyendo. (Minuto 25)

ACTO III

17. BARRERA SUBTRAMA 1. Roxanne, la secretaria, informa a Arnie que el cheque de Mister Sacramento está sin fondos. Arnie decide seguir representando a ese «canalla», pero con una estrategia más efectiva: pedir un receso sumario.
18. SUBTRAMA 4. Por fin, Stuart encuentra un terapeuta, en realidad, un matrimonio de terapeutas.
19. OBSTÁCULO SUBTRAMA 3. En el juzgado, un doctor pagado por la empresa de tabaco sostiene, ante las preguntas de Kuzak, que no hay relación directa entre la enfermedad del demandante y el tabaco.
20. PUNTO DE GIRO SUBTRAMA 3. A continuación, sube a declarar la mujer del enfermo y el abogado de la empresa de tabaco revela que esta mujer se separó de su marido y tuvo una relación con otro hombre, quedando embarazada. Ha vuelto ahora porque espera obtener parte de la indemnización, pues el dinero es su verdadero objetivo.
21. PUNTO DE GIRO SUBTRAMA 2. Grace van Owen lleva el caso del robo a Víctor, que ha dejado a la «chica vómito». Víctor descubre que la policía ha realizado un registro ilegal en el coche del ladrón, lo que supondría invalidar el caso.

22. SUBTRAMA 3. Kuzak hace su alegato acusando a la compañía de envenenar a su cliente con el tabaco. El otro abogado alega que la vida está llena de peligros y que es la libertad y la responsabilidad de cada uno la que determina consumir o no tabaco.
23. CLÍMAX SUBTRAMA 1. Arnie Becker acude a una reunión con la esposa de Mister Sacramento, sabiendo que no es ético reunirse con la otra parte sin su abogado, y acepta la oferta que se le hace: medio millón de dólares. También acepta acostarse con la esposa de su cliente cuando ésta se lo ofrece. (Minuto 37)

ACTO IV

24. SUBTRAMA 2. Víctor Sifuentes habla con el abogado del ladrón, un abogado de oficio, para decirle cómo debe llevar el caso. Ha habido un registro impropio. Esto significa que él pierde y el ladrón queda libre.
25. CLÍMAX Y PUNTO FINAL DE LA SUBTRAMA 2. Víctor descubre que el coche, aparcado en la calle, ha sido robado por otro ladrón.
26. CLÍMAX SUBTRAMA 3. El jurado emite dictamen y da la razón al enfermo, pero solo concede 1.000 dólares de indemnización.
27. CATÁSTASIS SUBTRAMA 3. Kuzak intenta negociar con el abogado de la empresa una indemnización de 250.000 dólares a cambio de no seguir pleiteando. Pero la empresa está dispuesta a seguir en los tribunales todo el tiempo que haga falta.
28. BARRERA SUBTRAMA 4. En el gabinete terapéutico, Ann y Stuart se encuentran con que el matrimonio terapeuta se está peleando y se van a divorciar, por lo que no pueden atenderles.
29. CATÁSTASIS SUBTRAMA 1. Arnie entrega a su cliente el pago de medio millón de dólares, que pese a ser mucho menos de lo que pedía, acepta encantado.
30. TRAMA CULEBRÓN DE LA SERIE. Kuzak se encuentra desolado en su apartamento porque sus clientes no tienen dinero para seguir pleiteando. Este fracaso lo paga con Grace.
31. CLÍMAX SUBTRAMA 4 Y PUNTO FINAL. Ann y Stuart resuelven ellos mismos sus problemas dialogando y quedando para disfrutar una noche romántica en un hotel. Firman su reconciliación con un beso. (Minuto 47)

Para que se compruebe cómo la fábula no es más que una plasmación del pensamiento, recogemos a continuación el género y el desarrollo temático del episodio. La primera subtrama, en concreto, pertenece a la vivencia estética de lo amoroso y plantea el derecho de un cónyuge a recibir dinero tras el divorcio si durante el matrimonio renunció a su vida profesional (positivo). No es ético que la otra parte pretenda quedarse con todo (negativo). Sin embargo, este derecho es burlado por unos pocos «canallas» que ven el matrimonio como un negocio (contradictorio), si bien quien siempre gana en los divorcios son los abogados (negación de la negación).

