

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE ARTES

DRAMÁTICA,  
TEORÍA  
Y  
PRÁCTICA

Trabajo de Ascenso en la Categoría de Agregado

Autor:

Manuel de Pedro

Marzo, 2005

## INDICE

Prólogo	1
CAPITULO 1.- TEORÍA DRAMÁTICA	6
El concepto de "inequidad"	9
El alma de la historia	10
Las cuatro perspectivas esenciales	15
Práctica	23
CAPITULO 2.- CARACTERES	25
Los caracteres en la formación de la historia	26
Arquetipos	27
Complejos	32
Carácter principal	33
Práctica	37
Resolución	37
Crecimiento	39
Metodología	40
Recurso predominante	41
Formación de los caracteres	44
CAPITULO 3.- TRAMA	50
Consideraciones permanentes	53
Meta, requerimientos,	
Consecuencias, advertencias	54
Practica	57
Quién mueve la trama	57
Cuándo termina la trama	59
Cómo termina	60
Cómo termina el carácter principal	62
Consideraciones progresivas	63
CAPITULO 4.- TEMA	67
Áreas del problema	72
Intereses y preocupaciones	83

Asunto temático	95
Problema	128
Los elementos uno por uno	131
CAPITULO 5.- GENERO	157
EPILOGO	161
BIBLIOGRAFIA	163
ANEXOS	167

## LISTA DE ILUSTRACIONES

*Número*

*Página*

[Haga clic aquí e inserte la lista de ilustraciones]

Hace aproximadamente diez años me encontré con *DRAMATICA*: una teoría sobre el guión cinematográfico y un software para ayudar a escribir guiones.

Quedé impresionado tanto por la teoría como por el método y desde entonces lo he venido estudiando, practicando y enseñando.

He leído a la mayoría de los teóricos del guión cinematográfico y ninguno me ha aportado tantas novedades como *DRAMATICA*. Espero que los que lean este trabajo se contagien del mismo entusiasmo y lo aprovechen como yo.

Los creadores de *DRAMÁTICA*, Melanie Anne Phillips y Chris Huntley, al poco tiempo de graduarse de cine en USC (Los Angeles), hicieron un largometraje que resultó un fracaso comercial. Antes de lanzarse a otro posible fracaso, decidieron estudiar en profundidad los componentes de una buena historia y ver si podían encontrar la llave mágica del guión tal como lo han hecho otros teóricos.

A los diez años (1981) de reflexionar sobre el tema, analizar películas, estudiar la mente humana... presentaron el resultado de sus investigaciones: una nueva teoría de la ficción en la que se conjugan los más variados elementos y un software, para facilitar la aplicación de la teoría.

En los actuales momentos son muchos los guionistas profesionales que los utilizan.

El primer encuentro con *DRAMATICA* es desconcertante.

Uno tiene que trabajar con nombres, clasificaciones, definiciones... y los baraja como si estuviera jugando con un cubo de Rubick en el que cada cara representa una "cualidad humana", expresada en una palabra. Pueden hacerse millares de combinaciones. Ellos lo tienen calculado: Son 36.728, lo cual nos permite escribir otras tantas historias diferentes.

Cuando uno termina de armar el cubo se pregunta: ¿Y esto qué es? ¿Qué tiene que ver esto con la historia que yo tenía en la mente?

Es mucha gente que en este momento dice "hasta aquí llegué..." y no vuelve a abrir el programa nunca jamás, sobre todo si ha pagado \$400, por una versión original.

Este trabajo es también para que nadie haga eso. Para que el lector entienda qué es *DRAMATICA* antes de botarla y para que descubra poco a poco los atractivos y esto lo anime a seguir adelante. Hay que decirlo desde ahora: No es fácil ni rápido aprender a manejarse con fluidez en *DRAMATICA*. Creo que hacen falta varios meses para sentirse cómodo. *DRAMATICA* no es una manual para "dummies", de esos que pretenden enseñarte a escribir en 20 días. Melanie dice en broma en sus charlas que "este programa no es para hacer las cosas más fáciles, sino más difíciles".

Cuando yo me enfrenté a *Dramática* no había tantos recursos como ahora. Hoy hay dos libros de teoría, dos sitios en Internet, foros, análisis de infinidad de películas y otras formas de acercarse al método escritas por alumnos avanzados. Mi propia experiencia, ofrecida en este trabajo, es una contribución más para los que quieran experimentar el programa.

Conozco escritores, cuya manera de escribir es lineal, que nunca entrarán por este método. Son escritores que comienzan a escribir, inspirados por las musas, y no paran hasta que terminan. Cuando comienzan ni siquiera saben el final. Los caracteres y las situaciones les vienen a borbotones y los van incorporando a la historia. El resultado suelen ser obras muy ricas en los diálogos, en la caracterización de los personajes...en las situaciones... muy entretenidas, pero generalmente son inconsistentes, están llenas de huecos, les falta dirección y la consecuencia es que el espectador olvida esas películas poco después de haberlas visto.

Este programa es para escritores más metódicos, que estructuran su historia antes de escribirla, que balancean los caracteres, que contraponen unas situaciones a otras, que tienen muy claro el tema y el conflicto antes de sentarse a escribir... y que quieren producir películas impactantes y contundentes. DRAMATICA ayuda a producir estructuras, a ordenar las ideas de manera que tenga sentido, que ofrezcan un significado.

Dado que hay una teoría y una práctica, no recomiendo a nadie comenzar por la práctica, sin tener claro los alcances teóricos de *DRAMATICA*.

*DRAMATICA* es un modelo de los *elementos* con que están hechas todas historias y de de la manera cómo se organizan esos *elementos*.

Podríamos decir que *DRAMATICA* tiene algún parecido con el programa AUTOCAD para arquitectos. El programa permite hacer un centro comercial, un edificio, una casa... pero lo primero que AUTOCAD produce es un tinglado de líneas y puntos, que con tu talento puedes modificar, darles perspectiva, colorear, ilustrar...

El primer resultado de *DRAMATICA* es similar. La diferencia está en que en lugar de puntos y líneas hay palabras. Si trabajas en la trama, por ejemplo, *DRAMÁTICA* te ofrece una estructura que te indica cómo vas a avanzar en la construcción de la misma: tu trama va a ir desde *conocer* hasta *hacer*, desde *hacer* hasta *comprender*, desde *comprender* hasta *obtener*. *DRAMATICA* no es un programa que sugiere incidentes, situaciones, personajes o desenlaces. *DRAMATICA* lo que hace es predecir lo que más te conviene, una vez que tú has indicado lo que quieres hacer, y ayudarte a que no te pierdas. Qué es lo que hay que *conocer* o *comprender* o *hacer* es cosa del creador.

Para poner otro ejemplo. *DRAMATICA* no te da opciones para un final, pero te dice, por ejemplo, que si el problema de la historia esta basado en un *descontrol*, la solución será obtener *control*, que deberás evitar la *tentación* y apoyarte en la *conciencia*. Un galimatías, no cabe duda, pero solo a primera vista. He visto crecer hermosísimas historias desde cuadrículas de palabras similares a estas.

*DRAMATICA* distingue entre la formación de la Historia, y la Ilustración de la Historia. Dos procesos diferentes: En el primero se crea la estructura ósea, en el segundo se le pone los músculos, la carne, la sangre y el alma... Ambos son necesarios y complementarios. El proceso de la estructuración de la historia termina con el andamiaje de palabras al que hemos hecho referencia. En la parte de la ilustración de esas palabras, *DRAMATICA* no te pone ninguna limitación y puedes dejar volar tu creatividad. Te enseña a conocer tu propia historia.

Para *DRAMATICA* toda historia completa debe tener unos caracteres, una trama, una idea, un género. Los creadores tienen una explicación teórica para ello, que está expuesta ampliamente

en un libro complementario de Melanie Anne Phillips, llamado *Relatividad Mental*. Este trabajo va a consistir en una introducción a los conceptos fundamentales de la teoría y la exposición de esos cuatro grandes bloques.

Simultáneamente, después de cada uno de los temas, trataré de facilitar la puesta en práctica de esa teoría.

## CAPITULO I

### TEORÍA DRAMÁTICA

Para *Melanie Anne Phillips* y *Chris Huntley*, una buena historia se inicia en una inequidad, un desequilibrio, algo que está distorsionado, que crea malestar, irritación, desarmonía...

En el comienzo todas las historias están balanceadas.

De pronto surge algo que hace que pierda el equilibrio.

Y empieza un proceso en el que se trata de recuperar el equilibrio inicial. Esperamos que al final de la película se arreglen las cosas.

Estas conclusiones los llevaron a definir una historia como un proceso mental, que es similar al proceso que sigue la mente humana para resolver sus problemas.

Seguramente no se dieron cuenta en el primer momento en qué lío se estaban metiendo, ya que al tratar de explicar la historia como una analogía de la mente humana tenían necesariamente que explicar qué es la mente.

Esta necesidad los llevó a una larga reflexión sobre la mente, el cerebro y sus relaciones con la neurología y la bioquímica.

El resultado es una teoría de la mente que ellos llaman *Relatividad mental*.

Esta teoría trata de encontrar explicación a cuatro grandes aspectos de la persona: el *cerebro*, la *mente*, la *sociedad* y el *medio ambiente*.

El *cerebro* está formado de una red de ganglios que contienen millares de neuronas interconectadas, la Neurología estudia la red y la Bioquímica los transmisores.

Esta teoría defiende que el cerebro es el responsable que podamos percibir las dimensiones externas a nosotros de masa, energía, espacio y tiempo.

La interacción de estas percepciones nos permite percibir las dimensiones internas de: conocimiento, pensamiento, habilidad y deseo.

Por otro lado, la existencia de la *mente* solo es posible en movimiento. La mente no existe en el mundo de una manera palpable y tangible, es el resultado del mundo físico.

Pensemos, por ejemplo, en esos momentos en que hemos estado separados de la realidad y se ha pasado el tiempo sin darnos cuenta. En esos periodos nuestra mente no existió.

El elemento fundamental de la mente es la conciencia de si mismo. Gracias a ella percibimos el presente, la memoria (en cuanto el recuerdo de lo que me ha pasado), el subconsciente (vivencias olvidadas) y el preconscious (los impulsos primarios de nuestro ser).

Cuando hablamos de conciencia de uno mismo es como si habláramos de mirarnos en un espejo. Todos sabemos que la tenemos, pero ninguno de nosotros sabe definirla.

Esta conciencia es la que unifica lo que hemos llamado el conocimiento, el pensamiento, la habilidad y el deseo.

La *Relatividad mental* defiende que así como el cerebro tiene como componentes la masa, la energía, el espacio y el

tiempo, la mente tiene cuatro componentes equivalentes: el conocimiento, el pensamiento, la habilidad y el deseo.

*Conocimiento*, es para la mente lo que la masa es para el cerebro, representa aquello que nosotros damos por verdadero, aquello sobre lo que no tenemos dudas, aquello que es aceptado como un hecho.

El *pensamiento* es para la mente lo mismo que la energía es para el cerebro. Representa una fuerza de cambio que puede actuar sobre el conocimiento que lo puede alterar y que lo puede reordenar.

La *habilidad* es lo que el espacio es para el cerebro. Representa las áreas negras dentro del espacio que no conocemos, lo que hay de desconocido en las áreas de conocimiento. La habilidad es un concepto espacial.

El *deseo* es para la mente lo que el tiempo es para el cerebro. Representa nuestra conciencia de cómo van cambiando las cosas. Deseamos algo que en este momento no tenemos. Es un concepto temporal.

Estos componentes de la mente son como generadores de estructuras que nosotros proyectamos sobre el universo físico, **NY** que creamos a través de ellas nuestras apreciaciones de ese mundo físico.

¿Qué es una historia?, ¿por qué existen?, ¿por qué nos gusta escuchar historias?

Las historias nos proporcionan una experiencia que no podemos tener en la vida real.

Sirven como normas de conducta para reforzar o desaprobarnos nuestras creencias.

Sirven como guías de lo que es falso y verdadero, acertado o equivocado, bueno o malo...

Las historias no son una serie de eventos que suceden al azar, que no tienen una intención, no son solamente unos hechos, algo que carezca de relevancia.

Las entendemos como una serie de sucesos que están conectados entre si, que están asociados a unos caracteres, que tienen un significado y que definitivamente representan una intención (la del cuentista que nos esta contando la historia).

Para *DRAMATICA*, las historias completas nos proveen de soluciones a los problemas que podemos encontrar en la vida. Las historias nos presentan maneras de examinar las iniquidades y explorar los desequilibrios.

Soñamos en historias, vivimos como historias, hablamos como quien cuenta una historia... nuestra propia vida es una historia (con un principio, un medio y un final)

## EL CONCEPTO DE "INEQUIDAD"

En el corazón de toda historia hay una injusticia, un desequilibrio, un desbalance que produce un conflicto.

Las historias nos traen soluciones o intentos de solución a los problemas e iniquidades que podemos encontrar en la vida.

¿Qué tipo de inequidades son estas?

La experiencia mas común de una inequidad se da cuando las cosas no son de la manera que nosotros queremos que sean.

Amar alguien y no ser correspondido.

Querer libertad y estar sometido.

Tener ganas de vivir y estar amenazado de muerte.

Trabajar para superarse y sentirse condenado a la mediocridad.

Querer salud y no tener recursos para conseguirla.

Buscar cómo salir del Terminal aéreo y no poder.

Todo esto es origen de inequidades y da pie para películas interesantes de las cuales el lector se habrá acordado al mencionar las situaciones anteriores.

Para resolver cualquiera de esas inequidades, el creador tendrá que presentarnos todas las soluciones posibles, cada una de una manera convincente. Si no lo hace, la trama va a presentar inconsistencias.

La inequidad es siempre una relación, una relación entre nuestra mente y lo que nos rodea, lo que está dentro y lo que está fuera. Esto es el origen del conflicto que hay en nosotros

Ante una situación de inequidad se producen en nosotros actitudes determinadas de acuerdo a nuestra experiencia. Nos hacemos una idea de qué va a pasar en el futuro, hasta donde podemos balancear el desequilibrio.

Son varios los pasos que hay que dar en este proceso

El primer paso ante una inequidad es caer en la cuenta de que la inequidad existe, que no está ni dentro ni fuera sino en la relación de uno con otro, y entonces hay dos posiciones: o adaptarse a la situación o cambiar la situación.

En cualquiera de las dos actitudes existe la decisión de querer solucionar la inequidad.

Cuando la mente se resiste o renuncia a adaptarse al universo, de acuerdo a su experiencia la mente determina qué es mejor, si resolver esa inequidad cambiándose a si mismo (si

quería un carro ya no lo quiere), o cambiando el universo, Cambiar el mar a un lago.

Cuando la mente se resiste a adaptarse al universo a las cosas que pasan aparecen las excusas y las justificaciones. En el momento en que nos resistimos comenzamos a racionalizar el por qué, a encontrar razones para justificarnos. Primer nivel de justificación.

Una vez que se ha tomado esa decisión, la inequidad ha dejado de existir. En el momento en que decido cambiar mi mente o cambiar las cosas ya no hay inequidad estoy iniciando un proceso de solución.

La inequidad deja de ser inequidad y se convierte en problema. Primero es la inequidad. Lo que me irrita lo segundo el problema. El problema surge cuando decido si la solución esta dentro o fuera. Al optar por una solución entramos en el tercer nivel de justificación.

En el cuarto nivel una persona decide que no puede resolverlo determina que el problema no esta dentro de si, sino fuera y cuando uno llega a este nivel. Uno dice lo que esperaba que fuera la solución no se va a dar, por tanto yo no hago mas, no cambio, no oigo, estoy en el cuarto nivel de justificación

Justificación es un proceso en el que nos cegamos, ponemos una venda ante determinados punto de vista. Decimos esto no se toca.

Voy a resolver o no voy a resolver. Primer nivel

Voy a resolver dentro o fuera. Segundo nivel. Aquí surge el problema

Dentro cual va a ser la solución dentro, mente o sentimiento, lógica o emoción.

Una vez que he determinado donde esta la solución, voy a permanecer constante o si descubro o presiento que no voy a lograr nada lo voy a dejar.

La experiencia es nuestro mejor aliado. La justificación no es ni mala ni buena. Es una motivación.

Gracias a los caracteres los espectadores pueden percibir la historia de una manera emocional porque se identifican con ellos y también de una manera racional, ya que los pueden juzgar desde afuera.

Gracias al tema podemos ver en las historias las diferentes tendencias, perspectivas, posiciones necesarias para encontrar un significado, tomar una decisión, asumir un comportamiento.

Gracias a la trama vemos el orden que se suceden los hechos dramáticos.

Gracias al género espectador diferencia las historias y las cataloga de acuerdo a su propia experiencia.

Cuando la mente trata de resolver una inequidad pone sobre la mesa las consideraciones a favor y en contra. Inicia una ARGUMENTACIÓN sobre el valor de unas y de otras. El resultado de ésta lleva a la mente a tomar decisiones, a encontrar significados. Si se deja sin considerar algún aspecto, o argumento importante, la historia tendrá agujeros, debilidades, fallas, inconsistencias.

La mente analiza globalmente los procesos. No lo hace como una computadora que va paso a paso solucionando los problemas y no puede avanzar hasta que no haya resuelto el paso anterior.

En *DRAMATICA* no hay que buscar esta inequidad en ninguna parte, ya que está dentro de toda la historia: del problema, del tema, de la trama, de la perspectiva....

- Podríamos decir que la inequidad se inicia con un problema. Este problema parece ser la fuente del conflicto. Es algo muy asociado a los caracteres. El problema es de los caracteres, de las funciones que estos tienen en la historia.

Desde este centro se extiende como las ondas del agua, haciéndose cada vez más indefinido y menos específico, y tocando los otros componentes de la historia.

- En la próxima onda vemos cómo los efectos de la inequidad afectan al tema, los focos temáticos.
- En la próxima onda vemos cómo los efectos de la inequidad influyen en los *Concerns, Goals*, que son los fundamentos de la trama.
- En la próxima onda vemos cómo los efectos de la inequidad afectan a las perspectivas, a las áreas, lo más parecido a los géneros.

## EL ALMA DE LA HISTORIA

Vamos a repasar ahora los recursos que utiliza la mente para resolver esos problemas:

*Motivaciones*: en cuanto capacidad de reflexionar

*Ideas*: en cuanto valores a los cuales se adhiere la mente

*Métodos*: en cuanto recursos válidos para resolver el problema

*Estados de ánimo*: en cuanto definen la actitud de la mente ante el problema

Cuando decidimos contar una historia vamos a utilizar estos mismos recursos:

Cuando abrimos con el bisturí el cerebro de la historia, encontramos en ella los mismos recursos que utiliza la mente para resolver esos problemas.

Las *motivaciones son los caracteres* de la historia. Los *caracteres* representan las motivaciones. Cuando los caracteres tienen motivaciones diferentes, entonces surgen los conflictos. Gracias a los caracteres, los espectadores pueden percibir la historia de una manera emocional, porque se identifican con ellos y de una manera intelectual, porque los pueden juzgar.

Las *ideas son el tema* de la historia. Vamos a comparar las ideas presentes en la historia con una serie de principios, valores, que son los que reflejan nuestra manera de ver el mundo.

El *tema* representa los patrones de evaluación. Los valores con los cuales comparamos cada una de las consideraciones y argumentos que van surgiendo en la historia.

Gracias al tema podemos percibir en las historias las diferentes tendencias, posiciones para encontrar un significado y asumir un comportamiento

Los *métodos son la trama*. Las acciones en las que se ven envueltos los caracteres para solucionar el problema. La *trama* documenta los métodos, la manera de., la metodología, los procedimientos utilizados por el cerebro de la historia para resolver los problemas.

Gracias a la trama vemos el orden en que se suceden los elementos dramáticos.

El *estado de ánimo es el género*: humor, depresión, romanticismo, conflicto, agresividad, épica, aventura,...

El *género* representa el estado de ánimo, la actitud psicológica, disposición emocional frente a la historia... humor, temor, curiosidad, amor...

Gracias al *género* el espectador diferencia las historias y las cataloga de acuerdo con su experiencia.

Estos son los cuatro componentes imprescindibles de una buena historia. Y estos serán los cuatro capítulos fundamentales de nuestro trabajo. Caracteres, trama, tema, género.

Esta teoría tiene algunos conceptos fundamentales que conviene explicar antes de seguir adelante con exploraciones más profundas.

## LAS CUATRO PERSPECTIVAS ESENCIALES

Un concepto muy propio de *DRAMATICA* es el de punto de vista.

Esta originalidad no está en el concepto. Para *DRAMATICA*, como en las definiciones clásicas de punto de vista, éste apunta hacia el narrador.

La originalidad está en que para *DRAMATICA* hay cuatro puntos de vista en toda película completa.

Para *DRAMATICA* los puntos de vista se ubican de la siguiente manera. (Gráfico 1. Cuatro trayectorias)

El punto de vista mío. YO. Nadie sabe mejor que yo cual es mi punto de vista frente a un hecho, una discusión, un problema.

El punto de vista del otro. TU. El tú tiene otro punto de vista y puede ser contradictorio o similar. Tratamos de entenderlo, comprenderlo o lo peleamos.

El punto de vista nuestro. NOSOTROS. La perspectiva que se origina en una relación. Entre nosotros hay una relación y esto da origen a una nueva perspectiva.

El punto de vista de ellos. ELLOS. La perspectiva más distante del yo. Esta fuera de mí. Nunca sabré objetivamente como me ven ellos.

La consecuencia de esto es que yo no puedo comprender al mundo desde una sola perspectiva. Consiguientemente una historia para que sea completa tiene que ofrecernos las cuatro perspectivas

Uno de los atractivos por los cuales nos gustan las historias es porque nos proveen de una experiencia que no podemos tener en la vida. Nadie en la vida real puede ver una inequidad desde cuatro puntos a la vez.

- Yo, perspectiva personal
- Tu, perspectiva impersonal
- Nosotros, perspectiva emocional apasionada
- Ellos, perspectiva desapasionada.

De esta manera no solo logramos ver la historia desde varios puntos de vista sino que emocionalmente podemos ver la realidad de dos maneras: una lógica, fría, imparcial, desapasionada y otra emocional.

La única manera *lógica* de probar que la argumentación es válida es mostrar todos los acercamientos, darles su puesto y probar que no sirven para resolver el problema, que solo es valido el propuesto por el autor.

Esto se logra ofreciendo al espectador una visión global, panorámica objetiva de la situación. La del general

La única manera *emocional* de tratar la argumentación es lograr que los espectadores se involucren en la historia a un nivel personal.

La *perspectiva* da significado o contexto a las observaciones.

No se puede llegar a un conocimiento total de algo sin ver la relación entre objeto y observador.

No es lo mismo ver desde afuera, desapasionadamente, que desde adentro, viviendo el problema.

No es lo mismo buscar o presentar una solución, que analizar los valores y defectos de varias proposiciones.

Esto llevo a los creadores de *DRAMATICA* a la conclusión de que una historia tiene que tener cuatro trayectorias.

