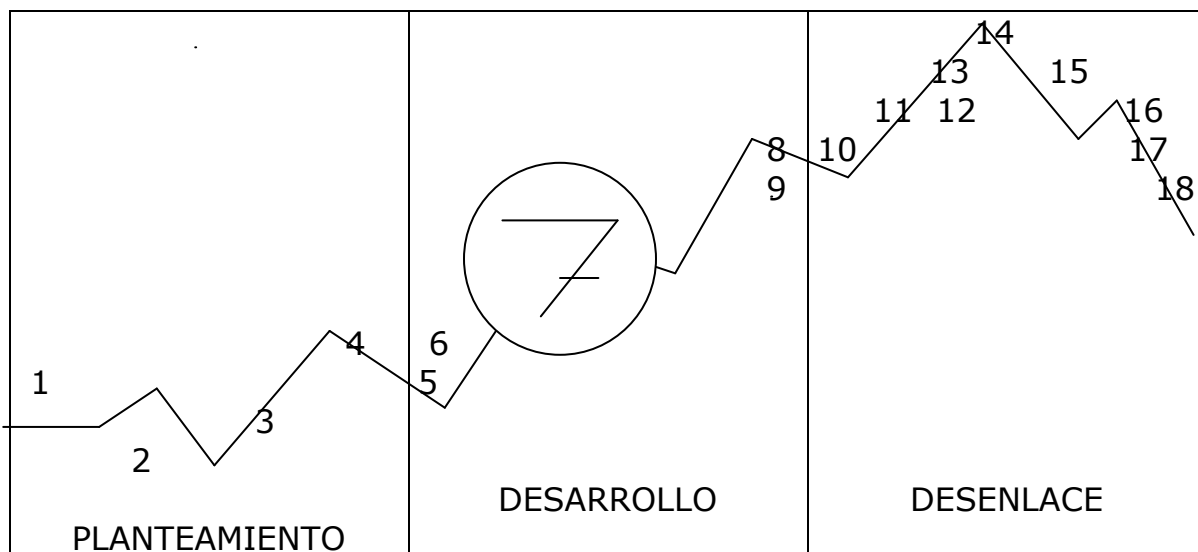


LA GRÁFICA DE ACCIÓN DRAMÁTICA

Al interior de los tres segmentos del esquema aristotélico, el dramaturgo Hugo Argüelles enseñaba a sus alumnos una gráfica de 18 puntos donde se pueden observar las aportaciones teatrales, desde Aristóteles hasta el siglo XX. Como toda disciplina, el *drama* es una estructura base, en la cual muchos géneros y corrientes hallaron cabida, en la medida en que les eran útiles ciertos puntos, ajustándose siempre bajo su propio riesgo (de tener éxito o no) según los espacios disponibles y los formatos que van naciendo en su época.

Los géneros audiovisuales, como el cine, la radionovela o la telenovela, por ejemplo, continuamente toman estos riesgos. Por supuesto, como toda técnica, es recomendable que los ajustes partan del dominio ortodoxo de la siguiente gráfica. Entre los puntos ineludibles de una construcción dramática, están los siguientes: *división de escenas, revelación, nudo, peripecia, clímax y catarsis*. Pero veamos punto por punto.



1. Antecedentes

Existen los *antecedentes narrativos* que son los que dan información básica sobre la historia que se va a contar y pueden deslizarse en la escenografía, en las primeras actuaciones, en un narrador o durante las primeras tomas de cámara. Los elementos de antecedentes narrativos son los siguientes:

- a) **Situación en el tiempo.** Si la historia es contemporánea o situada en alguna época diferente a la actual.
- b) **Ubicación geográfica.** Sobre el país o sus rasgos culturales particulares. Hoy en día, un ambiente urbano es universal, cuando no se quiere poner acento en aspectos regionalistas.
- c) **Ambientes específicos.** Un sitio muy particular o poco común donde comienza la obra puede avisar sobre un oficio que puede resultar interesante. Un ejemplo son los ambientes futuristas, donde el autor plantea una tesis sobre lo que puede suceder entonces, debido a algún hecho nefasto del presente.

