

Tema 8. EL PROCESO NARRATIVO III: LA SITUACIÓN Y EL CONFLICTO

Hemos definido la trama como una traslación del pensamiento a sucesos, personajes y situaciones, o lo que es lo mismo, una trama no es más que una figura (personaje) sobre determinado fondo (situación) arrastrado por una pasión (sucesos). En este tema vamos a ver, por un lado, el papel que juega la situación. Después, y a modo de conclusión de esta segunda parte, estudiaremos cómo el resultado de la combinación de sucesos, personajes y situación es una trama marcada por el conflicto, es decir, lo que da coherencia a la trama, su lógica interna, radica en el conflicto.

1. LA SITUACIÓN

La situación es el lugar, momento y modo en que se encuentran los personajes según el autor. También se define como las circunstancias dadas de la trama. En puridad, la situación es una entelequia, pues dramáticamente hablando sólo hay acción. La situación se descubre porque hay acción y, a su vez, la situación no tiene fuerza si no se traduce en acciones atractivas para el espectador.

En cualquier caso, la situación decide lo que es posible en la trama. La situación es conflicto en potencia, mientras que la acción es conflicto en acto. En cada situación sólo es posible un determinado tipo de sucesos. Pero esto no es una limitación, sino que permite al escritor dar unidad a la trama. Igualmente, el interés dramático de un personaje depende, en buena medida, de su situación. Los personajes tienen vida por la situación en que se encuentran y, cuantas más situaciones afecten al protagonista, más rica será la trama. Incluso podemos decir que los personajes complicados son aquellos que tienen en sí la situación dramática.

Cuando las circunstancias dadas se convierten en la principal variable de la trama, hablamos de trama de situación. Ocurre en los relatos basados en situaciones límite o extremas donde está en juego la vida o la muerte, la inocencia o la culpabilidad, la libertad o la esclavitud. Por ejemplo, las películas *Doce hombres sin piedad* (*12 Angry Men*, 1957), *La evasión* (*Le trou*, 1960), *Ascensor para el cadalso* (*Ascenseur pour l'échafaud*, 1957), *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979), el segundo acto de *Náufrago* (*Cast Away*, 2002), y, quizás el caso más sobresaliente, *El ángel exterminador* (1962), un guión que luego Luis Buñuel vendió para una posible representación teatral precisamente por su concentración de la acción en un espacio. Incluso la situación ha dado lugar a estilos (el teatro de situación) y a géneros (la comedia de situación).

Quien mejor ha estudiado el papel de las circunstancias en la trama ha sido, evidentemente, un existencialista: Jean Paul Sartre, responsable de ese llamado teatro

de situación. Sartre hizo del concepto situación uno de los puntos centrales de su ensayo filosófico *El ser y la nada* (1943). La situación, dice, son las circunstancias. Cada uno es él (su personalidad) y sus circunstancias (su situación). Supongamos que nazco en Francia, en el año 1941, en plena ocupación alemana, que soy de origen judío y además sufro una grave enfermedad adquirida por herencia. Cada una de estas circunstancias me marcan hasta tal punto que es prácticamente imposible que en esa situación pueda sobrevivir. La situación, por lo tanto, es una estructura que se compone de diversos estados (mi clase social, mi raza, mi país, el clima...), los cuales pueden suponer un grado de dificultad a la hora de vivir mi vida y, lo que es igual de importante, a la hora de definirme a mí mismo, pues la libertad no es más que un individuo tomando decisiones ante sus circunstancias.

Sartre dirá que no hay libertad sino en situación y no hay situación sino porque existe la libertad. Por ejemplo, una mujer musulmana que se niega a llevar el velo ejerce su libertad. Una mujer occidental, no, pues no existe en esa cultura, en esa situación, la obligación de llevar el velo. Ambas mujeres, en cambio, sí ejercen su libertad cuando denuncian la violencia de género, pues ésta es una situación que se repite en ambas culturas.

Partiendo de este principio filosófico, podemos decir que una trama no es más que una serie de personajes tomando decisiones en una situación, decisiones o acciones en las que los personajes ejercen su libertad. Una trama verdaderamente dramática es la historia de un personaje realizando una elección en una situación extrema, de forma que sólo caben un par de salidas. Lo importante es que, se cual sea la que escoja, se definirá a sí mismo. Y de las muchas situaciones posibles, dice Sartre, el escritor debe escoger aquellas que permitan al espectador sentirse reflejado y que, a la vez, tengan la fuerza suficiente para remontarse sobre lo anecdótico y convertirse en una situación universal reflejo de nuestra condición humana.

2. LA COMPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN

Es importante retener la idea de que es muy difícil discernir las circunstancias si no existe por parte del protagonista un proyecto: lo que nosotros llamamos una meta. Por ejemplo, para un transportista de reparto las calles peatonales son un obstáculo, mientras que para los peatones son más seguras y cómodas. Si pretendo vivir en el mejor barrio de Madrid, el precio de la vivienda es un obstáculo. Si me veo obligado a vivir en un barrio marginal, la delincuencia, la mala comunicación o la suciedad son el obstáculo. El coeficiente de adversidad de las circunstancias depende, en definitiva, de la meta. La situación es la libertad hecha, las circunstancias a la luz del proyecto elegido. La libertad es la que pone los obstáculos, pues al marcar un fin hace aparecer inmediatamente una serie de resistencias relacionadas con los elementos que compone la situación.

En segundo lugar, la composición de la situación supone definir el lugar, momento y modo en que se encuentran los personajes. En este sentido, hay respetar las dos reglas básicas que ya aplicábamos a los personajes, es decir, que el lugar, el momento y el modo serán acordes con el resto de los elementos de la trama y, además, incrementarán la tensión o emoción dramática.

El lugar o espacio

El lugar es el espacio de la acción: las localizaciones mostradas y mencionadas en la diégesis o historia. Los personajes existen y se mueven en un espacio. La radio y la televisión comparten una capacidad casi infinita a la hora de presentar este elemento de la trama, pero lo importante no es la movilidad sino la carga dramática. ¿Por qué los sucesos ocurren en este lugar? ¿Qué tiene de especial para el relato? El espacio es más que el marco de la acción. Debe tener un carácter. Debe tematizarse. Es necesario que se convierta en un elemento básico de la trama. Esto es lo que sucede cuando:

- El espacio influye en la fábula, incluso se subordina la acción al espacio: el hecho de que la acción suceda aquí es tan importante como la acción misma. Es el caso de *La cabina*.
- El espacio aporta un punto de vista singular o irónico de los sucesos. Un ejemplo es el apartamento de solteros en la obra de Neil Simon *La extraña pareja* (*The Old Couple*), interpretada en el cine en 1968 por Walter Matthau (Óscar) y Jack Lemmon (Félix). Óscar transforma el apartamento en un casino, mientras que Félix lo mantiene impoluto como una perfecta ama de casa.
- El espacio refleja un paisaje de la mente del protagonista. Podemos citar el espacio decadente en *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, 1959); el espacio simbólico en *El proceso* (*Le Procès*, 1962); el espacio fantástico de *Bridgerton* (1954).
- El espacio participa en el conflicto del tal forma que experimenta un arco de transformación, es decir, el espacio cambia como consecuencia de la acción, de la emoción que desata el conflicto. En la película *El Guateque* (*The Party*, 1968) la preciosa y ultramoderna casa del productor de cine termina destruida como consecuencia de la torpeza del actor gafe que interpreta Peter Sellers.
- Finalmente, el espacio se tematiza también cuando las escenas se suceden con algún sentido profundo, marcando fronteras, espacios opuestos u otro tipo de relaciones: cueva/palacio, realidad/sueño, etcétera.