- Trayectoria de la historia global u objetiva.
- Trayectoria de la historia del carácter principal.
- Trayectoria de la historia del carácter impactante.
- Trayectoria de la historia subjetiva.

¿Que quiere decir trayectoria? Podríamos decir que cuatro tramas, cuatro historias paralelas, podríamos hablar de una soga con cuatro trenzas.

Vamos a pensar en una historia relacionada con un juego de fútbol de la Vinotinto contra Uruguay. Este juego vamos a verlo desde las cuatro perspectivas.

*Global.* Vemos el juego desde la gradería, como los espectadores. Me interesa ganar o perder, Los que están allá abajo jugando no son personas, desempeñan funciones, arquero, delantero, defensa.... No nos interesan como personas sino como

estrategias. Nos interesa lo que hacen mucho mas que cuales sean sus problemas personales. No quiere decir esto que no haya emoción... sino que vemos el juego desde fuera.

*Personal.* Veamos ahora el juego de una manera personal, a plena intensidad, compenetrados con un jugador con el cual nos identificamos, desde el carácter de un jugador al que vamos a llamar *Carácter principal*. A este personaje le han ofrecido que si logra que la Vinotinto pierda el juego ( como consecuencia de error, trampa, accidente...), le va a hacer un regalo extraordinario.

El participa como un jugador cualquiera, pero nosotros vemos el juego desde su punto de vista.

*Impersonal.* En medio del juego aparece una persona a la que vamos a llamar el *carácter impactante*. Este personaje se le va a pegar, lo va a marcar, no lo va a dejar vivir durante todo el partido. Le hace saber que conoce la oferta y le va a machacar que reflexione, que piense lo que va a hacer, lo que esto significa. Al ser un compañero al que admira el *Carácter Principal* va a empezar a dudar. Hay un momento en que no sabe que le conviene más. Discuten. Cada quien expone su punto de vista, pero al final el *Carácter principal* va a tomar una decisión. Traicionar o ser fiel al equipo.

*Nosotros.* Esta relación entre yo y tu, crea la perspectiva del nosotros. Una lucha personal y emocional en medio de la lucha del partido que les concierne a todos. Entre los dos puede haber una relación de amistad, de trabajo, de superior a inferior, capitán a subalterno. Lucha pasional, de convicciones

## TRAYECTORIA DE LA HISTORIA GLOBAL

Es la historia en la que todos participan. Todos están involucrados en ella.

En la historia de la Vinotinto la historia global es el juego: Venezuela-Uruguay.

Hay protagonistas, antagonistas, gente a favor, gente en contra, árbitros, jueces de línea, entrenadores, público... todos participan en el juego...

El juego tiene su trama completa: comienza, se desarrolla, termina...

Es la historia vista desde la gradería, desde los asientos, la guerra vista por el general, el juego visto por los espectadores.

Me interesa ganar o perder, pero yo no (me) pierdo. Los que están allá abajo no son personas, son funciones. El general no ve los nombres sino las estrategias. Es más importante *lo qué hacen* que *quiénes lo hacen*.

La perspectiva de la historia objetiva determina cual es la mejor posición de todas, en beneficio de todos.

## TRAYECTORIA DE LA HISTORIA DEL CARÁCTER PRINCIPAL

Para vivir una historia en su plenitud y hacerla propia hay que vivirla desde uno de los caracteres. Esta es la manera de vivirla desde adentro, de compenetrarse con la historia.

Vivirla no quiere decir que hay identificarse con el Carácter Principal. Solamente hay que *involucrarse emocionalmente* con su posición ante el problema.

(Esta perspectiva no tiene porque ser la del protagonista. La vamos a vivir desde el Carácter principal, el cual no tiene que ser el protagonista. Diferimos por el momento una definición completa del Carácter Principal, del protagonista, del héroe... las veremos en el próximo capítulo)

La perspectiva del Carácter Principal explora qué se siente cuando se tiene un determinado problema

## TRAYECTORIA DE LA HISTORIA DEL CARÁCTER ALTERNATIVO

El carácter principal va en una dirección dentro de la historia y aparece otro carácter ofreciéndole una alternativa. El no sabe cual es la dirección correcta y la nueva proposición le hace dudar. ¿Será fiel a plan original o aceptará la nueva?

La presencia del Carácter Impactante nos permite ver si el Carácter Principal es un carácter firme, inquebrantable o cambiante, mutable.

La perspectiva del carácter Impactante explora la influencia que este personaje tiene sobre otros personajes y eventos.

## TRAYECTORIA DE LA HISTORIA SUBJETIVA

Esta perspectiva presenta la lucha entre el carácter principal y el alternativo. La lucha personal y emocional en medio de la gran lucha global que les concierne a todos.

Esta lucha es muy importante, ya que el resultado de la historia global depende el resultado de la historia personal.

Entre Carácter Principal y el Carácter Impactante hay una relación (amistad, dependencia, respeto...) La historia subjetiva es la lucha entre ambos. Es la relación pasional entre los caracteres.

La perspectiva de la historia subjetiva determina cual de las dos posiciones es mejor, de acuerdo al autor.

## HISTORIA TOTAL

Una historia que tiene estas cuatro perspectivas, es lo que llamamos una Historia Total. Esta historia tiene todas las caras, la emocional, la racional, la inmediatez, la experiencia... (*Estación Central, Guerra de las Galaxias, Como agua para chocolate, Matar a un ruiseñor, Todo sobre Eva, País portátil, Santitos, La niña de mis ojos...* Todas estas películas tienen una historia total)

## RESUMEN

Una historia es la analogía del proceso que sigue la mente para resolver una inequidad.

Los recursos de la historia no son otros que los de la mente. Esto quiere decir que podemos conocer la estructura de la historia si conocemos la estructura de la mente.

Según esta teoría cuando uno elige determinados aspectos de los caracteres, el tema y la trama de una película, está eligiendo necesariamente los otros, los problemas, las soluciones, los comportamientos.

El beneficio de esta teoría está en que el creador puede conocer la estructura de su historia mientras la va escribiendo, y así evitarse errores de estructura.

Esta teoría nace también del deseo de encontrar una teoría que se pueda aplicar a las películas en proceso, en lugar de a las películas ya terminadas.

De la misma manera que utilizamos el término el cerebro de la persona (qué pasa por la el cerebro de una persona cuando trata de solucionar un problema), así también podemos hablar del cerebro de la historia (qué pasa por la el cerebro de una historia en la cual se trata de resolver un problema)

## PRACTICA

Cuando uno abre el menú principal del programa se encuentra con diferentes opciones: Todas conducen a los mismos resultados, pero cada una de ellas está pensada para usuarios con diferentes niveles de dominio del programa.

Estas son: *Query System*, *Story Engine*, *Theme Browser*.

*Story Engine* está diseñado para el experimentado estructuralista.

*Theme Browser* está pensado para los intuitivos con experiencia

*Store Guide* se acomoda a las necesidades de los usuarios nuevos.

Cada quien deberá elegir, con la práctica, en donde se ubica.

*Query System* o *Story Guide* es una colección de preguntas sobre las diferentes áreas de una historia: carácter, trama, tema.

Hay dos modelos, uno de cincuenta preguntas y otro de doscientas. El primero se puede completar en tres horas y el segundo en tres semanas. El objetivo es llenarlos de la misma forma que se llena un cuestionario.

Si no usáramos el software tendríamos que hacer más de trescientas selecciones para lograr una estructura.

Con el programa basta con responder a doce preguntas. DRAMATICA va encontrando las respuestas más adecuadas para llenar los otros vacíos. De acuerdo a las selecciones que nosotros vamos haciendo DRAMATICA encuentra los complementarios, los equivalentes, los dependientes... aquellos conceptos que mejor representan la conflictividad de lo queremos narrar.

Hay que notar que el proceso de escritura tiene tres niveles:

La estructuración de la historia (story forming). En esta fase se busca estructurar la historia de la manera más abstracta.

La ilustración de la historia (story illustrating). En esta frase se trata de encontrar las imágenes, escenarios.

La escritura de la historia (story writing). En esta sección se trata de encontrar la manera de escribir, redactar, organizar.

En la preparación de la historia podemos saltar de una a otra, sin temor. El programa tiene un solo motor que se encarga de ir llenando y modificando todas las secciones.

Aunque en dramática se puede comenzar a escribir una historia desde cero, esto no lo es lo usual, ni lo recomendable.

Cuando nos proponemos escribir una historia, todos tenemos un esbozo de los personajes más importantes, algunos elementos de la trama y seguramente una idea dominante que queremos expresar: una premisa, un mensaje, una obsesión.

Cuanto mayor sea el caudal de ideas previas a la escritura, mejor nos irá con Dramática. De hecho es casi imposible hacer una historia personal sin partir de una emoción, de un conflicto, de una experiencia, de una anécdota...

## CAPITULO II

### CARACTERES

Cuando hablamos de caracteres, en un guión de cine, tenemos que distinguir entre *personalidad* y *caracterización*. Ambos elementos son componentes de los caracteres, pero cada uno tiene significados distintos. La Personalidad de un carácter la descubrimos en sus deseos, sus impulsos, sus limitaciones, sus valores y principios. Estos rasgos de personalidad influyen en el espectador en el proceso de identificación con el personaje. El espectador llora y ríe con la personalidad del carácter.

La Caracterización son los rasgos externos del personaje: cómo viste, qué aspecto tiene, dónde nació y vivió, cuáles son sus gustos y qué habilidades tiene,... Estas características dan a conocer al personaje y pueden convertirlo en inolvidable.

Sin la mezcla de los dos, no hay buenos caracteres.

*DRAMATICA* se concentra, preferentemente, en el análisis de la personalidad, por eso ofrece muchos recursos para lograr una personalidad completa, consistente, consecuente, pero es poco lo que dice sobre la caracterización, dejando este tema a la creatividad del escritor.

*DRAMATICA* define la personalidad como el resultado de cuatro componentes: la Motivación, los Objetivos, la Metodología y los Criterios de valor que utiliza el carácter.

¿Qué necesita?, ¿qué lo motiva?, ¿qué lo empuja?, ¿qué le causa felicidad al personaje? La Motivación le da al carácter la fuerza que necesita para echar adelante.

Qué necesita, qué lo motiva, qué lo empuja, qué le causa felicidad al personaje.

.Los Objetivos le dan al carácter la dirección hacia donde moverse.

Qué es lo que quiere, planes, proyectos, deseos secretos, objetivos.

La Metodología describe la manera que tiene un carácter de proceder para lograr sus objetivos. Cómo hace las cosas, cual es su estilo, sus habilidades, cómo enfrenta las situaciones, que limitaciones tiene.

Los criterios de evaluación indican como piensa el carácter. Cómo piensa, cuáles son sus valores, qué principios tiene, cuales son sus ideas.

## LOS CARACTERES EN LA FORMACIÓN DE LA HISTORIA

Para *DRAMÁTICA* una historia es una analogía del proceso que sigue la mente para resolver una inequidad.

¿Qué proceso sigue la mente?

Ante una inequidad, la mente reflexiona, razona, duda, se apasiona, se siente tentada a abandonar, obtiene ayuda, tiene opiniones contradictorias...

Todas estas actividades son funciones de la mente ante una inequidad.

En una historia se van a dar también estas funciones: reflexionar, dudar, querer abandonar, comprender, recibir ayuda,

emocionarse...y las vamos a llamar funciones dramáticas. Son ellas las que hacen una buena historia.

Ellas están en los caracteres. Mejor dicho, los caracteres son esas funciones dramáticas, esos métodos de resolver la inequidad.

Por eso *DRAMATICA* define un Carácter como el conjunto de funciones dramáticas que realiza.

Una definición que nadie había expresado de esta forma antes de *DRAMATICA*

Un carácter es la razón, la lógica, el sentimiento, la ayuda, el obstáculo,.. que él representa en la historia.

*DRAMATICA* va distinguir entre estos caracteres los Arquetipos y los Complejos.

## ARQUETIPOS

Los Arquetipos son caracteres fáciles de reconocer e identificar que representan funciones dramáticas elementales en la historia: la razón, la fe, la emoción.

*DRAMATICA* llama a estos caracteres, Arquetipos. No en el sentido de la antropología cultural de Jung, Campbell o Vogler: (...héroes entregados a la búsqueda de un objeto, la carencia inicial, a través de una serie de pruebas o etapas, desde el hogar hasta el «país de los misterios»).

Sino en el sentido de la narratología: Componentes o funciones que se desarrollan en el proceso.

Para *DRAMATICA* hay ocho Arquetipos:

## PROTAGONISTA

El promotor y coordinador de todos los esfuerzos que se hacen en la historia para conseguir el objetivo final. *Mueve la historia hacia delante*. Normalmente los espectadores estamos de su lado y deseamos que triunfe.

## ANTAGONISTA

El carácter que se opone más radicalmente a que el Protagonista consiga el objetivo de la historia. *Mueve la historia hacia atrás*

Protagonista y Antagonista representan las dos funciones más básicas de la mente de la historia. El impulso de conseguir algo y el empuje para que esto no se logre.

Estas fuerzas básicas no cubren suficientemente todos los intereses, inquietudes, preocupaciones que hay a lo largo de todo el proceso de resolver un problema. En un proceso completo entra también la razón y la emoción, la fe y la duda, la conciencia y la tentación.

Para satisfacer estas inquietudes van a surgir otros caracteres que las representen. *DRAMATICA* los llama, igualmente, Arquetipos.

## RAZON Y EMOCION

Estas fuerzas representan el conflicto entre la parte racional y la parte afectiva de nuestro ser. La mente y el corazón.

El carácter arquetípico de la razón es calmado, calculador, frío. Hace sus decisiones basado en la lógica. Es organizado y eficaz. Pareciera que le falta "humanidad". Tiene fuertes *ideas* acerca de la historia.

El arquetipo basado en la emoción, se mueve por los sentimientos, es frenético, desorganizado, propenso a la ira y también a la empatía. Tiene fuertes *sentimientos* sobre la historia

Por principio ninguno es mejor que el otro. Son más o menos apropiados para cada situación.

#### FE Y DUDA

Estas fuerzas dan origen a dos tipos de arquetipos muy frecuentes: el compañero, el incondicional, el optimista, el pana, el soporte... y el escéptico, el negativo, el estorbo... “sea lo que sea, siempre estaré en la oposición”.

La interacción entre estas fuerzas determina la mayor o menor posibilidad de éxito.

El que representa la *fe* desea estar involucrado en la historia.

El *escéptico* hace lo posible por no participar en la historia.

#### CONCIENCIA Y TENTACION

Estas fuerzas dan origen a dos tipos de arquetipos: el guardián, el maestro, el tutor... y el contagonista, el que tienta, el que pone obstáculos, el que hace mas difícil el logro...

El Guardián pone la historia de nuevo en sus rieles.

El Contagonista hace descarrilar la historia.

El Contagonista no es el antagonista, sino un personaje muy frecuente en las películas que retrasa, difiere, estorba el logro en base a otros intereses, pero que no tiene como meta oponerse al objetivo del protagonista, sino lograr los propios intereses.

Los arquetipos se pueden agrupar de diferentes maneras de acuerdo a sus elementos esenciales:

En primer lugar tenemos: *Protagonista*. *Antagonista*. *Guardián (conciencia)*. *Contagonista (tentación)* son los motores primarios. La interacción entre ellos crea el empuje, la fuerza que lleva a resolver el problema de la historia. Ellos influyen la marcha de la historia, por lo que están muy relacionados con la trama.

Sea cual sea el objeto de sus deseos, el protagonista se esfuerza por lograrlo, el antagonista hace lo que puede para impedir que lo logre, el guardián ayuda, y el contagonista pone obstáculos.

Como podemos ver, cada uno representa una motivación básica de la mente: querer, no querer, conciencia, tentación.

El *protagonista* quiere construir un centro comercial en un terreno.

El *antagonista* trata de impedirlo.

El *contagonista*, tiene alquilado el terreno para un estacionamiento y tratará de retrasar la construcción, porque quiere aprovecharse lo más posible del terreno, pero no pretende impedir la construcción.

El *guardián* le meterá una demanda al *contagonista*, para que desaloje el terreno y así acelerar el proceso.

Cada uno de ellos tiene su propia motivación, pero desde el punto de vista de la personalidad representan una actitud, un acercamiento, una posición frente a la historia.

A estos arquetipos los llamamos “conductores”.

En segundo lugar nos encontramos a los “parrilleros”: *Razón*, *emoción*, *incondicional* y *escéptico*. Estos personajes influyen directamente en los arquetipos que acabo de nombrar. Por supuesto que también influyen en la historia, pero les interesan más las personas comprometidas con ella.

El *incondicional* representa la fe. Alguien que cree en nosotros.

El *escéptico* representa la duda.

La *razón* representa la lógica. Procede con la razón.

La *emoción* representa los sentimientos. Se mueve por emociones.

Todos los caracteres, a su vez, tienen dos facetas en su personalidad:

- una externa que corresponde a las acciones que toman.
- otra interna que corresponde a sus decisiones, pensamientos, sentimientos.

Cuando comencemos a crear los arquetipos y a asignarles cualidades (elementos), veremos que unas tienen que ver con lo que hacen y otras con lo que sienten y piensan.

PROTAGONISTA: Perseguir-Argumentar

*Persigue*, va tras algo físicamente, pero a la vez tiene los *Argumentos*, las razones para convencerse a si mismo y a los demás de que lo que busca está justificado, tiene sentido.

GUARDIAN: Ayuda - Conciencia

Ofrece *ayuda* física y a la vez es la voz de la *conciencia*, para evitar que el Protagonista se desvíe de su camino.

ANTAGONISTA: Impedir - Re-considerar

Pone *obstáculos* físicos para que el Protagonista se eche para atrás. A la vez ofrece razones y *consideraciones* para que reconsidere su proyecto.

CONTAGONISTA: Estorbo -Tentación

Coloca *estorbos* materiales en el camino del protagonista. Lo *tienta* para que se desvíe.

INCONDICIONAL: Soporte – Fe

No ofrece ayuda material, pero sí *soporte*. Cree ciegamente en el Protagonista y éste puede contar siempre con él.

EMOCION: Descontrol - Sentimiento

El carácter que representa el descontrol, aporta el *desorden* físico y se mueve por las *emociones, impulsos y sentimientos*.

RAZON: Control – Lógica

En su aspecto externo representa el *control*, de si mismo o de los demás, En su aspecto interno es un personaje que se rige por la *lógica*, por lo que es razonable.

ESCEPTICO: Oposición - Duda

Es la versión negativa del incondicional. Se *opone* al protagonista, porque *no cree* en el proyecto. El está ahí, pero por otros motivos.

## COMPLEJOS

Los arquetipos agrupan funciones dramáticas similares y compatibles. Puede haber dificultades entre ellas pero nunca están enfrentadas. Esto nos hace ver a los arquetipos como caracteres simplones, cuadrados, menos humanos...

Con esto ya estamos adelantando qué son caracteres complejos: Aquellos cuyas funciones son más contradictorias, menos compatibles, más propensas a enfrentamientos. Personas que operan con la lógica, pero que pierden los tapones, que son escépticos, pero que les gusta colaborar...

Una historia puede tener arquetipos y complejos. Eso depende del autor.

Hay que hacer la siguiente observación: Todos los caracteres de los que hemos hablado hasta el momento, en esta

sección, son caracteres Objetivos. Forman parte de la historia objetiva, de la historia global.

Es una buena táctica de escribir guiones, comenzar pensando en ocho caracteres que representen las ocho funciones dramáticas, necesarias en toda historia.

Cualquiera que haya estado atento se preguntará y ¿donde están los caracteres de la historia subjetiva? Vamos a hablar de ellos.

## CARÁCTER PRINCIPAL

Hasta ahora hemos hablado de los caracteres objetivos. Hemos visto la historia desde afuera. Hemos visto cómo se relacionan entre si los eventos de la historia.

*Ahora vamos a ver cómo nos afectan esos eventos a nosotros.* Para ello tenemos que ponernos en los zapatos del carácter con el que nos identificamos.

El primero y principal es el Carácter Principal.

Como ya sabemos, la historia objetiva afecta a todos los personajes, la historia subjetiva solo afecta a dos: el principal y el impactante. Pero estos son también caracteres objetivos dentro de la historia global, y por lo tanto participan en ella cumpliendo las funciones dramáticas que les asigne el autor.

Podemos decir que hay una historia personal dentro de una historia global.

A estos dos caracteres de la historia personal, *DRAMATICA* los llama subjetivos.

El *carácter Principal* (y por ende, *el impactante*, que es su otro yo) es un carácter muy especial y muy querido para *DRAMATICA*.

Cómo el Carácter Principal representa la posición del espectador, también representa la manera adecuada o inadecuada de resolver el problema. Es por eso que tiene tanto impacto sobre el espectador.

Solamente hay un Carácter Principal en una historia Total. No puede haber mas, ya que no podemos ser dos personas al mismo tiempo.

La base de esta teoría consiste en que la estructura (carácter, trama, tema, género) y la dinámica (perspectivas diversas) de una historia no son azarosas, casuales,... sino que una historia es una analogía de la mente humana tratando de solucionar un problema, un desbalance, una injusticia, un desequilibrio...

Vamos a exponer cómo entiende *DRAMATICA* la misión del Carácter Principal

Cuando una persona percibe una iniquidad y se ve obligado a buscarle una solución tiene dos maneras de comportarse.

La primera es haciendo un esfuerzo directo *en busca de la solución*. Una determinación por resolver la iniquidad.

La segunda es ponerla a un lado. Ocultarla, tratar de que la mente no la perciba más. Este proceso lo llamamos justificación o excusa.

Este proceso de Justificación tiene varios niveles:

La solución está fuera de mí y voy a ver como la soluciono.

Esta en mi y voy a ver que hago para solucionarla.

Esta en parte de mí, en mi manera de pensar, en mi manera de ser. Algo tengo que hacer.

Esta fuera de mi y no puedo hacer nada. La culpa la tienen los demás.

Nosotros nos referimos al cuarto nivel. El Carácter principal ha llegado a la conclusión de que no puede hacer nada para resolverla. Se adapta, no piensa más en ella, la remueve completamente de la mente y no la percibe más como iniquidad.

Nosotros aprendemos de la experiencia. “aquellos que no recuerdan el pasado están condenados a repetirlo”.

La experiencia nos dice cómo comportarnos en cada caso, pero ¿qué pasa si cambia el contexto, si las cosas no son como eran antes?

Conocer la historia pasada (backstory) de un carácter es imprescindible.

Es difícil cambiar de manera de pensar y aceptar que las cosas son diferentes.

Esta es precisamente la lucha del CARÁCTER PRINCIPAL dentro de la historia.

Ha logrado por la experiencia una manera de resolver las cosas que ya no sirve en la presente situación. O la manera que tiene de interpretar lo que causa problemas ya no cuadra.

Es imposible un CARÁCTER PRINCIPAL sin un “backstory”

¿Cómo comienza?

La historia comienza cuando el contexto cambia y la técnica para solucionar el problema deja de ser la más apropiada.