POSITIVO	NEGATIVO	CONTRADICTORIO	NEGACIÓN	NEGACIÓN
S1. Bienes gananciales	B. personales	Aprovechados	Bienes de abogados	
S2. Belleza Interior	Belleza exterior	Fealdad exterior	Fealdad interior: bulimia	
S3. Salud	Tabaquismo	Libertad responsable	Tabaco rebaja el stress	
S4. Diálogo	Separación	Terapeuta	Reconciliación	

La subtrama 2 es un drama que plantea un conflicto entre la belleza interior o comportamiento ético y la imagen exterior o apariencia engañosa. Víctor se mueve en una contradicción. Por un lado, desea la imagen que le da el coche de lujo que se ha comprado (negativo), aunque esto le suponga salir con chicas cuya obsesión por esa misma imagen es, en realidad, una enfermedad (negación de la negación). Por otra parte, su ética de abogado (la belleza interior) le dice que debe ayudar al ladrón que le quitó el casete (positivo), si bien comprueba que su sentido de la justicia poco tiene que ver con la realidad de cada día, pues a continuación le roban el coche (contradictorio).

La subtrama 3 es un drama social donde entran en conflicto la salud (positivo) y el tabaquismo (negativo). Los abogados de la defensa, sin embargo, señalan muy bien que la salud también es una cuestión de libertad, de consumir responsablemente, de ser dueños de nuestros actos (contradictorio). Por otra parte, es indudable que el tabaco ayuda a controlar la ansiedad (negación de la negación).

Finalmente, la subtrama 4 es una segunda historia sentimental de separación, si bien no en torno al dinero, sino a la comunicación entre la pareja. Stuart quiere restablecer el diálogo con Ann (positivo). Intenta evitar que terminen separados (negativo). Con este fin, propone recurrir a un intermediario o terapeuta (contradicción: diálogo a tres o cuatro), si bien comprueba que nadie desde fuera puede resolver sus problemas. La solución, efectivamente, llega por el diálogo. Además, después de toda pelea viene la reconciliación, un momento amoroso sumamente intenso y cuya peculiaridad es, precisamente, que requiere previamente la separación (negación de la negación).

Las subtramas 1 y 4 guardan cierta unidad temática. Ambos sucesos están relacionados con el amor y la vivencia sentimental del espectador en los dos casos es positiva. Se resuelven favorablemente, aunque en sentido contrario. En la primera subtrama, una pareja que desea separarse se separa de mutuo acuerdo, ya que, en el fondo, todos son unos aprovechados: la mujer infiel, el marido canalla y el abogado sin escrúpulos. En la subtrama 4, otra pareja se pelea también, pero quieren seguir juntos, y se mantienen unidos. Su beso es la imagen final elegida por el guionista.

Las subtramas 2 y 3 también guardan unidad temática. Sus sucesos son de tipo dramático y plantean dramas sociales: uno sobre las apariencias o status y otro sobre el tabaquismo. Asimismo, las dos subtramas se resuelven de forma negativa, o más bien, de forma aparentemente negativa. En realidad, la idea que subyace es que tanto Víctor como Kuzak pierden por ser íntegros. Víctor pierde por anteponer la ley a sus propios intereses. Kuzak pierde por atreverse a pleitear con un gigante, como es la empresa de tabaco. Ambos, son dos cruzados o caballeros andantes en un mundo no siempre justo.

Las premisas temáticas o contenido ético de cada una de las subtramas sería: 1) los cónyuges y abogados sin escrúpulos se aprovechan de las separaciones matrimo-

niales; 2) nuestra imagen debe ser auténtica y no, como tantas cosas en nuestras vidas, simples apariencias; 3) hay que luchar por las causas imposibles; 4) los problemas de la pareja se resuelven dentro de la pareja con el diálogo.

