

Abstract: This essay proposes to empirically confront the different disciplines of art in the context of the creative act. Mix, separate, merge, divide and then amalgamate, and in this whirlwind of action and creative stimulation, you can use the word as a tool and material for the creation of a film script or theatrical text.

Keywords: Art - action - actor - creative act - context - creation - script - theatrical text

Resumo: Este ensaio propõe confrontar empiricamente as diferentes disciplinas da arte no contexto do ato criativo. Misture, separe, junte, divida e depois junte, e neste turbilhão de ação e estímulo criativo, você pode usar a palavra como ferramenta e material para a criação de um roteiro de filme ou texto teatral.

Palavras chave: Arte - ação - ator - ato criativo - contexto - criação - roteiro - texto teatral

(*) **Carina Bogetti.** Dramaturga, guionista, coach de actores, puestista, directora teatral y directora de cine.

Historias del cine y las series

Lucas Bucci (*)

Fecha de recepción: julio 2020

Fecha de aceptación: septiembre 2020

Versión final: noviembre 2020

Resumen: En este trabajo identifico dos paradigmas narrativos desde el punto de vista de su guion. Sostengo que el clásico paradigma de los tres actos comporta desafíos inherentes para la escritura de las nuevas series de televisión y exploro un paradigma naciente que parece responder mucho mejor a las necesidades formales de estos nuevos guiones.

Palabras clave: Narración – cine – guion – televisión - paradigma

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 141]

Historias del cine y las series. Dos paradigmas

En este trabajo analizaré dos paradigmas narrativos de medios audiovisuales. La primera estructuración corresponde a la ordenación de los tres actos, la forma más extendida y conocida de los relatos cinematográficos. La segunda estructuración, utilizada en las series de televisión o de video *ondemand*, se origina a fines de los años noventa y principios de los dos mil. El contraste entre ambas me permitirá mostrar sus diferencias esenciales, indagar en su origen y, por último, analizar algunas de las ventajas que le provee al medio para el que fue desarrollado.

1. La estructura de tres actos

La estructura de tres actos es ubicua en la historia del cine y los libros clásicos de escritura de guion de Fyeld (1979), Mckee (1997) y Trottier (1998) están construidos en base a este modelo. Una rendición extremadamente simplificada del modelo es la siguiente. El protagonista inicia una aventura en donde se establece un objetivo determinado. Ese objetivo presenta ciertos obstáculos que el protagonista debe sortear para alcanzarlo. La tensión entre la acción del protagonista y los obstáculos que se le interponen es lo que los autores llaman el *conflicto externo* de la historia. Así, el protagonista se inicia en un estado de cosas que se ve alterado por algún evento, el detonante, que desestabiliza el estado inicial y obliga al protagonista a cumplir con el objetivo que la historia le impone. Por supuesto, los obstáculos que se le interponen a este protagonista son numerosos y la forma en la cual el protagonista los sortea configura la columna vertebral de la historia. En el clímax

final, el protagonista suele enfrentar el mayor obstáculo y la resolución de esta situación termina definiendo si el protagonista logrará de una vez por todas alcanzar el objetivo o no.

En paralelo a este derrotero, el protagonista enfrenta obstáculos personales relacionados con su constitución psicológica. Resolver la tensión entre aquello que el personaje desea y sus propias trabas emocionales es lo que los autores llaman *conflicto interno*. Este segundo tipo de objetivo que el protagonista debe alcanzar es aquel que completa la aventura central de un relato. En general, lo deseable es que este conflicto interno esté relacionado y diseñado por el guionista en base al conflicto externo planteado. Así, en el mismo curso de acción el protagonista estará encaminado hacia la resolución de ambos. Así, es probable que, si el protagonista debe rescatar a un ser querido de las garras de un dragón monstruoso, su falla interna esté relacionada con, por ejemplo, la cobardía. Externamente el protagonista debe enfrentar a un dragón, internamente debe hacerse valiente. De esta manera, salvo casos en donde el protagonista se embarca en una aventura *equivocada*, conflicto externo e interno establecen una dialéctica propia según la cual, la resolución de uno implica la del otro y viceversa. La estructura de una historia de tres actos plantea entonces dos objetivos con obstáculos que el protagonista debe resolver. Sin embargo, esos objetivos son solidarios entre sí. En este sentido, ambos conflictos son dos caras de la misma moneda puesto que desde la acción del protagonista no hay resolución de uno sin el otro. Así, la estructura clásica plantea una historia de *resolución* diseñada para ser resuelta por el prota-