En todos estos casos, el espacio tiene sus rasgos (elegante, funcional, sucio...) y unos roles vinculados con las instituciones. En un centro de trabajo, por ejemplo, podemos encontrar: el despacho, la sala de conferencias, la oficina, el taller, la cafetería... Y de la misma forma que señalamos una serie de características obligatorias en la composición del carácter, se pueden señalar unas características obligatorias en cuanto al espacio. Lo importante es que, en relación con la meta del personaje, ese espacio, en lugar de ser aceptado, represente un impedimento. Estas características obligatorias serían:

- Tipo. Se refiere al espacio concreto donde sucede la acción: oficina, posada, parque, hospital, calle... Si tomamos como ejemplo *La extraña pareja*, el espacio sería: apartamento.
- Clase. Dentro de un mismo tipo de espacio existen numerosas variantes: oficina moderna, oficina de abogados, oficina femenina... La clase, por tanto, es un grupo dentro del tipo, un adjetivo que da rasgos peculiares al espacio: posada mugrienta, hospital de la Seguridad Social, estación de metro, etcétera. En *La extraña pareja* lo singular es que el apartamento es de Óscar Madison, es decir,

estamos ante un «apartamento de solteros», o mejor dicho, es el apartamento de un hombre que se ha divorciado, el cual va a compartir su hogar con otro hombre también divorciado, Félix, sin imaginar que su compañero le va a mortificar con su comportamiento de perfecta ama de casa.

3. Ubicación. La ubicación comprende el lugar en que se sitúa el espacio y el lugar que habitan los personajes: el país, el clima, el suelo, los tipos humanos, etcétera. Por ejemplo, oficina en la Castellana, posada en Alcalá de Henares, calle de un pueblo andaluz... Para su trama, Neil Simon ubicó el apartamento de Óscar en un barrio como Nueva Jersey, dando así la clase social de los personajes.
4. Ambiente. Son los elementos particularizadores del espacio, es decir, el mobiliario, los elementos decorativos, la disposición de ventanas y puertas, etcétera. Estas cosas y utensilios que rodean a los personajes tienen sus coeficientes propios de adversidad, de modo que los personajes deben luchar para cambiarlos. En *La extraña pareja*, Félix traslada objetos constantemente para mantener el apartamento limpio y ordenado, mientras Óscar lo deja todo en cualquier lugar, pues no le incomoda, en absoluto, lo sucio y desordenado, al contrario, no soporta el orden.
5. Finalidad. La oficina es un lugar de trabajo, la posada un lugar de descanso y de encuentro, el hospital un centro de atención de enfermos. Ahora bien, este rol puede singularizarse con acciones más específicas o, mejor, contradictorias: la oficina como lugar de ligue, la posada como escena del crimen, el hospital como un lugar de caos. En *La extraña pareja*, los amigos de Óscar utilizan el apartamento como un casino, ya que en sus casas las mujeres no les dejan jugar al póker.
6. Relación con los personajes. El protagonista puede pedir su deseo en su propia casa o en casa del antagonista. Pero no será lo mismo. La relación con el personaje se refiere al poder de ese personaje sobre el espacio y al estado emocional que provoca en él. La estación es un lugar donde la gente toma un medio de transporte, pero también un espacio relacionado con momentos tristes y alegres, es decir, con despedidas y con llegadas. Un estadio de fútbol es un espacio donde los jugadores compiten, pero también dónde el público descarga las tensiones. El hospital siempre nos recuerda la muerte. En *La extraña pareja*, Óscar es el dueño del piso y Félix un inquilino que puede ser expulsado en cualquier momento.
7. Espacio aludido o espacio en off. El espacio generalmente se amplía con ventanas y puertas que dejan ver otros espacios o con ruidos y parlamentos que vienen de fuera. Por ejemplo, en *La extraña pareja* hay puertas que dan a una cocina, al baño y a varias habitaciones. Pero lo más importante es un ventanal. Al comienzo de la obra, Óscar y sus compañeros están jugando al póker y tienen muchísimo calor, por lo que han abierto una ventana, una ventana en un duodécimo piso. Al poco tiempo, llega Félix. Está destrozado. Su mujer le ha abandonado y quiere el divorcio. Inmediatamente, uno de sus amigos cierra la ventana. Félix les pregunta si no hace demasiado calor en el apartamento. Todos ellos, con el rostro enrojecido y las camisas manchadas de sudor, contestan que no. Aguantan como pueden el calor, porque saben que para Félix su matrimonio lo era todo y temen que se acerque al ventanal y se tire al vacío.

8. Atmósfera. La atmósfera es la plasmación psicológica del espacio, la impresión sentimental que deja el lugar, un conjunto de elementos que dan un estado afectivo normalmente relacionado con el sentimiento estético del texto. Las declaraciones de amor, por ejemplo, se producen en un tiempo y en un espacio que en la Edad Media se llamaba «locus amoenus», es decir, de noche y en un ambiente íntimo y hermoso. En la creación de la atmósfera juegan un papel fundamental ciertos objetos, la música, la danza (en el musical) y, sobre todo, la luz, esto es, la relación entre el espacio y el tiempo: la estación del año, día o noche, interior o exterior... Es importante comprender que el espacio marca el tiempo. Todo cambio de espacio o de elementos del decorado es un cambio de tiempo. En la escena mencionada de *La extraña pareja*, es de noche, estamos en verano, hace muchísimo calor y la habitación está llena de humo y suciedad, de modo que la atmósfera es irrespirable y sofocante, incrementando la tensión que entre los personajes provoca la partida de póker y, después, la presencia de Félix.

El momento o tiempo

El momento se refiere al periodo cronológico en que ocurre la acción y a la incidencia que en él tiene el pasado. El periodo es la hora, día, estación y año en el que transcurren los sucesos. Este periodo está determinado por el pasado, pues nuestras acciones nos siguen, o lo que es lo mismo, el pasado siempre es presente: conduzco un coche que compré hace diez años, trabajo en un proyecto que empecé hace seis meses...

El tiempo también es un obstáculo cuando se interpone en mi proyecto. La meta decide si un determinado suceso del pasado se halla en continuidad con el presente, si el tiempo está vivo o muerto. En *La extraña pareja*, Óscar es un personaje que lleva un tiempo felizmente divorciado, mientras que Félix acaba de descubrir que su mujer le ha dejado. Con su mujer disfrutó de una vida muy dichosa, la cual, inconscientemente, intenta reproducir con Óscar. Éste quiere que rompa con el pasado y que asuma los nuevos tiempos: el tiempo del hombre divorciado.

El modo

El modo es cómo los personajes se encuentran en el espacio y en el tiempo dados, es decir, el ámbito definido por el marco de la escena. Por ejemplo, CAFETERÍA. INT. NOCHE. El modo comprende el estado de ánimo del personaje y sus relaciones emocionales y sociales con los otros personajes que ocupan el espacio.

El estado de ánimo es el sentido que de sí mismo tiene cada personaje: su situación emocional y física. ¿Está cansado? ¿Enfermo? ¿Deprimido? ¿Exultante? ¿Avergonzado? ¿Melancólico? ¿Asustado? ¿Harto? ¿Dolorido? El estado de ánimo es de gran ayuda para los intérpretes porque sirve para activar el personaje. En *La extraña pareja*, Félix llega al apartamento de Óscar aparentemente normal, pero sus compañeros saben lo que le ha ocurrido (la separación de su mujer), de modo que entienden que su estado de ánimo es fingido. Saben que está destrozado y dolorido y que puede cometer una locura.

El modo en que vivo la situación también está marcado por mi relación con los otros. Mi libertad, dice Sartre, está limitada por la libertad del otro y lo que los otros

han puesto en mi mundo, es decir, que yo me encuentro en un mundo ya significativo, que refleja significaciones no puestas por mí, independientes de mi elección. La relación con los otros comprende lo que nosotros llamamos relación emocional y relación social.

La relación emocional es el sentimiento peculiar y estrictamente personal de rechazo o de afecto que un personaje provoca en otro. No se refiere a cómo es realmente la otra persona, sino a cómo un personaje entiende que es otro personaje. Es el PERO que pongo cuando me refiero a él. Puedo decir que el señor «X» es generoso, pero que me pone enfermo su tono de voz alto. Pero decir que «Y» es una mujer engreída, pero reconozco que estoy locamente atraído por su físico. En otras palabras, detrás de las relaciones emocionales siempre hay un pero: ¿Le gusta al protagonista que su amante sea gorda? ¿Disfruta la amante de los rasgos agresivos del protagonista? ¿Cómo se encuentran el uno en relación con el otro? ¿Hay una relación de competencia, de amor, de hostilidad, de manipulación, de intercambio? ¿Quién dirige y quién se somete en esa relación? Las relaciones emocionales son muy frágiles y variables, cambian constantemente a lo largo del guión, pero gracias a esos cambios el actor puede interpretar, le damos la posibilidad de componer una amplia variedad de registros.