Después están los antecedentes relativos a la historia y a los personajes, los cuales se dividen en:

- a) **Antecedentes de carácter.** Son los que muestran algunas cualidades físicas y psicológicas del protagonista, como su oficio, su medio, el lenguaje, su temperamento o cultura. La primera información es visual, si usa uniforme, si su físico está entero o cojea, etc. Después viene el lenguaje, que demuestra su educación, nivel social y si al hablar se adjudica un padecimiento, un prejuicio o una debilidad. Estos elementos tendrán juego a lo largo de la historia y hasta servirán para implicarse en el *nudo*, la *peripecia* y el *clímax*.
- b) **Antecedentes de acción.** Son los sucesos que les han ocurrido a los protagonistas antes de la historia, por ejemplo, si sufrió un accidente, si tuvo un hijo y ahora no está, si fue casado, etc.
- c) **Antecedentes de estilo.** Se refiere a los recursos estéticos que tiene el autor o director para contar la historia, que van desde un escenario realista hasta ambientes totalmente distorsionados, como historias absurdas, góticas o surrealistas, las cuales son también muy atractivas.
- d) **Antecedentes de tono.-** Son importantes las primeras líneas de diálogo para establecer el tono, si es de comedia, tragedia, tragedia realista y de alto aliento, etc. En el cine, el tono puede apoyarse con la partitura de fondo, a veces sin usar una sola línea de diálogo.

Estos elementos, tan solo en los antecedentes, no deben abrumar a un escritor mientras escribe, aunque sí hay que considerarlos en una

primera o segunda revisión. Puede parecer una larga lista, pero muchos aspectos son claros en breves vistas o mientras se presentan los créditos de una película o en los primeros tres parlamentos después de abrir el telón. Hay que considerar que en los antecedentes se pueden sembrar muchos recursos para la *peripecia* o el *clímax*.

2. División de escenas

Esta es quizá una parte que puede empalmarse con los antecedentes de acción, porque además de mostrar algunos rasgos de la historia, se exhibe el ritmo con que será narrada. Las escenas se dividen en:

- a) **Escenas altas o de acción.** Donde se lleva a cabo una acción física (un acto) o psicológica (dar a conocer una información).
- b) **Escenas Bajas o de Carácter.** Son aquellas donde los personajes reflexionan acerca del sentido de la acción que acaba de suceder y desarrollan conceptos que delinean su psicología, aunque se puede también decantar o añadir información.

El ritmo de una historia está en cómo el autor alterna las escenas altas y bajas. Una película de acción tiene mayormente escenas altas, con muy poco espacio para que los personajes hagan reflexiones, junto con el espectador. Por otro lado, una película de escasa acción y un exceso de escenas bajas, peca de lentitud. El efecto de sentir una película lenta es porque reitera información que ya sabemos o intuimos, que nos parece obvia seguir mostrando; por ello queremos que pasen cosas nuevas y si son sorprendentes, mejor.

En el caso de una telenovela, la necesidad de crear más capítulos, logra alternar muy pocas escenas altas y muchas bajas. Después de una acción o información nueva viene la reflexión de varios personajes al respecto. Un exceso de escenas bajas, aun en la telenovela, puede hacerla demasiado lenta.

En una obra de teatro o película de largo metraje, una buena medida es que la acción sea comentada por los protagonistas y a continuación, brevemente, por actores de reparto, antes de la siguiente acción.

El cine de acción norteamericano se ha planteado algunas fórmulas con mucho éxito, que gustaron tanto al espectador y que finalmente se quedan como regla, como empezar la película con escenas altas, donde al mismo tiempo se desliza información de antecedentes. En el cine de

misterio y policiaco, se establece una interesante complicidad con el auditorio, de jugar con una economía de informes, de ser inteligentes y hacer las mismas asociaciones mentales con lo protagonistas, para ocuparse más de las acciones (escenas altas) que de las reflexiones (escenas bajas).

Hasta este punto, el autor ha tenido la oportunidad de exponer todas las posibilidades del género de su obra. A partir de aquí el *inconsciente narrativo* del espectador no permitirá que se cambien ciertas cuestiones de género que no se hayan siquiera mencionado, como el tono, el diálogo, los recursos narrativos, o incoherencias en el carácter de los personajes, como superpoderes, proezas atléticas desmedidas, etcétera.