6. ANÁLISIS TEXTUAL: LA FÁBULA EN *LOS SIMPSON*

Los Simpson es una serie de 25 minutos de dibujos animados, normalmente en tres actos, que se mueve entre la comedia y el feísmo familiar (familias pobres, gordas y vulgares). Este tono de humor, que ha alcanzado gran éxito, es heredero de comedias de situación como *Matrimonio con hijos* (FOX, 1987) o *Roseanne* (ABC, 1988).

El episodio que vamos a analizar, y al que ya nos hemos referido repetidas veces, se titula «El suspenso del perro de Bart». La idea en forma de «logline» es la siguiente: «Botones de Santa Claus ocasiona con sus travesuras tales problemas en el vecindario y en la familia que Homer y su mujer se plantean echarlo de casa si no consigue aprender a comportarse mejor en una academia canina.» Esta idea pudo haber tenido un origen temático (la educación), aunque, más probablemente, fuese narrativo: el deseo del guionista de dar protagonismo a un personaje hasta entonces siempre en segundo plano: el perro de Bart. Como hemos señalado en el tema 4, el desarrollo temático de este guión sería como sigue:

Tema: la educación

Imperativo social: la educación de los animales domésticos

Orientación: por el bien de la familia defendamos el afecto más que la disciplina.

Premisa: la educación basada en el afecto mantiene unida a la familia.

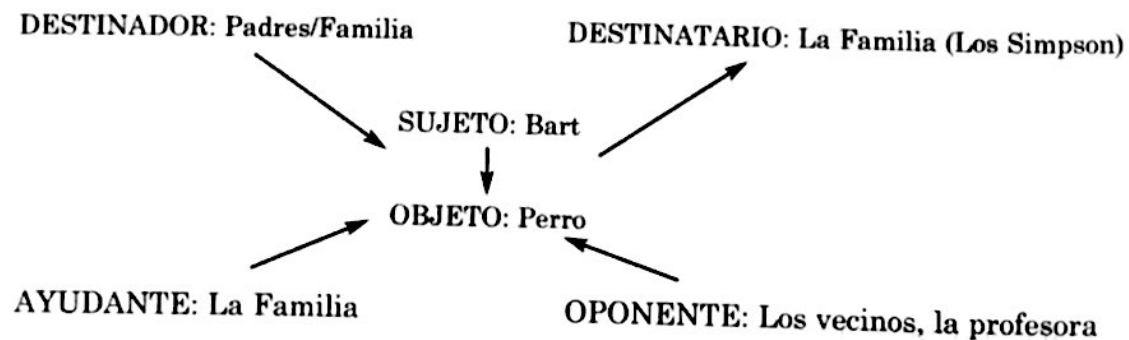
Motivo: Hijo (perro) descarriado

Leitmotiv: la cuerda y el látigo (disciplina); las palmadas y las caricias (afecto)

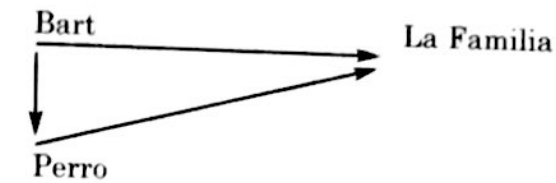
Tabla de Jano:

Positivo	Negativo	Contradictorio	Negación	Negación
Educación	Mala Conducta	Educación Violenta	Travesuras	

Modelo actancial:



Triángulo ideológico:

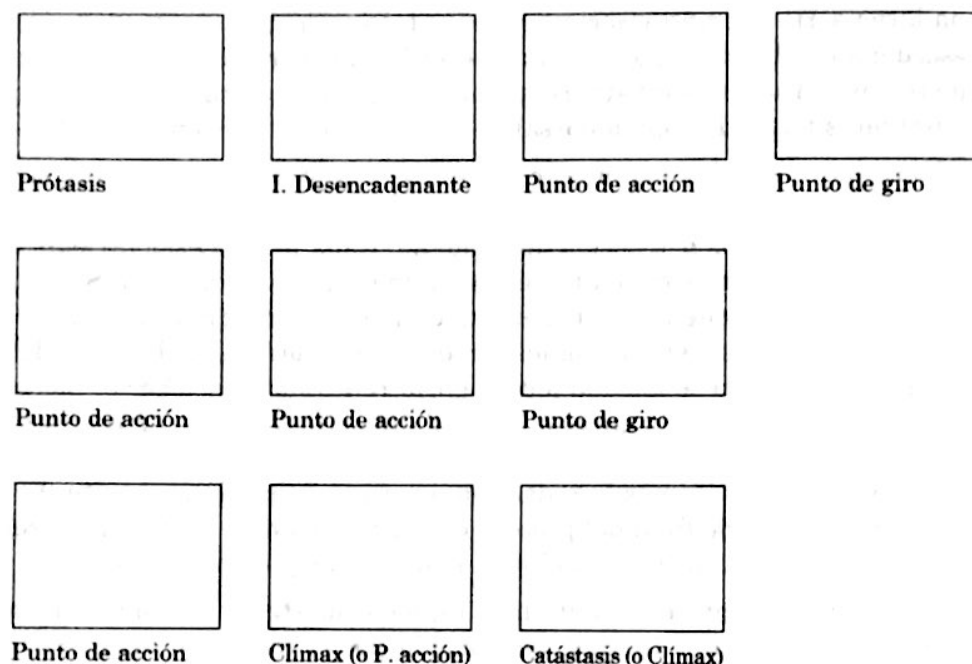


Este desarrollo temático se ha plasmado en la estructura de la fábula que aparece más abajo recogida en forma de tarjetas. Desde luego, no entramos aquí en si el guionista siguió o no nuestro proceso. Lo que estamos exponiendo es «una» manera de escribir guiones de ficción, una manera que consideramos la más clara y fructífera.

Como puede observarse, en este episodio hay una trama y una subtrama. Esta última no sólo converge con la acción principal en un punto de integración, sino que, además, guarda con ella unidad de acción y unidad temática. La unidad de acción estriba en que, en realidad, la subtrama es una complicación de la trama principal, un suceso de graves repercusiones posteriores, pues la destrucción de la colcha, como ya hemos dicho, provoca que hasta la madre apruebe abandonar al perro si persiste su mal comportamiento. La unidad temática estriba en que la trama y la subtrama tienen por tema la educación. La trama se pregunta sobre el método más apropiado de enseñanza, mientras la subtrama aborda el proceso de maduración de Lisa, consistente, en este caso, en que aprenda un saber tradicional como es bordar la colcha de la familia.

no pueden serlo de otra forma, ya que no son más que el producto de unos minutos de trabajo. La reescritura y la aplicación de todos los elementos de la técnica mejorarían, sin duda, lo que no es más que un boceto.

PROPUESTA DE ESTRUCTURA DE LA TRAMA



EL TERAPEUTA

ACTO I

1. Prótasis. Un matrimonio, Ana y Alberto, mantienen la típica conversación matinal antes de salir para el trabajo, solo que él es quien lo hace todo: pone y quita el desayuno, mete la ropa en la lavadora,...
2. Incidente desencadenante. Horas después, mientras realiza un recado para su jefe, Alberto descubre a su mujer saliendo con un hombre de mediana edad de un edificio donde hay un hostel.
3. Alberto vuelve al trabajo, pero es incapaz de concentrarse porque sólo piensa en lo que acaba de ver.
4. Punto de Giro. Esa noche, Alberto cuenta a su mujer lo que ha visto. Ella niega que esté traicionándole y, ofendida por sentirse espiada y calumniada, abandona la casa.

ACTO II

5. Alberto confiesa sus problemas a un amigo, que le recomienda que concierte con Ana una cena para dialogar.

6. Ese mismo amigo trata de convencer a Ana para que acuda a la cita. Ella, por un lado, se siente ofendida por su marido y, por otro, cree que sólo puede hacerle daño si siguen juntos.

