

Tramas

Daniel Aranda
Fernando de Felipe

PID_00227846

Tiempo de lectura y comprensión: **2 horas**



Índice

1. La unidad mínima del drama	5
1.1. El conflicto	5
1.2. <i>Story line</i> : el conflicto matriz	7
2. La trama	9
2.1. Las tramas maestras	9
2.1.1. Las tramas de Ronald B. Tobias	11
2.1.2. Queneau: odiseas e ilíadas	15
2.1.3. Estructura mítica o viaje del héroe	16
2.1.4. La semilla inmortal	20
2.2. Subtramas o tramas secundarias	21
Bibliografía	23

1. La unidad mínima del drama

“Todas las cosas son creadas a manera de contienda o batalla, dice aquel gran sabio Heráclito en este modo: ‘Omnia secundum litem fieri’, sentencia a mi ver digna de perpetua y recordable memoria (...) Que aun la misma vida de los hombres, si bien lo miramos, desde la primera edad hasta que blanquean las canas, es batalla. Los niños con los juegos, los mozos con las letras, los mancebos con los deleites, los viejos con mil especies de enfermedades pelean”.

Fernando de Rojas en el prólogo de *La Celestina*

1.1. El conflicto

Constituye la esencia del drama. Cualquier guion de ficción y de construcción dramática clásica se organiza a partir de la presentación, el desarrollo y la resolución del conflicto de la trama principal.

El conflicto (Comparato, 1992) es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes por medio del cual la acción (drama) se organiza y se va desarrollando hasta el final.

El conflicto es el elemento clave de cualquier forma dramática y se produce, básicamente, cuando dos personajes comparten al mismo tiempo fines que los excluyen mutuamente. Un personaje debe ganar y otro ha de perder, tal y como propone Seger (1991, pág. 182).

R. McKee nos propone que imaginemos una historia arquetípica: chico guapo conoce chica extraordinaria (ejemplos: *Pretty Woman*, *Tienes un e-mail...*) y eliminamos toda tensión o conflicto de la trama:

Chico conoce chica - Chico le pide a la chica que se casen - Chica acepta.
The End

Veamos una versión donde la chica se lo pone difícil:

Chico conoce chica - Chico le pide que se casen - Chica no acepta - Chico se resigna, y tan contento.
The End

Más allá de la anécdota, es evidente que una estructura como la anterior no tendría el más mínimo futuro ni interés comercial. De hecho, Ronald B. Tobias se atreve a afirmar que escribir una historia sin mostrar una fuerza contraria significativa es escribir propaganda.

“Si queremos opinar sobre cierta materia o que el mundo vea las cosas tal y como las vemos, escribiremos un ensayo. Si queremos una historia, una historia que nos atraiga y nos fascine, una historia que capte las paradojas de este mundo de locos, escribiremos una obra de ficción.

“Si pensamos que la responsabilidad del autor consiste en narrar la mejor historia posible sin sermonear, no tenemos otro remedio que mostrar una situación que incluya ambos bandos y tratar a ambos con idéntico respeto. Solo así estará el personaje entre la espada y la pared.

“Por cada argumento a favor de uno de los bandos, ha de mostrarse otro igualmente poderoso en el bando opuesto. De no hacerlo así, el lector descubrirá las intenciones, y se perderá la fuente de conflicto”.

R. B. Tobias (1999). *El guion y la trama*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

Analizamos a continuación las diferentes categorías de conflictos a partir de tres autores: Linda Seger, Doc Comparato y Ronald B. Tobias.

En líneas generales, los conflictos básicos que se pueden encontrar en una historia son internos, de relación, sociales, de situación y sobrenaturales, según Seger; humanos, no humanos y motivados por fuerzas internas, según Comparato, y, finalmente, Tobias nos ofrece una clasificación mucho más amplia: los físicos y los psicológicos.

Tabla 3.1.

Según Seger	Internos	Cuando un personaje no está seguro de sí mismo, de sus acciones, o ni siquiera sabe lo que quiere (<i>Magnolia</i>).
	De relación	Se trata de las historias que se centran en las metas mutuamente excluyentes del protagonista y el antagonista (<i>Único testigo</i> , <i>Scream</i> , <i>Terminator</i>).
	Sociales	En estos casos se plantea el conflicto entre un personaje y un grupo. El grupo puede ser una burocracia, un gobierno, una banda, una familia, una agencia, un ejército, etc., allí donde el tema tenga que ver con la justicia, la corrupción, la opresión... (<i>Tiburón</i> , que al principio es un conflicto entre el sheriff y los poderosos del pueblo, y después se transforma en un conflicto personal entre el protagonista y el animal).
	De situación	Los protagonistas se enfrentan a situaciones de vida o muerte. Seger lo ejemplifica con las películas de catástrofes donde los protagonistas se enfrentan a situaciones de peligro extremo (<i>El coloso en llamas</i> , <i>Titanic</i> , etc.).
	Sobrenaturales o deificados	El conflicto se plantea entre un personaje y una fuerza sobrenatural o deificada. En estos casos el enfrentamiento con la fuerza sobrenatural tiene repercusiones o proyecta sus frustraciones sobre personajes que se cruzan en su camino (<i>Amadeus</i>).
Según Comparato	Humanos	El personaje puede estar en conflicto con una fuerza humana.
	No humanos	Con fuerzas no humanas.