gonista en donde la pregunta esencial y definitiva es si el protagonista consiguió el objetivo que se le impuso. En general, para que la historia progrese el protagonista debe ser consciente de su objetivo externo, sin embargo, no es necesario que sea consciente de su objetivo interno. Cuando esto ocurre, la estructura de tres actos suele ser un viaje de autoconocimiento para el protagonista. Por supuesto, el paradigma de los tres actos no es una estructura rígida e inmutable, sino que plantea variantes y combinaciones en sus elementos que la arman de un poder expresivo y metafórico muy vasto. Sin embargo, en este trabajo me voy a ceñir a esta combinación particular de elementos en la historia que de alguna manera unifica gran parte de las historias que el modelo estructura. Para verla en funcionamiento, analizaremos la película *Seven* (1995) producida por Brown y dirigida por Fincher.

1.2 La estructura de tres actos: *Seven*

En *Seven* el detective Mills, interpretado por Brad Pitt, debe detener una serie de asesinatos inspirados en los siete pecados capitales. A medida que los asesinatos suceden el detective expresa su impotencia en grandes ataques de furia. Con el tiempo nos damos cuenta de que el asesino es demasiado astuto para ser atrapado y que los raptos de bronca del detective no son ocasionales, sino que forman parte de su estructura emocional. En el clímax del tercer acto tenemos la confrontación final. El antagonista se ha entregado a la policía sin haber cometido los asesinatos correspondientes a la envidia y la ira. Sin embargo, todo forma parte de su plan. En una carretera alejada, el asesino le revela a Mills que ha matado a su esposa y que este acto se corresponde con el pecado de la envidia. Su plan es que el último asesinato de la serie sea llevado a cabo por el propio detective. Así, la resolución del conflicto último presenta la dialéctica de la que hablábamos más arriba: si el detective Mills logra alcanzar su objetivo interno y resuelve sus problemas de ira, obtendrá su objetivo externo, detener la serie de asesinatos. En esta revelación final, el detective Mills tiene en sus manos, la clave para resolver la historia de modo positivo. Si baja su arma, la serie de asesinatos se detiene, el asesino no obtiene su objetivo y el detective resuelve su problema con la ira. En cambio, si el detective dispara en un acto de ira, la serie de asesinatos se completa y falla psicológica interna continúa irresuelta. La historia ha sido diseñada para este último momento y su desenlace determina la respuesta a la pregunta esencial sobre si el protagonista alcanzará o no los objetivos planteados. Un aspecto fundamental de este tipo de historia es, como sostiene Mckee (1997), que es completamente definitiva para el protagonista. La trama ha sido diseñada para contar la *única* oportunidad que el protagonista tiene para resolver su conflicto interno. Si el desenlace es positivo, entonces el protagonista resolverá para siempre su conflicto; en cambio si el desenlace es negativo, como en *Seven*, el protagonista quedará por siempre atrapado en la falla. Esto implica que, una vez que el protagonista ha atravesado al clímax de este tipo de historia, las tensiones se han resuelto para bien o para mal, la falla que define al personaje ha desaparecido o se ha intensificado irremediablemente. No existe un motivo ulterior para seguir la historia.

2- Las nuevas series de televisión

A partir de fines de los años noventa y principios de los dos mil se dio un cambio importantísimo en la distribución de las series de televisión en los Estados Unidos. La masificación de los reproductores de DVD, el advenimiento de los grabadores digitales de videos (DVR por sus siglas en inglés) y el comienzo de los servicios de video *on demand* produjeron un cambio gradual pero revolucionario de la forma en la cual los espectadores veían series de televisión. Estas nuevas tecnologías permitían que el espectador pudiese ver los capítulos de una serie en el momento de su conveniencia sin estar constreñido por un horario establecido en la grilla de un canal de televisión. Así, los creadores empezaron a tener la certeza de que su público podía ver la serie de capítulos sin saltarse ninguno y en el orden en el que habían sido pensadas. Esto dio lugar un nuevo tipo de continuidad en las series de televisión, ahora las series podían contar historias complejas a través de varios capítulos en contraste con los capítulos auto contenidos que iniciaban y cerraban su historia en sus propios límites. *Lost* (2004) marca el primer éxito de una serie de este tipo con una historia que implica un visionado en un orden estricto por parte de los espectadores. Así, los guionistas de televisión empezaron a trascender los límites que imponían los capítulos y establecieron gradualmente a la temporada como unidad narrativa. A este fenómeno Douglas (2005) le llamó *Narrativa Larga*. Por supuesto existen antecedentes de narrativa larga en la televisión, notablemente, las telenovelas o *soup operas*, sin embargo, estas eran consideradas un género menor en la televisión norteamericana y confinadas a horarios marginales de la grilla horaria. En cambio, para mediados de los años dos mil, las series de televisión con narrativa larga se consolidan en los ratings, con series como *Lost* o *24* (2001) y en la crítica especializada con series como *The Sopranos* (1999) o *MadMen* (2007).