La relación social es lo que en el tema anterior hemos llamado roles. En toda trama, un personaje pide algo a alguien o niega algo a alguien. Pero no es lo mismo que me pida dinero alguien que no conozco que me lo pida un compañero de trabajo. La relación social cobra mucha importancia allí donde no existe relación emocional o ésta se encuentra subordinada al rol, es decir, cuando los personajes no se conocen o cuando los papeles sociales están por encima de lo afectivo. Según mis roles y según los roles de los demás (en ambos casos con sus deberes inherentes), mi situación es muy distinta. Tengo un problema si soy un negro en la Sudáfrica segregacionista o si soy un blanco en la Namibia empeñada en expulsar a los africaners. El hecho de que existan otros, dice Sartre, supone que esos otros pueden tener una conciencia de mí o del mundo muy distinta a la que yo poseo. Incluso esos otros pueden poner límites a mi libertad porque su proyecto o meta va, precisamente, en mi contra. Es más, en la mayoría de los casos el espacio y el tiempo resultan adversos al personaje porque ese espacio y ese tiempo se viven de un modo desfavorable, bajo la presión de unas relaciones sociales insostenibles. Por ejemplo, el esclavo en las sociedades antiguas, el morisco en la España del XVI, el judío en la Alemania nazi, la mujer en un estado islámico fundamentalista...

3. LA TABLA DE LA SITUACIÓN

Una vez más, el contenido teórico tiene que traducirse en una mayor habilidad para resolver de forma rápida y adecuada casos concretos. La Tabla de la Situación tiene, como todo esquema, un exceso de simplificación, pero también impide la dispersión y nos obliga a pensar en elementos dramáticos fundamentales y concretos. Lo ideal, desde luego, es que el guionista sea capaz de utilizar todas las casillas, de forma que la trama crezca en tensión dramática. De no ser así, y como en el caso de la tabla del personaje, no es necesario completar cada uno los aspectos. El dato por el dato es una pérdida de tiempo. La descripción de la situación por la descripción de la situación hace el guión más pesado.

Un buen ejemplo de cómo la situación y, sobre todo, el espacio juega un papel dramático de primer orden lo encontramos en el episodio, ya mencionado, de « Habitaciones separadas » (1991) de la serie *Aquellos maravillosos años*. En este capítulo, el protagonista y su hermano se disputan la habitación que su hermana deja vacía cuando decide quedarse en la ciudad donde cursa la universidad. Este espacio es el objeto de la historia, la meta de los personajes. Pero hay otro espacio: su habitación. En este lugar es donde suceden algunas de las escenas más importantes del episodio y, sobre todo, es el elemento que provoca el conflicto. El protagonista y su hermano están en una situación límite. Han convivido durante años, pero ya no pueden compartir por más tiempo la misma habitación. En la tabla vemos la descripción de esta habitación, es decir, el lugar, momento y modo que adopta en la trama.

Tabla de situación

Rasgos y Roles	SITUACIÓN A	SITUACIÓN B
ESPACIO		
Tipo	Habitación	
Clase	De niños	
Ubicación	En una urbanización de clase media	
Ambiente	Dos camas, un largo armario, pósters en las paredes, ropa desordenada	
Finalidad	Dormitorio, cuarto de estudio y juego	
Relaciones personales	«Su habitación», pero se ha quedado pequeña	
Espacio off	Una ventana da al jardín y la pared del armario da a la habitación de la hermana, a través de cuyas paredes se comunicarán en la escena final los dos hermanos, cuando cada uno tenga su habitación y se encuentren un tanto solos	
Atmósfera	Lo que en su día era un espacio adecuado para dos niños, ahora, con dos adolescentes, parece una caja de zapatos en la que ambos se asfixian.	
TIEMPO		
Periodo	Los personajes están en la adolescencia, en periodo de maduración	
Pasado	Fueron muy felices en esta habitación cuando eran pequeños, por más que se peleasen continuamente	
MODO		
Estado de ánimo	Los dos están hartos y se pelean	
Relación emocional	El hermano del protagonista es sucio y desordenado	
Relación social	Hermanos	

4. EL CONFLICTO COMO ESTADO HUMANO

Hasta aquí hemos visto que la trama se compone de sucesos, personajes y situaciones dramáticas. Los sucesos dan lugar a la fábula, es decir, a una serie de puntos de acción en los que una serie de personajes persiguen una meta o deseo. Esos personajes cumplen cada uno de ellos una función (protagonista, antagonista, objeto...) y tienen unos rasgos y unos roles que incrementan el dramatismo de la trama. Asimismo, las situaciones, en función del lugar, momento y modo en que se encuentran los personajes, hacen que la trama sea también más dramática.

En la expresión «más dramática» (es decir, más cómica, más trágica, más intrigante...) está implícita la idea del conflicto. Si el pensamiento se construye sobre la dialéctica, los elementos de la trama se articulan alrededor del conflicto. Esta idea, una de las más importantes de nuestra teoría del guión, tiene una doble fundamentación: una de raíz filosófica (la trama es imitación de la acción humana) y otra de raíz propiamente narrativa (la trama es una línea de tensión dramática).

Nuestra teoría del guión parte, en efecto, de la idea de que la trama es una imitación de las acciones de los hombres. El escritor no hace sino reflejar cómo es la sociedad o, mejor dicho, sus relatos traducen cierta interpretación de cómo las cosas pasan en la sociedad, pues es evidente que no existe una idea única de lo que somos y de cómo somos.

Por ejemplo, un filósofo como Rousseau (1712-1778) sostiene que el hombre es bueno por naturaleza y que vivía feliz en la naturaleza. Sin embargo, al pasar del estado natural al estado social, es decir, al crearse las instituciones (la familia, la ciudad, la escuela, el estado...) esa felicidad se ha perdido. El hombre se ha transformado en un ser artificial y la sociedad ha caído en el egoísmo, la injusticia y la opresión. No obstante, el hombre ha sabido darse a sí mismo un pacto social, un contrato, por el cual el hombre logra mantener parte de su libertad primitiva al tiempo que obtiene las ventajas de toda organización social, además de conseguir que dicha organización se base en el orden, la paz y la igualdad de derechos y deberes.

Hobbes (1588-1679), sin embargo, interpreta la sociedad de otra manera, la cual nos parece más pertinente. Su máxima dice que el hombre es un lobo para el hombre y que el estado de naturaleza no es de felicidad, sino de violencia y de guerra, de lucha de unos animales contra otros. El tránsito del estado natural al estado social, asimismo, no es producto de un pacto entre los hombres, sino el producto de la imposición de unos hombres sobre otros. El vínculo que mantenemos unos con otros se basa en la coerción de los más fuertes y en la sumisión de los más débiles. La sociedad se compone de diversos grupos e individuos con intereses distintos por lo que, tarde o temprano, colisionan. La sociedad no se funda en el consenso, sino que se organiza sobre la base de la dominación. La ley, por ejemplo, es una prerrogativa de quien ostenta el poder. No es la expresión de unos valores comunes, ni siquiera un instrumento de arbitraje. Igualmente, la violación de esa ley es, a menudo, un síntoma de oposición abierta y declarada al grupo dominante. Incumplir la ley, dirá, es una cuestión política, una manifestación contra el poder establecido, que convierte en ilegal cualquier comportamiento contrario al interés propio.

Ahora bien, los grupos y los individuos no están en una lucha total y permanente unos contra otros y por todo. En ciertos aspectos, existe una adaptación a la norma. De lo contrario, la vida cotidiana sería un caos. Aceptamos que la sociedad

presione a los individuos para adherirse a unas normas mínimas. Es lo que se llama socialización, ejercida desde la Escuela, la Familia, el Estado o la Iglesia.