3 Arranque de la Acción.

También llamado *presentación del problema y/o del personaje*, aquí es cada vez más habitual la aparición del *protagonista*, después de haberlo delineado a través de personajes de reparto. Acompañado de su aparición también se expone la presentación del problema, para darle fuerza a su entrada en escena.

Otra opción es cuando el *protagonista* aparece desde la primera escena de la historia y encabeza una acción frenética en *antecedentes* y en *división de escenas*. Cuando esto pasa, para el espectador común su *inconsciente narrativo* aún no percibe una historia y hasta se hace la pregunta: ¿Qué sucede ahora con este personaje?

El *arranque de la acción* es la primera es la primera información importante para la historia y sucede cuando el protagonista se enfrenta a una situación nueva en su trayectoria, que lo obliga a buscar, investigar o asistir a un lugar poco común donde conocerá un objetivo a cumplir. A veces el *arranque de la acción* es tan simple como recibir una misteriosa llamada telefónica.

4 Revelación

Inmediatamente después de darse el *arranque de la acción*, donde el protagonista adquiere un objetivo por cumplir, viene la *revelación* que es un dato complementario; quizá el más importante para la historia. Si el Arranque es el *Qué*, la Revelación es el *cómo, cuándo, dónde y por qué*. Esos datos cuentan las dificultades o circunstancias para llevar a cabo la misión anteriormente informada.

Regularmente en este momento también aparece el *antagonista*, quien se opondrá al éxito del *protagonista*. Hasta este momento las principales informaciones respecto a la trama se acaban de plantear y se establece un límite que el autor tendrá que respetar para no meter después elementos nuevos, como personajes, ambientes o situaciones que ni siquiera se hayan esbozado o mencionado.

5 Telón

Esta modalidad que repitieron en el teatro inglés y español, todavía continuaba hasta el siglo XX, cuando había un primer intermedio. Actualmente las obras de teatro se ajustan al ritmo de interés del hombre moderno, muy educado por los tiempos continuos del cine y la televisión, los cuales no sueltan al público una vez metido en la trama. Sin embargo, el *telón* permanece como un punto que puede cambiarse por una escena que reitera el punto inmediato anterior, en este caso la *revelación*, que puede ser un dato adicional, aunque familiarizado y en circunstancias similares o mediante personajes de reparto. Esto puede ser mediante una escena *baja* o *alta* y sin el protagonista, de preferencia.

6 Recuerdo de la Revelación

En el teatro español era tradicional que después del primer intermedio cuando el público volvía a sus asientos tenía que recordársele la *revelación*. Esta escena corría a cargo de los personajes de reparto, mientras el protagonista se entendía que ya estaba en camino de su aventura o trabajando en su misión. A pesar de la evolución del teatro y del cine el público actual sigue agradeciendo la reiteración de la *revelación*; además también es importante informar cuántos y cuáles personajes están involucrados en esta *revelación* y qué harán al respecto.

7 Nudo

Si el lector pensaba que siguiendo la *gráfica* dramática podía construir una trama siguiendo cada punto como una receta, ha llegado al lugar donde se separan los escritores de los no escritores. El *nudo* es bastante amplio, donde el fin es mezclar todos los intereses de los personajes y sus pasiones desbordadas, eliminándose los más débiles,

tanto aliados del protagonista como del antagonista, hasta quedar los dos frente a frente, fortalecidos con nuevas convicciones o al menos acompañados.

La habilidad e imaginación del escritor puede ser ayudada con un esquema básico para desarrollar a sus personajes o situaciones.

1	2
FUERZA PROTAGONISTA	FUERZA ANTAGONISTA
Personaje o posibilidad A1	Personaje o posibilidad A2
Personaje o posibilidad B1	Personaje o posibilidad B2
Personaje o posibilidad C1	Personaje o posibilidad C2
Personaje o posibilidad D1	Personaje o posibilidad D2

A partir de este esquema, se pueden “ensayar” a todos los personajes o situaciones de uno contra el otro lado, en escenas de encuentro, que van puliendo sus caracteres, incrementando sus intenciones, o de plano eliminando a los personajes o las situaciones más débiles. Los mejores encuentros se pueden utilizar en el *nudo*.

En las historias de acción, los planes de la fuerza protagonista son frustrados en esta parte por la fuerza antagonista, modificando acciones y caracteres. Es necesario que todos los planes previamente trazados por la fuerza protagonista sucedan, al menos en cierto grado, fuera de control.