7. Punto de Giro. Finalmente, Ana acude al restaurante. Allí le dice a su marido que tiene un problema de ludopatía y que desde hace seis meses acude a la consulta de un terapeuta. Esa es la persona con la que él la vio, pues tiene su consulta en el edificio del hostel. Debido a este problema, sugiere la separación.

ACTO III

8. Pero Ana y Alberto vuelven a convivir juntos. Alberto quiere ayudar a su mujer a superar su adicción al juego. Ante la insistencia de él, acuerdan acudir juntos a la sesión del terapeuta.

9. En la sesión, Alberto se culpa a sí mismo de los problemas de su mujer con el juego. El terapeuta está de acuerdo. Su carácter protector arrastra a su mujer a buscar emociones fuertes y prohibidas.

10. Climax. Terminada la sesión, Ana se queda sola un instante con el terapeuta para fijar una nueva consulta. «A la misma hora y donde siempre», dice él. Y ambos se besan apasionadamente.

GUEVARA

ACTO I

1. Prótasis. Guevara, un joven cubano de Miami, llega a la ciudad de La Habana.
2. Incidente desencadenante. Guevara se presenta al Festival Mundial de Música Latina, pero en la entrada del festival es atropellado por un vehículo conducido por otra concursante.
3. La concursante es Vanesa que lo acompaña en la ambulancia hacia el hospital.
4. Punto de giro. Guevara no ha sufrido ningún daño, pero al realizarse las pruebas pertinentes, los médicos descubren que Guevara tiene cáncer de huesos.

ACTO II

5. A pesar de este mazazo, Guevara decide que el final de su carrera como bailarín esté coronado por el primer premio del festival. Quiere presentarse con una coreografía que hasta entonces había descartado.
6. El día del primer ensayo, Guevara se muestra muy nervioso y teme que esos nervios le hagan fracasar. Pero todo sale perfecto.
7. Punto de giro. Solo que al terminar el ensayo un miembro de la organización se presenta en su camerino y le dice que su coreografía es anticastrista y que no podrá participar en el festival.

ACTO III

8. Vanesa y su representante interceden ante las autoridades y consiguen que Guevara pueda concursar con una nueva coreografía.

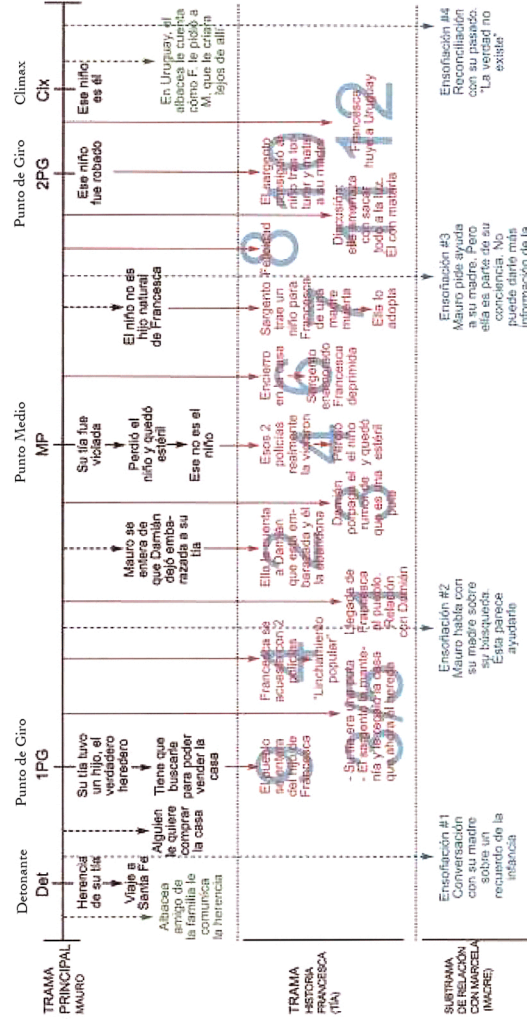
9. Climax. Pero el día del concurso, Guevara baila su coreografía anticastrista, que no puede terminar. En medio de la actuación, cortan la luz provocando su caída y, lo que es peor, una grave lesión.