Surge entonces una pregunta: debe cambiar el carácter principal para conformarse con la nueva situación o debe permanecer con firmeza donde está hasta que las cosas vuelvan a donde estaban anteriormente.

¿Cómo se desarrolla?

La historia progresa debido a que el Carácter impactante presiona al Principal para que determine si se va a justificar y encontrar excusas o se va a enfrentar al problema y solucionarlo.

Cada una de estas peleas representa un nivel distinto de justificación y llega un momento en que uno no tiene más poder de convencimiento que el otro.

Éste es el momento del salto de la fe, donde la experiencia de la vida ha sido contrapesada totalmente por lo que se ha aprendido recientemente. Éste es el momento que el carácter principal debe caminar en el vacío con absolutamente ningunas experiencias personales para dirigirlo, y elegir entre continuar con la trayectoria él ha tomado siempre o adoptar un nuevo.

¿Cómo se resuelve?

El resultado puede ser Éxito para la Historia y Éxito para el Carácter principal

Éxito para la Historia y Fracaso para el Carácter principal

Fracaso para la Historia y Fracaso para el Carácter principal

Fracaso para la Historia y Éxito para el Carácter principal

## PRACTICA

*DRAMATICA* pone interés especial en que definamos el Carácter Principal. No se preocupa en un principio de los caracteres objetivos.

Una vez que nos comprometemos con el Carácter Principal, nos obliga a responder a varias preguntas relacionadas con los esfuerzos que hace éste para resolver sus problemas.

¿Permanecerá firme o cambiará?

¿Dejará de hacer algo o empezará a hacer algo nuevo?

¿Preferirá la competencia o la colaboración?

¿Resolverá sus problemas en base a la lógica o según le dicten sus emociones?

Al responder a estas preguntas ya habremos avanzado mucho en la definición de los demás caracteres. Recordemos que los demás caracteres tendrán funciones dramáticas opuestas, complementarias, o dependientes. Al definir al más importante estaremos marcando cómo serán los demás.

*DRAMATICA* nos va a preguntar por la RESOLUCIÓN, EL CRECIMIENTO, EL METODO Y LA FORMA

## RESOLUCION

*Firme. Inquebrantable.* El carácter principal permanece inquebrantable en su posición inicial hasta el final.

Un hombre acusado injustamente de haber dado muerte a su esposa, pelea hasta que logra resolver el problema y condenar a los verdaderos culpables.

Un hombre poderoso intenta seducir a una joven, pero esta permanece fiel a sus promesas.

En esta teoría el origen del problema de la Historia Objetiva está en algo que tiene o que le falta al Carácter Principal. El carácter principal está demasiado cerca del elemento para saber si él es la solución o el problema. Tiene que hacerlo a ciegas: dar un salto de fe y cambiar o permanecer inquebrantable en la actitud que ha tenido a lo largo de la película.

*Cambiante:* El Carácter principal decide cambiar sus creencias y su manera de ver las cosas, al confrontarse con la realidad actual. Al final es otra persona.

Una persona se da cuenta de que debe dedicarse más a su familia, que a su trabajo y decide cambiar.

*¿Cuándo cambia una persona?*

Cuando cae en la en la cuenta de que ella es la causa de sus propios problemas. Tiene que hacer algo para solucionar eso. Tiene que cambiar:

*¿Cuándo no cambia una persona?*

Cuando cae en la cuenta que la causa o el remedio de sus problemas está fuera de ella, y que no está en sus manos la solución.

Los cambios tampoco tienen que ser tan radicales. Veamos una serie de transformaciones que tienen cabida dentro de este concepto.

1. El veleta. Va donde sopla el viento. Comienza con una manera fija de pensar. Escena tras escena y acto tras acto sus convicciones se debilitan. Al final no tiene inclinación hacia uno ni hacia otro lado. Cuando llega el momento de la verdad simplemente se adhiere al que mejor le parece en ese momento, de acuerdo a cómo sopla el viento.

2. El angustiado descubre también a lo largo de la historia que sus creencias originales son equivocadas. A diferencia del

anterior este personaje sufre una crisis interior, que lo parte en dos. Por un lado se siente moralmente obligado a ser fiel a sus creencias, pero por otro lado se siente inclinado a adoptar el nuevo patrón. Al momento de la verdad tiene que elegir entre los dos, pero sin tener certeza de cual opción será mejor.

3. El picaflor, comienza con un sistema de creencias, en el camino cambia al alternativo, y se la pasa cambiando de uno a otro de acuerdo a la información que va recibiendo. La intensidad de estos cambios tiene que ver con la importancia de la información que recibe en el camino.

4. El oportunista se la pasa cambiando dependiendo de la situación. Puede ser sincero o no, es un oportunista que no se ata a ningún principio o convicciones serias..

5. El que hace excepciones. Hay personajes que no cambian sus convicciones, pero que llegado el momento hacen una excepción (sólo en este caso).

6. El arrepentido. Este, como el que hace una excepción, también cambia en el momento de la verdad y se pasa al contrario, pero inmediatamente se da cuenta del error y rectifica.

## CRECIMIENTO

Muchos teóricos dicen que un personaje tiene que cambiar para que crezca; pero esto no es correcto. Cuando uno tiene la razón, no tiene por que cambiar y si al final de la película no cambia, a pesar de las tentaciones en contra, el personaje habrá crecido notablemente, se habrá consolidado.

Bien sea que cambie o permanezca firme en su posición el Carácter principal va a crecer. Unas veces porque comienza a hacer algo que antes no hacía. Otras porque dejar de hacer algo que no le convenía. Llamamos a esto la dirección del crecimiento.

*Dejar de hacer algo:* Liberarse algo. Dejar de hacer algo que hacíamos antes. Abandonar algo. Dejar de fumar para recuperar la salud.

*Comenzar a hacer algo:* Empezar a hacer algo, incorporar algo a tu vida. “No dejo de fumar, pero comienzo a hacer ejercicio físico”.

Con un poco de comprensión estos conceptos pueden aplicarse también al carácter que no cambia

*Dejar de hacer algo:* esperar que algo termine y se acabe con ese problema. (no lo acosen). Causa del problema

*Comenzar a hacer algo:* Esperar que algo comience (se reactive la economía y haya trabajo). Remedio del problema

¿Donde quieres poner el énfasis en las causas o en los remedios?

No importa si el carácter es cambiante o firme. Siempre se verá en la obligación de dejar de hacer algo (stop) o comenzar a hacer algo (Start)

## METODOLOGIA: ACCIONES EXTERNAS O INTERNAS

Algunos caracteres tratan de lograr sus objetivos haciendo cosas físicas. *DRAMATICA* los llama Hacedores (DOER) y voy a respetar esta nomenclatura.

Otros tratan de llegar a lo mismo con acciones internas, modificándose a si mismo o no interviniendo físicamente en el ambiente: (BEER).

Son dos maneras de acercarse a los problemas

Unos tratan de modificar su entorno con acciones físicas y otros con la fuerza de su carácter, su carisma, su influencia,

Los dos son activos. Uno con acciones y maniobras físicas el otro con acciones mentales, deliberaciones...

Los dos pueden tener el mismo grado de motivación

Hablamos de preferencia, ya que los dos estilos son importantes y ambos pueden tener los dos, pero nos interesa el que es preferido por el *CARÁCTER PRINCIPAL*.

El *Doer* prefiere la competencia.

El *Beer* prefiere la colaboración.

## RECURSO PREDOMINANTE: LOGICA O INTUICION

*DRAMATICA* le da gran importancia a la mentalidad masculina y femenina en la creación de caracteres. La influencia de Melanie ha sido fundamental en este punto, tal como lo demuestran sus escritos y actividades posteriores. ( )

Hombres y mujeres usan las mismas técnicas, pero tienen preferencias genéticas:

Los hombres utilizan un procedimiento lineal. Para solucionar un problema se fijan un objetivo, determinan los pasos que hacen falta para lograrlo y comienzan a dar esos pasos hasta que lo logran.

Su pensamiento está dominado por una relación causal. Eso conduce a esto otro. Si lo hago, lograré lo que quiero.

Estamos ante una forma espacial de pensar recopilar información, cumplir requerimientos, ver el problema y la solución en su totalidad, ordenar el rompecabezas.

Las mujeres utilizan un procedimiento más holístico, menos lineal. Para ellas no son tan necesarios los pasos, y a lo mejor ni siquiera se plantean un objetivo.

Ellas se fijan más en las relaciones entre las cosas que en las causas. Para ellas es más importante lograr un cambio de dirección que conseguir un objetivo.

Ellas se fijan más en la dinámica interna de las cosas, que en la estructura.

Combinando las cosas, haciendo modificaciones entre ellas se logra cambiar la dirección de las cosas.

Estamos ante una manera temporal de solucionar los problemas. Observamos cómo van cambiando las cosas y vemos como estos cambios van haciendo desaparecer los problemas.

Tanto los hombres como las mujeres utilizan ambas técnicas. Las mujeres pueden entrenarse para utilizar el método lineal, y los hombres pueden desarrollar una preferencia por el método holístico.

Esto es resultado de la educación, entrenamiento, experiencia consciente. Pero a pesar de todo, genéticamente, cada uno tiene una manera, una tendencia.

Es muy importante tener esto en cuenta. No sólo porque es origen de conflictos y malos entendidos entre los caracteres, sino que a consecuencia de esta tendencia el carácter femenino tiende

a ver como excusa o justificación lo que para el carácter masculino es una verdadera forma de enfrentar los problemas (y viceversa)

Vamos a ilustrar estas ideas y conceptos.

*Femenino*: se fija en las motivaciones. En una cadena de robos de joyerías, una mujer detective descubre que el ladrón solo roba cuando el vendedor es mujer y que lo hace para impresionarlas, o el vendedor es judío y lo hace por vengarse. Por consiguiente excluye todas las tiendas donde los vendedores son hombres, o no son judíos.

*Masculino*: se fija en los objetivos. En la misma cadena de robos un detective masculino observa que solo roban los diamantes, por lo tanto ordena vigilancia solo en las tiendas que tienen diamantes.

*Femenino*: trata de ver conexiones. “No lo sé, pero tengo un presentimiento”.

*Masculino*: trata de encontrar evidencias. “No creo hasta que no meta el dedo en su llaga”.

*Femenino*: establece condiciones. Para poner orden en la casa una madre compra un DVD para que los hijos tengan un atractivo para quedarse en el hogar.

*Masculino*: establece requisitos. Para poner orden en la casa, un padre fija una hora de llegada en la noche.

*Femenino*: busca puntos de apoyo para restaurar el equilibrio. Repone donde hay una deficiencia. Sustraer donde hay algo que sobra.

*Masculino*: divide las tareas en pasos a seguir. Examina las causas o grupo de causas que producen un efecto determinado.

*Femenino*: se concentra en el “por qué” y en el “cuando”.

*Masculino*: se centra en el “qué” y el “cómo”

*Femenino*: trata de poner cada asunto en su contexto

*Masculino*: pone en duda el asunto

*Femenino*: organiza las cosas mirando a la selva, al conjunto

*Masculino*: organiza las cosas fijándose en los árboles, las partes. Analiza las fuerzas que influyen en el efecto final y trata de modificar esas fuerzas.

## ¿CÓMO FORMAMOS LOS CARACTERES EN DRAMATICA?

Antes de seguir adelante es bueno echar un vistazo al gráfico que ofrece *DRAMATICA* para entender los componentes de un carácter.

Como podemos ver en él los caracteres pueden tener cuatro dimensiones: *motivaciones*, *objetivos*, *formas de actuar* (método) y *valores*. (Gráfico 2. Componentes de un carácter)

En *DRAMATICA* podemos crear caracteres muy complejos. Esta complejidad surge de la forma en que organizamos las dimensiones.

Generalmente las *motivaciones* suelen ser la dimensión que más enfatizan los escritores. Pero hay historias que enfatizan los *intereses*, o cuestionan los *valores* del carácter, o dan preferencia al *método*. (Es digno de notar el personaje Sherlock Holmes, que se caracteriza por su método de resolver los problemas)

Esto da gran versatilidad en la creación de caracteres.

- Un carácter puede ser arquetipo en una dimensión y complejo en otras.
- Un personaje puede tener tres motivaciones que lo empujan hacia un mismo objetivo.

- Puede suceder que algún carácter no esté representado en alguna dimensión. Esto lo hará mucho más complejo que los demás.

Al asignar las dimensiones es frecuente equivocarse entre Motivación y Objetivo.

Si preguntamos ¿qué motiva a Pilar en esta historia? Alguien puede responder que su motivación es llegar a ser presidente.

Realmente esto no es su Motivación sino su Objetivo.

Su motivación puede estar en que quiere imponer en el país un sistema de gobierno que no dé preferencia a ninguna clase social; que quiere salvar a su país de la intromisión extranjera; que cuando niña fue muy humillada por sus superiores y aspira a que nadie esté por encima de ella nunca jamás.

Si observamos bien las tablas, vemos que cada dimensión tiene 16 opciones. Estas son los Elementos. En total son 64 elementos. Todos ellos deberían estar representados en una historia.

El método de *DRAMATICA* consiste en asignar esos elementos a los distintos caracteres. Para ello el usuario arrastra un personaje hasta el cuadrado que más le gusta, hasta que ha puesto un personaje en cada uno de los cuadrados.

¿Hay alguna regla?

Si que las hay. Para que un carácter tenga una personalidad completa, hay que asignarle un elemento en cada dimensión. De esta manera será un personaje con motivaciones, proyectos, metodología y valores.

Otra regla es que a la hora de asignar elementos hay que tener muy presentes las relaciones entre los caracteres.

Para *DRAMATICA* existen cuatro clases diferentes de relaciones entre los caracteres

1. Dinámicas
2. Compañerismo.
3. Dependientes
4. Grupales

Visualmente están representadas de la siguiente manera: Elementos *diagonalmente opuestos* en el cuadrángulo forman relaciones dinámicas.

Elementos *contiguos* crean relaciones de compañerismo o complementarias. Elementos colocados en el cuadrado inferior o superior originan relaciones de dependencia.

Veamos las características de cada una de las relaciones.

1. Las relaciones dinámicas son siempre conflictivas: “Dos caracteres se caen a golpes”.

El resultado puede ser positivo si llegan a una solución satisfactoria para los dos, una síntesis en la que el todo es mejor que la suma de las partes. Negativa si no terminan su conflicto hasta que uno de los dos ruedan por el piso. La relación es destructiva.

Este tipo de relaciones es muy común, ya que los escritores prefieren relaciones conflictivas. Podríamos visualizar esta relación como la de dos personas que van por el mismo camino en dirección contraria y chocan. La Famosísima viñeta de los dos burros y el heno.

2. Las relaciones de compañerismo enfatizan el impacto positivo o negativo que un carácter tiene en otro. Los Elementos que los caracterizan son sumamente compatibles.

Se trata de dos caracteres que marchan uno al lado de otro por el mismo camino en la misma dirección. El hecho de que no sean conflictivos no quiere decir que su relación sea siempre positiva. Unas veces se ayudan, pero otras sus intereses interfieren y cada uno busca aprovecharse del otro.

Vivir en pareja es positivo, pero hay que hacer muchas concesiones para que las cosas vayan bien, desde aceptar los ronquidos hasta sacrificar intereses propios.

3. Dependencia. En esta relación los caracteres van en la misma dirección, pero uno detrás del otro.

La parte positiva está en la fuerza que pueden acumular juntos. Entre los dos hacen un buen equipo, ya que uno compensa las debilidades del otro. La parte negativa está en una desmedida dependencia que los lleva a que no pueden vivir uno sin el otro.

4. Grupales. Aquí no se trata de las relaciones entre dos caracteres, sino entre dos grupos. Dos hermanos pueden pelear uno contra otro, pero llegado el momento se unen para defender los intereses de la familia.

Las relaciones grupales se refieren a las relaciones de un carácter con el resto del grupo.

Al asignar los elementos debemos tener en cuenta unos principios casi de Perogrullo:

“Conocemos a los caracteres por las acciones y decisiones que toman cuando está bajo presión”. “El mejor momento para conocer a un carácter es por su comportamiento cuando está en conflicto con otro carácter”.

Vamos a asignar Elementos en un ejercicio: Vayamos al software y abramos la pantalla de “Build Characters”

Comenzamos por el nivel de las *Motivaciones*. Creamos un personaje “Lina” y le asignamos el *Elemento: Tentación*.

Seguidamente nos preguntamos: “¿Quién tiene el mayor conflicto con Lina? Digamos que su esposo “Vladimir”

A él le asignamos el diametralmente opuesto “*Conciencia*”.

Y de entrada vamos a tener a dos personajes en conflicto, ya que Vladimir se va a oponer a las escapaditas de Lina.



Vamos a crear otro carácter que esté de acuerdo con esas escapaditas y que las consiente: Miguel. Este personaje lo colocamos en el cuadrado horizontalmente pegado a Lina



Todavía necesitamos un cuarto carácter. Alguien que no está de acuerdo con las escapaditas, pero que las facilita. Esta persona "Alicia", la vamos a colocar en el cuadro exactamente encima de Lina



Ya tenemos un cuadrángulo completo. Es buena práctica ir llenando los cuadrángulos de esta manera, para tener de una vez las relaciones que completan la personalidad de los caracteres.

Sigamos con el nivel de los *Objetivos*.

En esta dimensión vamos a asignar a Lina el elemento “*deseo*”.

Después tenemos que asignar a los otros personajes los cuadrados que circundan a Deseo.

Para mantener las relaciones que hemos establecido pondremos a Vladimir en el cuadrado diagonal (conflicto), a Miguel en el horizontalmente contiguo (compatibilidad) y a Alicia en el que está encima (dependencia).



Esto no tiene que ser mecánicamente así. Las relaciones no van a ser así toda la película. Podemos darles variedad, dentro de una consistencia. El ideal es mantenerlos en el mismo cuadrángulo, pero en diferentes posiciones.

## CAPITULO III

### TRAMA

Para que un guión tenga trama tiene que tener una secuencia de acontecimientos o eventos. Un acontecimiento lleva a otro, y éste a otro, y así sucesivamente hasta que llega un final.

Hablamos de eventos, pero ¿qué son eventos?

Un evento es un suceso que provoca un cambio. Vamos a precisarlo mejor:

- Un evento es algo *irreversible*, (vas por una carretera manejando un carro y un camión de la basura se lleva tu carro por delante y lo destroza, pero no te pasa nada).

- Algo que *cambia las circunstancias* en las cuales lo caracteres están viviendo, (se trataba de un carro que te habían prestado para una cita, no tienes documentos, vienen las diligencias en la policía, con la compañía de seguros... si hubiera sido una chatarra, propio, que ya no te interesaba, no habrían cambiado las circunstancias de tu vida)

- Algo que *tiene consecuencias graves* para los caracteres. (A consecuencia de esto, peleas con su mujer y se divorcian).

- Por último, un evento es algo *muy significativo* para los caracteres.

Un acontecimiento que hace cambiar el rumbo de la historia de esta forma produce un *cambio dramático*.

En el marco clásico de división entre escenas y actos... en toda escena se desarrolla un evento y una secuencia de escenas construyen un acto.

La trama es como una montaña rusa, con muchas sorpresas. Una vez que se pone en marcha ya no se puede detener. A lo largo de esta travesía vamos a encontrar altos y bajos, simas y cimas, que nos llevan hacia el final.

Como para este momento ya conocemos las cuatro perspectivas, podríamos decir que en toda película hay cuatro tramas, una para cada trayectoria. Esto no quiere decir que son independientes. La trama es como un mecate trenzado con cuatro pabilos que son las trayectorias y que van juntas desde el principio hasta el final.

Es difícil ver esto mientras se disfruta de una película. Pero analizándolo con calma, al terminar, podemos ver las cuatro trayectorias o tramas diferentes. Cada pabilo es una trayectoria.

La trama no es una serie cualquiera de eventos. Los eventos, al final de la historia, tienen un significado.

Estos eventos llevan a los caracteres de una posición inicial al comienzo de la película a una posición, unas actitudes, una manera de ser distinta o igual a la que tenían al comienzo de la película. Los caracteres enfrentados a los hechos y viceversa dan significado a la historia.

La trama sirve como soporte al tema. Lo que hacen los caracteres afecta a la trama y lo que esta hace afecta a los caracteres.

## TRAMA Y OBJETIVO

Cuando hablamos de la trama en general, queremos aclarar que la trama tiene una dirección, va hacia algo, comienza y termina, mediante ella el director quiere expresar un punto de vista, su punto de vista.

Todas las tramas en toda película tienen un objetivo. Una sola cosa o muchas, Obtener o evitar... pero hay un objetivo. Todas las historias a su manera tienen un objetivo y todos los caracteres tienen que ver con ese objetivo. En contra, a favor, a medias.

El espectador ve el objetivo, como el centro de la historia.

Cada una de las cuatro trayectorias tiene a su vez un objetivo. Este objetivo no es el mismo en todas. Cada una tiene su propio objetivo,

De todos ellos el guionista va a elegir uno como el objetivo de la película. ¿Cual? Aquel que quiera enfatizar más. ¿El Global?, ¿el Personal?... Siempre hay un objetivo dominante,

Normalmente corresponde a la historia global pero no es necesariamente así. Eso lo determina el autor.

El Objetivo tiene una contraparte. Lo asociamos con las *consecuencias* que van a venir, si no se consigue el objetivo. Un premio, un objeto, un alivio, el final de un sufrimiento...

*Consecuencia* es lo que va a pasar si el objetivo no se consigue... ¿Que va a pasar con la familia Corleone si no consiguen un sustituto del padrino?

Para lograr el objetivo hay que dar determinados pasos, subir peldaños, pasar exámenes y soportar pruebas... A este tipo

de , DRAMÁTICA los llama: Consideraciones *permanentes*, ya que no varían a lo largo de la historia.

## CONSIDERACIONES PERMANENTES

Para Dramática las Consideraciones *permanentes* dentro de la trama son:

*Objetivos, Requerimientos, Consecuencias, Advertencias.*

Son los puntos de enlace entre la trama y el Tema. Si no existieran, la trama sería una serie de eventos sin significado. Ellas sirven de soporte al conflicto temático.

De esta manera vemos cómo lo que hacen los caracteres afecta a la trama y lo que sucede en la trama afecta a los caracteres. El tema es como un puente de unión entre trama y caracteres.

Estas *Consideraciones* pertenecen o se refieren a toda la historia en general, no a cada una de las perspectivas.

Los eventos que conforman la trama están repartidos entre todas las trayectorias. Representan el impacto que produce en el espectador el resultado de las cuatro perspectivas.

Cuando hablamos de meta, consecuencias, requerimientos, advertencias no nos referimos a ninguna perspectiva en particular sino a todas.

Todas estas *Consideraciones* comparten una misma cualidad: permanecen inalterables desde el principio hasta el fin de la historia.