	Con fuerzas internas	Finalmente, con fuerzas internas, consigo mismo.
Según Tobias	Físicos	El ritmo es rápido y a la gente le apasiona la sensación de vértigo. Su mayor preocupación como lectores o espectadores se reduce a "¿qué pasará ahora?".
	Psicológicos	Se examina el interior de la naturaleza humana y las relaciones entre las personas. Estos son viajes interiores que analizan las creencias y los comportamientos.

Más allá de la cantidad de conflictos organizados en función de su especificidad, origen o motivación, no todos tienen un papel central en nuestra historia. Así, podemos también organizar y jerarquizar el conflicto en relación con su importancia alrededor de dos posiciones extremas:

Tabla 3.2.

Según la importancia	Circunstanciales	Un conflicto momentáneo que tiene la función de crear tensiones puntuales.
	Esenciales	Se hallan en la base de la trama. Son los que tratan sobre los aspectos fundamentales de los personajes. Estos se arrastran a lo largo de todo el relato.

Se ha de considerar que los esquemas que acabamos de presentar no agotan la complejidad ni pretenden ser compartimentos estancos. La idea fundamental es definir la esencia del drama como la expresión y articulación de uno o más conflictos que nuestro protagonista deberá solucionar.

Por ejemplo, en *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975), el personaje ha de enfrentarse al mismo tiempo a los políticos del pueblo, a un monstruoso tiburón blanco e incluso a sus propias fobias.

1.2. *Story line*: el conflicto matriz

El *story line* se define en la mayoría de los manuales como la mínima expresión del conflicto que desarrollaremos, ampliaremos y organizaremos en la sinopsis, más adelante en el tratamiento y, finalmente, en la versión definitiva del guion¹.

El *story line* es el resumen de una historia que todavía no existe, que todavía hemos de fabricar. Es la idea que sintetiza el argumento dramático completo de la historia que pretendemos escribir. Se trata de la presentación del conflicto principal en su estado más embrionario.

Esta síntesis debe responder a las preguntas siguientes: ¿quién es el protagonista?, ¿qué busca?, ¿qué problemas encuentra? y ¿cómo acaba?

⁽¹⁾ Son cuatro las etapas principales del desarrollo de un guion más o menos aceptadas por una amplia mayoría de autores: sinopsis, escaleta, tratamiento y, finalmente, guion literario. Según Eugene Vale, este tipo de propuesta gradual de desarrollo nos puede ayudar a eliminar o corregir los elementos inciertos, el material adicional y, de esta manera, disminuir la velocidad del proceso de escritura para obtener así una narración más fluida y natural.

Estamos hablando de un párrafo de cinco a siete líneas donde determinamos el conflicto central (la matriz del conflicto) y su resolución.

Los fantasmas de Marte

John Carpenter. EE. UU. 2001

Sinopsis con la que se comercializa (extracto de la carátula):

Natasha Henstridge (*Species: especie mortal*) es Melanie Ballard, una teniente de policía que trabaja en Marte en el año 2025. Los humanos han colonizado y extraído minerales del planeta rojo durante algún tiempo, pero cuando Ballard y su tropa son enviados a una lejana región para atrapar a un peligroso criminal, interpretado por Ice Cube (*Tres reyes*), descubren que él es el menor de los problemas. Las actividades mineras han liberado espíritus que se han apoderado de los cuerpos de los humanos y han formado un mortífero grupo que intenta destruir a todos los invasores.

A partir de esta sinopsis comercial elaboraremos una posible *story line*:

Planteamiento: ¿Quién es el protagonista?, ¿qué busca?

Una policía es enviada a un pueblo minero de Marte con el propósito de detener a un delincuente peligroso.

Nudo: ¿Qué problemas encuentra?

Descubren que el pueblo está poseído por una fuerza sobrenatural que transforma en zombis a los humanos. Delincuente y policía lucharán juntos por un mismo objetivo: destruir la fuerza sobrenatural.

Desenlace: ¿Cómo acaba?

Consiguen destruirla momentáneamente y forjar una amistad entre ambos.

Es importante recordar a Sánchez-Escalonilla cuando sostiene que a causa de su brevedad y concisión, los *story lines* a menudo parecen poco originales, excesivamente escuetos y desprovistos de tensión dramática. Este es el aspecto habitual que ofrecen, y ha de ser así porque solo son un eje estructural mínimo, un esbozo de la estrategia estructural que sostendrá el futuro guion.

2. La trama

“Ciertas historias se han narrado una y otra vez desde hace miles de años, y seguimos una dieta regular de las mismas. No creo que nunca nos podamos cansar de que nos las cuenten. La vida es una lucha constante contra una u otra forma de adversidad. Tal vez tenga algún valor experimentar esa lucha a través de las historias”.

Steven Zaillian, guionista de *La lista de Schindler*. Citado en D. Megrath; F. Macdermott (2003). *Guionistas*. Barcelona: Océano.

2.1. Las tramas maestras

Hemos definido la trama o *plot* como el argumento de nuestro guion, como la organización concreta de los hechos y acciones de nuestra historia.

Ahora nos disponemos a hablar de las tramas maestras (*master plot*). Se trata de patrones universales, de los caminos más o menos trillados, en principio familiares y que pasan inadvertidos a todo el mundo, tal y como afirma Sánchez-Escalonilla (2002). Son los esqueletos, el armazón, el chasis, el marco por donde discurre cualquier historia.