8 Peripecia

Aristóteles define este momento como “la inversión de las cosas en sentido contrario del protagonista”. Otra posibilidad de este momento es el *reconocimiento*, donde el protagonista cambia de ignorancia a conocimiento, cualquiera de los dos afecta a todos los personajes y “bellísimo será aquel reconocimiento que pase con Peripecia”. En la tragedia clásica el protagonista reconoce, le es revelada toda la verdad, justo antes de decidir sobre su destino. En los géneros mayores la tragedia no requiere de antagonistas, el destino juega como tal.

En las películas de acción actuales (que son géneros menores o melodramas) este es el momento en que protagonista y antagonista quedan frente a frente, después de que el protagonista desgastó casi todos sus recursos y el antagonista los acumuló. El melodrama ha hecho lugares y parlamentos comunes, que sin embargo se vuelven a disfrutar como si fueran necesarios para el *inconsciente narrativo*, como

el parlamento ya clásico del antagonista: “vaya, vaya, vaya pero qué tenemos aquí”, mientras el aliado más cercano del protagonista (su amada, regularmente) está como rehén o a punto de ser ejecutado.

Los géneros mayores siguen proponiendo el *reconocimiento* como principal opción de *peripecia*. Hay varios caminos para llegar a esta *peripecia*, todos ellos deben estar establecidos o al menos esbozados, desde la *revelación*:

- a) **Peripecia de carácter.** Llega a través del vicio de carácter, que puede tener no sólo el protagonista, sino cualquier otro aliado suyo que desencadena la fatalidad. Estos vicios pueden ser la mentira, la torpeza, la debilidad o cualquier otro que plantee el autor, este defecto debe ir ligado a la acción y al destino para una mejor construcción. Otra condición puede corresponder a la condición del protagonista, como padre de familia, autoridad, empleado o cualquier cargo en el que se desempeña.
- b) **Peripecia de acción.** Es aquella acción que puede ocurrir por el transcurso de la obra. Como es la más observada por el espectador puede usarse como un recurso para engañarlo y fallarla y proponer después una peripecia de carácter o de destino.
- c) **Peripecia de destino:** Esta acción puede ocurrir por una deuda con el destino que le pertenece solo a ese personaje, independientemente de su oficio, la cual debe ser planteada desde el primer acto. Muchas historias comienzan narrando la retrospectiva de alguien que ya se sabe que está muerto, sólo se verá como fue. Otras historias plantean el destino natural del oficio del protagonista, como un pandillero y su muerte violenta, un político y el olvido, un policía y el riesgo de ser herido, entre otros ejemplos.

Por la intensidad de la peripecia en muchas historias el espectador confunde este punto con el clímax, ya que se ha creído que es el punto de mayor emoción y elevación de la intensidad. Sin embargo, el clímax puede no tener la misma categoría resolutiva que una peripecia.

En una industria donde se escriben historias positivas, como la del cine estadounidense, la peripecia siempre se da por superada. Cuando hay peripecias no superadas, que por lo regular aporta el cine europeo (arriesgando en lo comercial) son de un tono bastante melancólico.

9 Telón de peripecia

Este punto sí existe todavía en algunas obras de teatro disfrazado como intermedio, aunque también tiende a desaparecer en varias otras obras teatrales que han preferido contar historias de corrido. Este punto se omite o se suple por una escena, que puede ser de *carácter* cuando se da más información sobre algún personaje o de *acción*, por ejemplo, una escena que tenga lugar en un sitio lejano al de la peripecia, en busca de un respiro o contextualizar la peripecia con el resto de escenarios donde se ha desarrollado la acción, pero cuidando de no llegar a desencadenar la solución.

10 Recuerdo de la Peripecia

Se trata de una escena sobreviviente del teatro griego y del clásico español, que le recuerda al público, cuando se acaba de sentar, el estado que guarda la narración hasta el momento, tradicionalmente a cargo de los personajes de reparto. Si el telón de peripecia fue utilizado como escena, sería excesivo plantearlo de nuevo, pero cabe considerar este recuerdo como recurso para dar juego a otros personajes. En otros casos, la reiteración siempre será agradecida por el espectador.