## META. OBJETIVO.

Todas las historias, a su manera, tienen un objetivo. Algo con lo que tienen que ver todos los caracteres. Algo que quieren obtener o evitar. Unos a favor y otros en contra. Una misma cosa o diferentes cosas. Pero todos tienen como base un solo objetivo (en inglés: concern): Obtener. Hacer. Aprender. Entender. etc.

Uno querrá un diamante y el otro una mujer para regalárselo, pero todos quieren obtener.

El objetivo general de la historia es lo que todos desean. Si se trata de obtener algo en Internet todos querrán obtener algo. Ahora, unos lo pueden desear para hacer una investigación, otros para lograr un tesoro, otros para vender un producto...

¿Qué significa el Objetivo para el espectador? ¿Influye en el espectador en qué trayectoria lo colocamos?

El espectador ve el objetivo como el eje central de la historia. Siendo así deberá coincidir con el objetivo de una de las cuatro perspectivas.

¿Cuál? Dependerá de la perspectiva que, como autores, queramos enfatizar.

Si se trata de un problema que afecta a todos, entonces lo lógico es que pongamos el "Goal" en la historia global.

Si queremos destacar la experiencia y personalidad del Carácter Principal lo pondremos en su perspectiva.

Aunque todas las perspectivas tienen su propio Objetivo, el espectador sentirá sin mucho esfuerzo dónde el autor ha enfatizado el interés.

Puede faltar ese énfasis y entonces tenemos una historia que no es orientada hacia un objetivo. Estaremos entonces ante

una historia que no es de trama, de acción, aventuras, sucesos... sino de tema, de caracteres...

## REQUERIMIENTOS

Para lograr un objetivo hay que cumplir ciertos requerimientos. Una lista de cosas que cumplir. Una serie de pasos que hay que dar. Exámenes que hay que aprobar.

Si uno comienza a crear la historia por aquí, las acciones, las tareas, los requerimientos serán el esfuerzo principal de nuestra historia.

Si comenzamos definiendo la meta, los requerimientos estarán en segundo lugar, dependiendo de él.

Conseguir un objetivo no es cosa de dar un solo paso. Hay que preparar la máquina para un largo viaje.

Los requerimientos son los peldaños de la escalera.

Los requerimientos son los instrumentos con que contamos para crear tensión en la historia. A la vez indican el crecimiento en el carácter, y los diferentes puntos de vista de la historia.

## CONSECUENCIAS

Para definir las consecuencias hay que tener definido el Objetivo.

A veces el objetivo es un premio, otras una liberación, un alivio, el final de un sufrimiento. *Consecuencia* es lo que pasa si la meta no se consigue.

## ADVERTENCIAS

Uno mira a los requerimientos para ver qué cerca estamos de la meta. Y uno mira a las advertencias para ver que cerca estamos de las consecuencias. Grietas en un edificio, llamadas sospechosas por teléfono, llegar tarde frecuentemente al trabajo, incumplimiento de citas... son advertencias de que algo anda mal y nos podemos estar alejando de la meta.

Cada una de las trayectorias tiene una propia trama y todas a la vez se influyen mutuamente.

Es como un partido de fútbol que es cubierto por cuatro jueces de línea. La trama del juego son las incidentes que van sucediendo en el campo. Ninguno de los cuatro jueces puede ver el partido completamente desde su posición. Pero con la ayuda de los otros pueden cubrir el juego perfectamente.

Basándose en lo que ve cada juez de línea el arbitro marca faltas, decide situaciones dudosas y el juego sigue. Si hay algún desacuerdo entre los jueces, el árbitro tiene la última palabra.

Esta es la manera cómo cada perspectiva influye en la historia y en las demás perspectivas.

A la hora de la verdad nunca vemos la trama de la historia directamente. La vemos como la síntesis de las cuatro trayectorias.

¿Cómo sabemos cual es la trama de la historia? Examinando las Consideraciones temáticas que ocurren en cada perspectiva. Podemos tramar el curso de los eventos desde cada punto de vista. Cuando los espectadores vayan viendo desenvolverse la trama van a ver una síntesis, que es realmente la trama de la historia.

Además de estas Consideraciones temáticas, existen otras mediante las cuales la historia explora el devenir de los eventos, el crecimiento del carácter Principal, el impacto del carácter alternativo, el estado de la relación de la historia subjetiva. Dramática las llama Consideraciones progresivas. De estas hablaremos al terminar la práctica correspondiente a las temáticas.

## PRACTICA SOBRE LA TRAMA

Para poder ayudarnos en la conformación de la trama, DRAMATICA nos obliga a responder cuatro preguntas: ¿quién mueve la trama?, ¿cuándo termina la trama?, ¿cómo termina la trama?, ¿cómo termina el carácter principal?

Las vamos a responder con una palabra, según la forma de trabajo del programa. Con estas palabras, cuyo significado tenemos que conocer con mucha precisión, y las que nos pide en la sección de caracteres y trama, DRAMATICA va a organizar toda la estructura.

1. ¿QUIEN MUEVE LA TRAMA?, ¿cual es el motor de la trama? ¿ que mecanismo hace que la historia avance?

Todas las historias giran alrededor de un asunto central. Este asunto central se manifiesta muy pronto en un problema, algo que nos pone ante un dilema que hay que resolver.

¿Quien origino ese problema: un terremoto, un deslave, un ataque inesperado del enemigo, una carta que llego con malas noticias, un accidente, un incidente...? En este caso la trama que

sigue estará empujada por una acción, algo que ha sucedido, sin que nosotros tengamos que ver con ello.

Ahora bien si nos encontramos ante un problema, dilema, conflicto, como resultado de una decisión que hemos tomado nosotros, entonces el motor de la trama será una decisión.

Decidimos estudiar en el extranjero, meternos en un callejón oscuro, participar en una marcha, lo que suceda es fruto de esta decisión.

Las historias tienen acciones y decisiones, y no es siempre fácil distinguir quien mueve a quien. Sin embargo el autor tiene que determinar desde el principio cual será el motor de su historia. ( no se trata de un juego a ver quien es primero el huevo o la gallina)

Al final de la historia va a surgir una necesidad de tomar una acción o hacer una decisión que va a cerrar la historia.

En conclusión, unas historias están movidas por acciones y otras por decisiones.

Las historias de acción comienzan por una acción,

Al comienzo y al final de cada acto hay una acción,

Una acción (el clímax) determina el final de la historia.

Normalmente en las historias de acción la trama se apaga cuando termina la acción y el interés decae hasta que empieza una nueva acción.

- Cada nuevo decreto del Presidente obliga a pensar qué vamos a hacer en el futuro.
- Las lluvias que no cesan después de la estación lluviosa obligan a los habitantes de una zona peligrosa a evacuar.
- Los robos continuados a determinada hora, todos los días, en una comunidad obligan a los habitantes a tomar nuevas acciones.

Si por el contrario una decisión que alguien toma: casarse con determinada persona, iniciar un juicio, decidir encontrar a un padre, es el origen y lo que da continuidad a la historia... nos encontramos ante una historia dominada por decisiones

- Una periodista que esta investigando la muerte de su padre, sufre constantes ataques de un grupo de políticos que no quieren que la investigue.
- Tomando como ejemplo dos deportes, el fútbol es un juego de acciones, las jugadas ocurren como van viniendo. En el fútbol americano, los jugadores se reúnen, deciden una táctica y todos la siguen.

## 2. ¿CUÁNDO TERMINA LA TRAMA? El final de la trama

Hemos hablado de que las historias tienen un momento climático, el momento de la verdad. En él se decide la historia.

Esta decisión puede ser por *falta de tiempo* o por *falta de opciones*.

Hay un juego en Televisión que consiste en abrir puertas con un manajo de llaves sin identificar. Cuantas más puertas abres en cinco minutos más ganas. Si llegas hasta la última puedes ganar un carro. Los creadores del programa utilizan el tiempo para crear tensión.

En el programa “Quiere ser millonario”, por el contrario, no te apresuran a que respondas. Si respondes bien sigues adelante y ganas, de lo contrario pierdes. Además tienes tres opciones de

ayuda: el público presente, una llamada por teléfono a un amigo, ..... La historia termina cuando se te acaban las opciones.

La *Falta de tiempo* es muy utilizada para dar tensión a la trama. Lo que se llama una carrera contra reloj.

Unos policías desactivando una bomba. Un prisionero sale en libertad por un día y tiene veinticuatro horas para ejecutar su plan de escapar del país.

El otro mecanismo para crear tensión es la *Falta de opciones*.

Un juez tiene un determinado número de testigos y pruebas para demostrar su causa. Cuando se le acaban las opciones la historia termina.

A medida que el tiempo o las opciones se van acabando, la historia va creciendo en interés, hasta llegar clímax, que es la última opción o el último minuto.

Un tribunal va dando demoras a una sentencia hasta de caduque el plazo de apelación. Los jugadores de un partido que van ganando, sacan la pelota continuamente del campo de juego en los últimos minutos, para evitar que les puedan meter un gol. Los obstáculos en este tipo de películas, son las demoras.

**3. ¿CÓMO TERMINA LA PELÍCULA?** El resultado de la historia.

Una historia puede terminar bien o mal. Termina bien cuando se consigue el objetivo. Termina mal cuando no se consigue.

Puede haber diversos grados de éxito o fracaso, pero estos dependen de lo que se ha conseguido.

El éxito o el fracaso no se mide por lo que sienten los caracteres. Pueden sentirse bien o mal, pero si se consiguió el objetivo la historia es exitosa.

Puede suceder que los caracteres se den cuenta de que no les convenía lo que querían y deciden no seguir adelante con la historia. Esto es un bien, pero para dramática esta historia es un fracaso, porque no han conseguido el objetivo que se plantearon.

De la misma manera si consiguen lo que se propusieron y después se dan cuenta de que no les conviene, la historia es exitosa.

Lo que debe quedar claro es que terminar bien o mal no depende de si es bueno o malo. Lo que importa es si se cumplieron los requerimientos para lograr el objetivo.

Unas veces el escritor quiere que caracteres perniciosos triunfen, precisamente para comprobar las malas consecuencias de ese éxito.

Otras veces los buenos fracasan para hacer ver lo importante que ese fracaso es para los demás.

*Éxito:* se consigue el objetivo inicial de la historia

- Una película policial en la que, al final, se descubre al criminal
- Una mujer enfrentada a todo el mundo en una causa justa o injusta, al final, triunfa
- Una comunidad luchando por su libertad y la consiguen

*Fracaso:* No se consigue el objetivo original

- Una familia excava los cimientos de la casa para encontrar un tesoro enterrado y no lo encuentran.

#### 4. ¿CÓMO TERMINA EL CARÁCTER PRINCIPAL?

Cuando Dramática nos pide responder las tres preguntas anteriores, nos sugiere que debemos encontrar la respuesta en la historia objetiva en la que están involucrados todos los caracteres.

La cuarta pregunta se refiere a la historia personal. La razón es que el espectador se identifica con el Carácter Principal y lo que le interesa es si éste resuelve o no su problema, si supera o no su crisis, si encuentra una respuesta a su angustia.

De hecho una historia global puede terminar con éxito y el Carácter Principal puede terminar mal. Y viceversa, una historia puede terminar en fracaso y sin embargo el Carácter Principal, terminar bien.

Un militante se niega a delatar a sus amigos en un interrogatorio y muere a consecuencia de las torturas con una sonrisa en el rostro.

Un mujer joven decide separarse de su esposo y encuentra finalmente la libertad

Después de mucho trabajo una persona logra un puesto directivo en una empresa pero se da cuenta de que esto no es lo que quería, que estaba equivocada, que necesita subir más arriba para ser feliz.

Un padre de familia se dedica a su trabajo con tanta entrega, que se olvidas de los hijos, para los cuales dice trabajar. El resultado es que los hijos no se lo agradecen y se queda solo.

Ni en la vida ni en las historias triunfan siempre los buenos.  
Pero siempre podemos dar opiniones sobre esos triunfos.

Esto nos permite tener cuatro finales en las historias :

Éxito global y satisfacción personal: “happy end”

Éxito Global y Fracaso personal: “tragedia personal”

Fracaso global y fracaso personal: “tragedia”

Fracaso global y éxito personal: “consolación”

## CONSIDERACIONES PROGRESIVAS

Las Consideraciones temáticas nos dicen de qué trata la historia. Las progresivas nos dicen cómo se desarrolla la historia.

Estas son: *Actos, Secuencias, Escenas, Eventos*. (De mayor a menor, todas están dentro de las otras como los días, horas, minutos, segundos)

Desde Aristóteles una trama debe tener tres actos. Principio, medio y final. En el principio se plantea el potencial dramático, en el medio se desarrolla y en el final se nos cuenta el resultado.

Esta estructura ha sido respetada por casi todos los dramaturgos y desde luego por los teóricos del guión cinematográfico.

Dramática tiene otra manera de ver la progresión de la historia.

*DRAMÁTICA* se fija en los puntos de partida y de llegada y divide la historia en cuatro ciudades o postes.

Para Aristóteles una historia es un largo viaje con tres jornadas sucesivas..

Esto está más acuerdo con el método cuadrangular de DRAMÁTICA, y en base a esto organiza la trama, sin rechazar, por supuesto, los viajes.

El Gráfico 3: “Progreso de la Trama” nos muestra una visualización de estos conceptos.

Ahora bien ¿qué utilidad tiene este “capricho”?

Según esta teoría, esos cuatro postes corresponden a las cuatro preocupaciones que deben estar presentes en cada trayectoria.

Pongamos por ejemplo que estas preocupaciones son: Aprender, comprender, hacer, obtener. Cada una de estas acciones debe ser explorada en cada uno de los cuatro actos.

Cada trayectoria tendrá estructuralmente cuatro postes y dinámicamente tres viajes.

Estos *postes* los podemos ordenar a nuestro gusto: Hacer, aprender, obtener, comprender... Comprender, obtener, aprender, hacer, etc.

Este orden lo decidimos nosotros de acuerdo a la lógica de los hechos, la fuerza emotiva de la historia, nuestra intuición o lo que podrá interesarle más al espectador.

Una vez decidido el orden, los viajes serán el tránsito de conocer a hacer, de hacer a comprender, de comprender a obtener.

En una trayectoria los postes serán los que acabo de mencionar, pero en otra serán: memoria, preconsciente, subconsciente, consciente.

En otra serán: pasado, futuro, presente, devenir.

En otra Concebir, planificar, jugar un papel, convertirse en...

Como todas las trayectorias están conectadas como pabilos de un mismo mecate y todas suceden simultáneamente, al final tendremos un entramado que cubrirá la mayor parte de las aspiraciones que un espectador exigente pueda desear en una historia.

Si conocemos bien las consideraciones temáticas, nos será más satisfactorio y fácil, acertar en el orden adecuado a nuestra historia.

Si no queremos hacer este trabajo, porque no nos queremos comprometer, el programa de DRAMÁTICA, nos ofrecerá un ordenamiento, en base a las consideraciones temáticas que hayamos volcado en el programa.

Veamos el ejemplo de una persona extranjera que decide hacerse pasar por médico en Caracas.

Según Dramática hay cuatro posibles maneras de tratar el tema:

- Como una *actividad física*. La persona tendrá cuatro postes que explorar, los cuales darán origen a cuatro tramas completamente diferentes:

*Obtener*: Tiene que obtener un título que lo acredite.

*Comprender*: la mentalidad de los venezolanos.

*Hacer* : dar los pasos necesarios para poder ser admitido en el colegio medico

*Aprender*: cómo se mueve el gremio médico en el país.

- Como una *actividad psicológica*. Los postes serán los siguientes:

*Concebir* una política de salud

*Planificar* como la va a llevar adelante

*Asumir el papel*; hacer creer a la gente que es médico.

*Convertirse* en médico de verdad

- *Cómo una situación*. Y tendremos los siguientes postes:

*Pasado:* Luchar contra su familia santera que no cree en la medicina occidental.

*Progreso:* Ver como avanza en su propósito

*Futuro:* cambiar las creencias de su comunidad de origen

*Presente:* la dificultad para lograrlo,

- Como una *situación mental:* Los postes serán los siguientes.

*Memoria:* El recuerdo de un doctor que le impactó cuando era joven

*Preconsciente:* Tiene que superar los reflejos contradictorios que le crea su naturaleza.

*Subconsciente:* su subconsciente está dominado por la lucha entre la religión y la ciencia.

*Consciente:* transmitir una solución que tiene para curar cierta enfermedad.

Me he visto obligado a explicar estos procesos en este capítulo, ya que pertenecen a construcción de la trama; pero será muy difícil entenderlos a cabalidad hasta que no hayamos visto el capítulo del “tema”, en el que se explican individualmente cada uno de los conceptos.

En cualquiera de los casos, no debemos preocuparnos por ahora, ya que la configuración de la trama es una de nuestras últimas tareas en el programa.

## CAPITULO IV

### TEMA

El tema de una película es algo difícil de definir. Muchos autores se han enredado con este concepto.

El tema de una película no es lo mismo que el tema de un ensayo, o de un libro de filosofía. El tema no es la muerte, la lucha racial, la violencia...cualquier otra realidad abstracta. En una película el tema va unido a una persona, a un comportamiento, a una actitud, a unos sucesos...

Podríamos definir el tema en una película como una actitud frente a un asunto determinado. Un tema tiene dos partes, *el tópico*: muerte, crueldad, revolución, hambre, tercer mundo... y *la actitud ante el tópico*.

Si se trata de la violencia podemos preguntarnos: es buena, mala, necesaria, inevitable,... Sin una actitud o perspectiva de unos caracteres ante la violencia, tampoco hay película.

Esta actitud suele darle al tema una cualidad moral.

El primero que tiene que tener una actitud ante el asunto temático es el propio creador. ¿Cómo me siento ante este tópico? ¿Cuales son mis sentimientos, y actitudes ante él? ¿Desde qué perspectiva lo voy a tratar?

Después de estas observaciones sobre el tema, todavía tenemos que matizar otros aspectos.

Si me propongo escribir un guión, por ejemplo, sobre el momento actual del país tengo varias opciones:

La *situación* por la que está pasando

Las *actividades* que la gente está desarrollando para superar esa situación

Las *actitudes mentales*, posiciones, criterios, prejuicios que tienen los ciudadanos en este momento.

La *influencia* que unos ejercen sobre otros...

Todas ellas giran alrededor de un mismo tema, pero ninguna de ellas es el tema completo. Son las diferentes *áreas* en las se ubica el problema.

La Situación nos habla del universo general, de una serie de circunstancias permanentes o pasajeras, que conforman el estado en que se encuentran las personas.

Todos los caracteres verán esa situación como la fuente de sus problemas. Seguramente querrán escapar, o destruirla o cambiarla... o disfrutarla.

Estas circunstancias son la base de la trama, una región inundada como consecuencia de un deslave, de un tsunami, un terremoto... un país bajo una dictadura, una comunidad donde la mayoría son negros.

Una *acción o actividad física* quiere decir que el centro de la historia son las actividades que realizan los ciudadanos frente a la situación anterior. El origen de los problemas de todos los caracteres surge de las acciones que realizan y la historia analiza si dichas actividades son útiles, logran sus frutos, están en proceso.

Si el centro de la historia es una *actitud mental*, quiere decir que todos los caracteres de la historia objetiva están influenciados por un prejuicio, una actitud mental, un recuerdo, un estigma, un temor, una manera de reaccionar, que es la causa de los problemas de la historia.

*Actividad psicológica* quiere decir que la historia esta centrada en la manera de pensar de las personas y en la influencia que unos caracteres tienen sobre otros. Las actividades son internas. Se opone a actividades físicas, por las que uno trata de imponerse sobre otro por la fuerza.

Los problemas que surgen en una familia donde uno o varios tratan de dominar a los demás. Cuando una persona trata de imponer sus criterios.

En esta área se ven historias en las que los caracteres se arriesgan, son egoístas, tratan de controlar a los otros....

Lo mismo que pasa entre *situación y acción* hay que señalarlo entre *actitud mental* (prejuicio, predisposición) y *actividad psicológica* (conflictos que surgen de determinada manera de pensar).

Estos cuatro enfoques diferentes sobre una misma realidad nos permitirían hacer cuatro películas diferentes, de géneros y estilos variados, drama, aventura, terror, psicológico.....

Para DRAMÁTICA en toda película deben estar presentes estos cuatro enfoques. Aunque el creador enfatiza uno de ellos, por ejemplo la acción, (lo cual hará seguramente una película de aventuras), también deben estar los otros enfoques: situación, prejuicios, manipulación...

Los autores de DRAMÁTICA han descubierto, después del análisis de numerosas películas, que cada una de las trayectorias enfatiza una de esas asignaciones.

En nuestro caso podríamos estructurar nuestra película de la siguiente manera:

La trayectoria de la Historia global se concentra en la *situación*: País bajo un gobernante autoritario.

La del Carácter principal se centra en la *Situación mental*: Prejuicios raciales y sociales.

La del Carácter impactante en una *actividad física*: Organiza células clandestinas.

La trayectoria de la Historia subjetiva o personal en una *actividad psicológica*, analizando las relaciones de poder entre el carácter principal y el impactante.

Esto es solamente un ejemplo. Podemos hacer todas las combinaciones que queramos. Podemos poner los prejuicios en la historia global y la actividad Física en el carácter impactante, etc.

En otras teorías el tema es muy parecido al concepto de premisa. La inequidad en el corazón de la historia podría ser "la muerte es una amenaza", "la avaricia lleva a la destrucción", "el crimen nunca paga"

El concepto de premisa fue introducido por Lajos Egri (*The art of dramatic writing, 1956*) y a partir de ese momento es un componente imprescindible en los manuales de escritura de guiones.

Veamos algunas diferencias y semejanzas, en la propuesta de la premisa:

*"La avaricia lleva a la destrucción"*

Aquí nos encontramos con que la *avaricia* es el tema, el tópico.

*"Lleva a"* es el desarrollo, el camino, el proceso,

Y *"la destrucción"* es la conclusión, el final, el desenlace.

La *"avaricia"*. En DRAMÁTICA no se habla de un tema, se habla de un conflicto temático, que en este caso podría darse entre amor propio y desinterés, egoísmo y altruismo, mirar mi interés o buscar el interés de los demás. En la premisa no hay conflicto. No hay una alternativa, con la que podamos compararla, con la que podamos balancearla, en qué grado es bueno o malo, mejor o peor.

DRAMÁTICA no habla de un tópico, la *avaricia*; sino que habla de un conflicto temático y en el camino es el espectador el que determina cual es mejor y cual le conviene más.

*"Lleva a"*. Aquí esta la segunda diferencia importante. Para DRAMÁTICA tal camino no es camino sino una

argumentación, una presentación de razones, motivos, emociones, para probar algo. DRAMÁTICA plantea la resolución de una inequidad, la solución del problema fundamental de la historia y en el camino descubre cual es la mejor: el egoísmo o el altruismo, es mejor pensar en uno o es mejor pensar en los demás. En cada caso se verá.

Además esta argumentación no se simplifica en un solo concepto, ya que DRAMÁTICA opera con cuatro elementos. En este caso: Egoísmo, altruismo, actitud y métodos. Para que una argumentación sea completa tenemos que presentar estas cuatro caras.