Crear una trama significa navegar por las peligrosas aguas de un relato y, al enfrentarnos a una docena de direcciones diferentes, elegir la ruta correcta. La trama será la elección que haga el guionista de los acontecimientos y del diseño temporal en el que los enmarque, sentencia McKee (2002, pág. 65).

De este modo, una misma historia puede ser contada utilizando diferentes tramas o patrones. En función del patrón elegido, podremos apreciar o profundizar en distintos aspectos de una misma historia.

Sánchez-Escalonilla (2002) distingue entre las narraciones guiadas por la acción (*plot driven*) y las guiadas por el personaje (*character driven*). En relación con las primeras, encontramos y reconocemos estrategias estructurales, un paradigma, un esquema aplicable a cualquier estructura dramática donde predomine una acción principal cuyo objetivo es externo.

“Las historias se desarrollan a partir de situaciones problemáticas. Cuando surge un problema, empieza la historia. Algo debe suceder para que haya una historia, pero nada debe ocurrir en función simplemente de la narración. Los personajes crean la historia. Para algunos escritores es como el huevo y la gallina, se preguntan qué fue primero, ¿los protagonistas o la historia? Yo creo que los personajes son más importantes y la trama está subordinada a ellos. Si empiezas con una historia, los papeles de los personajes quedarán fijados, algo que no es realista. Hemos dejado atrás la época en que las personas existían en función de las historias. Hemos entrado en un periodo en que las historias fluyen a partir de las personas”.

Kaneto Shindo (presidente honorario de la Asociación de Guionistas Japoneses). Citado en: D. Megrath; F. Macdermott (2003). *Guionistas*. Barcelona: Océano.

Las narraciones guiadas por los personajes basan su acción dramática en el desarrollo de relaciones entre personajes y arcos de transformación.

“La gente se pregunta si es la trama o son los personajes lo que hace avanzar el guion. En teoría, la respuesta correcta es que el personaje guía la trama y, mediante ella, el guion, pero bueno, la verdad es que lo que manda es la trama y el personaje ayuda. El personaje no es más que una pieza inventada y por sí mismo no puede imponer nada. Sé que en este punto no coincido con la mayoría, pero ésta es mi opinión. Sé que existe el peligro de inventar personajes cuya única función sea servir a la trama pero...”.

George Axelrod, guionista de películas como *Desayuno con diamantes*, entre otras. D. McGrath; F. Macdermott (2003). *Guionistas*. Barcelona: Océano.

A Tobias le interesa la necesidad de ordenar patrones temáticos a partir de dos posibles tramas básicas:

1) *Tramas de acción*: el ritmo es rápido y a la gente le apasiona la sensación de vértigo. Su mayor preocupación como lectores o espectadores se reduce a “¿qué pasará ahora?”. El papel del personaje y del pensamiento en estas obras se reduce a las necesidades básicas –lo suficiente para que la acción avance.

2) *Tramas de conducta*: se examina el interior de la naturaleza humana y las relaciones entre las personas. Estos son viajes interiores que analizan las creencias y los comportamientos. La trama mental (psicológica o de conducta) versa sobre las ideas. Los personajes casi siempre se dedican a buscar algún tipo de significado.

“La palabra clave es patrón: patrones de acción (trama) y patrones de conducta (personajes), que se integran en una totalidad. Las tramas que se describen a continuación pertenecen a categorías generales, como la venganza, la tentación, la maduración y el amor; y a partir de estas categorías puede brotar un número infinito de relatos. Pero mi principal preocupación a la hora de presentar estas tramas es proporcionar una idea de patrón a seguir, no dar una plantilla para aplicar un diseño prefabricado (aunque podemos hacerlo si así se desea)”.

R. B. Tobias (1999). *El guion y la trama* (pág. 77). Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

Se ha de tener presente, como destaca Sánchez-Escalonilla (2002, pág. 89), que los modelos que proporciona Tobias son interesantes para quienes se adentran en la creación de relatos cinematográficos, en especial por la descripción de sus mecánicas, de sus ejes planteamiento-nudo-desenlace. No obstante, Tobias entiende que estas tramas maestras son embriones necesarios de argumentos completos, y este enfoque puede reducir el guion a una sola historia.

Pero debemos tener presente que dentro del argumento encontramos como mínimo tres historias: la del protagonista (la *trama clásica* o *plot*), las historias de las relaciones entre personajes (*subtramas*) y la historia que cuenta la evolución interior del protagonista (*arco de transformación*).

Lectura recomendada

R. B. Tobias (1999). *El guion y la trama*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

En resumen, una sola trama maestra no agota necesariamente las posibilidades dramáticas del guion. Esto reduciría el argumento de un guion a una mera estructura mecánica. Igualmente, las tramas que propone Tobias pueden ser de interés para desarrollar historias de relaciones que proporcionen complejidad a la trama principal.

Tobias se refiere tangencialmente a este asunto: “no tengamos miedo de combinar tramas. Muchos grandes relatos poseen más de una trama. Pero asegúrenos de que tenemos una trama principal o más importante y que cualquier trama adicional es secundaria”.

Es más, las tramas secundarias y los arcos de transformación discurren por los mismos senderos que la trama principal y nos ayudan a reforzar la estrategia emocional.