En cualquier caso, según nuestra teoría, el conflicto siempre está presente en nuestras vidas y lo está de tres formas básicas: en cuanto que el hombre es un ser biológico (Darwin), un ser psíquico (Freud) y un ser social (Marx). Esto es, el hombre es un ser en lucha constante contra la coerción que imponen la naturaleza, los instintos y la cultura. El comportamiento humano está orientado hacia los demás (dimensión social), pero con una significación subjetiva (dimensión psicológica) y con una repercusión ambiental (dimensión biológica). La realidad social es una situación en la que intervienen factores internos (factores psicológicos y sociobiológicos) y factores externos (factores antropológico-culturales y ecológicos). El hombre, en otras palabras, forma parte de la naturaleza, es un ser único y es un ser cultural. Las diferencias en la personalidad se deben a la combinación de estos tres factores: la vida en grupos sociales heterogéneos, la constitución individual y las influencias del medio externo (por ejemplo, los ciclos de la naturaleza). Estos tres elementos conforman tres grandes esferas de conflicto.

El enfoque darwinista: el conflicto biológico

El conflicto biológico se refiere al conflicto que el hombre mantiene con el medio. Es la lucha que me obliga a abrigarme para evitar el frío, a cazar o cultivar para conseguir alimento, a construir carreteras y puentes para buscar y explotar nuevas fuentes de energía y, desde luego, es la lucha para que ninguna otra especie acabe con el dominio que sobre la tierra ha alcanzado el hombre. Dice Charles Darwin en *El origen de las especies* (1859):

Todo lo que podemos hacer es tener siempre presente que todo ser orgánico está esforzándose por aumentar en razón geométrica; que todo ser orgánico, en algún periodo de su vida, durante alguna estación del año, durante todas las generaciones o durante intervalos, tiene que luchar por la vida y sufrir gran destrucción. Cuando reflexionamos sobre esta lucha nos podemos consolar con la completa seguridad de que la guerra en la naturaleza es incesante, que no se siente ningún miedo, que la muerte es generalmente rápida y que el vigoroso, el sano, el feliz, sobrevive y se multiplica¹.

En efecto, frente a la tesis de que el ser humano llega al mundo como una hoja en blanco de forma que la conducta humana es predominantemente aprendida, los sociobiólogos sugieren que el comportamiento humano se encuentra preprogramado por el desarrollo de la especie. Estos científicos se interesan por los factores hereditarios y por la adaptación del ser humano al entorno. Tratan de descubrir los procesos de selección natural que han hecho posible el dominio del planeta por parte del hombre. Para ellos, el conflicto con lo biológico es inevitable si se quiere subsistir. El producto de ese conflicto es la cultura, o lo que es lo mismo, para descubrir lo biológico basta con desprenderse de lo cultural.

¹ Charles Darwin, *El origen de las especies*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1992, p. 99.

El gran logro del ser humano ha consistido en su capacidad de dominar lo biológico añadiendo una dimensión nueva: la cultura. El hombre lucha contra el medio creando la cultura, ya sea en su manifestación material (la tecnología) o inmaterial (la organización). Pero ha de tener cuidado porque cualquier alteración en los cuatro elementos que componen el ecosistema (población, medio ambiente, tecnología y organización) repercute sobre los demás y puede conducir a su extinción.

El enfoque marxista: el conflicto social

El conflicto social es la lucha que se origina entre los diversos estados o clases sociales por la posesión de determinados privilegios. Es la lucha de unos hombres contra otros. Para Karl Marx (1818-1883), los hombres se diferencian de los demás animales porque producen los instrumentos con los que transforman la naturaleza (la tecnología) y con los que crean, mediante relaciones con los demás, una base económica o infraestructura (la organización). Toda cultura, toda sociedad humana, dice en *Crítica de la economía política* (1859), hunde sus raíces en una base económica. Esta base económica consta de las fuerzas productivas y de las relaciones de producción. Las fuerzas productivas comprenden los medios de producción (herramientas, máquinas, materias primas, etcétera) y la fuerza de trabajo (cualificación y fuerza física del trabajador). Las relaciones de producción comprenden las relaciones de los productores (de los obreros) con los medios de producción y con los dueños de esos medios (los capitalistas). Estas relaciones dan lugar a la lucha de clases, entendida ésta como un conflicto entre las fuerzas productivas y las relaciones de propiedad.

Sin entrar a valorar los aciertos y errores del marxismo, es indudable que existe el conflicto social, es decir, una lucha de unos hombres contra otros por el poder de los medios de producción y lo que ello implica: el dinero, el poder, una vida más larga y cómoda... Dicho conflicto puede plasmarse de múltiples formas: conflicto bélico, lucha de clases, guerra de sexos, rivalidad de partidos, boicots comerciales, competitividad profesional, etcétera.

El enfoque freudiano: el conflicto interno

Finalmente, el conflicto interno es la lucha de cada hombre consigo mismo. Los seres humanos poseen una conciencia individual y obran con una intencionalidad subjetiva, que hay que tener muy en cuenta en la explicación de todo fenómeno social. Aquí no está en juego la supervivencia de la especie, ni de un grupo o clase social, sino la supervivencia de cada individuo humano.

Según el enfoque psicoanalítico freudiano, el hombre está en conflicto consigo mismo porque la sociedad hace acto de presencia en nuestra personalidad cuando nos obliga a reprimir ciertos aspectos de esa personalidad. En *La interpretación de los sueños* (1900), Freud dice que en el aparato psíquico existen tres planos: consciente, preconsciente e inconsciente. El nivel consciente alude a la parte de la experiencia de la que el sujeto tiene conciencia en un momento dado. El preconsciente alude a aquello que no es consciente en un momento dado, pero que puede pasar a serlo sin ninguna dificultad. El inconsciente se refiere a la experiencia que no puede hacerse consciente más que con el empleo del psicoanálisis. La acción de relegar experiencias al inconsciente se denomina represión. La acción de impedir que afloren al plano de la conciencia se denomina resistencia. Y las experiencias que se rele-

gan al inconsciente son los instintos. Hay dos instintos básicos. Por un lado, está Eros (amor). Se basa en el principio del placer y es una combinación del instinto del yo o instinto de conservación y del instinto sexual o instinto de procreación. El segundo instinto se opone a Eros y se denomina Tánatos o instinto de muerte. Alude a las pulsiones autodestructivas y oscuras que la mente relega al inconsciente.

Jung añadirá otro tipo de inconsciente, el inconsciente colectivo. Tras analizar numerosos sueños detectó la presencia de temas claves, de símbolos oníricos, inexplicables desde la biografía individual y que serían producto de toda la humanidad. Este inconsciente colectivo se manifiesta en una serie de arquetipos que se asemejan y que están también recogidos en los mitos, las leyendas y los símbolos.

En definitiva, el conflicto interno se refiere a que todos los hombres tienen impulsos reprimidos que luchan dentro de él por salir. Estos impulsos reprimidos casi nunca logran aflorar, pero se expresan de forma indirecta originando un comportamiento que el individuo es incapaz de explicar o bien oculta con una doble vida. Cuando este comportamiento es especialmente relevante en la vida del sujeto se produce la neurosis.

Otra explicación del conflicto interno se encuentra en la teoría de la personalidad que Freud desarrolló en *El yo y el ello* (1923). Este libro establece una distinción entre el yo, el súper-yo y el ello. El contenido del súper-yo son las pautas culturales que el individuo ha hecho propias, la vía por la que la cultura se introduce en la personalidad. Son las reglas sociales, las formas de vida, las sanciones, las obligaciones morales. El contenido del ello es la herencia biológica. Contiene una carga instintiva, casi animal, que la cultura no ha canalizado a través del proceso de socialización. El yo, finalmente, es el compromiso alcanzado entre los ideales del súper-yo y los impulsos del ello, sirviendo así de puente entre la cultura y la biología.