2.2 El problema de la narrativa larga: *Prison Break*

Sin embargo, la consolidación de este fenómeno comprende ciertos desafíos. Por un lado, la narrativa larga cristaliza a la temporada como nueva unidad narrativa reemplazando al capítulo, por el otro lado, el formato televisivo exige a los creadores que las series comprendan más de una temporada. Es aquí donde la estructura de los tres actos que revisamos arriba se vuelve poco apta para los desafíos planteados. El motivo es que, siguiendo esta estructura, un clímax de temporada implica la resolución de todos los conflictos planteados. Así, una serie que se resuelve sus conflictos completamente en su primera temporada debe volver a construir nuevos conflictos relevantes para la segunda. A esto se le suma la dificultad adicional de que estos conflictos deben estar contruidos en un mismo universo y con un mismo lenguaje. Este es el mismo desafío que enfrentan las segundas partes de las películas pero sin los mismos recursos económicos y multiplicado por la cantidad de temporadas que se exigen.

Para ilustrar esto, podemos analizar la historia de *Prison Break* (2005). En esta serie un prestigioso arquitecto ingresa en una cárcel de máxima seguridad con el objeto de liberar a su hermano condenado a muerte.

En una trama clásica de películas que relatan un gran golpe, la temporada completa comprende los distintos obstáculos que sortean los protagonistas para llevar adelante el plan de escapar de la cárcel donde se encuentran. Sin embargo, una vez ejecutado el clímax de la primera temporada el conflicto central ha sido resuelto: los protagonistas han salido de prisión. Esto lleva a los creadores a redireccionar la segunda temporada hacia un segundo conflicto. En esta nueva temporada, los personajes deben salir del país para escapar de la persecución policial. La resolución de este conflicto clausura la segunda temporada y obliga a un nuevo conflicto en la tercera. Esta vez, los protagonistas deben escapar de una segunda prisión, en un país de Latinoamérica. De esta manera, vemos cómo la trama se vuelve rimbombante y muy poco verosímil. Por otra parte, desde el punto de vista del conflicto interno, este problema se reproduce. Dado que resolver un conflicto interno en el clímax implica dejar al personaje sin trabas emocionales para la siguiente temporada: al fin y al cabo, el personaje de la estructura de tres actos solo tiene una falla que lo define. Es decir, un personaje puede tener varias aventuras pero solo una falla emocional definitiva. La alternativa a esto es dejar irresuelto el conflicto interno en el clímax de temporada pero entonces, la trama se revela como irrelevante, conspirando contra la dinámica especial que presenta la estructura de tres actos entre conflicto externo e interno. Según mi opinión, *Prison Break* no logra resolver estos desafíos. A pesar de que las tramas por temporada parecen bien construidas, la trama a través de las temporadas es, como sostuvimos arriba, inverosímil y antojadiza. Por otra parte, los personajes parecen carentes de profundidad porque o bien no existe un planteo real de conflictos internos, dado que hay una imposibilidad de resolverlos, o bien, ese planteo se resuelve trivialmente, planificando una repetición de la misma resolución con variantes para un clímax posterior.