A continuación ocurren tres soluciones falsas, como tres puertas que no llevan a nada y que deben desecharse, de la más obvia a la más ingeniosa, para retar la inteligencia del espectador en cada una de ellas y lograr sorprenderlo con la solución verdadera o clímax.

11 Solución falsa de acción

La primera puerta falsa es de acción. El espectador está al tanto del transcurso natural de la trama, por lo que ésta es la primera curiosidad a satisfacer. Un ejemplo común es que el protagonista no se pueda comunicar con quien le proporciona regularmente ayuda, o que esa ayuda esté nulificada, ya sea porque está ocupada, presa o muerta. Otro recurso es que si habitualmente el protagonista portaba un arma o un instrumento útil, éste se pierda, esté en poder del antagonista o no sirva. El primer palmo de narices al espectador se cumple y aumenta el suspenso.

12 Solución falsa de carácter

Puede ser una opción psicológica, donde alguno de los personajes ha superado su vicio de carácter, pero no es suficiente para solucionar la peripecia. Puede también ser la revelación de una información, que tampoco sirve de mucho. Otras veces uno de los aliados, del que más se esperaba ayuda, traiciona al protagonista por omisión o con dolo, pasándose junto al antagonista. Esta solución no alcanza a desencadenar el clímax y el espectador, en su inconsciente narrativo, siente cómo se eleva el suspenso y se pone mejor la historia.

13 Solución falsa de máximo ingenio

Este punto es opcional, pero una tercera vuelta de tuerca puede dejar totalmente desarmados a nuestros espectadores. Puede ser otra opción de acción o de carácter, reflejada en otro aliado, del protagonista o del antagonista, incluso un recurso de destino. Desaprovechar el error de un antagonista puede ser una buena opción.

14 clímax o solución verdadera

Esta es la solución definitiva que cambia la situación del protagonista y debe incluir una combinación de carácter, acción y destino. En *carácter*, el vicio se supera; en *acción* sucede una acción física relativamente inesperada y en *destino* entra en juego una voluntad previamente esbozada.

En las historias de aventuras y misterio obviamente el clímax será a favor de la integridad y los intereses del protagonista y en contra del antagonista. Este es el punto donde el autor nos prueba su tesis, con la muerte si es una tragedia o con el ridículo si es una comedia.

Cualquiera que haya sido el recurso de la solución final debe estar planteado en algún momento del nudo. Ni siquiera un suceso cotidiano como la muerte, un accidente o una enfermedad tienen permiso de ser la *solución final* si no se han esbozado. Usar un recurso no planteado parece "sacado de la manga". Una historia sin caracteres bien definidos en sus personajes, hace muy evidente el "sembrado", casi circunstancial, de un factor para la solución final, incluso aunque haya sido sembrado en el lugar correcto, que es dentro del bloque de planteamiento. Un buen recurso de Clímax tiene que ver con la esencia de la *tesis de autor*, que veremos en un apartado siguiente.

15 Descenso de la acción

Se trata de un cambio de lugar y de tiempo, muchas veces reforzado con un cambio de música, que permite una deseada pausa en la tensión del espectador, en su inconsciente narrativo. Se trata obligadamente de una escena baja, necesaria para preparar un punto regocijante de la obra, el cual viene a continuación.

16 Catarsis

Este es el punto donde se descargan y liberan las emociones contenidas a lo largo de toda la obra. Después de ver al protagonista liberado de la misión encargada, la cual cumplió satisfactoriamente o no, es importante tener de él y de la misión una opinión reforzada por un lenguaje estético. En este punto está el mayor apoyo de la *tesis de autor*, donde los realizadores del cine actual se han esforzado para lograr la mayor estética posible. Otra definición de la catarsis es ese punto donde lindan lo racional y la experiencia estética del gozo.

Incluso existen películas donde se ha regalado este punto en dos o más escenas, dentro del bloque de desenlace, debido a que hay más de un asunto que se puede resolver bajo esta estética. Pueden existir momentos de catarsis, tantos como los asuntos que quiera resolver o cerrar el autor o director.