“*Destrucción*”. En la premisa esta es la conclusión. Para DRAMÁTICA no es tan simple; ya que hay que hacerse dos preguntas con relación al desenlace. La primera: ¿Consiguen los caracteres después del esfuerzo que hacer llegar al éxito o al fracaso? La segunda: el carácter principal, ¿resuelve su problema o no?

Esto nos indica la mayor fineza que hay en DRAMÁTICA con relación al concepto de *destrucción*, propio de este ejemplo.

Una premisa no es una verdad universal o un principio de valor eterno. Es sencillamente una frase en la que se expresa lo que va a ser la película o el guión, y que por supuesto es un buen punto de partida para escribir un guión.

Una inequidad abstracta, puede tomar forma en muchas maneras diferentes.

Por ejemplo:

- Un Carácter Principal batallando entre el deseo de asegurar una vejez segura y el de viajar en la juventud.

- Un Carácter Impactante, que dice no tener fe en lo sobrenatural, pero le tiene miedo a caminar en la oscuridad.
- Una pareja de novios batallando entre el deseo de casarse y el miedo de perder la libertad
- Los sobrevivientes de un accidente aéreo en la nieve, batallando por sobrevivir y la inevitabilidad de la muerte.

## LAS AREAS DEL PROBLEMA

DRAMÁTICA nos obliga a ubicar cada una de las trayectorias en un área específica.

## TRAYECTORIA DE LA HISTORIA OBJETIVA

Al colocar la historia objetiva dentro de una las cuatro posibles áreas de exploración estamos definiendo la trayectoria de esta perspectiva: una acción, una situación, un estado de la mente, una actividad psicológica.

Esta área afecta a todos los caracteres. Quiénes son y qué están haciendo.

Al asignar esta ubicación debemos hablar de "ellos" en tercera persona. "Ellos" se refiere a todos los caracteres objetivos.

Vamos a ver algunos ejemplos de cada una de las áreas.

Una *situación* inaceptable. El ambiente externo nos crea problemas.

- Todos los caracteres tienen que ver con la situación de Tom Hanks en *The Terminal*.(Steven Spielberg, 2004)
- Un terremoto. Un país bajo la dictadura.

- Todos los muchachos están atrapados en un mundo de drogas, violencia, crimen en *Boyz N the Hood* (John Singleton, 1991)

- Todos los caracteres viven bajo la angustia del crimen que llena la vida nocturna de las calles de New York en *Taxi Driver*. (Martin Scorsese, 1976)

La *Situación* como el ámbito de la historia objetiva quiere decir que el origen de los problemas de la historia surge de una determinada situación, de una serie de circunstancias permanentes, fijas. Todos los caracteres verán esa situación como la fuente de sus problemas. Seguramente querrán escapar, o destruirla o cambiarla.

Estas circunstancias son la base de la trama.

Una historia centrada en una actividad que necesita llegar a un final.

- Conquistar a una mujer,
- Entrenarse para competir en las olimpiadas.
- Levantar el dinero necesario para construir la ciudad de los muchachos.

Una acción o actividad física como el ámbito de la historia objetiva quiere decir que el origen de los problemas de todos los caracteres surge de una actividad que está en proceso, que no se ha terminado, que no ha logrado todavía sus frutos.

Conviene distinguir bien entre *situación y actividad*. Una enfermedad es una situación. Luchar contra la enfermedad es una actividad. Es posible que en una historia se den ambas, pero lo que hay que ver es si es la enfermedad o la lucha contra la enfermedad la que crea los problemas de la historia.

- En *Casablanca* (Michael Curtís, 1942) todos están tratando de lograr la libertad

- Todos los participantes en el robo del banco en *Ocean's Twelve*, (Steven Soderbergh, 2004) están centrados en los preparativos para el robo y en su ejecución.

Una historia centrada en una *actitud mental, situación mental inaceptable*

Una actitud mental como el ámbito de la historia objetiva quiere decir que todos los caracteres de la historia objetiva padecen por culpa de un prejuicio, una actitud mental, un recuerdo, un estigma, un temor, un amor... que es la causa de los problemas de la historia.

Una historia centrada en una *actividad psicológica*: una persona que pretende aparentar lo que no es. Una persona que decide cambiar su comportamiento con el medio ambiente. Una persona que vivita al psicólogo para superar un trauma de la infancia. El paso de la adolescencia a la madurez: Gente reunida planificando un proyecto. Esfuerzos de una persona para superar las drogas. En estas historias el corazón de la historia está en cómo actúa la mente de los caracteres. Unos tratan de controlar a los otros... imponerles su manera de pensar, otros de manipular, seducir, chantajear, otros de encontrar una idea.

La misma diferencia que hicimos notar entre *situación y acción* hay que observarla entre *actitud mental* (prejuicio, predisposición) y *actividad psicológica* (conflictos que surgen de determinada manera de pensar). Los problemas surgen de las diferentes maneras de pensar, pero la historia se centra en las acciones mentales que realizan.

En *Mystic River* (Clint Eastwood, 2003) los tres caracteres principales tienen una manera diferente de pensar.

## TRAYECTORIA DEL CARÁCTER PRINCIPAL

El carácter principal es un carácter muy especial dentro de la Historia Global. El tiene la clave de la caja fuerte. El tiene el *elemento crucial* que puede solucionarlo todo o causar la destrucción.

Su problema personal refleja la naturaleza del problema de la Historia Global.

No hay que olvidar que, para el espectador, en toda historia hay dos problemas.

El objetivo o global que afecta a todos los caracteres.

El subjetivo, que es preocupación única del carácter principal.

Aunque los problemas sean diferentes en su forma de manifestarse ambos giran sobre el mismo elemento. Ninguno de los dos puede resolverse sin la participación del otro.

Una historia completa debe explorar en qué sentido ambos problemas tienen el mismo elemento como origen.

Para entender esto con toda claridad: En la película *Estación Central*, el muchachito es el protagonista de la historia, mueve la historia hacia delante con su deseo de encontrar al papá. Pero Fernanda Montenegro tiene la clave para encontrarlo. El niño es el protagonista y la señora es el Carácter Principal.

Hay que tener bien clara la diferencia entre perseguir un objetivo y ser clave para que se consiga el objetivo.

El ámbito en que se mueve el Carácter Principal es la causa de sus problemas.

Cuando uno piensa en este carácter hay que olvidarse de todos los demás. Solo nos interesa su identidad personal y su naturaleza. Qué es propio de él, tan propio que si lo metiéramos en otra película seguiría siendo el mismo.

La *situación* como ámbito

La raza, el sexo, la educación, una enfermedad, un talento especial...ser feo o bello es el origen de los problemas del carácter Principal.

La *actitud mental* como ámbito

Un estado fijo de la mente: miedos, prejuicio, recuerdo, trauma...es el origen de todas las dificultades.

La *actividad física* como ámbito

El carácter Principal es un hombre de acción. La acción, por si mismo o por lograr algo es el origen de sus dificultades. Estas acciones ya sabemos que se concentran en aprender, recoger información, comprender, hacer, obtener... a lo largo de la historia vivimos el proceso emocional de estas actividades.

La *actividad mental* como ámbito

El personaje principal es un manipulador, un veleidoso, un calculador y esta manera de pensar y comportarse es el origen de sus problemas.

## TRAYECTORIA DEL CARÁCTER IMPACTANTE

El carácter impactante puede tener los mismos ámbitos que el carácter principal, pero el espectador lo ve a él desde afuera, no

se identifica con sus problemas emocionalmente. No es lo mismo que el carácter principal sea un lisiado o que lo sea el impactante.

Hay que fijarse en las características que tienen impacto en los demás, no en cosas específicas que no influyen en otros. Podemos ver su fanatismo, su tenacidad.

#### La *situación* como ámbito

El impacto que produce en el carácter principal y en los otros lo logra debido a su raza, el sexo, la educación, una enfermedad, un talento especial, una posición social determinada.

#### La *actitud mental* como ámbito

El carácter impactante exhibe una fijación, una actitud que puede venir de recuerdos, deseos, instinto, impulsos...Esta actitud es la que lleva al Carácter Principal a considerar su posición.

#### La *actividad física* como ámbito

Estas acciones y actividades ya sabemos que se concentran en aprender, recoger información, comprender, hacer, obtener... producen un impacto en el carácter Principal. Vemos el impacto de ellas desde afuera. El espectador no las habrá vivido, pero sabe lo que significan.

#### La *actividad mental* como ámbito

El personaje impactante es un manipulador, un calculador .. nos permite ver cómo su manera de pensar y en general los procesos de pensamiento impactan a las otras personas.

## TRAYECTORIA DE LA HISTORIA SUBJETIVA

En ella se representa el Argumento pasional de la historia. Consiste en la relación entre el principal y al impactante.

Elegir el ámbito tiene gran influencia en cómo el espectador va a percibir la historia.

Hay que fijarse en la relación entre ellos, no en sus características personales.

¿Quiénes somos y qué estamos haciendo?

La *situación* como ámbito de la historia subjetiva

En la historia subjetiva el principal y el impactante están siempre enfrentados, en desacuerdo a propósito de una situación que los une: un matrimonio, un contrato, una sociedad, una relación de empleo,...

Como sabemos esta relación puede estar relacionada con el pasado, presente, progreso, futuro de ambos.

Una *actividad* como ámbito de la historia subjetiva

La actividad, lo que están haciendo, esta en el fondo de las dificultades entre ellos y constituye el asunto central del argumento pasional. Quizá uno quiere superar al otro. Quizá uno quiere actividad y el otro quedarse a descansar.

Una *actitud mental* como ámbito de la historia subjetiva

Un prejuicio, una posición política, religiosa, una actitud ante las cosas, un sentimiento determinado acerca de si mismo o los demás. Baja estima. Estas actitudes crean el escenario de lucha entre ambos caracteres.

La *manera de pensar* como ámbito de la historia subjetiva

Ambos caracteres divergen en su manera de pensar, en su manera de hacer las cosas. El centro de discordia no son prejuicios sino maneras de ver y de hacer las cosas.

## RESUMEN

En cada una de las cuatro trayectorias nos hemos centrado en el nivel más genérico: *el ámbito general, el área de ubicación* (situación, acción, actitud mental, modo de ver).

Esta es la clasificación más general, el área más amplia donde podemos considerar los problemas.

Naturalmente, esta clasificación tan genérica tiene poco valor para solucionar nuestros propios problemas. Nos indica dónde están, pero nos dice poco sobre la naturaleza de los problemas. Tenemos que precisar mucho más para ir a la raíz del problema y solucionarlo.

Las otras posibilidades de conflicto, que tenemos que explorar están relacionadas con apreciaciones que también son temáticas:

- Las *preocupaciones e intereses* de los participantes en la historia.
- Los *valores y creencias*, los cuales constituyen el tema en discusión predominante.
- Las *dificultades personales* que tienen los propios caracteres y que dificultan la consecución de lo que se quiere.

Supongamos que estamos escribiendo un guión sobre el autoritarismo del gobierno actual en el país.

Voy a optar por ubicar el centro de la *historia global* en una *actividad*: Los esfuerzos que hacen todos los ciudadanos por arreglar esta situación de autoritarismo. Esto no es suficiente para completar una historia global satisfactoria; necesito definir además:

El *Objetivo*, la preocupación: por ejemplo: “Hay que salir del Presidente a como dé lugar”.

El *Foco temático*: el tema que va a estar en discusión: “Tengo un conflicto: no me gusta su arrogancia, pero sí me gustan algunas de sus ideas”.

El *Problema*: “Nunca podremos salir del Presidente, porque no estamos organizados”.

Otra opción es poner el centro de la historia en una *situación*. La situación en que se encuentran los trabajadores del petróleo después de ser despedidos.

*Objetivo*: lograr que vuelvan a la industria.

*Foco Temático*: valores enfrentados de tolerancia y beligerancia.

*Problema*: Control. No pueden volver porque podrían actuar desde dentro en contra del proceso.

Otra opción sería poner el centro de la historia en una *situación mental*: Los trabajadores están convencidos de que se quiere imponer un sistema autoritario sobre el sistema de la meritocracia.

*Objetivo*. Lograr que se respeten los valores adquiridos.

*Foco Temático*: una lucha entre la lógica y la pasión.

*Problema*: Lucha entre la inercia y la fuerza de cambio

La última opción será poner el centro de la historia en una *actividad psicológica*: a través de una campaña mediática los petroleros intentan convencer al país, de que con el actual Presidente la industria petrolera será destruida.

*Objetivo*: cambiar la mentalidad de los que no piensan así.

*Foco Temático*: una discusión acalorada entre posibilidad y probabilidad.

*Problema*. No lo logran porque confunden el resultado con el proceso.

Vemos que todas las trayectorias tienen cuatro niveles:

*Área de ubicación* donde se genera la inequidad.

*Objetivo*, preocupación donde se centran los intereses.

*Foco temático*, discusión temática, donde se discuten los valores, las ideas.

*Problemas* de los caracteres donde se descubren las debilidades y fortalezas de los participantes en la historia.

¿Cual es por ejemplo, en la historia objetiva, la preocupación de todos los personajes, el tema en discusión, el problema que hace difícil la consecución de lo que todos desean?

Y lo mismo podemos decir del carácter principal. ¿Cual es su preocupación, el tema a discutir, el problema?

Y lo mismo del carácter impactante y de la historia subjetiva.

Es decir, en cada una de las cuatro perspectivas, debemos hacer cuatro apreciaciones o valoraciones. Una en cada nivel.

De la misma manera que hemos dedicado este capítulo a analizar el área general de ubicación del conflicto, ahora vamos a exponer qué son los objetivos o preocupaciones, qué es el conflicto temático, y qué es exactamente el problema.

Pero en estos momentos DRAMATICA se vuelve tan compleja que es difícil comprenderla sin la ayuda de gráficos. El Gráfico 4 “*visión total*” nos permite ver las combinaciones que podemos hacer.

En el Gráfico vemos cuatro grandes cuadrados: área de ubicación, intereses, tema en discusión y problema. (DRAMATICA los llama: Class, Type, Variation, Element respectivamente)

Cada una de las cuatro *trayectorias* debe tener un área, un interés, un tema en discusión y un elemento.

Si observamos con atención el significado de cada uno de esos niveles, vemos que el *área* nos indica cual es el género de la película (una situación de terror, una aventura, un prejuicio...), los intereses nos indican en qué estará basada la trama (al señalar

el objetivo, el proyecto hacia el que vamos...), el tema en discusión hace referencia clara a la idea sobre la que gira la película (egoísmo versus altruismo...), el problema se refiere a los caracteres, ya que los elementos: *caótico, ordenado, sentimental...* constituyen las dificultades que tiene el carácter para conseguir lo que quiere. Los caracteres deberán resolver ese problema para conseguir lo que quieren.

Los Gráficos (5, 6, 7, 8) representan todos los componentes de cada una de las cuadrículas:

Al observar las cuadrículas hay que fijarse bien en cómo están organizados los componentes:

Parejas dinámicas	Parejas compañeras
Parejas dependientes	Parejas dinámicas

Las *parejas dinámicas* están ubicadas en cuadros diagonalmente opuestos y representan el mayor grado de conflicto.

Las parejas opuestas en sentido horizontal, llamadas *compañeras*, colaboran y se ayudan mutuamente.

Las parejas opuestas verticalmente, llamadas *dependientes*, marcan la interdependencia entre sí.

Al momento de asignar las cuadrículas a cada una de las trayectorias, hay que tener presentes unas cuantas reglas.

El Carácter Principal y el Carácter Impactante siempre mantienen una relación dinámica; por lo tanto están opuestos

diagonalmente. Lo mismo vale para la Historia Objetiva y para la Historia personal. Por ejemplo si uno se ubica en una actividad física el otro se ubica en una actividad mental; si el área de una es una situación externa, el área de la otra será una actitud de la mente.

A cada una de las trayectorias hay que asignar un área diferente. Dos trayectorias no pueden estar ubicadas en la misma área.

## OBJETIVOS, INTERESES, PREOCUPACIONES

En la sección anterior hemos definido las áreas en las que se va a ubicar la historia y en las que se encuentra el problema: una situación física, una situación mental, una actividad física, una actividad psicológica.

En cada una de estas áreas podemos encontrar diferentes intereses: Por ejemplo, si la película está ubicada en una situación física podemos interesarnos en:

¿Cómo era esa situación en el pasado? (*pasado*).

¿Cual es la situación actual? (*presente*).

¿Cómo será en el futuro? (*futuro*).

¿Como va evolucionando? (*progreso*).

Cuatro objetivos o intereses completamente diferentes y que darán origen a cuatro películas distintas.

Si la película está centrada en una situación mental podemos interesarnos en:

¿Cual es mi opinión? (Relacionado con mi vida *consciente*)

¿Cómo reacciono ante determinadas opiniones? (Reacción instintiva, relacionado con el *preconsciente*)

¿Cómo me siento ante determinados aspectos? ¿Cuales son mis temores? (El *subconsciente*)

¿Qué es lo que recuerdo de determinado suceso? (*Memoria*)

Si el área es una actividad física podemos interesarnos en:

Lo que estoy haciendo (*Hacer*)

Lo que quiero conseguir (*Obtener*)

Lo que necesito conocer para lograrlo (*Conocer*)

Cual es mi comprensión de esa actividad. (*Comprender*)

Si el área es una actividad psicológica podemos concentrarnos en:

¿Cómo deberíamos actuar? (Concebir una estrategia, *Planificar*)

¿Cómo podemos convertirnos en diferentes personas? (*Llegar a ser otra persona*)

¿Porque somos tan malcriados, cínicos, tolerantes...? (Lo que somos, *el papel que jugamos en la vida*)

¿En que sentido somos influenciados y manipulados, o somos nosotros manipuladores de los demás? (*Ejecutar un plan*)

Al seleccionar una de estas dieciséis posibilidades, estamos definiendo el interés dominante en la película.

Mucha atención. Hemos dicho que cada película tiene cuatro trayectorias, cuatro líneas narrativas diferentes integradas en una historia global.

Para *DRAMATICA* cada trayectoria está ubicada en una de las cuatro áreas mencionadas en el capítulo anterior.

Consecuente con este razonamiento, cada trayectoria tendrá un interés distinto.

Por ejemplo, la historia global se ubica en una actividad física y el interés será obtener o hacer.... Y si la historia personal está ubicada en una situación mental y el interés podría ser algún asunto relacionado con el inconsciente o la memoria... y así de todas las demás trayectorias. Vamos a verlo una por una.

## PREOCUPACIÓN EN LA HISTORIA OBJETIVA

En la historia objetiva todos los caracteres participan de una misma preocupación o interés. Supongamos que la preocupación es obtener algo. Todos quieren obtener algo. Unos querrán obtener una maleta llena de dinero, otros el premio por obtener la maleta con el dinero, otros la satisfacción de haberlo logrado..

Todos participan en la naturaleza de lo que les preocupa aunque para cada uno tenga una significación especial.

En esta perspectiva la preocupación suele coincidir con el objetivo, con el “goal” de la película.

Es bueno recordar que en los conceptos hay una parte positiva y una negativa. Obtener sirve tanto para expresar la intención de lograr algo, como para indicar que queremos salir de algo que no nos gusta.

## PREOCUPACIÓN EN EL CARÁCTER PRINCIPAL

Cuando definimos la preocupación del Carácter Principal describimos lo que al Carácter Principal y, solo a él, le interesa o preocupa. Ninguno de los otros caracteres de la película comparte esta preocupación.

Esto le da a la historia un sentido de gran amplitud, ya que con relación al problema de la historia en cada punto de vista podemos percibir una preocupación diferente.

## PREOCUPACIÓN EN EL CARÁCTER ALTERNATIVO

El carácter alternativo nos interesa por el impacto que produce en el Carácter Principal. Vamos a suponer que la preocupación del Carácter principal es obtener algo. El alternativo aparecerá diciendo que hay algo mejor que se puede obtener. Impacta al principal ofreciéndole una alternativa diferente. Esta es su preocupación.

## PREOCUPACIÓN EN LA HISTORIA SUBJETIVA

Esta preocupación va a indicar cual es el área de mayor conflictividad o divergencia entre el Carácter Principal y el Alternativo. Como ambos tienen intereses diferentes, casi siempre surge un enfrentamiento entre ellos.

Vamos a suponer que la preocupación es Obtener algo. El choque se dará porque los dos quieren tener lo mismo, o uno quiere lo que el otro ya tiene,...

Ahora vamos a explicar con detalle cada uno de los posibles intereses y preocupaciones en cada una de las áreas.

### INTERESES EN EL AREA DE LA SITUACION:

*PASADO, PRESENTE, FUTURO, PROGRESO.*

#### PASADO

El Pasado: Algo que ha sucedido ya. El pasado es inmodificable, pero no la comprensión del pasado.. Una película puede fijarse en

cómo cambia la comprensión de determinados acontecimientos, relacionados con la infancia, nuestros padres, la opinión que teníamos sobre algo...

Una historia que se centra en el pasado, puede ser mucho más que una documentación de qué sucedió. Con frecuencia, es una nueva evaluación de lo que ha ocurrido y eso puede conducir a cambiar la evaluación de lo que está sucediendo en el presente o sucederá eventual en el futuro?

¿un asesinato sin resolver y las evidencias que de pronto se descubren? Una nueva tecnología que permite ver las cosas con más precisión. Algo oculto que hay en una familia. *La Mancha Humana*

Este concepto vale por igual para la

HISTORIA OBJETIVA: ¿Qué hay de especial en el pasado de todos?

CARÁCTER PRINCIPAL: ¿Qué hay de especial en mi pasado?

CARÁCTER ALTERNATIVO: ¿Qué hay de especial en tu pasado?

HISTORIA SUBJETIVA: ¿Qué hay de especial en nuestro pasado?

## PROGRESO:

Progreso. Desarrollo: La forma en que se van desarrollando los acontecimientos.

Progresar tiene que ver con cambiar. En que dirección y a que velocidad van cambiando las cosas.

En el progreso no es tan importante cómo son las cosas en la actualidad, sino cual es lucha entre la inercia y el deseo de cambiar.

- Si están mejorando o no las condiciones del país...
- Si las reformas están creando o no nuevos puestos de trabajo...
- Si, con las nuevas medidas, está bajando la mortalidad infantil...

## FUTURO

Una historia que se centra en lo que va a pasar en como van a ser las cosas, en el logro de un objetivo. No es necesario que la historia pase, tenga lugar en el futuro, no, simplemente basta con que el Futuro sea el tipo de preocupación de los personajes. el futuro es mas importante que el presente, lo que va a pasar es mas importante que lo que esta pasando.

- Qué va a pasar cuando se apruebe la constituyente,
- qué va a pasar si no viene el avión,
- qué va a pasar si la casa no está terminada, si llueve,
- qué pasara si invertimos todo el dinero en bonos,
- qué va a pasar si las leyes cambian,
- qué va a pasar cuando nos casemos, si su carácter no va con el mío.