En este sentido, el conflicto interno es una lucha entre los impulsos biológicos (ello) y las pautas culturales impuestas por los otros (súper-yo). Como señala Freud en *El malestar de la cultura* (1930), la cultura se construye por represión o supresión de los instintos, con lo que siempre es fuente de insatisfacción. La familia exige la represión de la sexualidad (Eros) y la cultura exige reprimir la agresividad (Tánatos). La represión de los impulsos agresivos y libidinosos se manifiesta como una culpa o insatisfacción que los hombres explican con otras motivaciones. El precio que ha de pagar por la cultura, concluye Freud, es la pérdida de la felicidad, si bien más adelante asegura que un súper-yo, que una cultura o conciencia colectiva, más razonable puede disminuir la represión.

Esta concepción del mundo, esta idea de que el hombre vive en conflicto permanente con el medio, con los demás hombres y consigo mismo, hoy es imitada y trasladada a los medios audiovisuales de dos formas: el relato ficcional y la telerrealidad. El primero imita los conflictos humanos a través de los tres elementos que conforman la trama: los sucesos, el personaje y la situación.

Decimos que en la sociedad y en la trama hay conflictos porque las gentes luchan por metas diferentes. Cada persona, cada personaje escoge una meta en función de sus valores, sus ideas y sus principios (lo que desde la cultura llamamos creencias y desde la teoría dramática llamamos motivación). Son metas: el dinero, el poder, la igualdad de oportunidades, la libertad, la autodeterminación, etcétera. Todas ellas surgen de las creencias, que son una parte de la cultura: formas de interpretar la realidad.

En segundo lugar, en la vida y en la trama hay conflictos porque las diferencias de carácter y nuestras propias contradicciones las favorecen. Se supone que pensamos de forma lógica, pero todos estamos llenos de contradicciones, de ideas que se resisten a cambiar. Una esposa puede desear que su marido gane más dinero y, al mismo tiempo, no desea que viaje para ganarlo. Toda contradicción es una fuente de conflictos.

Finalmente, hay conflictos en la sociedad y en la trama porque cada uno está en la situación de una forma diferente. Un conflicto implica que dos personas actúan en la misma situación, aunque, en realidad, la situación es distinta para cada uno. Por ejemplo: un coche atropella a un niño. No es la misma situación para la madre del niño que para el conductor, para un testigo que para un policía. El conflicto surge porque las personas deben actuar en la misma situación, pero están en ella de forma diferente debido a sus circunstancias: su pasado, su estado de ánimo, sus relaciones, etcétera.

En estos momentos, la plasmación más exitosa del conflicto humano en los medios audiovisuales es el relato espectacular, es decir, la telerrealidad: talk-show, reality-show, rosa-show, etcétera. Si estos programas han alcanzado tan alto nivel de audiencia es porque, como nuestros relatos, se basan en el conflicto. Han descubierto que la sociedad es lucha de sexos, guerra de envidias, competitividad desaforada, familias desestructuradas, vecinos mal avenidos... y, por lo tanto, esa sociedad puede trasladarse prácticamente sin más a la pantalla.

Nosotros, sin embargo, sostenemos que la imitación es sólo una parte del proceso narrativo. No basta con copiar el conflicto de la vida, sino que éste debe darse de la forma más tensa, concentrada y esclarecedora posible, como veremos en el siguiente epígrafe. Es más, los reality-shows, conscientes de este hecho, cada vez recurren más al guión, esto es, emplean reglas de composición dramática, por ejemplo, tratando a los concursantes o al público como verdaderos personajes. Incluso, uno de estos reality-show, *Mentiras peligrosas*, guioniza ciertas intervenciones y utiliza total o parcialmente actores.

5. EL CONFLICTO COMO REGLA DRAMÁTICA

En efecto, el conflicto es un precepto básico de la narrativa audiovisual no sólo porque el guionista imita la vida, sino, sobre todo, porque el propio conflicto es en sí una regla dramática. El público espera de nosotros una historia contada de una manera comprensible: orden, ritmo, finalidad; y de una manera dramática: lucha, crisis, desajuste, prohibición, desobediencia y, en una palabra, conflicto. El conflicto da forma dialéctica al pensamiento y une los tres elementos de la trama: sucesos, personajes y situación.

Escribir un guión, desde nuestra teoría, es escribir conflictos, escribir sobre un personaje que fija una meta incompatible con el statu quo. El conflicto no es más que la inevitable lucha que existe entre los diferentes personajes cuando tratan de conseguir su meta. Es un choque de fuerzas que actúa en sentido contrario y sin anularse, salvo al final, cuando uno gana y otro pierde. Una trama sin esta lucha nunca puede ser dramática. Será una trama descriptiva. Lo que se llama tensión dramática no es más que el resultado de cuánto se juega o arriesga cada personaje para con-

seguir esa meta. Si en la trama no hay algo importante en juego (el amor, el honor, el poder...), la trama no vale la pena.

En este sentido, los tres temas dedicados al proceso narrativo o composición de la trama deben haber llevado al guionista a escribir una línea de acción (recogida en forma de argumento), donde estén claramente definidos los siguientes aspectos:

- 1) La meta u objeto que desean los personajes.
- 2) Un protagonista (más ayudantes) y un antagonista (más ayudantes) disputándose esa meta.
- 3) Una motivación en el protagonista, es decir, un objetivo (un destinatario o para qué deseo el objeto) y unas razones (un destinador o por qué lo deseo) capaces de hacer frente a cualquier situación, por muy difícil o imposible que resulte.
- 4) Urgencia en la consecución de la meta. El protagonista debe alcanzar la meta en el menor tiempo posible.
- 5) Actividad. El problema es que el antagonista se opone o lo que hace no satisface el deseo del protagonista.
- 6) Unas estrategias con sus metas auxiliares.

Repasemos estos elementos dramáticos y su relación con todo lo explicado.

Meta

La trama es un conflicto con una finalidad, es decir, que el conflicto se basa en la necesidad que los seres humanos tenemos de alcanzar ciertas metas: deseo algo de alguien. Aunque los personajes se equivoquen, hacen las cosas para conseguir algo. En cada momento de su vida, dice Stanislavski, el hombre quiere algo, tiende hacia algo, tiene un objetivo. Stanislavski llama objetivo a lo que nosotros designamos como meta. En realidad, ambos conceptos deben diferenciarse. La meta es qué deseo (dinero, por ejemplo); el objetivo es la motivación, el destinador: para qué lo deseo. El dinero puede ser para mí (para irme de vacaciones) o bien para los demás (para operar a mi padre de una grave enfermedad). Las metas son difíciles de conseguir, son particularísimas e íntimas, concretas y físicas, contradictorias y humanas, nunca imposibles, inverosímiles o generales.

Abraham Maslowe, psicólogo, ha establecido una jerarquía de las necesidades humanas que explican y clarifican lo que nos motiva, por qué queremos algo, y lo que está en juego si no lo conseguimos. Las siete necesidades básicas del hombre son:

1. SUPERVIVENCIA. Queremos sobrevivir y haremos esfuerzos increíbles para hacerlo. Es el impulso básico. En esta meta se basan las series sobre médicos o películas como *Viven (Alive, 1993)*.
2. SEGURIDAD Y PROTECCIÓN. Innumerables relatos tratan de personajes que buscan un espacio vital donde asentarse y vivir con tranquilidad. Por ejemplo, un gran número de las tramas sobre policías y abogados y películas del oeste como *Caravana de paz (Wagon Master, 1950)* o *Caravana de mujeres (Westward the Women, 1951)*.
3. AMOR Y POSESIÓN. A este apartado corresponden las obras con personajes que buscan la creación de una familia, la aceptación en un grupo o la búsqueda de una compañera. Aquí entran todas las tramas románticas, los culebro-

nes y películas como *Love Story* (1970) y *Kramer contra Kramer* (*Kramer versus Kramer*, 1979).