No deja de resultar sorprendente que en los últimos tiempos hayan sido las mismas productoras las que, por medio de sus departamentos de desarrollo, hayan acabado imponiendo, como modelos de escritura y análisis del guion, estos esquemas genéricos más propios del mundo académico que de la práctica empresarial. Consecuencia directa o no del tremendo auge de manuales y cursos especializados de escritura de guiones que se está dando en la actualidad, de una moda genérica pasajera o de las necesidades legítimas de una industria fílmica que (sobre)vive a golpe de marketing y estudios de mercado, lo cierto es que nadie podía imaginar hace tan solo unos años que las propuestas teóricas de Vladimir Propp (*Morfología del cuento*, 1928), Joseph Campbell (*El héroe de las mil caras*, 1964-1968), Raymond Queneau (*Bâtons, chiffres et lettres*, 1950-1965) y Otto Rank (*El mito del nacimiento del héroe*, 1981), se convertirían, debidamente simplificadas y desposeídas de todo compromiso conceptual, en herramientas sencillas, intercambiables y presuntamente eficaces para la creación de proyectos cinematográficos.

2.1.1. Las tramas de Ronald B. Tobias

A continuación haremos una breve descripción de las tramas propuestas por Tobias:

1) Búsqueda

Se refiere a la búsqueda de una persona o una cosa, sea tangible o intangible. El personaje busca alguna cosa que espera o desea que cambie su vida de una manera significativa. El objeto de la búsqueda del protagonista se refleja poderosamente en su carácter y, habitualmente, lo transforma de algún modo.

Estas historias suelen ser episódicas. El protagonista se embarca en un viaje y acumula un gran conocimiento a lo largo del camino. Se trata principalmente de una trama psicológica.

Lectura recomendada

R. B. Tobias (1999). *El guion y la trama*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

Ejemplo

El mago de Oz.

2) Aventura

Parecida a la búsqueda, la trama de aventura es básicamente de acción, física. Se centra en el viaje, no en el personaje; de ahí la importancia de la sensación de movimiento trepidante.

Ejemplos

20.000 leguas de viaje submarino, Parque Jurásico.

3) Persecución

La define como la versión literaria del juego del escondite. Se trata de una trama de acción donde perseguidor y perseguido son los protagonistas.

Ejemplos

Tiburón, Correcaminos, Alien, el octavo pasajero, Superman.

4) Rescate

La trama del rescate es básicamente física y se basa en la figura del antagonista, junto con el protagonista y la víctima. El protagonista es el encargado de liberar de un peligro (encierro, violencia, crisis, etc.) a la víctima, pasando por encima de las intenciones y los planes del antagonista.

Ejemplos

Alien, Máximo riesgo.

5) Huida

El protagonista está encerrado contra su voluntad y decide escapar principalmente por medio de la acción. El héroe se convierte en la víctima.

Ejemplos

El expreso de medianoche, Cadena perpetua, Chicken Run.

6) Venganza

Se trata de la respuesta visceral del protagonista sobre el antagonista a causa de una ofensa. El castigo deberá ser equiparable al crimen.

Las tramas de venganza tienden a manipular los sentimientos del lector, al presentar a un hombre de acción que venga las injusticias del mundo. Este hombre se ve obligado a actuar cuando las instituciones que deberían resolver estos problemas se muestran ineficaces.

Ejemplos

Hamlet, Gladiator.

7) Enigma

El objetivo principal es esconder aquello que se halla a la vista. El protagonista deberá ser ingenioso y provocar la sorpresa del espectador. La tensión del enigma se justifica por el conflicto entre lo que sucede y lo que parece que ha sucedido.

Ejemplos

Memento, Chinatown.

8) Rivalidad

Un rival es una persona que compite con otra por un mismo objetivo o deseo. Así, la naturaleza de la rivalidad procede de la lucha por el poder entre el protagonista y el antagonista.

Ejemplo

Ben-Hur.

9) Desvalido

Tobias define esta trama como una variación de la de la rivalidad, pero en esta el protagonista no dispone del mismo poder que el antagonista: las fuerzas son desiguales. La idea básica consiste en enfrentar al grande contra el pequeño, al poderoso contra el débil, al estúpido contra el listo.

Ejemplos

Cenicienta, Karate Kid.

10) Tentación

Ser tentado es verse inducido u obligado a hacer algo equivocado, inmoral o estúpido. (Tobias nos regala un argumento demasiado rancio. La seducción y la tentación forman parte de los ingredientes necesarios para sentirnos efectivamente estúpidos o inmorales. Así, de manera estúpida e inmoral, nos beneficiamos de la posibilidad de no aguantarnos la respiración demasiado tiem-

po). Se trata de una trama de personajes donde se analizan las motivaciones, necesidades o deseos. Nos interesamos por el conflicto interior de nuestro protagonista.

Ejemplos

Fausto, Amadeus (¡más rancio imposible!).

11) Metamorfosis

El centro de la trama es el cambio. El protagonista luchará por volver a ser humano, principalmente por medio del amor. El cambio físico (o no) provocará un cambio interior que deberá ser restituido.

Ejemplo

La Bella y la Bestia.

12) Transformación

Narra el cambio que el protagonista experimenta en un proceso de conocimiento personal. La historia ha de concentrarse en la naturaleza del cambio y en cómo este cambio afecta al protagonista, describiendo todo el proceso.