## PRESENTE.

Cómo están las cosas en este momento. Aquí y ahora. Ningún análisis de las causas ni de como se van desarrollando. Solo la exposición de cual es el escenario actual.

*Trabajando* (dándole duro y con gusto, ponerse a trabajar en algo para lo que uno se siente con talento capacidad y habilidades)

*Sintiéndose atraído, en mi lugar, bien ubicado.* (Atracción por lo que hacemos)

*Sentir repulsión, me siento asqueado, quiero renunciar. Esto no es para mí* (no sentir atractivo en lo que hacemos)

*Intentando, estoy tratando* (probar a hacer algo para lo cual no nos sentimos seguros)

Los caracteres que viven en el presente están absorbidos por situaciones como estas:

- un grupo de personas encerradas en un ascensor detenido.
- Un viajero sin poder salir del terminal aéreo, por un problema en su país.

## INTERESES EN EL AREA DE LA ACTIVIDAD FISICA:

*HACER. OBTENER. APRENDER. COMPRENDER*

### HACER.

Hacer algo, estar activo. Estar comprometido en una tarea. Por necesidad o por gusto, con un objetivo o sin ninguno: hacer por hacer...

Ser un workaholico o ser un vago. Empezar la subida al Pico Bolívar. Organizar una campaña. Abrir una empresa.... Todos son intereses relacionados con "hacer".

### OBTENER:

El interés está en adquirir algo que no tenemos, tomar posesión de algo que nos falta, lograr una meta, graduarse, ganar un concurso, encontrar una mina, una medicina para curar el Sida....

## APRENDER

Muy parecido al obtener, pero en el espíritu...Aprender es el proceso de adquirir información o conocimiento de algo

Aprender no es el conocimiento, sino el proceso. Aprender una programa, una nueva lengua, un deporte, una nueva cultura...

Hay que recordar que no estamos en una situación sino en una actividad.. Nos interesa la carrera que estudiamos, no el contenido. Aprender no tiene que ser académico, (la universidad de la vida). Aprender es la actividad que nos lleva a nueva información.

## COMPRENDER

Dentro de la actividad el asunto temático que se va a enfocar es:  
Comprender el significado de algo. Comprender es distinto de conocer.

Cuando uno conoce algo, esta consciente de su existencia. Cuando uno comprende algo, sabe el significado, sabe lo que significa en si y dentro de un contexto general. Comprender algo lleva a una empatía con la cosa comprendida. En la comprensión hay un elemento emocional que no hay en el conocer.

- El proceso de hacerle entender a alguien lo que esto significa. No entiendes el sentido, no me entiendes. No entiendes por qué.
- Las preguntas de los niños buscan entender el por qué, la razón.
- Hacerle entender alguien algo que en su cultura esto es incomprensible.

## INTERESES EN EL AREA DE UNA SITUACION MENTAL: *MEMORIA. PRECONSCIENTE.* *CONSCIENTE. SUBCONSCIENTE*

### MEMORIA.

Recuerdos. Una mirada objetiva al pasado. Los recuerdos son personales, por lo tanto muy propensos a visiones diferentes sobre un mismo suceso.

Recuerdos y hechos del pasado que no están resueltos o aceptados son intereses frecuentes de películas.

*El efecto Mariposa* (Eric Bress, 2004) trata de algo no resuelto en el pasado. Películas relacionadas con la amnesia, reuniones de antiguos amigos, investigaciones sobre hechos ocultos, nuevas perspectivas sobre algo ya pasado...

### PRECONSCIENTE

El preconscious no está influido por experiencias pasadas. Es innato. El preconscious está amasado de respuestas inmediatas, impulsos, reacciones instintivas, reflejos.

El preconscious es muy difícil de modificar; la mayoría de las veces, imposible.

Lo importante es conocerse, aceptarse y compensar lo que nos falta o sobra con otros métodos.

Son muchas las instituciones que utilizan el preconscious: música en ambientes de trabajo, el efecto de los colores en la decoración, ruidos atormentadores en salas de castigo... para lograr determinados efectos.

## SUBCONSCIENTE:

El subconsciente esta influido por las Experiencias pasadas.

Motivaciones, deseos, temores. Atracciones, dependencias... En el subconsciente están los sentimientos básicos que dan origen a la formación de un carácter.

Se llaman subconscientes porque muchas veces la persona no sabe que los tiene, no los percibe, o no sabe describirlos...

## CONSCIENTE:

La conciencia de lo presente, frente a la conciencia de lo pasado, que es la memoria.

El que se mueve por el consciente sabe lo que hace, aunque esté equivocado.

Son muchas las películas que tienen como interés *crear conciencia* de algo: los peligros de la contaminación, los males del libre mercado, los beneficios de la competencia, los daños de la droga...

## INTERESES EN EL AREA DE UNA ACTIVIDAD DE LA MENTE: *CONCEBIR. PLANIFICAR. SER. LLEGAR A SER.*

### CONCEBIR UNA IDEA:

Primero es la idea y luego el plan para realizarla. Buscar una idea para un discurso. Buscar qué decir.

Concebir es el proceso de llegar a una idea. No hay agua y alguien concibe la idea de hacer un acueducto, de perforar la tierra, de desalinizar el agua del mar... Después viene planificar...

Alguien tiene leucemia...un médico viene con la idea de hacer trasplantes de médula.

### PLANIFICAR:

Concebir la idea de construir una casa. Visualizar cómo se va a implementar la construcción: diseño, colores, materiales... planificar es implementar la puesta en marcha de algo.

Un hermano que va a donar la medula espinal necesita numerosos preparativos para lograrlo con éxito. Implementar cómo se va encontrar el *Titanic* (James Cameron. 1997) un tesoro oculto, una mina de diamantes... planificar como van tomar el poder...

### SER: UNA MANERA DE VIVIR.

El papel que uno juega en la vida .Lo que uno es a diferencia de lo que uno quiere ser. El concepto de “ser” se presta a muchas concepciones filosóficas, físicas, morales... para efectos narrativos, “ser” quiere decir una manera de existir, vivir de una manera determinada, jugar un papel en la vida.

Hay una gran diferencia entre ser y querer ser. Son muchas las historias que se basan en esta diferencia “una persona quiere ser algo que no es”. No tenemos en español una palabras precisas para expresar “ser“ y “realizarse”, “ser” y “existir”

## LLEGAR A SER, CONVERTIRSE EN:

Lo que quiero ser. Realizarse como alguien, Lograr una identificación con lo que uno desea. Alcanzar algo que me falta o desprenderme de algo que me estorba y me sobra.

Esto es mucho más que pretender ser o sencillamente jugar un papel. Hay muchas personas que nunca lo logran. La lucha por lograrlo da origen a muy buenas películas.

Dejar una vida en la mafia, en el crimen... para llevar una vida de buen ciudadano.

Todas las películas que se centran en los cambios de comportamiento de las personas, tienen como interés el "convertirse en".

## ASUNTO O TÓPICO TEMÁTICO

Normalmente, cuando se habla del asunto temático se piensa en el mensaje, la premisa, la moraleja... En DRAMÁTICA se habla de *exploración temática*.

Esta exploración se realiza mediante una suerte de contrapunteo entre dos valores: interés versus desinterés... atracción versus obligación... Cuando los ponemos frente a frente, surge un conflicto potencial entre ellos. Después del conflicto nos hacemos una idea de cual es mejor, más convincente, más conveniente.

Lo que se llama tema es realmente un argumento temático. Una polémica entre el autor y el espectador. Este no se deja convencer fácilmente. Este quiere aprender algo al mismo tiempo que se entretiene. A menos que el autor logre un argumento emocional convincente, el espectador saldrá frustrado de la sala de cine. No habrá llegado al corazón de su público.

Este argumento o conflicto temático tiene dos caras:

El asunto y su contraparte. (Abnegación versus interés propio, hechos frente a fantasías, atracción versus repulsión, seguridad frente a riesgo, habilidad frente a experiencia...).

El autor tiene que exponer ambas opciones y el público al final verá con cual se queda. Aquí no hay premisas o mensajes de que esto es lo mejor.

La base de la dramática es el conflicto entre dos posibilidades.

De la presentación de estas opciones el espectador verá cual es favorable, menos favorable, negativa, menos negativa. Esta conclusión será inconsciente.

Durante toda la película estará balanceando cual le conviene más.

El espectador querrá ver también cómo termina esto en la película.

El resultado se refiere al como termina la historia objetiva y el juicio a cómo termina el carácter principal.

Así nos encontramos con las siguientes posibilidades:

Tragedia: Fracaso de la historia global y fracaso personal  
*Hamlet* (Kenneth Branagh, 1996)

Triunfo personal: Fracaso de la historia global y éxito personal  
*Rain man* (Barry Levinson. 1988)

Final feliz: Éxito de la historia global y éxito personal  
*The fugitive* (Adrew Davis, 1993)

Tragedia personal: Éxito de la historia y fracaso personal.  
*Remains of the day* (James Ivory,1993)

## ASUNTO TEMÁTICO EN LA HISTORIA GLOBAL

¿Cual es el tema dominante en la historia de interés para todos?

¿Cual son los juicios de valor que afectan a todos los caracteres y eventos?

Supongamos que el tema es Interés vs. Desinterés. Este tópico va a estar presente en primer plano en toda la historia.

## ASUNTO TEMÁTICO EN EL CARÁCTER PRINCIPAL

Expresa el conflicto temático que vive el Carácter Principal. Nadie sino él tiene estas preocupaciones. Veremos en la historia que él percibe cosas que los demás no perciben.

Al ser tan personal este asunto temático el autor puede volcar en él sus propias opiniones. Al ser tan personal le da un temple humano y los espectadores pueden identificarse con él más fácilmente.

## ASUNTO TEMÁTICO EN EL CARÁCTER IMPACTANTE

El asunto en el carácter alternativo es como la contraparte del carácter principal.

## ASUNTO TEMÁTICO EN LA HISTORIA SUBJETIVA

Nos indica el lugar exacto donde se da la pelea entre los dos. Ambos tienen un interés determinado y ambos tendrán que decidir cual les conviene más desde el punto de vista temático.

Vamos a analizar ahora estos valores. *Dramática* nos ofrece dos posibles argumentos temáticos para cada uno de los intereses.

<b>INTERES: PASADO:</b>	
<b>ARGUMENTO TEMÁTICO:</b>	<b><i>HECHOS FATIDICOS &gt; DESTINO. PREVISION &gt; PRECAUCION.</i></b>

Dentro del interés “*pasado*” el argumento temático que se va a enfocar es: *Hechos fatídicos versus Destino. Previsión versus Precaución.*

*Hechos fatídicos.* Hechos a los que inevitablemente nos conduce nuestro destino (algo inevitable que le va a suceder a alguien en el futuro. Estaba predestinado).

- Estar con la cámara de fotos en el accidente y tomar la foto.
- Ganar la lotería.

- Encontrar la mujer de tus sueños.
- Predicción de un brujo de que vas a ascender y que de hecho asciendas de cargo.
- Que pase lo contrario de lo que te esfuerzas por hacer.

*Destino.* La historia trata de la Fuerza del destino que nos lleva implacablemente en cierta dirección (el camino que uno toma y que lo lleva a situaciones inevitables. Todos los caminos llevan a Roma.

- Por muchos esfuerzos el gay termina juntándose a su amigo,
- la muchacha del club se casa con un chofer,
- al calvo se le cae el pelo por muchas cremas que se frote.

*Previsión.* Predicción. El tema se va a centrar en alguien que prevé que algo va a suceder (una mujer cree que va a tener quintuples por que su madre los tuvo.

- Sueños de caerse de una avioneta. *La bamba* (Luis Váldez, 1987)
- Me van a botar por reducción de personal
- No voy a llegar a los cincuenta.
- Verse triunfando en el Oscar.

*Precaución.* La historia se va a centrar en los (intentos o esfuerzos que se hicieron para evitar el evento o situación fatal previsto). Para evitar lo inevitable, El tomo todas las precauciones, pero el problema surgió por exceso o defecto de habilidad o

torpeza, motivación o indiferencia, poca o mucha equidad o sentido de la justicia.

- un gay se cita con mujeres,
- el hijo de un científico huye de la casa y se hace músico,
- para que no se le caiga el pelo compra todos los potingues.
- Para salir de la pobreza, trabaja en club de ricos.

<b>INTERES: PROGRESO:</b>	
<b>ARGUMENTO TEMATICO:</b>	<b>HECHOS &gt; FANTASIAS. SEGURIDAD &gt; AMENAZA</b>

Dentro del *progreso* el asunto temático que se va a enfocar es: hechos reales versus fantasías, seguridad versus amenaza.

*Realidad, hechos reales.* La historia se centra en la convicción que un carácter tiene de la realidad de los hechos. (Creencia en hechos reales) en el momento en que un carácter cree en algo como real puede aparecer un conflicto temático.

- un abogado cree en la verdad de su cliente
- No se puede pelear contra la realidad, ocultar los hechos

*Fantasía:* el tema central y origen del conflicto de la historia son la creencia en hechos inexistentes, fantasiosos)

- Amigos imaginarios,
- Apariciones,
- Ilusiones de grandeza,
- Casas embrujadas...

*Seguridad. Asegurarse:* Crear defensas antes las amenazas conocidas o previsibles. Proteger lo que uno ya tiene. A veces uno se súper protege. Comprar comida por varios meses por si acaso. Instalar sistemas de seguridad, comprar pólizas médicas y de vejez o de accidentes...

*Amenaza.* Una amenaza es un indicador de un posible daño. No es fácil evaluar las amenazas, ya que de acuerdo a nuestra experiencia unos tendemos a sobreprotegernos. Muchas amenazas son imaginarias. El que ha tenido un problema del corazón se está tomando constantemente la tensión. Ver una amenaza de Sida en todo.

<b>INTERES: FUTURO:</b>	
<b>ARGUMENTO TEMATICO:</b>	<b>RECEPTIVIDAD &gt; INTOLERANCIA. TOMAR DECISIONES &gt; POSPONERLAS</b>

*Receptividad, apertura.* La historia se va a centrar en la receptividad de los caracteres ante algo nuevo. (Disposición para oír y cambiar) Cuando las preconcepciones de un carácter entran en conflicto con nueva información, si el carácter es abierto, no se cegara, y podrá cambiar y aceptar. De todas maneras esto no quiere decir que no hay que tener preconcepciones, es necesario tenerlas para tener una visión completa de las cosas.

- Partidos políticos de oposición se sientan a negociar para evitar algo.
- Una organización religiosa acepta el uso de condones para evitar el SIDA.
- Una persona en el poder abre un buzón de sugerencias,
- Los compañeros de clase deciden dejar de molestar a un compañero transvertí.

*Intolerancia* (prejuicios, falta de apertura y receptividad disposición a no cambiar). El prejuicio impide al que lo tiene recibir nuevos puntos de vista. Le impide saber si esta o no equivocado. Le impide crecer. Ocasiona daños a si mismo y a los demás.

Negarse a inscribirse en Internet, a usar computadoras, a viajar en avión, a visitar un barrio, a aceptar al novio de su hija, a no escuchar a los obreros porque son obreros....

*Posponer una decisión:* Ante varias opciones necesitamos tener información suficiente para decidirnos. Si no estamos seguros no tomamos ninguna decisión hasta que tengamos motivos razonables.

El problema surge cuando hay una presión de tiempo. ¿Por cuanto tiempo podemos posponerla? ¿Nos acostumbraremos al

problema como los matrimonios que siguen juntos “por los hijos”?  
 ¿Dejaremos de ir al médico esperando que se pasen los dolores?

*Tomar decisiones.* Recoger información y tomar decisiones. Tomar decisiones sin pensar. Guiarse por la lógica o por la emoción para hacer una elección. Firmar un contrato sin pensarlo. Irse a vivir juntos sin haber tenido tiempo para conocerse.

<b>INTERES: PRESENTE:</b>	
<b>ARGUMENTO TEMATICO:</b>	<b>TRABAJAR &gt; INTENTAR. ATRACCION &gt; REPULSION</b>

Lo que se va a analizar con relación al presente, a cómo están las cosas es: trabajando versus intentando, sintiendo atracción hacia lo que hago versus odiando lo que tengo que hacer.

*Trabajando* (dándole duro y con gusto, ponerse a trabajar en algo para lo que uno se siente con talento capacidad y habilidades). Capacidad y preparación para determinado trabajo.

*Intentando, estoy tratando* (probar a hacer algo para lo cual no nos sentimos seguros)

Los presidentes de América intentando intervenir en el conflicto con Colombia.

Un deportista que trata de superar sus propios records.  
 Querer aprender un idioma en veinte lecciones.

*Atraído.* Me siento en mi lugar, bien ubicado. (Atracción por lo que hacemos). Al final del viaje esta el premio. El gusto por la comida. En mi caso el trabajo es mi hobby. Me fascina trabajar como aeromoza.

*Repulsión:* Sentir repulsión, me siento asqueado, quiero renunciar. Esto no es para mi (no sentir atractivo en lo que hacemos). Yo dejaría a mi esposa, pero no puedo hacerlo ahora por los hijos. No me gusta este país, pero no tengo otro remedio. Descubrir que el esposo es homosexual.

<b>INTERES: APRENDER</b>	
<b>ARGUMENTO TEMATICO:</b>	<b>PREREQUISITOS&gt;PRECONDICIONES ESTRATEGIA &gt; ANALISIS</b>

*Prerrequisitos: Pasos* necesarios que hay que tomar para que algo pueda suceder.

Para poder dar una sentencia hay que ver las experticias..

Para jugar en el equipo de la UCV necesitas un promedio de dieciocho.

No puedo opinar hasta que no vengan las pruebas del laboratorio.

*Precondiciones:* Son condiciones que nos impone alguien: Hasta que no tengas dieciocho no puedes fumar. Salgo contigo si me pagas la comida.

Las precondiciones no tienen nada que ver con el objetivo, pero muchas veces son las únicas que resuelven los problemas.

*Estrategia:* plan para conseguir algo. Plan de ataque. Plan de respuesta.

Los planes que uno cranea para llegar a algo.

Estos pueden ser o muy sofisticados o sencillos skecthes. Unas veces son acertados y otras equivocados. Cómo robar un banco, como ganar una licitación, como infiltrarse en el enemigo, como distraer a un vigilante, como conquistar a una mujer...

*Análisis:*

Análisis es la interpretación de la información existente para poder establecer una manera de acercarse a un problema

Análisis y estrategia son los dos asientos de un columpio. Si falta el análisis la estrategia puede ser equivocada. Si falta la estrategia, el análisis no lleva a ningún lado.

Cual seria el comportamiento lógico de una persona. Como va a reaccionar de acuerdo a su carácter. Analizar las matrices de opinión, los vaivenes del mercado... estudiar unas fotografías, unos mapas...

<b>INTERES: COMPRENDER</b>	
<b>ARGUMENTO TEMATICO:</b>	<b>INSTINTO&gt;ACONDICIONAMIENTO SENSACIÓN &gt; INTERPRETACIÓN</b>

Se explora el proceso de entender la lucha entre las respuestas instintivas genéticas (no aprendidas) y las respuestas instintivas aprendidas.

*Respuesta instintiva.* Cuando reaccionamos siguiendo al instinto, no tenemos conciencia de lo que hacemos. Solo después de la respuesta caemos en la cuenta de lo que hemos hecho.

Podemos aprender a inhibir nuestros instintos, hasta el punto de que las respuestas conscientes se adelanten a las instintivas.

Atracción sexual. Acurrucarse en posición fetal cuando se tiene frío.

Comer carne humana en una situación de emergencia.

*Acondicionamiento:* Respuestas basadas en experiencia o costumbre.

Haberse acondicionado a algo y hacerlo de manera inconsciente. (Experimentos de Pavlov).

Instinto y acondicionamiento terminan siendo la misma cosa, ya que ambos provocan reacciones en nosotros antes de que seamos conscientes de lo que hacemos. La diferencia está en que uno es por nacimiento y el otro es aprendido.

La inclinación que tenemos a dar limosna cuando vemos a un indigente, a detenernos cuando hay un accidente. La inclinación impulsiva que tenemos a comprar las cosas que vemos en televisión.

*Sentidos.* Nos referimos al conocimiento inmediato que tenemos de las cosas gracias al olor, la vista el tacto, el gusto. Los sentidos nos proporcionan imagen de la realidad. Esta observación puede ser más o menos precisa de acuerdo a la finura de nuestros sentidos.

Son muchos los dramas y las comedias que surgen de una lectura inexacta de la realidad ocasionada por los sentidos.

No estoy seguro de que era él. Eso no puede ser, te fumaste una limpia. Afinar los sentidos con la experiencia.

*Interpretación.* La interpretación consiste en dar un sentido a lo que hemos observado mediante los sentidos. Son muchas las películas que están dominadas por la presencia de testigos: Personas que estaban en el lugar de los hechos. Sus diversas interpretaciones sobre lo que vieron u oyeron.

Después de la observación de los sentidos viene la interpretación hecha por la mente.

Interpretar los motivos de una marcha, un paro, una huelga. Decodificar algo: petroglifos, signos, textos... Leer caracoles, piedras, cartas...

<b>INTERES: HACER</b>	
<b>ARGUMENTO TEMATICO:</b>	<b>HABILIDAD &gt; EXPERIENCIA INTUICION &gt; SABIDURIA</b>

*Aptitud. Talento.* Nacer para eso. Tener habilidad innata, bien sea física (unos mecánicos que construyen un satélite en el patio de la casa), mental (jugador nato de ajedrez, genio en matemáticas), ambas (nació para músico).

*Experiencia:* La experiencia es una habilidad aprendida, después de haber pasado muchas horas observando cómo otros lo hacen, o practicando de forma autodidacta. (Práctica. Veteranía)

*Sabiduría.* Sé hacer lo que estoy haciendo. No solo sabe hacer las cosas, también sabe el por qué. No basta con saber el cómo. La sabiduría indica que sabemos el significado de lo que hacemos.

Algunos médicos que saben tratar el alma a la vez que curan el cuerpo. Los entrenadores viejos. Más sabe el diablo por viejo... el entrenador de las películas *Karate Kid* (John Avildsen,1984)

*Intuición.* Tuve una iluminación. No todo conocimiento viene de la experiencia, ni del aprendizaje. La intuición es más que la suma de las partes, ya que la mente tiene el don de comprender cosas que todavía no han sucedido o que no pueden ser observadas.

Puede surgir un excelente conflicto temático entre lo uno sabe por experiencia y el otro por intuición.

Aprender el valor de la vida después de haber estado en peligro de muerte.

<b>INTERES: OBTENER</b>	
<b>ARGUMENTO TEMATICO:</b>	<b>METODOS &gt; ACTITUD EGOISMO &gt; GENEROSIDAD</b>

*Método.* Entendemos por método la forma con la que las personas tratan de resolver los problemas y las dificultades. Cada uno tiene su estilo o modus operandi.

Unos prefieren la disciplina y otros la libertad. A unos les gusta tomar riesgos, para acelerar el proceso. Otros están a la expectativa, para golpear cuando llegue el momento.