4. **ESTIMA Y RESPETO PROPIO.** La gente quiere que se le admire y se le reconozca por sus cualidades y porque ha contribuido a algo. Es el caso de películas como *El signo del Zorro* (*The Mark of Zorro*, 1940), *Evita* (1996) o *Viva Zapata* (1952).
5. **LA NECESIDAD DE CONOCER Y ENTENDER.** Hemos nacido curiosos, tenemos un deseo natural de conocer cómo funcionan las cosas, queremos entender cómo encajan unas en otras. Esta motivación es la que explica el comportamiento del médico de *Despertares* (*Awakenings*, 1990), de los periodistas de *Todos los hombres del presidente* (*All the President's Men*, 1976) y de los protagonistas de *Encuentros en la tercera fase*.
6. **LA ESTÉTICA.** Es una necesidad espiritual que unas veces conduce a una experiencia religiosa o artística y otras a un contacto especial con la naturaleza. Un ejemplo sería, el actor de *Toosie* o bien películas sobre escritores y artistas como Van Goth, Picasso, los Dors, Tina Turner, etcétera.
7. **AUTORREALIZACIÓN.** Todos necesitamos manifestarnos a los demás, expresar lo que somos, actualizar nuestros talentos, habilidades y capacidades. En parte, es similar a la anterior, solo que aquí se persigue el éxito social. Por ejemplo, el protagonista de *América*, *América* (1963), de *Un lugar en el sol* (*A Place in the Sun*, 1951), de *Uno de los nuestros* (*Goodfellas*, 1990), etcétera.

La meta se define siempre con un verbo porque una meta debe ser inevitablemente activa: «X» quiere conquistar (verbo) a María (objeto); «Y» quiere atrapar (verbo) al asesino (objeto); «Z» quiere ganar (verbo) la carrera de coches (objeto). Asimismo, las dos cualidades necesarias de una meta, dice Linda Seger, son distancia y dirección. Sin una meta clara, la historia irá de un lado para otro, será confusa. La meta decide qué dirección toma la trama y cuál es la distancia o final, pues el clímax tiene lugar en cuanto el personaje consigue su meta. Nuestro interés por el relato desaparece en cuanto desaparece el deseo que ha desatado el conflicto. Para que una meta dote de dirección a una trama necesita tres requisitos:

1. Algo importante debe estar en juego, es decir, interviene alguno de los siete elementos arriba mencionados: supervivencia, seguridad, autoestima...
2. Debe poner al protagonista en conflicto con la meta del antagonista, de ahí resulta la confrontación, el conflicto.
3. La meta debe ser difícil de conseguir a fin de que el personaje cambie mientras se dirige hacia ella.

Finalmente, al fijar su meta, al protagonista pueden plantearse situaciones de:

1. **Negación/negación.** El personaje debe elegir entre dos polos negativos y surge la duda de cuál es el menos malo. Encontrarse en un dilema es, precisamente, verse obligado a elegir entre dos metas que presenta, una y otra, un grave inconveniente. Decida lo que decida, pierde algo. Ninguna solución le permite ganarlo todo.
2. **Aproximación/aproximación.** Tiene que elegir entre dos polos positivos.
3. **Positivo/negativo.** La contradicción surge porque hay metas que a corto plazo son positivas y a largo plazo son negativas.

Protagonista y antagonista

En toda trama se parte de que alguien es dueño de una situación y alguien quiere modificar esa situación. El que no controla la situación es el que busca cambiar lo establecido y se le llama protagonista. Puede ser un judío encerrado en un campo de concentración; un revolucionario que quiere la tierra para quien la trabaja; un policía que busca a un criminal para que no cometa más crímenes; o, simplemente, el chico que lucha por conquistar a la chica.

El que controla la situación es el que defiende lo establecido y se le llama antagonista. Si este antagonista no es de la misma talla que el protagonista, la historia será más narrativa que dramática. En los ejemplos anteriores, el judío va a luchar contra el régimen carcelario más cruel que nunca ha existido; el revolucionario debería enfrentarse contra el más alto representante de la oligarquía; el policía se las vería con un criminal tan inteligente como él; y el chico, por ejemplo, con una chica de un nivel social muy superior al suyo.

Es más, como ya hemos dicho, tampoco vale la pena la trama si el conflicto no termina por llevarnos a unos personajes completamente diferentes de los que vimos al iniciarse el drama. Porque, y esto es fundamental, el conflicto revela a los personajes y los transforma. En el desarrollo del conflicto se va verificando su personalidad, vemos cómo evolucionan, cómo cambian.

Motivación: objetivo y razones

Llamamos motivación a las razones y al propósito por el que se ejecuta tal o cual acción. Toda acción, en este sentido, es un acto de voluntad consciente (por qué) tendente hacia un fin determinado (para qué). La causa (por qué) está siempre antes que la intención u objetivo (para qué). La causa remite a la función actancial de destinatador y el objetivo, al destinatario. El por qué nos lleva al pasado; el para qué al futuro. Ninguna acción es posible sin una causa y ningún ser humano hará nada sin objetivo.

Las razones y el objetivo por los que luchan protagonista y antagonista deben ser muy claros y justificarse con argumentos cercanos a la vida. No necesitan ser verdaderos pero sí personales, que activen las reacciones y las emociones. Igualmente, hay que decidir si las razones y el objetivo son abiertos (lo que dice) o secretos (lo que no dice). Lo secreto se mantendrá oculto hasta que el personaje lo revele, bien porque pierde el control emocional, bien como estrategia, bien porque el antagonista se lo echa en cara. A su vez, la motivación abierta o secreta puede ser: altruista o egoísta, práctica o emocional, ética e ideológica, moral y social, consciente o inconsciente.

Si se desconoce la causa del conflicto y el propósito de la acción, si no se sabe qué está en juego, el público no conecta con la trama. Ahora bien, tampoco hemos de caer en el error contrario: explicar la acción del personaje. Algunas veces, el escritor acude al recurso de un personaje que narra sus motivos. Esto sucede cuando no hay una acción clara que lo empuje dentro de la historia. Pero el «bla, bla, bla» nada tiene que ver con la técnica del conflicto.

La motivación, además, tiene una gran importancia para la interpretación. Cuando un actor pregunta con qué tono dice una frase, la respuesta viene dada por las razones y por el objetivo (también la estrategia) que en ese momento muevan al per-

sonaje. Si el objetivo es emocional (quiero dinero para salvar a mi padre de una grave enfermedad), el tono será distinto a si el objetivo es práctico (quiero dinero para irme de vacaciones a Río de Janeiro). Igualmente conviene estratificar las razones, decidir cuáles van en primer lugar por ser más definitorias del personaje y cuáles les siguen.

Urgencia

El protagonista y el antagonista comparten el mismo inconveniente: el poco tiempo del que disponen para conseguir su meta. El tiempo apremiante acelera la fuerza del conflicto, lo aumenta, concentra la tensión. El protagonista debe alcanzar la meta en el menor tiempo posible y de la mejor manera.

La urgencia del protagonista provoca que el conflicto no pueda durar mucho. Igualmente, la urgencia motiva que cuando habla el protagonista lo haga con la máxima economía. Si desvía la conversación siempre será en función de alguna estrategia para conseguir su objetivo. El protagonista no necesita hablar de su meta. Necesita conseguir su meta en el menor tiempo posible. La economía a la hora de construir una trama obedece a una doble causa: la breve duración real del programa o serie respecto a lo que se cuenta y la urgencia del protagonista.

Actividad

A la vez que el protagonista está ansioso por alcanzar su deseo, el antagonista intenta, por otro lado, evitarlo o bien busca ganar tiempo, esquivo al protagonista. Además, el protagonista se encuentra con que otros personajes que podrían ayudarle tienen su propia actividad (su propia meta), la cual, en ocasiones, puede ser un obstáculo para él. Por ejemplo, Juan quiere casarse con Silvia, pero ella no quiere liarse con un divorciado y, además, Ana, su hija, desea que vuelva con su madre. Este personaje, Ana, tiene su propia actividad, tiene que hacer algo tan difícil (reconciliar a sus padres) que exige todo su esfuerzo y concentración. Igualmente, si un alumno pide a su padre que le ayude a preparar un examen y el padre se olvida porque tiene un grave problema en la oficina, no es que el padre quiera que su hijo suspenda, sino que, por circunstancias, antepone su propia meta. Ningún personaje de relevancia puede estar en el relato sin tener nada que hacer: sin actividad.