3- Las series de personaje, el nuevo paradigma

Las series comúnmente llamadas de personaje como *The Sopranos*, *Six Feet Under* (2001) o *Breaking Bad* (2008) parecen resolver este problema modificando la dinámica entre conflicto interno y externo que plantea el paradigma de tres actos. La modificación consiste en una deflación de los conflictos externos y una magnificación de los conflictos internos. Bajo este nuevo paradigma, el conflicto externo nunca es suficiente para resolver el conflicto interno. Así, estas series despliegan un conjunto de tramas pequeñas que atraviesan varios capítulos pero que no están obligadas a recorrer toda la temporada. Como sostiene Douglas (2005), este nuevo tipo de historias se encuentran al servicio de la *exploración* de los conflictos internos y no de su *resolución*. En este sentido, ninguna de las historias que cuenta una de estas series es especialmente relevante o determinante, más bien, es su conjunto aquel que permite al espectador descubrir las diferentes dimensiones del conflicto interno planteado. Así, cada temporada es una etapa distinta en la exploración de un conflicto interno que, dado que será repetidamente explorado, debe mostrarse multidimensional, elusivo y probablemente irresoluble.

Es bajo la cuidadosa construcción de las dimensiones de este conflicto interno que los creadores garantizan la continuidad de su audiencia. Los espectadores siguen la serie porque se encuentran fascinados por los personajes que la habitan y no por la aventura a la que se ven compelidos. Así, el espectador asume, ante la ausencia de una gran trama, que aquello que verá es un conjunto de tramas pequeñas cuyo tema unificador no es la resolución de un conflicto interno, sino su exploración más o menos acabada. Esto relaja la exigencia de una trama con giros sorpresivos y resoluciones conclusivas y permite al creador aquello que no consigue con el paradigma de los tres actos, una libertad mayor en el diseño de las tramas y, en consecuencia, una más orgánica profusión de temporadas.

3.2 El caso *Mad Men*

La serie *Mad Men* es un buen ejemplo de este tipo de historias. El protagonista de la serie presenta una constelación de conflictos internos que parecen orbitar alrededor de una incapacidad insuperable de conectar emocionalmente con la gente que lo rodea. Así, las siete temporadas que dura la serie exploran distintos niveles de desconexión y soledad que sufre el protagonista (y algunos de sus coprotagonistas). Los primeros capítulos desarrollan las tramas que nos permiten conocer los aspectos básicos de este conflicto: su matrimonio roto, una gran mentira que le impide sinceridad total en su ámbito laboral y una incapacidad para producir verdaderas muestras de afecto, entre otras cosas. Sin embargo, a medida que avanzan las temporadas, todos estos argumentos caen para dar lugar a otros: el protagonista se divorcia y forma una nueva familia, su secreto sale a la luz reconfigurando su relación laboral y sus muestras de afecto aparecen, aunque sin el efecto deseado. Esto ilustra que las situaciones mutan pero el conflicto central persiste: el protagonista es incapaz de conectar emocionalmente. Bajo este nuevo paradigma narrativo, ninguna de las nuevas tramas parece forzada. A través de las temporadas, asistimos a saltos temporales caprichosos y los personajes salen y entran sin ninguna lógica fuerte de causa y efecto pero esto en ningún momento parece chocar con el verosímil de la serie. Esto es porque aquello que mantiene a todas estas tramas juntas es el conflicto interno de los protagonistas y no los conflictos externos que se le plantean. Sin embargo, en este esquema ninguna de estas diferentes tramas será lo suficientemente potente para resolver el conflicto central o al menos no lo hará hasta el final de la serie. Incluso muchas series del estilo plantean la imposibilidad de resolver el conflicto aún en el clímax de su última temporada. El capítulo final de *Mad Men* ilustra este punto. Varios años después del momento en donde se inicia la serie, el protagonista decide emprender un viaje de auto superación espiritual. Esta parece entonces la oportunidad última para que su falla interna sea resuelta. Varios eventos que ocurren dan lugar a pensar que las cosas pueden salir bien. Sin embargo, al final de la serie nos damos cuenta que la satisfacción que el protagonista encuentra en el retiro espiritual no se debe a la superación de su conflicto sino a que ha encontrado una nueva idea para venderle a un cliente. El protagonista, una vez más, ha desperdiciado la oportunidad de superación y

reproduce el problema que arrastra a través de las siete temporadas de la serie. Así, el nuevo paradigma se revela incluso contra la necesidad intrínseca de responder la pregunta central planteada. La estructura parece permitir un sinfín de temporadas y, como dijimos más arriba, estas pueden continuar siempre y cuando el conflicto sea lo suficientemente rico para seguir siendo explorado.