*Actitud:* Tener el método correcto, pero no la actitud. Yo lo quiero hacer, pero sin mucho sacrificio. Lo que sea, no me importa nada. Hay actitudes optimistas y pesimistas.

Hay personas convencidas que si actúan siempre con una sonrisa, todo les sonreirá. Hay personas convencidas de que el mundo les debe algo, de que tienen derecho a todo. Otros se creen los únicos.

*Egoísmo:* En su definición más pura, egoísmo es elegir siempre lo que es mejor para uno, sin tener ninguna consideración hacia los demás.

Una persona egoísta siempre está pensando en qué beneficios le traerá su comportamiento.

En este campo encontramos políticos sucios, industrias que venden productos de mala calidad, gente que retiene información para obtener beneficios; gente que difunde información falsa para beneficiarse...

No todos los egoísmos son malos. En muchas oportunidades la única manera de enfrentar a personas perniciosas es acudiendo al egoísmo, uno no puede permitir que otros vengan avasallando y queriendo todo para ellos.

*Generosidad:* Una cualidad que antepone los intereses de los demás a los propios.

Los sacrificios que uno hace en una tragedia para ayudar a otros. Donar un riñón.

Renunciar a algo por amor a los demás. Hacer lo que otros tendrían que haber hecho. La generosidad no debe tomarse

siempre como una virtud. No siempre debemos poner la otra mejilla.

SITUACION MENTAL: *INTERÉSES: MEMORIA.*  
*PRECONSCIENTE. CONSCIENTE. SUBCONSCIENTE*

<b>INTERES: MEMORIA</b>	
<b>ARGUMENTO</b>	<b>VERDAD &gt; FALSEDAD</b>
<b>TEMATICO:</b>	<b>EVIDENCIA &gt; SOSPECHA</b>

*Verdad:* Buscar la verdad es un asunto temático muy frecuente en películas. Un padre que busca si su hijo es verdaderamente su hijo y no de otro hombre. Una hija que busca lo que su padre hacia en Europa durante la guerra. Buscar la verdad. Ver si alguien nos está engañando.

El gran problema de la verdad es que está sujeta a interpretación y por consiguiente para unos es falso lo que para otros es verdad.

La verdad depende del contexto. Cuando sacas fuera del contexto lo que alguien dijo puedes estar diciendo algo que es falso. No importa que las palabras coincidan con los hechos, pero el significado es completamente otro.

*Falsedad. Erróneo. Equivocado* .La historia la escriben los vencedores, aunque la realidad haya sido otra. ¿Cual es la

verdad del 12 de abril? La imparcialidad de las comisiones de la verdad.

Muchas veces se oculta una parte de la verdad, lo que se dice es correcto pero no es lo verdadero. No es toda la verdad.

*Evidencia.* Las películas de detectives giran en torno a la evidencia. Evidencia es una información que nos lleva a la comprensión de algo oculto. “Tengo las pruebas” es igual a tengo la evidencia.

Cuando buscamos la evidencia muchas veces solo la buscamos dentro del área que nos interesa. Esto puede llevar a un carácter a no ver el bosque por fijarse en un árbol. Fijarse en los detalles y no en el conjunto.

Un detective buscando evidencias de quien mató a alguien descubre que perdió el tiempo porque la víctima murió de muerte natural.

*Sospecha.* Cuando uno sospecha de algo es porque tiene una duda justificada, porque cree que alguien llegó a una conclusión sin las evidencias suficientes. Sospechar que el esposo la está engañando, sospechar que alguien está buscando algo cuando se acerca con mucha cordialidad, sospechar que alguien me está persiguiendo, sospechar que lo que dijeron por televisión no es verdad...

Primero esta la sospecha. “Eso me parece sospechoso”. Después vienen las acciones: pagar a un investigador privado, confrontar a la persona, organizar un sistema de vigilancia...

<b>INTERES: PRECONSCIENTE</b>	
<b>ARGUMENTO</b>	<b>PRECIO &gt; VALOR</b>
<b>TEMATICO:</b>	<b>CONFIANZA &gt; PREOCUPACION</b>

*Precio:* Es muy difícil poner un precio a algo que valga para todas las personas, ya que precio es una medida sobre la utilidad o deseabilidad de algo.

Nadie piensa objetivamente. Por lo que siempre hay un grado de preferencia personal en las cosas. Sin embargo, cuando se logra determinar un precio, tenemos un indicador de qué importancia tienen las cosas para los demás. Hay muchas cosas que no tienen precio. El valor de una amistad, de un regalo oportuno, de un buen consejo.

Precio es el valor monetario. El precio de un carro, de una casa, de unas tierras.

Como decía Machado: hay que ser bien necio para confundir valor y precio.

*Valor:* La utilidad o deseabilidad que una acción o un objeto o una persona tienen para uno. Esto varía de persona: En un mercado de las pulgas lo que para uno es basura para otro es un tesoro.

Se cometen errores en ambos sentidos: poniendo precios demasiado altos y valorando las cosas por debajo de su precio.

El valor de un camión de agua en el Estado Vargas.

El valor del transporte público para los que no tienen carro.

*Confianza:* Es el convencimiento de que todo va a salir bien, de acuerdo a lo planificado.

Es una anticipación del futuro, basada en algo similar vivido en el pasado. Una anticipación optimista.

La confianza nos da motivación, empuje, optimismo... Confiar no es predecir el futuro, como un profeta. La confianza está basada en nuestra experiencia. Hemos visto mucha gente que ha superado el cáncer y tenemos la confianza de que también nosotros lo podemos superar superaremos.

La confianza tiene un aspecto negativo. No nos deja prepararnos para lo inesperado.

*Preocupación:* Hay muchas causas se preocupación: un examen de laboratorio que nos van a hacer, un hijo que se va de la casa, salir de noche.

Los sentimientos de preocupación están basados también en una experiencia pasada, pero negativa.

El aspecto positivo de la preocupación nos ayuda a prepararnos para lo que nos puede amenazar. Si la amenaza se hace presente estamos preparados.

La parte negativa es que muchísimas de nuestras preocupaciones nunca son reales y malgastamos el presente por lo pudiera pasar en el futuro.

¿Cuántas oportunidades perdemos por evitar asistir a eventos que pudieran ser perjudiciales?

Va a haber una reducción de personal y no sabemos cuantos caerán. La sala de espera de un laboratorio. Una persona mayor comienza a olvidarse de algo que acaba de suceder.

<b>INTERES: SUBCONSCIENTE</b>	
<b>ARGUMENTO</b>	<b>ESPERANZAS &gt; SUEÑOS</b>
<b>TEMATICO:</b>	<b>PONER PUNTO FINAL &gt; NO TERMINAR</b>

*Esperanza.* Si el día amanece sin nubes decidimos ir a la playa. Hacemos una proyección de que el día será radiante. La esperanza se basa en querer algo y tener expectativas razonables de que se dará. Si amanece lloviendo y aún así creemos que será un día radiante, ya no estamos ante una esperanza sino un ante un sueño.

Aun teniendo esperanza los caracteres reconocen que las previsiones pueden cambiar.

La diferencia entre esperanza y sueño está en la evaluación que las fundamenta. Si es razonable es esperanza, si es caprichosa se convierte en sueño.

Cuando en un rescate de cadáveres se escucha un gemido hay esperanzas de vida. Cuando en un examen pasamos la primera prueba todavía hay esperanzas.

*Sueño:* Un futuro que deseamos, pero que se fundamenta en expectativas razonables

En la esperanza tenemos la convicción de que todo saldrá bien a no ser que algo desconocido aparezca en el camino. En el sueño no tenemos ninguna razón para esperar. El soñador alimenta sus sueños con expresiones como ésta: “y si... ”

El sueño se basa en que algo no es imposible, aunque está descartado.

Las historias infantiles están llenas de sueños. Soñar que uno puede volar o tener poderes mágicos.

Analizar los sueños es el camino más rápido hacia el subconsciente, por eso vamos a los psiquiatras para encontrar los elementos simbólicos de nuestros sueños.

Vivimos de sueños. La vida es un sueño. Los sueños nos motivan, sobre todo en la juventud: cambiar al mundo, lograr la paz, vivir en un mundo donde no existen ni rencores ni frustraciones.

### *Poner punto final a algo. Cancelar. Clausurar.*

En las historias se pone fin cuando se resuelven todas las situaciones dramáticas.

En el desenlace vemos que las cosas llegan a un final.

La parte negativa es poner fin a un proceso antes de que termine. Lo difícil es saber cuando termina un proceso.

Ponemos fin a una relación de abuso por una de las partes. Nos reunimos para poner fin a un pleito, una disputa.

Poner fin puede entenderse como una continuación, un círculo que se repite una y otra vez. O como un final: Este capítulo está cerrado; las posibilidades de cambio ya no existen.

*Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999)

*No aceptar el final.* Negarse a aceptar que algo ha terminado, que ha llegado a su fin, que no hay nada que hablar. El resultado es que el proceso comienza a repetirse una y otra vez. Gente que no sabe terminar una conversación, que vuelve a repetir los mismos argumentos inclusive después que el contrario ha aceptado la derrota.

Los procesos tienen un ciclo, que esperamos se cierre. En las películas ese círculo se cierra en lo que llamamos el momento

de verdad. El carácter que no acepta el final comienza a repetir de nuevo todo el proceso, considerando que esta vez ganará.

Hay personas que no quieren que les mencionen el pasado y comienzan a escribir la historia desde su propia perspectiva.

Un esposo que no acepta que su esposa lo dejó y sigue esperando que vuelva.

Personas que no quieren aceptar el paso de los años y sus consecuencias.

<b>INTERES: CONSCIENTE</b>	
<b>ARGUMENTO TEMATICO:</b>	<b>INVESTIGACIÓN &gt; DUDA PRIMERA IMPRESIÓN &gt; REEVALUACIÓN</b>

*Investigación:* La investigación es un proceso en el que tratamos de encontrar evidencias sobre algo. Una vez encontrada la evidencia resolvemos el problema.

La investigación comienza por predeterminar donde comenzamos a investigar. Si buscas en el sitio equivocado nunca encontrarás nada. Si te pierdes un solo rincón la investigación puede desviarse en otra dirección.

El éxito de una investigación depende de la tenacidad y del rigor. Después, de la suerte.

En todas las investigaciones policiales lo primero que se protege son las fuentes.

Si quiero saber de alguien sospechoso investigo los lugares donde se reúne.

Hay mujeres que para saber si su marido es infiel lo ponen a prueba enviándole una mujer o amiga que lo tienta.

Investigar es examinar los hechos, los restos, los testigos y buscar relaciones entre ellos.

*Duda:* La investigación puede comenzar por una duda; pero en la duda no hay investigación. En la duda uno cuestiona sin detenerse a investigar.

Es más, aunque nos ofrezcan evidencias, seguimos dudando. La conclusión es que no abandonamos nuestras creencias por muchas explicaciones que nos ofrezcan.

La duda nos ayuda a estar con la mente despierta a cualquier imprevisto, pero el peligro está en dudar demasiado. “Hasta que no meta mis dedos en esa llaga...”

El país duda de la sinceridad del CNE para realizar unas elecciones limpias.

Dudar por principio de cualquier afirmación que haga el Ministro.

- Soy un escéptico total: todo puede ser verdad y mentira..
- Dudar de todas personas que nos rodean.
- Dudar de uno mismo. No tener certeza de que uno puede cambiar, aprender, crecer.
- El tendrá sus coartadas, pero sigo dudando de él.

### *Primera impresión.*

Tomamos decisiones por la primera impresión que tenemos de una persona o cosa. No tenemos tiempo o no queremos evaluar otras observaciones que podríamos hacer.

Sabemos que nuestro conocimiento es limitado, pero aún así nos guiamos por él. Es tanta la ola de información que recibimos que estamos acostumbrados a guiarnos por las primeras impresiones sin evaluarla otras posibilidades.

- Desde la primera vez que te vi. ya yo lo sabía...
- Vamos a la fiesta. Ahí nos levantamos a la primera o al primero que se presente.

*Reevaluación:* “Pensándolo bien...” La reevaluación se da cuando reconsideramos una determinación que habíamos tomado con anterioridad. Las cosas cambian muy rápidamente en estos tiempos y hay que reevaluar si las circunstancias han cambiado. Muchas veces nos arrepentimos en la mitad del camino.

- El drogadicto que lleva varios años limpio y decide fumar marihuana en una fiesta.
- Una pareja con muchos años juntos deciden romper después de una discusión.
- Una persona que ha sido ingeniero toda la vida y descubre que su talento está en predicar, vender, comunicarse...

ACTIVIDAD DE LA MENTE.

INTERESES: *PLANIFICAR. CONCEBIR. SER. LLEGAR A SER.*

<b>INTERES: PLANIFICAR</b>	
<b>ARGUMENTO</b>	<b>COMO SOY &gt; COMO ME VEO</b>
<b>TEMATICO:</b>	<b>CÓMO SON LAS COSAS &gt;CÓMO LAS VEO</b>

*Como soy.* Cómo es uno mismo. En la vida real puede ser que ninguno de nosotros llegue a conocer satisfactoriamente cómo es. Es difícil conocer la naturaleza de un carácter.

Sin embargo en la presentación de un carácter al público, el creador tiene que presentar la esencia de carácter de una manera bien definida y precisa. De lo contrario el mensaje de la historia no será comprendido.

- Un viejito, dueño de una librería, que se la pasa siempre leyendo, se convierte en el salvador de toda una ciudad al encontrar unos planos que hablan de los tesoros de la ciudad.
- Un malandro que descubre en la cárcel su talento para defender a los demás y se convierte en un abogado.

*Como me veo.* La imagen, la percepción que tengo de mi mismo. A lo mejor no sabemos lo que somos, pero sí sabemos lo que pensamos que somos. Esta opinión puede corresponderse con la realidad o ser completamente equivocada, ya que basamos la opinión sobre nosotros mismos en las reacciones que captamos en los demás.

Muchas historias se basan en el como soy como me veo, en cómo percibo las reacciones de los demás, en no caer en la cuenta de que ante la ironía hay que entender lo contrario de lo que se nos dice.

- Un homosexual que decide salir del closet.
- Una mujer que piensa que porque es gorda no es atractiva.
- Cuando el dueño descubre que los empleados piensan que él es un sinvergüenza.
- Cuando el bravucón del barrio queda como un cobarde.

*Cómo son las cosas.* Cómo son las cosas. Cómo es lo que nos rodea, el medio ambiente desde el punto de vista de la lógica: El conocimiento que tenemos de la realidad basado observaciones racionales y bien pensadas. Son muchas las tramas basadas en un conocimiento equivocado de la realidad y el dilema de aceptarlo o no.

- Un muchacha tiene que aceptar que está preñada
- Dos morochos que viven cambiándose de identidades ante los demás.
- Una persona que tiene que aceptar una enfermedad, que ha llegado a viejo y tiene que dejarse cuidar.
- Una persona que descubre que odia su profesión, por culpa de sus padres, y tiene que cambiar.

*Cómo veo las cosas:* Cómo vemos emocionalmente lo que nos rodea.

Me gusta la Situación pero me tengo que acomodar a las Circunstancias, las cuales no me gustan. Me siento *satisfecho* con la situación pero no me siento *realizado*, debido a las circunstancias. Historias basadas en el desbalance entre cómo son las cosas (situación) y cómo las veo (circunstancias)

Los ejecutivos hablan de que “no hay comida gratis.

<b>INTERES: SER</b>	
<b>ARGUMENTO</b>	<b>CONOCER &gt; PENSAR</b>
<b>TEMATICO:</b>	<b>VOCACIÓN &gt; DESEO</b>

*Conocimiento:* Tener una información. Saber que algo existe. Tener algo por cierto.

Esto no indica que aquello de lo que tiene conocimiento es cierto, sino que el carácter cree que es cierto. De aquí es de donde surgen las equivocaciones y las evaluaciones incorrectas.

“Me pasaron un dato”. “Me informaron de que se prepara un golpe”. “Tengo un contacto en la banca”.

Descubrir que alguien nos está engañando, que tiene una falsa identidad.

*Pensamiento.* El proceso de reflexionar.

En su definición primaria, pensamiento es una fuerza mental de cambio, que se enfrenta a la inercia del conocimiento.

Normalmente pensar es concentrarse en un tópico, pero también se da el pensamiento cuando consultamos con la almohada, estamos esperando que llegue la inspiración, o sencillamente hacemos una tormenta de ideas.

- “Déjame pensar que voy a comer hoy”.
- “Voy a analizarlo, pero creo que el personaje es sospechoso”.
- “No sé, voy a analizar los pro y los contras”.

*Habilidad.* La capacidad, el talento y la vocación para realizar algo.

En este sentido la contraponemos a deseo. Aunque pueden ir juntos. Se puede tener deseo y habilidad para algo.

Normalmente la contraparte esta en tener habilidad y no tener experiencia. Tener habilidad, pero tener que enfrentar obstáculos.

*Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (Cris Columbus, 2001). Todos los problemas vienen de su habilidad y talento.

*Deseo:* El deseo es una motivación. El deseo implica que existe algo mejor que lo que tenemos y eso nos motiva a quererlo.

El deseo se basa también en una percepción. Lo que deseamos no tiene que ser necesariamente lo mejor, pero lo imaginamos como mejor de lo que tenemos.

Para que los deseos creen tensión dramática, el costo de alcanzarlos tiene que ser grande y el dolor de dejar lo que tenemos también.

- Volar las torres gemelas para llamar la atención del mundo.

<b>INTERES: LO QUE QUIERO SER</b>	
<b>ARGUMENTO</b>	<b>RACIONALIZACIÓN &gt; OBLIGACIÓN</b>
<b>TEMATICO:</b>	<b>COMPROMISO &gt; RESPONSABILIDAD</b>

*Racionalización:* No fabriques racionalizaciones (razones artificiales) para justificar o excusar tu actitud. Justificación. Excusa. La racionalización nos lleva a fabricar excusas artificiales para no hacer algo, poder justificarnos ante los demás y no sentirnos mal. Las excusas podrían haber sido reales, el problema es que no lo son.

- Hacerse el enfermo para no ir al colegio;

- Aparentar ser rico, para impresionar a una mujer;
- Pasar por amigo de alguien para poder verlo;
- Mostrarse cansado para evitar ir a algún sitio que no nos gusta;
- Pretender ignorancia para evitar el castigo.

*Obligación:* Sentirse obligado a algo. Aceptar una tarea que no nos gusta. La diferencia entre sentirse obligado o no, es que el que no está obligado tiene el control total de algo y lo puede dejar cuando quiere.

Sentirse obligado a mantener una relación con alguien: la mafia, un profesor, un novio, un público... por temor a perder unos beneficios o enfrentar consecuencias nada agradables.

Asumimos obligaciones que no nos gustan por los beneficios que esperamos recibir a cambio. Mantener esta posición en la vida puede llevarnos a consecuencias muy desagradables.

*Compromiso.* Yo he aceptado este compromiso y no lo voy a romper, sean cuales sean las consecuencias. Eso quiere decir que sin el compromiso no seguiría adelante con el plan, con el proyecto...

Los compromisos nos hacen pagar altos costos por conseguir algo, si hubiéramos reevaluado las consecuencias no los hubiéramos adquirido.

En este caso nos referimos a romperse la frente contra un muro de piedra sabiendo que no podemos pasar, solo por haber aceptado el compromiso.

Es la característica de los caracteres que no cambian. Cuando el carácter llega a la conclusión de que por ese camino no

va a ningún lado, se ve en la necesidad de romper el compromiso y cambiar.

Casi todos los compromisos tienen que ver con la raza, la religión, la familia, las amistades, contratos adquiridos....

*Responsabilidad:* ¿Quién tiene la responsabilidad? ¿Quién tiene el control? ¿A quién le vamos a pedir cuentas si no se consigue el objetivo?

La responsabilidad puede ser asumida. Un carácter que cree saber que es lo mejor para otro y trata de imponerlo: “esto es lo que te conviene”. “te va doler, pero a mi me va a doler más”. En ese momento asume la responsabilidad, pero unas veces tiene razón y otras no. Detrás del que asume la responsabilidad hay un deseo de poder y control.

La responsabilidad puede rechazada.

Asumir la responsabilidad de educar a los hijos de una hermana.

Hacer sacrificios extraordinarios para pagarles a los hijos una universidad que no quieren

<b>INTERES: CONCEBIR UNA IDEA</b>	
<b>ARGUMENTO</b>	<b>PERMITIDO &gt; RESTRINGIDO</b>
<b>TEMATICO:</b>	<b>NECESARIO &gt; CONVENIENTE</b>

*Permitido.* ¿Puedo o no puedo hacer algo? No solamente se refiere a la capacidad para realizarlo sino a permisos,

autorización, prohibiciones, restricciones, autocensuras... permiso con lleva la idea de prohibición. Si algo está permitido es porque hay algo que está restringido o prohibido.

La burocracia es un campo minado de restricciones. Los permisos necesarios para viajar, visitar, dejar el trabajo, salir del país... Cuando no hay vigilancia o castigo nos saltamos los permisos a la torera.

*Conveniente.* Cuando algo no esta permitido y lo hacemos (digo una mentira para evitar un castigo; sigo viviendo con una persona, a la que no quiero, para no herirla...)

Estamos recurriendo a lo que creemos más conveniente.

Hacemos lo que nos conviene para evitar peores consecuencias, castigos, frustraciones..

La conveniencia suele estar más a nivel de las emociones, que de las razones.

“Prefiero ponerme rojo hoy, que sonrojarme toda la vida”

*Necesidad.* Las necesidades dependen de nuestros deseos. No hay necesidades iguales para todo el mundo, aunque normalmente coincidimos muchas de nuestras necesidades. Podríamos llamar a estas necesidades, objetivas, comunes. Aquello que necesitamos para satisfacer nuestros deseos es una necesidad que podríamos llamar subjetiva. Esta es realmente la verdadera necesidad.

Después de una catástrofe todos necesitan comida, albergue, medicinas... pero puede venir alguien que no quiere vivir más y por tanto no necesita ninguna de ellas.

*Carencia.* “Tengo mucho, pero algo me falta”. Es una carencia. “No tengo nada de lo que necesito”. Es una necesidad.

Debería hacer más ejercicio para sentirme mejor. Puedo mejorar en mi inglés, pero me defiendo. El argumento temático apunta, por ejemplo, a personas que creen necesitar determinadas cosas, para darse cuenta después, que no son necesarias.

## PROBLEMA

Las historias comienzan con personas que viven en equilibrio, que llevan una vida balanceada.

De pronto surge un acontecimiento perturbador y se pierde el equilibrio.

Los caracteres reaccionan tratando de recuperar el equilibrio perdido.

Al final de la historia vemos si lo recuperan o no.

¿Dónde se origina el problema que hace que se pierda el equilibrio?

¿De donde vienen las dificultades que tiene cada uno de los caracteres con relación a sus propósitos, expectativas, objetivos, intenciones, preocupaciones?

A ese *elemento* DRAMATICA lo llama *problema*.