10. Catástasis. Al día siguiente, Vanesa despiden en el aeropuerto a Guevara. Éste va en una silla de ruedas de la que quizás ya nunca se levantará.

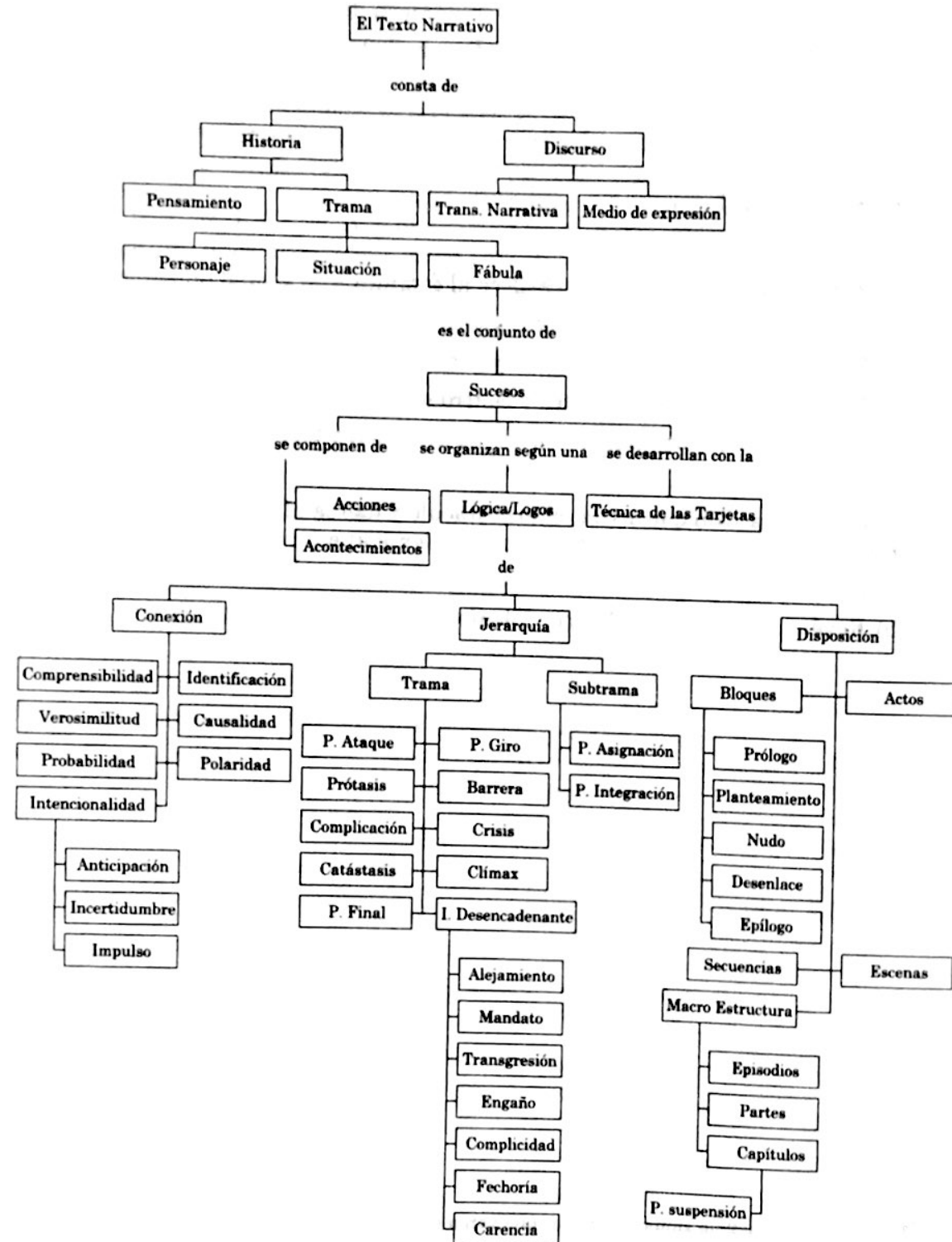
El problema mayor de estas fábulas es que se escribieron sin un desarrollo temático claro, o bien éste se improvisó sobre la marcha, de modo que las historias pueden ser insulsas o directamente maniqueas. En nuestra teoría, un guión es algo más que una serie de sucesos (comprensibles, verosímiles, causales...) ordenados en una estructura de puntos de acción, subtramas o actos. Los sucesos también exponen dialécticamente una experiencia y una concepción del mundo. La trama, insistimos, esconde o lleva implícita un contenido filosófico, de forma que en todo guión siempre debe haber una línea de acciones, unos personajes y una situación conflictiva edificada sobre lo que hemos llamado la sustancia del contenido o pensamiento.