Las estrategias

Si las razones son el por qué de la acción y el objetivo el para qué de la acción, las estrategias son el «cómo» de la acción, su causa eficiente: ¿cómo hago para conseguir mi meta? Si el protagonista quiere conquistar una chica, la respuesta puede ser: seducir, mentir, amenazar, chantajear, etcétera. La estrategia cobra su existencia por medio de unas razones y de una intención que lleva al futuro: la meta. Toda acción concreta que lleva a una meta es una estrategia. Y como acción motivada (por qué y para qué), la estrategia puede ser consciente e inconsciente, altruista o egoísta, práctica y emocional, ética y social, etcétera.

Esta estrecha relación entre la motivación y la estrategia impide que un motivo débil provoque una acción fuerte, y viceversa. No puedo hacer que el protagonista robe un gran banco cuando lo que quiere son 18 euros para comprarse el último disco

de Julio Iglesias. Y si decido esa estrategia es porque estoy dando un carácter muy peculiar al protagonista.

Porque, en efecto, las estrategias tienen la virtud de reflejar nítidamente el carácter del personaje. Las estrategias de un fascista no pueden ser las de un homosexual. Las estrategias pertinentes son aquellas que se corresponden con el personaje, con su psicología, su educación, sus medios económicos o sus costumbres. Cuanta más atención se ponga en las estrategias de un personaje, más reparará el público en él. A medida que se van dando unas estrategias y no otras, el personaje se va descubriendo; al observar lo diferentes que son las estrategias del comienzo de las del final, descubrimos su evolución; y, cuando se enfrenta a una situación límite, es cuando de verdad se desnuda. Lo mismo cabe decir del antagonista. Para cada estrategia hay una reacción reveladora del antagonista.

Si no se pone atención en la acción de los personajes, si son indiferentes o indecisos respecto a su estrategia, o simplemente no la tienen, entonces el público no les tomará en serio o no será consciente de ellos. Un personaje es aburrido porque no se ha puesto cuidado a la hora de establecer su estrategia, o para ser más exactos, se ha ignorado su estructura desde el punto de vista de la acción:

motivación → estrategia → meta

La fórmula para definir una estrategia es: quiero hacer qué para obtener mi meta. Si decimos: «quiero ser poderoso para obtener el poder», la palabra «ser» define una situación estática. No contiene el elemento activo necesario para alcanzar una meta. «Quiero matar al rey y a sus descendientes para alcanzar el poder» es más apropiado. Representa la estrategia principal de *Macbeth*. Para terminar, es importante precisar que el autor nunca tiene estrategias, sino, como ya hemos visto, intencionalidad dramática.

6. TIPOS DE CONFLICTOS

El conflicto, en definitiva, impulsa la trama, es el motor que tira de la historia, es la relación principal que anuda los sucesos, los personajes y la situación. Ahora bien, el conflicto rara vez es uno, bien porque cada subtrama tiene el suyo, bien porque el conflicto principal tiene distintas manifestaciones, por ejemplo, cuando la meta implica que el protagonista debe luchar con el medio, con los demás y consigo mismo.

Desde luego, debe existir un conflicto principal que anude la trama de principio a fin. El resto se consideran conflictos secundarios, los cuales se mezclan con el principal para modificarlo, enriquecer la trama y mantener el interés del espectador. No hablamos sólo de número sino también de cualidad, ya que existen tres tipos básicos de conflictos:

1. Conflicto con el medio. Es el caso de *Náufrago*, *Nakuk el esquimal* (*Nanook of the North*, 1922), *Derzu Uzala* (1974), etcétera. Una variante es conflicto cósmico. Aquí el conflicto tiene lugar entre un personaje y una fuerza sobrenatural, como dioses, genios o poderes extraños: *2001, una odisea del espacio* (2001, *A Space Odyssey*, 1968) y la mencionada, *A. I. Inteligencia artificial*.
2. Conflicto social. Es el conflicto entre los hombres, entre una persona y un grupo, la lucha del hombre contra la realidad y las leyes (etcétera). Este con-

ficto puede ser, por un lado, de relación, es decir, basado en la oposición entre un protagonista y un antagonista: las historias de amor (*Rebeca*, 1940), las rivalidades generacionales (*Rebelde sin causa*, *Rebel without a Cause*, 1955), la competitividad profesional (*Primera Plana*, *The Front Page*, 1974). Otras veces puede ser de situación. Los personajes luchan contra su pasado, quieren dejar el lugar donde viven, aspiran a una situación económica mejor, ansían que el momento dado pase: *Las uvas de la ira* (*The Grapes of Wrath*, 1940), *Pelle, el conquistador* (*Pelle*, 1988), etcétera.

3. Conflicto interno. Lo hemos descrito al hablar de Freud. Tiene lugar cuando un personaje no está seguro de sí mismo, de sus acciones o ni siquiera sabe lo que quiere. Una buena forma de manifestar el conflicto interno es proyectarlo fuera sobre una persona o un objeto. Con este recurso se convierte en un conflicto de relación y, como resultado, el drama se desarrolla con más facilidad. Las tramas sobre alcohólicos, drogadictos, enfermos mentales y personajes marginales hacen de este conflicto el conflicto principal: *Días de vino y rosas* (*Days of Wine and Roses*, 1963), *Días sin huella* (*The Lost Weekend*, 1945), *Rachel, Rachel* (1968), *¿Qué fue de baby Jane?* (*What Ever Happened to Baby Jane*, 1962), *El resplandor* (*The Shining*, 1980)... En cuanto a las series de televisión, la comedia de situación, curiosamente titulada *Sigue soñando* (*Dream On*, HBO, 1990), expresaba el conflicto interior, las fantasías y reacciones del protagonista, Martin Tupper, con fragmentos de viejas series y películas en blanco y negro.

En todo guión, en especial en el telefilme y en el largometraje, estos tres niveles de conflicto deberían estar presentes, siendo el conflicto principal aquél que llega hasta el final de la obra. Por ejemplo, en *Salvar al Soldado Ryan*, el protagonista no sólo se enfrenta con los nazis, sino con el mar y el relieve de las playas en el desembarco, con la lluvia y el mal tiempo una vez en tierra, y consigo mismo, en cuanto está obligado a cumplir una orden que le parece absurda. Lo mismo le ocurre al guardacostas de *Tiburón*. Se enfrenta con el mar y el tiburón (conflicto con el medio), con el alcalde y con los ciudadanos del pueblo (conflicto social) y con su propio miedo a los tiburones (conflicto interno).

Ahora bien, hemos de entender que cada medio tiene sus peculiaridades. La novela trabaja, sobre todo, el conflicto interno, aunque también el de relaciones mediante el diálogo, y el social y el ambiental con la descripción. El poder del cine está en la dramatización del conflicto extrapersonal: la lucha del individuo dentro de la sociedad y de su entorno físico. El teatro trabaja, sobre todo, el conflicto de relaciones y el conflicto de situaciones (lucha contra el statu quo), aunque también se da el interno con el subtexto y los monólogos; y el social con el vestuario y el espacio.

En fin, en este momento damos por terminado el estudio del proceso narrativo. Esta segunda parte de la escritura del guión nos ha servido para componer una trama que transmita el pensamiento decidido en el proceso imaginativo y en el proceso filosófico. Esto significa que ya tenemos los principales puntos de acción, una descripción de los personajes y una descripción del espacio o situaciones principales. Si estos tres elementos están escritos de forma esquemática mediante las fichas y las tablas, puede ser el momento de escribir el argumento, es decir, un texto narrativo donde acción, personajes y situación aparezcan entrelazados, si bien se da por hecho que los puntos de acción y las tablas siempre se han escrito como un todo.

También puede ser el momento para escribir la story-line, o al menos una primera versión, de modo que seamos capaces de expresar en pocas palabras la trama. Si conseguimos escribir este breve texto, es que tenemos un perfecto conocimiento de la historia que queremos contar.

Como ejemplo de argumento, hemos escrito el correspondiente al episodio «El suspenso del perro de Bart» de la serie *Los Simpson*. Deliberadamente carece de forma literaria, ya que pretendemos imitar los argumentos que circulan en los equipos de guionistas. Es decir, se trata de otro documento informativo de trabajo y al guionista no le pagan para que cada uno de los documentos que redacta en el largo proceso de escritura suene a poesía, sino para que el guión final lo sea o parezca.