4- Conclusión

De esta manera, este nuevo tipo de series parece favorecer un nuevo paradigma de historia. En las historias de cine clásicas, la trama central es única y está construida en función de la *resolución* del conflicto interno del protagonista, mientras que, en las series de personaje, la trama se multiplica y está diseñada para *explorarlo*. En este sentido, el primer paradigma presenta como trama una historia definitiva, mientras que el otro, presenta una trama queda lugar a otras y su importancia solo puede ser apreciada al sopesar su conjunto. Al mismo tiempo, en un modelo la traba emocional es fácilmente identificable y pasible de ser resuelta, mientras que, en el otro, es elusiva y muchas veces irresoluble. Por supuesto, estos dos modelos no pueden ser juzgados independientemente del contexto en el que se reproducen. El hecho de que el paradigma de los tres actos se muestre poco apto para las series de televisión, no va en desmedro del gran poder expresivo que muestra en otros ámbitos. Todo esto es, más bien, una pista interesante acerca de cómo los esquemas narrativos se modifican y ajustan, entre otras cosas, en función de los medios de distribución en dónde se reproducen.

No obstante, no sostengo aquí que este nuevo modelo haya aparecido por primera vez con la irrupción de los cambios tecnológicos señalados más arriba. Como ya hemos dicho, existen antecedentes en las telenovelas y también en las miniseries especiales que producía la televisión desde mucho antes de los años dos mil. Más aún, el cine ha explorado este modo argumentativo en el género de *biopics* donde las tramas giran alrededor de una figura central. Lo que sostengo, sin embargo, es que este nuevo cambio ha posibilitado la masificación de esta forma de narrar en la televisión actual. Esta masificación, a su vez, nos ha entregado grandes exponentes de este marco narrativo y es esperable que en el futuro otros por venir sigan ampliando la variedad y el poder expresivo del mismo.

Bibliografía

Abrahams, J. y otros & Bender, B y otros. 2004. *Varios episodios*. En Burk, B. y otros, Lost. Estados Unidos: ABC.

Aristóteles (1970), *Poética* Traducción de V. García Yebra, Madrid: Gredos.

Ball, A. & Attias, D. y otros. 2001. *Varios episodios*. En Ball, A. y otros. Six Feet Under. Estados Unidos: HBO.

Brown, S. & Fincher, D. (1995). *Seven*. Estados Unidos: New Line Cinema.

Chase, D. & Van Patten, T. y otros. *Varios episodios*. En Bruestle, M. y otros. The Sopranos. Estados Unidos: HBO.

Cochran, R y otros & Cassar, P. y otros. 2001. *Varios episodios*. En Gadd, P y otros. 24. Estados Unidos: FOX.

Douglas, P. (2005) *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*, Michael Wiese Productions; 4 edition.

Field, S. (1979). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Delta Book.

Gilligan, V. & MacLarren, M. y otros. *Varios episodios*. En Bernstein, M. y otros. BreakingBad. Estados Unidos: AMC.

McKee, R. (1997 - 2011). *El guión*. Story. Alba editorial.

Trottier, D. (1998 - 2016). *The Screenwriters' Bible: A Complete Guide to Writing, Formatting and Selling your Script*. Los Angeles: Silman.

Scheuring, P. & Roth, B. y otros. 2005. *Varios episodios*. En Adelstein, M y otros. Prison Break. Estados Unidos: FOX.

Weiner, M., & Abraham, P. y otros 2007. *Varios episodios*. En Hornbacher, S. y otros, Mad Men. Estados Unidos: AMC.

Abstract: In this work I identify two narrative paradigms from the point of view of your script. I contend that the classic three-act paradigm carries inherent challenges for writing new television series, and I explore a nascent paradigm that seems to respond much better to the formal needs of these new scripts.

Keywords: Narration - cinema - script - television - paradigm

Resumo: Neste trabalho, identifico dois paradigmas narrativos do ponto de vista do seu roteiro. Argumento que o paradigma clássico de três atos traz desafios inerentes ao escrever novas séries de televisão e exploro um paradigma nascente que parece responder muito melhor às necessidades formais desses novos roteiros.

Palavras chave: Narração – cinema – roteiro – televisão - paradigma

^(*) Lucas Bucci. Guionista y Doctor en Filosofía (UBA)