En las antiguas fábulas, como las de Esopo o de Leandro Fernández de Moratín, podríamos decir que la catarsis es la enunciación de la moraleja; en obras menores, el inconsciente narrativo más elemental la identifica como el *mensaje*. La catarsis es la experiencia estética más importante de cualquier discurso escénico, audiovisual o artístico, cuya falta o mal desarrollo tiene consecuencias graves en el producto.

En el cine, una catarsis mal planteada puede marcar el fracaso de una película, ya que la impresión dejada al espectador, casi al término de la obra, puede ser la diferencia entre recomendarla o no. Más allá de un problema comercial, se trata de que el cineasta comprenda cabalmente la lección que hay en la esencia de un relato o en la fortaleza de un personaje.

La importancia de la catarsis merece un capítulo aparte, porque más allá de ser un punto esencial en cualquier historia, se trata de un *disparador* de la conciencia colectiva de nuestra cultura occidental. Sin temor a

exagerar, se puede asegurar que la cultura occidental contemporánea se mueve a partir de la catarsis.

17 Regreso a la realidad

Para prolongar el efecto producido por la catarsis es preferible cortar con una escena de regreso a la realidad. Dejar los créditos sobre la escena de catarsis puede restar la calidad alcanzada. Este regreso a la realidad muchas veces se hace con un toque de humor o al menos de optimismo. En el caso de una tragedia de tono grave se acentúa el pesimismo o lo siniestro del futuro.

18 Telón final

Simulando el telón del teatro clásico se puede establecer la última escena de la obra, que busca mayormente una plasticidad visual, antes de correr los créditos. Se puede lograr también mediante un texto, con una interrogante grave, una alocución desconcertante o varios recursos de argumento que pretenden dejar abierta la historia para una probable secuela. Inmediatamente después de la misma o sobre esa última escena, corren los créditos de la obra.

Observaciones finales

Casi cualquier obra de largo metraje contiene todos y cada uno de los puntos de la *gráfica de acción dramática*. Otros formatos pueden omitir puntos, aunque no los tres segmentos básicos: planteamiento, desarrollo y desenlace.

Formatos nuevos de montaje escénico siempre habrá, producto de las necesidades más extrañas a las que nos somete el consumo cultural y la tecnología. Espacios y tiempos siempre nuevos, limitados en condiciones de producción o reparto. Sin embargo, dentro de cualquier limitación, sea la que sea, el drama sigue y seguirá siendo la medida de todas las historias, anécdotas o tesis que esta cultura pretende demostrar. Siempre ha habido intentos dentro del arte por limitar, eludir o buscar alternativas al esquema dramático.

Finalmente cualquier obra es una sucesión de datos escénicos, en dosis mezcladas de *acción* y *carácter*, sujetos al ensayo y error de su autor;

una sucesión que con su ritmo puede lograr o no, atrapar el interés del espectador. La dramaturgia no es una ciencia exacta.

Vienen momentos difíciles para el autor que siga trabajando solo, sea escritor o cineasta. Lo ideal es formar parte de un grupo multidisciplinario o una producción; prestarse a la contribución colectiva en su trabajo, pero vigilando muy de cerca la estructura del drama.

Actividades de aprendizaje.

- a) Renta y ve las veces que sea necesario, una película contemporánea que haya sido candidata o premiada por su guión, para determinar todos los puntos de la gráfica de acción dramática. De preferencia realiza esta actividad en grupo o con más de una persona.
- b) Realiza esta misma actividad con una obra clásica, que puede ser de las tragedias de Esquilo, Sófocles y Eurípides; del teatro de Shakespeare o el de Lope de Vega. De este último autor, en sus obras se pueden percibir claramente todos estos puntos.
- c) Compara ambos trabajos en los puntos coincidentes y observa de qué modo han cambiado los móviles de las acciones, las preocupaciones y los valores que hacen reflexionar a los personajes. Cualquier otra observación es pertinente si se hace una buena superposición.
- d) Piensa en alguna biografía que conozcas bien o te sea fácil documentarte. De preferencia alguien ya muerto. ¿Cuál crees que haya sido la recurrencia que marcó su vida?, ¿podrías resumir la tesis de esa biografía?, ¿qué personajes encarnan sus antagonicos y cuáles otros sus aliados?, ¿qué vicios de carácter encuentras en el protagonista?
- e) Si tienes alguna duda sobre la *tesis de autor*, consulta el apartado referente a este tema, más adelante.