Ejemplo

Estación Central de Brasil.

13) Maduración

El protagonista flota sin rumbo principalmente a causa de la falta de experiencia. El argumento gira en torno al proceso de desarrollo psicológico del protagonista.

Ejemplo

El indomable Will Hunting.

14) Amor

Se trata del archiconocido “chico conoce chica...” (pero cambiando y mezclando los sexos a conveniencia). Los protagonistas se deberán enfrentar a algún obstáculo que impida o atente contra su amor.

Ejemplos

La reina de África, Algo para recordar.

15) Amor prohibido

Por definición, se trata de un amor en contra de las convenciones sociales.

Ejemplos

Titanic, Romeo y Julieta.

16) Sacrificio

El protagonista se sacrifica por una causa mayor. El personaje deberá reflejar un cambio de un estado inferior, protección, a un acto de sacrificio, superior.

Ejemplo

Casablanca.

17) Descubrimiento

Se centra más en el cambio que se produce en el personaje, que en el cambio mismo. El objetivo del protagonista es entender la vida por medio de una purificación interior.

Ejemplo

Lo que queda del día.

18) Precio del exceso

Se analiza lo que empuja a un personaje a los excesos (vicios, avaricias, etc.). Se trata de una trama primordialmente psicológica centrada en el defecto de un personaje y su posible redención o destrucción.

Ejemplo

Apocalypse Now.

19) y 20) Ascenso y caída

Son relatos sobre personas que ascienden de un origen humilde o que son desposeídas a partir de unos orígenes favorables.

Ejemplos

Ascenso: *El hombre elefante.*

Descenso: *El Padrino, Ciudadano Kane.*

2.1.2. Queneau: odiseas e iliadas

En su obra de referencia, Raymond Queneau afirmaba que “toda gran obra es, o bien una Iliada, o bien una Odisea, siendo las Odiseas mucho más numerosas que las Iliadas”.

“*El Satiricón, La divina comedia, Pantagruel, Don Quijote* y, naturalmente, *Ulises* (...) son Odiseas, es decir, relatos de tiempos plenos. Las *Ilíadas* son, por el contrario, búsquedas del tiempo perdido: ante Troya, en una isla desierta, o en casa de los Guermantes”.

R. Queneau (1950-1965). *Bâtons, chiffres et lettres* (pág. 117). París: Gallimard.

Las odiseas son viajes sin rumbo fijo salpicados de aventuras y encuentros, vagabundeos encaminados a alcanzar un objetivo más o menos incierto, sea exterior o interior al personaje. Por su parte, las *ilíadas* evocan un resignado tránsito por lugares cerrados a los que se intenta acceder o de los cuales se intenta escapar en busca de algo. Entendidas como esquemas opuestos, las odiseas y las *ilíadas* son, en opinión de Vanoye (1991, pág. 37), equiparables respectivamente a las denominadas “historias horizontales” e “historias verticales”.

“La historia horizontal, asimilable a una Odisea, postula un viaje, un itinerario, una marcha (... no se vuelve más, por donde se pasa, ya no se vuelve... Los lugares se abandonan...es el personaje el que avanza...’), mientras que la historia vertical implica el retorno a un punto, la ida y la vuelta”.

F. Vanoye (1991). *Guiones modelo y modelos de guion* (pág. 37). Barcelona: Paidós, 1996.

Como se puede ver, existen muchas tramas que se pueden llegar a explicar por medio de estos dos modelos contrapuestos. Son claros ejemplos de *odiseas* películas como *París, Texas* (Wim Wenders, 1984), *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), *El séptimo sello* (Ingmar Bergman, 1957) o *Andrei Rubliev* (Andrei Tarkovski, 1966). Entre las *ilíadas* tenemos *Bichos* (John Lasseter, 1998), *Centauros del desierto* (John Ford, 1956), *Macbeth* (Orson Welles, 1950) o *Solaris* (Andrei Tarkovski, 1972).

2.1.3. Estructura mítica o viaje del héroe

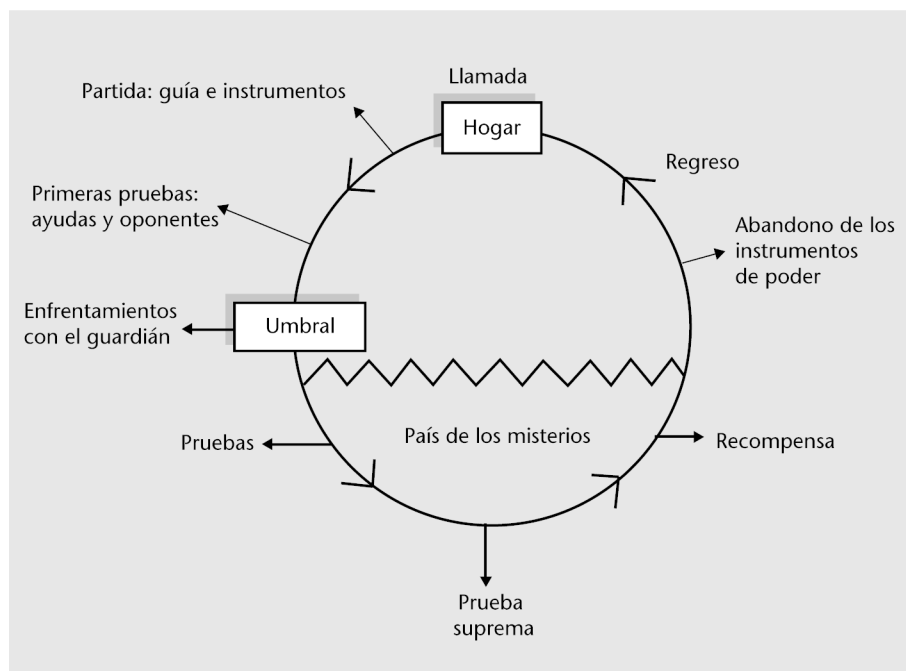
La tesis de *forja del héroe* o *estructura mítica*, estudiada principalmente por Joseph Campbell (1984) y más tarde reformulada por Christopher Vogler (2002), parte de la idea de que todas las historias están compuestas por unos cuantos elementos estructurales que encontramos en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas y los sueños, y que se conocen como *viaje del héroe*: un héroe (personaje protagonista) abandona su entorno cotidiano para embarcarse en una empresa que lo conducirá a través de un mundo extraño y lleno de desafíos.