ARGUMENTO

Como todos los días, Homer Simpson sale a la puerta de su casa para recoger su periódico deportivo, pero el perro de la familia, Botones de Santa Claus, se lo arrebata y con sus dientes lo destroza. Mientras tanto, la madre despierta a Lisa, que aparece con la cara hinchada y con mucha fiebre. Al parecer, tiene paperas. Desde la cocina, Homer grita a su mujer para que dé de comer al perro, pero el animal se adelanta y se come el desayuno del cabeza de familia.

Homer castiga al perro y lo ata con una cadena. Sin embargo, Botones de Santa Claus rompe el collar y, vagabundeando por el barrio, provoca todo tipo de incidentes con los vecinos, dejando en evidencia a Homer. Éste se ve obligado a recogerlo y, cuando regresa con él a casa, se encuentra con su vecino, que se ha comprado unas zapatilla de marca carísimas. Desde luego, a Homer le gustaría tener unas iguales.

En la consulta, el médico ordena a Lisa que se quede en casa. Para pasar el rato, Lisa llama a su padre y le pide que de vuelta del trabajo le compre unas revistas juveniles. Pero su madre también ha previsto otro entretenimiento. Quiere que Lisa borde un motivo o imagen en la colcha de la familia, una colcha en la que seis generaciones de mujeres han trabajado al alcanzar la pubertad.

De regreso a casa, Homer compra las revistas, pero también las zapatillas que ha visto en un escaparate. Su mujer le reprocha que haya realizado una compra tan cara. Homer guarda las zapatillas, pero el perro las descubre y las destroza a mordiscos.

Después de tantos incidentes y conflictos provocados por Botones de Santa Claus, la familia decide buscar una academia canina para que aprenda a comportarse. Pero ni con la disciplina castrense de la instructora el perro aprende.

Mientras tanto, Lisa borda la colcha y Homer trata de borrar sus penas con un nuevo antojo. Esta vez desea una gran galleta de chocolate. Pero el perro se come la galleta y, lo que es peor, destruye la colcha de la familia justo cuando Lisa acababa de terminarla. Esta vez Homer piensa en abandonar al perro o entregarlo a otra familia. Por una vez, su esposa está de acuerdo con él.

La resistencia de Bart y de Lisa a esta decisión provoca un ultimatum: o en los próximos días el perro aprende a comportarse bien o lo entregarán a otra per-

sona. Bart hace todo tipo de esfuerzos para que el perro aprenda, pero sin ningún éxito. En realidad, Homer ya ha puesto un anuncio para regalar el perro. Esa misma noche llaman interesándose por él.

Al día siguiente, el perro fracasa totalmente en una prueba de la instructora. Y, poco después, llega a casa la persona que quiere el perro. En un acto desesperado, Bart acude a la academia canina para sobornar a la instructora y obtener el diploma, pero ésta se niega rotundamente.

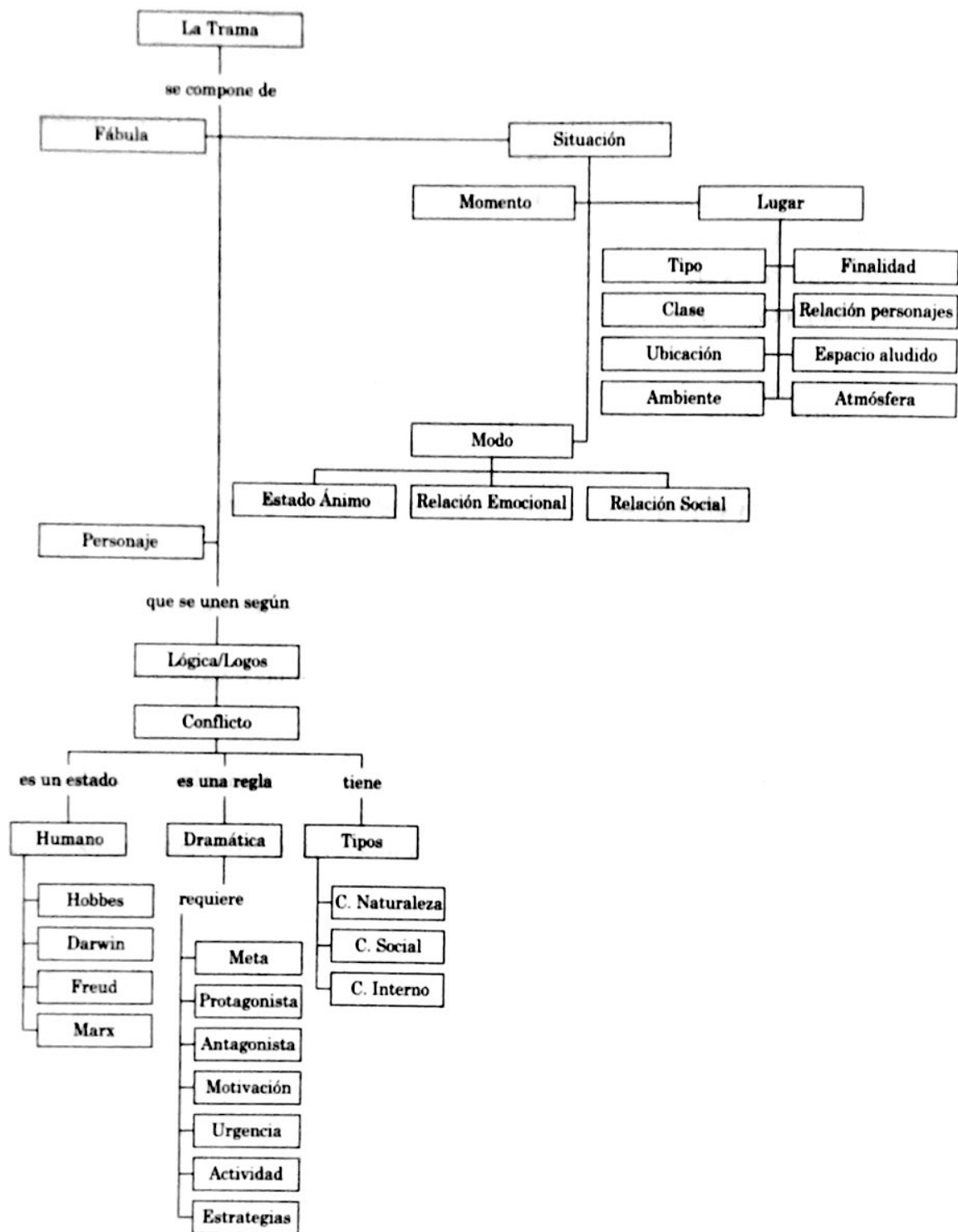
Lisa comienza esa noche a tejer una nueva colcha, cuyo motivo o imagen es la destrucción por el perro de la colcha anterior. En el jardín, Bart intenta, por última vez, que el perro sea obediente. Lisa le dice que se deje de dar órdenes y que juegue con él las últimas horas que van a estar juntos. Pero entonces, mientras juegan, el perro comienza a obedecer sus órdenes.

Al día siguiente, Botones de Santa Claus pasa el examen y recibe el diploma de la academia canina.

Claro que, unos días después, muerde a Bart.

En definitiva, hasta aquí hemos respondido a las preguntas relativas a la Historia. Desde el pensamiento, nos hemos preguntado: ¿Cuál es mi idea? (Proceso Imaginativo), ¿De qué quiero hablar? (Ética), ¿Qué tono voy a utilizar? (Estética). Desde la trama, hemos planteado preguntas como: ¿Qué sucesos voy a contar? (Fábula), ¿Qué personajes los protagonizan? (Personajes), ¿Qué circunstancias conflictivas viven? (Situación). Finalmente, en la tercera parte vamos a responder a una última cuestión: ¿Cómo voy a contar la historia? Es el momento de estudiar el Discurso.

MAPA DE CONTENIDO.
El proceso narrativo III: la situación y el conflicto



TERCERA PARTE
EL DISCURSO