Lo que sé de Francesca

Cynthia Miranda / 2º Dirección Escénica



MAPA DE CONTENIDO. El proceso narrativo I: la fábula



Tema 7. EL PROCESO NARRATIVO II: EL PERSONAJE

Hemos definido la trama como una serie de sucesos causados (acción) o experimentados (acontecimientos) por unos personajes en medio de una situación conflictiva, sucesos que siempre van encaminados a conseguir una meta. Existen, por lo tanto, tres elementos en la construcción de la trama o proceso narrativo: la fábula, los personajes y la situación. En este tema vamos a hablar del segundo componente: el personaje.

Los filólogos no se ponen de acuerdo sobre el origen del concepto personaje y su relación con el vocablo persona. Al menos, se señalan cinco raíces de origen griego o latino para estas palabras: prosopon (la máscara que utilizaban los actores), peri sôma (alrededor del cuerpo), persum (cabeza o rostro), per se una (una o completa por sí misma) y per sonare (sonar a través de la máscara del actor)¹. Lo cierto es que con los conceptos persona y personaje los antiguos aludían a distintas realidades.

Persona era, en primer lugar, la máscara del actor y, por extensión, los papeles de un drama y los personajes que los encarnaban. Asimismo, esta acepción de persona se utilizaba fuera del teatro para referirse a la máscara social, esto es, la falsa apariencia, la imagen externa, el papel que uno se construye en la vida para que otros le vean de una determinada manera. En relación con esta primera significación (máscara), hoy decimos que el personaje es el papel que interpreta un actor, es decir, los dramatis personae, reparto o figuras que se relacionan al comienzo de un texto teatral y en algunos de los documentos que manejan los guionistas.

En segundo lugar, persona era el ciudadano libre. El término se oponía a esclavo o cosa. Ser persona significaba, nada menos y nada más, que alcanzar la importancia y la dignidad de ser hombre. Cada ciudadano ocupaba una posición social o desempeñaba un papel (un rol): el filósofo, el militar, el comerciante... Asimismo, unos ciudadanos tenían más importancia que otros, ya que poseían cualidades distintivas que los diferenciaban de los demás y les daban, normalmente, más prestigio (un status). A estas personas con atributos sobresalientes se les llamaba personajes. De esta segunda significación, se concluye que el personaje equivaldría al héroe de una narración, el cual debe ser imitado por sus cualidades excelentes.

Por último, persona era el actor, es decir, el hombre que actúa y que en sus acciones define un tipo peculiar de conducta: una personalidad. Actor, asimismo, era el oficio que desempeñaban las personas que imitaban acciones sobre un escenario. En cada una de esas imitaciones o interpretaciones, el actor retrataba la conducta de un personaje. Desde esta tercera acepción, el personaje se entiende como un actante, como una fuerza dramática que ejecuta acciones revelando con ello su personalidad.

¹ Gordon W. Allport, *Psicología de la personalidad*, Barcelona, Paidós, 1965, pp. 42-47.