Tal y como explica Vanoye (1991, pág. 38), Joseph Campbell trazaría en su ya canónico *El héroe de las mil caras* (1964-1968) una suerte de mapa del itinerario heroico arquetípico que consta de las siete etapas siguientes:

- 1) El futuro héroe está en su casa. Oye la *llamada* que lo debe conducir a un país desconocido. Toma la decisión de partir.
- 2) En el momento de la partida, o poco después, se beneficia de la ayuda de un guía espiritual (que, además, lo podrá seguir a distancia). El guía le da consejos y, eventualmente, “instrumentos de poder”.

- 3) Partida. Primeras pruebas. Encuentro de ayudas y de oponentes.
- 4) Llegada al umbral del país desconocido. Confrontación con el guardián del umbral.
- 5) Penetración en la región de los misterios. Prueba suprema y glorificadora.
- 6) Recompensa.
- 7) Abandono de los instrumentos de poder y regreso al hogar.

Figura 1



Fuente: Vanoye, 1991.

Vogler reformula las etapas de Campbell y propone doce estadios principales:

- 1) El mundo ordinario: es donde se encuentra el protagonista en su existencia cotidiana, nada exótica.
- 2) La llamada de la aventura: un reto rompe la monotonía y sitúa al futuro héroe ante los riesgos de su empresa. Es el arranque del guion, el inicio de la aventura donde se establecen las reglas del juego, se plantea la contienda y se define el objetivo.
- 3) Rechazo de la llamada: el protagonista percibe el peligro de lo desconocido antes de embarcarse.
- 4) El mentor: anima al protagonista. Lo ayuda con su experiencia y sus métodos, pero, llegada la hora final, no puede sustituir al discípulo.

5) Travesía del primer umbral: el héroe acepta el reto y se aventura en un ambiente extraño y peligroso. No hay marcha atrás. Esto coincide con el primer punto de giro y el inicio del segundo acto.

6) Pruebas, aliados y enemigos: estos ayudan al héroe a conocer las reglas del nuevo mundo en el que se ha adentrado.

7) Aproximación a la caverna: es la fase de aproximación o acercamiento donde el protagonista inicia todos los preparativos para la entrada en la caverna.

8) La odisea: el héroe se enfrenta a su pesadilla más temida. Es un descenso a los infiernos, donde el protagonista deberá librar una batalla con la muerte.

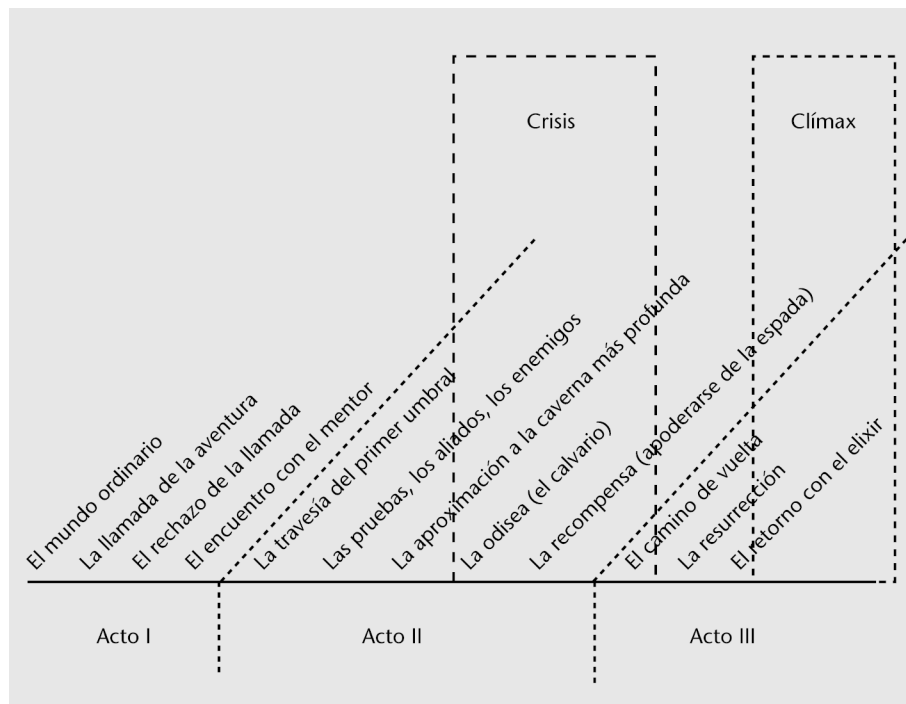
9) La recompensa: una vez superada la odisea, el héroe consigue una recompensa. Puede tratarse de un tesoro, un elixir o una persona de especial importancia para la misión. Esta novena etapa coincide con el segundo punto de giro y el final del segundo acto.

10) El camino de regreso: el héroe está a punto de saborear el éxito de su misión, pero todavía no ha salido del mundo hostil. Se desatan las fuerzas del mal contra él, dispuestas a arrebatarse el trofeo y a no dejarlo escapar con vida.

11) La resurrección o examen final: el héroe vuelve a enfrentarse con la muerte para renacer en la última prueba, antes de regresar a su hogar con la misión cumplida. Las tinieblas lanzan su última ofensiva antes de sucumbir definitivamente. Es el clímax del guion. La conversión del protagonista en héroe llega a la plenitud.

12) Regreso con el elixir: el protagonista vuelve a su mundo convertido en héroe y con algún elixir o tesoro vital para su comunidad.

Figura 2. Etapas que componen el viaje del héroe



En cuanto a los ejemplos fílmicos que mejor pueden llegar a ilustrar la plena vigencia de este tipo de esquema genérico, solo es necesario echar una ojeada a los que proponen los autores de los manuales de guion más importantes. Para Vanoye (1991, pág. 39), una de las películas que mejor ejemplificaría el esquema heroico-iniciático sería *Cuenta conmigo* (*Stand by me*, 1986), de Rob Reiner. Lo mismo se podría decir de *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1976), de *Toy Story* (John Lasseter, 1999) o de *Matrix* (Wachowski Bros., 1999), ejemplos todos ellos elegidos por Sánchez-Escalonilla (2001, pág. 239). Vogler, intentando llevar el modelo al extremo, apuesta, entre muchas otras, por *Titanic*, *Full Monthly*, *Pulp Fiction* y *El rey león*. Es cierto, sin embargo, que si hubieran conocido la trilogía cinematográfica de *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001-2003), todos ellos lo habrían considerado seguramente como el más ajustado y ortodoxo de los ejemplos posibles (nos consta que Sánchez-Escalonilla ya lo ha hecho en su obra del 2002).

Lecturas recomendadas

Ch. Vogler (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Manontropo.

J. Campbell (1984). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

A. Sánchez-Escalonilla (2002). *guion de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel.

2.1.4. La semilla inmortal

“¿Hasta qué punto son originales los argumentos cinematográficos? Las narraciones que el cine ha contado y cuenta no serían otra cosa que un modo particular, singular, último de recrear las semillas inmortales que la evolución de la dramaturgia ha ido encadenando y multiplicando”.

J. Balló; X. Pérez (1995). *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.

En su libro *La semilla inmortal*, Jordi Balló y Xavier Pérez (1995) nos aportan una reflexión en torno a las tramas maestras o patrones narrativos de carácter universal basados en personajes que a lo largo de la historia se han convertido en un referente.

Lo que hace el cine, subraya Balló, es evocar los modelos narrativos anteriores, con una puesta en escena que provoca que una determinada historia parezca nueva, renovada, acabada de inventar, sugiriendo una manera contemporánea de entender aquella trama ya evocada en algunas de las mejores obras del pasado.

Como advierte Sánchez-Escalonilla (2002), centrarse en las historias de personajes míticos para formular patrones universales corre el peligro de adentrarnos en el mundo de las reflexiones ideológicas que un autor ha planteado: “Por ejemplo, Edipo no solo hace referencia al conocimiento de la propia identidad, sino a la lucha contra un destino inexorable. El motivo que lleva a Orfeo a visitar los infiernos es la recuperación de la amante muerta, pero no todo descenso al Hades encierra un motivo amoroso. Antígona representa la oposición al tirano, pero su fuerza como personaje universal procede de su defensa de las leyes escritas en el corazón de los hombres, frente a la violencia del positivismo legal...”.

Quizá, señala Sánchez-Escalonilla, sería mejor para un guionista una clasificación basada en relatos míticos, más que en personajes universales:

- 1) *Jasón y los argonautas*: la búsqueda del tesoro
- 2) *Ulises*: La odisea y la vuelta a la patria
- 3) *Eneas*: la fundación de la patria
- 4) *El Mesías*: intruso benefactor
- 5) *El maligno*: intruso destructor
- 6) *Orestes*: la revancha
- 7) *Antígona*: el mártir y el tirano
- 8) *Liudiov Andreievna* en *El jardín de los cerezos*: lo viejo y lo nuevo
- 9) *Puck* en *El sueño de una noche de verano*
- 10) *La Bella y la Bestia*: amor redentor
- 11) *Romero y Julieta*: amor prohibido
- 12) *Madame Bovary*: la mujer adúltera
- 13) *Don Juan*: el seductor
- 14) *Cenicienta*: la ascensión por el amor

Lectura recomendada

J. Balló; X. Pérez (1995). *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.

- 15) *Macbeth*: el poder
- 16) *Fausto*: el pacto con el demonio
- 17) *El Dr. Jekyll y Mr. Hyde*: el desdoblamiento
- 18) *Edipo*: el conocimiento de sí mismo
- 19) *K. en El castillo*: el laberinto
- 20) *Prometeo y Pigmalión*: la vida artificial
- 21) *Orfeo*: descenso a los infiernos

2.2. Subtramas o tramas secundarias

La subtrama es definida por Ramos y Marimón (2002) como una historia dentro de otra historia, que generalmente involucra a personajes secundarios y se desarrolla en términos de acción paralela a la principal, con la que está relacionada.

Se puede utilizar la trama secundaria para contradecir la idea controladora de la trama central y enriquecer así la película con ironía.

Pero también se pueden utilizar las tramas secundarias para subrayar la idea controladora de la trama central y enriquecer la película con variaciones sobre el mismo tema. (McKee, 2002, págs. 277)

Si una trama secundaria no contradice o se hace eco de la idea controladora de la trama principal, si no prepara la introducción del incidente iniciador (el detonante) de la trama principal o complica la acción, si simplemente se desarrolla en paralelo, partirá la historia por la mitad y destruirá su efecto. El público comprende el principio de unidad estética. Sabe que cada elemento narrativo está ahí por la relación que mantiene con todos los demás elementos. Esta relación, bien sea estructural o temática, mantiene unida la obra. Si el público no consigue encontrarla, se desenganchará de la historia e intentará forzar su unidad de manera consciente. Si también fracasa, acabará inmerso en la confusión, sentencia McKee.

Linda Seger (1991), por su parte, nos recuerda que, mientras la trama principal guía la acción, las secundarias se encargan de incidir en el tema dando dimensión al guion, profundizando en la historia de manera que ésta no sea una simple anécdota lineal guiada únicamente por la acción.

“Las tramas secundarias pueden tratar de cualquier asunto. A menudo son historias de amor que revelan dimensiones adicionales de los personajes. Algunas veces tratan temas individuales importantes: la identidad, la integridad, la avaricia, el amor o el ‘encontrarse a uno mismo’. Otras veces una trama secundaria descubre la vulnerabilidad del personaje. Podemos verlo con frecuencia en películas policíacas, en las que el protagonista ha de ser fuerte y estar preparado para cualquier eventualidad que pueda suceder en la trama; pero cuando está a solas con su novia, o con su madre, sale a relucir su talón de Aquiles.

En ocasiones, las metas de un personaje, sus sueños o deseos los vemos reflejados en la trama secundaria. Es como si el personaje estuviera demasiado ocupado ‘haciendo’ la trama principal, como para decirnos algo de sí mismo. La línea argumental secundaria (*subplot line*) da al personaje ocasión de relajarse, soñar, desear o pensar en algo más profundo.

Dicha línea puede mostrarnos la transformación de los personajes. Puede mostrarnos, paso a paso, cómo evoluciona la identidad de un personaje, o su seguridad y confianza en sí mismo. Nos ayuda a ver por qué y cómo un personaje cambia”.

L. Seger (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (pág. 60). Madrid: Rialp, 2001.

Así, las tramas secundarias pueden ofrecernos dos funciones básicas. Por una parte, nos pueden ayudar a profundizar en el eje temático de nuestra historia, de la trama principal. Por otra, las podemos utilizar como elementos, recursos de interés, en aquellos momentos en los que el interés dramático de la trama principal así lo requiera.

Mientras que la trama principal conduce a la acción, las secundarias se encargan de profundizar en el tema dando dimensión al guion, profundizando en la historia de manera que no resulte una simple anécdota lineal guiada únicamente por la acción.

Bibliografía

- Alonso, J. L.** (1998). *La escritura dramática*. Madrid: Castalia.
- Altman, R.** (1999). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós, 2000.
- Balló, J.; Pérez, X.** (1995). *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.
- Campbell, J.** (1984). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Comparato, D.** (1992). *De la creación al guion*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Comparato, D.** <<http://www.analitica.com/va/entretenimiento/quepasa/7000935.asp>>
- De Felipe, F.** (1999). *Joel y Ethan Coen. El cine siamés* (pág. 85). Barcelona: Glénat.
- McKee, R.** (2002). *El guion*. Barcelona: Alba Editorial.
- Megrath, D.; Macdermott, F.** (2003). *Guionistas*. Barcelona: Océano.
- Melgar, T.** (2000). *El oficio de escribir cine y televisión*. Madrid: Fundación Antonio Nebrija.
- Neale, S.** (1997). *Genre*. Londres: BFI Publishing.
- Ryan, M.** (1979). "Hacia una teoría de la competencia genérica". En: M. Garrido (1988). *Teoría de los géneros literarios* (pág. 259). Madrid: Arco Libros.
- Sánchez-Escalonilla, A.** (2001). *Estrategias del guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel Cine.
- Seger, L.** (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid: Rialp.
- Todorov, T.** (1965). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Buenos Aires: Signos.
- Todorov, T.** (1987). "El origen de los géneros" En: M. Garrido (1998). *Teoría de los géneros literarios*. Madrid: Arco Libros.
- Toutain, F.** (2000). *Sobre l'escriptura*. Barcelona: Blanquerna Tecnologia i Serveis.
- Vanoye, F.** (1991). *Guiones modelo y modelos de guion* (pág. 44). Barcelona: Paidós, 1996.
- Vogler, Ch.** (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Manontropo.