El escritor debe identificar el problema de su historia desde el comienzo. Nadie puede ofrecer una solución si no ha determinado cual es el problema

El desequilibrio se pudo haber originado por falta de tacto, carencia de orden, demasiado sentimiento y poca lógica o al revés, falta de fe o entusiasmo, falta o abundancia de confianza, mucha fantasía y poco apego a la realidad, querer probarlo todo en lugar de seguir adelante aunque no se hayan probado las cosas: “todo hay que demostrarlo”

En *DRAMATICA* hay 64 posibles fuentes de problemas y por consiguiente hay 64 maneras de solucionar un problema o de recuperar el equilibrio perdido, similares a éstas que acabo de mencionar.

Como ya sabemos, cada trayectoria tiene su propio problema, lo que nos permite concluir que un problema puede ubicarse en ámbitos muy diferentes, verse desde intereses diversos, ser enfocado desde diversos criterios temáticos, y puede tener su origen en causas muy diversas.

El problema en la *historia objetiva* es algo que afecta a todos los caracteres y a todo lo que hacen.

El problema del *Carácter principal* es la fuente de su dinamismo, de su ímpetu; (es también la causa de sus problemas) pero al final se descubre que refleja el problema de la historia objetiva, y en consecuencia el *Carácter principal* tiene el poder de resolver el problema objetivo si se decide a hacerlo.

El problema del *Carácter alternativo*, es también lo que lo mueve y motiva. Pero la audiencia no lo ve en primera persona. “Este es tu problema”.

El problema de la *Historia Subjetiva* no está en algo, sino en la relación entre el Principal y el Alternativo. ¿Qué hay en la base de nuestros desacuerdos? ¿De donde surge el conflicto que nos confronta?

Como también sabemos, los caracteres cumplen una función dentro de *DRAMATICA*, ellos representan todas las maneras en que se puede buscar la solución a un problema. Son parte de una argumentación a favor o en contra de lo que el escritor quiere decir.

*DRAMATICA* permite controlar cada punto de vista necesario para que la argumentación sea completa. Por supuesto que el escritor va organizando estas características a su gusto y con un criterio nada imparcial.

## LOS ELEMENTOS

A esos 64 posibles problemas *DRAMATICA* los llama *Elementos*, como en la tabla periódica de los elementos. Los elementos son el origen de la materia

Los elementos están en el corazón de la historia, bien como *causa central* de todos los inconvenientes o bien como *fuerza* que hace romper el equilibrio.

Si un numero de cosas aparentemente no relacionadas se avinagra, la conexión común resultará siendo el problema. (la puerta de la nevera está dañada, y se dañan todos los alimentos)

Si una cadena de acontecimientos se descompone, el problema será la fuerza que inició la cadena. (la falta de preparación de los empleados para un proyecto)

El autor de una historia puede centrarla en el problema o en los efectos que éste causa.

En una historia lineal es probable que el escritor comience con el problema, como origen de todas las calamidades, y vea los efectos hasta sus últimas consecuencias.

Pero de la misma manera puede comenzar presentando las calamidades, dificultades, que aparentemente no tienen ninguna relación entre si, y al final llegar al problema como origen de todas ellas.

Los problemas pueden producir diferentes resultados. “no tener dinero para pagar la renta”, a uno lo puede llevar a la bebida, a otro a buscar un segundo trabajo.

Definir la naturaleza del problema no necesariamente quiere decir predecir los efectos.

Los efectos ocasionados por un problema no son necesariamente malos, (sencillamente, no habrían sucedido si no hubiera habido problema).

## EL ELEMENTO CRUCIAL

Como ya lo hemos dicho anteriormente las historias están hechas de inequidades y soluciones.

Cuando analizamos el cuadrángulo donde se encuentra el problema, comprendemos que allí está la esencia de la inequidad.

Y la solución se convierte en lo que tenemos que hacer para restaurar el equilibrio.

Hay un *elemento* sobre el que gira la historia objetiva y el carácter principal. “*El elemento crucial*”. Esto quiere decir que si el problema de la Historia Global es la *intolerancia*, el problema del Carácter Principal también es la *intolerancia*.

El Carácter principal es un personaje dentro de la Historia objetiva. No un personaje cualquiera ya que su punto de vista es el que tiene el espectador. El espectador se identifica con él, y gracias a ello ve la historia de una manera personal.

La decisión que tome el Carácter principal frente a su inequidad va a tener una influencia definitiva en la Historia objetiva. Lo que le sucede al Carácter

Principal en su crecimiento tiene importancia definitiva en la historia global. Al solucionar su problema el Carácter principal está solucionando la historia objetiva.

Esta capacidad del Carácter Principal se manifiesta de varias maneras: “Conoce algo imprescindible para solucionar la historia”. “Tiene en sus manos algo que es la solución”. Lo importante es que ese algo es la solución a la historia.

Por contraposición el Carácter *alternativo* tiene también un lugar importante en la Historia.

Basta recordar que son parejas dinámicas. Con frecuencia uno tiene el problema y el otro la solución.

Si el Carácter principal tiene la “Lógica” como problema, el Carácter impactante ofrecerá “Sentimiento” como solución.

El Carácter Principal precipita el resultado de la historia bien liberándose de algo indeseable o bien consiguiendo algo necesario; cambiando o permaneciendo firme en sus creencias. Recordemos la importancia que le dimos a estos conceptos de cambio o perseverancia, cuando definimos los cuatro componentes del Carácter.

Este comportamiento del Carácter principal hace que se restablezca el equilibrio. Que el Protagonista logre que lo que quiere y el Carácter principal también. Que se resuelva la Historia Global y la historia personal.

De acuerdo a la manera como resuelve su problema personal así resolverá la parte que le toca dentro del problema objetivo, ya que éste surge del mismo elemento.

## LOS ELEMENTOS UNO POR UNO

Vamos a estudiar los diversos *Elementos* y ver el sentido en que pueden considerarse como la causa y el origen de la inequidad. Ofrecemos una definición de cada una de los términos y los ejemplos pertinentes.

Los elementos los hemos organizado por parejas. Normalmente uno es el origen del problema y el otro, la solución.

*Evaluación:* Análisis de la situación y sus circunstancias para encontrarles un significado y llegar a una conclusión. Poner las partes en su contexto para ver cómo nos podemos enfrentar a determinado asunto.

Evaluar una situación es algo beneficioso; pero no hay que olvidar que las circunstancias cambian constantemente y tenemos que seguir evaluando... y haciendo reajustes.

Problemas que surgen cuando nos toca evaluar al hijo de un amigo, a un enfermo de la familia; problemas por no evaluar los contratos, “la letra pequeña”, los cambios que se van sucediendo...

*Don Juan de Marco* (Jeremy Leven, 1995)

*Reevaluación:* No cabe duda que volver a evaluar los objetivos, la situación, los recursos disponibles puede ser útil, pero no siempre necesario, ya que puede surgir información nueva que no es pertinente y que nos puede desviar de nuestros objetivos iniciales.

Sacar un producto exitoso al mercado por segunda vez sin haber evaluado la situación de los compradores. Volver al país y pretender tener el mismo prestigio sin haber evaluado los cambios sufridos durante la ausencia

*Dark Summer* (Charles Teton, 1994)

*Equidad:* Equidad tiene que ver con equilibrio, balance. El carácter que representa equidad busca la justicia, el equilibrio entre las partes.

Esta es la parte positiva, pero demasiada equidad tiene sus limitaciones.

Para que haya motivación, progreso... se requiere el impulso de la inequidad. La inequidad nos mueve, nos empuja.

*Inequidad:* Hay personas que tienen el don de descubrir la inequidad, lo que no es justo, lo que no es correcto o adecuado. Aunque las cosas vayan saliendo bien, ellos detectan lo que puede estar mal.

La inequidad es la base de la *DRAMATICA* ya que es la fuente de todos los problemas.

A los militares se les dan privilegios excesivos. Las mujeres no pueden aspirar a cargos a los que aspiran los hombres. Prestar más atención a los animales que a los seres humanos. Ofrecer a

todos los ciudadanos los mismos derechos y obligaciones es la base de la Constitución.

*Conocimiento:* Gracias al conocimiento nos permitimos opinar sobre qué es verdadero y qué es falso. La parte positiva del conocimiento es que no tenemos que investigar sobre algo que ya conocemos. Aplicamos lo que sabemos a situaciones nuevas y determinamos cómo resolver los problemas.

La parte positiva de conocer algo es que nos sentimos seguros y no tenemos por qué dudar.

La parte negativa es nuestra convicción de que si ya sabemos algo no tenemos por qué analizarlo. Nada más peligroso que un dogma. Un conocimiento que no admite discusión, ni discusión, ni reevaluación.

El problema puede estar en no conocer algo y en conocerlo mal, o conocerlo demasiado.

Por falta de conocimiento hacemos amistades y adquirimos compromisos que después nos traen malas consecuencias.

*Being there* (Hal Ashby, 1979) *MacGyver* (Lee David Zlotoff)

*Pensamiento:* La capacidad de examinar una situación desde diferentes puntos de vista. La parte negativa es la posibilidad de convertir ese proceso de consideraciones en algo interminable, dando vueltas a lo mismo sin llegar a ninguna conclusión.

Han pensado tanto lo que van a hacer que cuando llega no lo reconocen.

*Talento. Capacidad. Aptitud:* Sentirse competente para manejar una tarea física o mental.

El lado positivo del talento es que muchas cosas no podrían ser hechas sin él. El lado negativo es que no se debe hacer todo lo que se puede.

La capacidad es a veces más una maldición que una bendición.

La capacidad para matar Denzel Washington en *Hombre en llamas* (Tony Scout, 2004)

El talento de Kenn Russell en *Una mente brillante* (Ron Howard, 2001)

*Deseo:* Sin deseo no hay motivación. La motivación ayuda a mejorar la situación o las circunstancias en uno vive. «El hombre no nace de la necesidad, sino del deseo».

Este es el lado positivo: mejorar su ambiente o sí mismo.

En el lado problemático, el que tiene deseo no tiene necesariamente talento y puede convertirse en un serio problema.

Capacidad y deseo. Tiene capacidad, pero no tiene ganas, Tiene ganas pero no tiene talento.

*Belle de your* (Luis Buñuel, 1967)

*Aceptación.* Tolerar algo sin oponer resistencia, sin confrontación

Positivo. Esto puede eliminar muchos conflictos potenciales.

Negativo. Hay que aprender a decir que no. La tolerancia es perjudicial si uno no puede adaptarse de verdad y sin embargo tolera vivir así.

Una comunidad que rechaza a nuevos vecinos porque son negros, blancos, o sidosos o chavistas

*House of sand and fog* (Vadim Perelman, 2003)

*Intolerancia.* No negocio. No acepto compromisos.

Positivo: Se logra someter a los demás

Negativo: La falta de elasticidad lleva a los intolerantes a no tener verdaderas relaciones con los demás

*Boys do not cry* (Kimberly Peirce, 1999)

*Far from heaven* (Todd Haynes, 2002)

*Preciso. Exacto. Perfecto.* Todos los problemas del carácter perfecto surgen de que es demasiado perfecto. Ser perfecto tienes sus ventajas, pero también sus desventajas.

Muchas veces lo mejor es enemigo de lo bueno.

No cabe duda que cuando conocemos las cosas con precisión tenemos una ventaja. Pero existe el peligro de hacer generalizaciones cuando uno es demasiado preciso.

*Gattaca* ( Andrew Niccol, 1997)

*Impreciso. Inexacto.* Por lo general este elemento conlleva imperfección.

El que no es preciso siempre está encontrando excepciones, disculpas, justificaciones, generalizaciones.

La inexactitud es gravísima en algunas profesiones: médicos, ingenieros, pilotos,

Pero siempre hay que estar abierto a las excepciones. No es posible lograr la exactitud en todo.

*Realidad:* Las cosas como son.

Entendemos por realidad el estado actual de las cosas. El carácter realista va al corazón de las cosas, no fantasea, no se deja engañar por lo externo.

El realista es muy terco y no acepta predicciones hasta que no las ve materializadas. Esta es la parte problemática y son muchas las veces en que se encuentra empantanado porque sucedió lo que, según él, nunca podría suceder.

Una persona se opera y los cirujanos descubren que el diagnóstico era falso, que los exámenes de laboratorio eran de otro paciente.

Al final de un juicio queda la duda ¿Será o no será verdad?

*The Dancer Upstairs* ( John Malkovic. 2002)

*Zelig* (Woody Allen, 1983) el hombre de las mil caras.

*Apariencias.* Las cosas como parecen ser.

Filosóficamente hablando la percepción es lo único que tenemos para comprender lo que está a nuestro alrededor. La percepción nos da un punto de vista y la capacidad de comprensión.

En este caso nos referimos al carácter que se preocupa más por las apariencias que por la verdad.

El peligro está en que muchas cosas no son lo que parecen y hay que tener un plan alternativo.

*La ventana indiscreta* (Alfred Hitchcock. 1954) la película más apropiada para definir este concepto. Todo lo que Jeff sabe lo sabe a través de lo que percibe desde la ventana.

*Evadir.* No dar la cara, no confrontar.

Es lo opuesto a *perseguir*. Aunque parezca negativo, este elemento es propio de las personas con iniciativa. Con la misma fuerza con la que uno persigue, con la misma escapa y evita. Tan positivo es perseguir un bien, como evitar un mal.

Por supuesto que a veces evadimos cosas que deberíamos enfrentar. Es el origen del problema.

Hay centenares de películas basadas en *evadir*: a la policía, a los acreedores, a los enemigos...

*Estación central* (Walter Salles, 1998) Dora evita enfrentarse a la realidad del muchacho

*Perseguir.* Dar la cara. Tener algo bien claro y tratar de conseguirlo.

Este carácter sabe lo que quiere y determina lo que necesita para conseguirlo.

Estamos hablando de una persona con iniciativa.

Es la característica con la que definimos a los protagonistas. Hay que recordar que perseguir conlleva la "acción" lo que hay que emprender y las "consideraciones y argumentos" para convencer a los que nos siguen.

Perseguir la fama, el dinero, el tesoro, un amor imposible, salir de abajo, perseguir a un ladrón, perseguir el peligro... Hay un dicho muy apropiado con relación a este *elemento*: "si quieres algo, déjalo ir... si él te quiere a ti, él volverá. Si no vuelve persíguelo y acaba con él".

*Atención:* Prestar atención a las cosas fuera de nosotros. Hay personas que no pierden detalle de lo que les rodea. Son observadores y tienen este elemento.

Por prestar demasiada atención a lo que pasa alrededor le roban la cartera. Observan a los demás pero no se fijan en si mismos.

*Atención a si mismo:* Prestar atención a todo lo que pasa dentro de uno: sentimientos, intuiciones, sueños,... a estos personajes los llamamos ensimismados.

“El problema es que no piensa sino en si mismo”. Puede convertirse en un autista.

Un actor es muy brillante pero es imposible trabajar con él porque solo piensa en si mismo.

*Jerry mcguire* (Cameron Crowe,1996)

*Causa:* Una persona atenta a las causas, está pendiente de adonde conduce tal situación o circunstancias. El peligro está en que a veces son muchas las causas que conducen a un mismo. En este caso pueden pasar muchas cosas: que solo se fije en una de ellas, que trate de cubrir todas las causas posibles, que se olvide de las causas y vaya directo a los efectos.

“No me interesa lo que pasa, sino por qué pasa”

*The silence of the lambs* (Ted Demme, 1991) Mientras el FBI busca las causas de la conducta del asesino, Clerice lo encuentra buscando en los efectos de su conducta.

*Efecto:* es el resultado final de una serie de esfuerzos. Una persona concentrada en los efectos sabe cómo se llevo hasta ahí.

El efecto lo mantiene concentrado en el objetivo, en el destino.

Muchas veces hay que tomar medidas sin conocer las verdaderas causas tratando de que no sucedan los efectos. El caso de la inseguridad social. ¿Se puede combatir sin conocer la causa?. Hay que intentarlo y crear más puestos policiales.

*Certeza.* La convicción de que algo es absolutamente cierto.

El que espera estar completamente seguro para hacer algo pierde muchas oportunidades y puede ocasionar daños: Un juez que no mete preso a un sospechoso (por falta de certeza) y éste sigue cometiendo crímenes. No se arriesga. La mas mínima posibilidad de error lo detiene.

Como beneficio el que no se aventura tiene poco chance de perder.

*Potencialidad:* La convicción de que algo puede llegar a darse.

Es un gran motor para emprender cosas. Mientras algo no es descartado, es potencialmente realizable. Característica de los inventores y descubridores.

Los que saben aprovechar las oportunidades, ver el potencial, el valor oculto de las cosas.

*Cambio.* Una fuerza que nos lleva a alterar el actual estado de las cosas. La fuerza del cambio.

Las personas que cambian mucho pueden ser inestables. Por otro lado saben adaptarse mejor a las nuevas circunstancias.

Por el hecho de cambiar la edad de jubilación de 60 a 65 el gobierno se ahorra millones.

Por bajar las exigencias del examen de admisión la escuela se encuentra con centenares de alumnos que no puedes atender.

“Cambia una cosa y cambiará todo” *The butterfly effect*.  
(Eric Brees, 2004)

*La edad de la inocencia* (Martin Scorsese, 1993) El cambio afecta a todos los caracteres

*Inercia*: Mantener el estado actual. Lo que se mueve quiere seguir moviéndose. Lo que está en reposo quiere seguir en reposo.

Un dirigente se duerme en los laureles y no progresa más.

Las iglesias se quedan con frecuencia en sus tradiciones y no se adaptan a los tiempos.

*Caos*: Falta de orden. Un cambio hecho al azar produce desorden. Anarquía.

Una tormenta tropical causa caos total.

A veces una solución caótica es la única solución. Destruirlo todo para empezar de nuevo. El nudo gordiano.

*China Town* (Roman Polanski, 1974). Jack Nicholson sta encargado de poner orden en situaciones caóticas

*Orden:* Orden y organización se dan la mano. Una persona con sentido del orden es seleccionada para trabajos de organización de archivos, de masas. El peligro está en convertirse en maniático del orden y no caer en la cuenta de la razón por la que hay que ordenar.

Hay personas que ven el orden como un fin y no como un medio.

En general el orden ayuda a tener éxito en lo que uno se propone.

*Conciencia:* Privarse de algo agradable por temor a las consecuencias. Se habla de tener conciencia.

En este sentido la conciencia es una motivación. Nos impulsa a evitar actos que pueden traer malas consecuencias para nosotros y para los demás.

A veces la conciencia ve consecuencias negativas donde no las hay y entonces produce frustraciones, impide que se realicen libremente los deseos del corazón.

*Elección* ( Alexander Payne, 1998).

*Tentación:* El impulso a aceptar un beneficio inmediato a pesar de las posibles malas consecuencias.

Tentación y conciencia se asocian casi espontáneamente a temas morales. El que cede a la tentación comete un pecado. Pero, más que con la moralidad, tiene que ver con el beneficio o perjuicio que uno puede hacerse a si mismo o a los demás.

*Bridget jone's diary* (Sharon Mcguire, 2001)

*Considerar:* Pesar los pros y los contras

Un carácter que considera se la pasa deliberando sobre un tema. Una vez que ha llegado a una conclusión, no para hasta que lo consigue.

Esta característica da fortaleza a los caracteres, una vez que se han decidido por algo no hay quien los eche atrás..

La falta de consideración puede tener consecuencias negativas.

Un padre que decide mudarse de ciudad sin considerar las necesidades de la familia.

Promulgar leyes sin haber considerado exhaustivamente los beneficios y perjuicios.

*Reconsiderar:* Repensar las cosas de nuevo

Por un lado ofrece seguridad, pero por otro lado podemos perder oportunidades por demasiada reflexión.

Los manuscritos de Qum Ram obligan a repensar nuestras creencias sobre la vida de Cristo.

La posibilidad de clonar seres humanos nos obliga a repensar nuestra moral.

*Control:* Entendemos por control el dominio de algo o de alguien. Gracias al control podemos enfocar nuestros actos hacia un objetivo concreto.

La parte negativa es que cuando alguien se enfoca demasiado en algo pierde la visión periférica y desatiende muchas cosas importantes.

Tratar de controlar mediante prohibiciones suele tener efectos negativos. Basta que una droga esté prohibida para que aumente la adicción.

Por controlar la natalidad algunos países se ha convertido en un país de viejos.

*Descontrol:* El descontrol nos lleva atender muchos frentes a la vez.

El resultado de este comportamiento es frecuentemente una pérdida de energía que no llega a ningún lado.

*Hable con ella* (Pedro Almodóvar, 2002) Marco tiene un problema de descontrol.

*Deducción:* Un método de pensar basado en descartar lo que no es posible.

"No puede ser ninguna de éstas, luego es ésta". "Cuando descartas todo lo que es imposible, todo lo que queda es posible".

La deducción es buena porque es un método rápido a la hora de tomar decisiones. Uno va al grano y se olvida de la paja.

El posible perjuicio es que no se analicen suficientemente las alternativas. Hay una historia famosa de un detective que va descartando sospechosos en un asesinato, para encontrarse al final que todos han participado.

*Inducción:* Un método de pensamiento que acepta como posible algo que no está descartado. El resultado es muy sencillo "esta teoría es posible, porque no ha sido descartada". No es el caso de la deducción en la que se van descartando teorías hasta quedarse con una.

Cuando no descartamos nada podemos seguir viendo relaciones e interconexiones entre las cosas, que quizás nos

conducen a descifrar, encontrar soluciones, descubrir causalidades que antes no veíamos.

La inducción nos lleva a considerar posible una cosas entre muchas otras también posibles. Pero no es lo mismo que sea posible a que exista en realidad.

*Proacción:* Tomar la iniciativa antes de algo suceda. Típico de los líderes y prevenidos que enfrentan los problemas tan pronto se dan cuenta que son un peligro potencial..

A veces esos peligros nunca habrían existido y el proactivo lo que hace es crear un problema y comprometer a otros en algo inexistente.

A veces toman la decisión de actuar sin conocer la verdadera naturaleza del problema y ocasionan problemas a inocentes.

Medidas preventivas (iniciativa) en lugar de curativas (reacción).

*Reacción:* Tomar medidas después que algo sucede.

A veces es demasiado tarde.

Por no desalojar borrachos en las cercanías de un negocio, vienen las autoridades municipales y lo clausuran.

Por no reaccionar a tiempo ante una invasión, los invasores tomaron posesión y apoderaron de la asociación de vecinos.

*Producción:* Un método de pensar basado en el potencial de algo. Lanzarse a una empresa por el solo hecho de que es un

negocio potencial. Ver el potencial de algo y arriesgarse para hacerlo real.

Un negocio no renueva su mercancía y se queda atrás.

*Reducción:* Un método de pensamiento basado en reducir las posibilidades y quedarse con lo más probable.

Muchas veces nos falta información para *deducir* qué es lo mejor, sin embargo tenemos la suficiente información para limitar el campo de posibilidades. De esta manera se pueden minimizar los riesgos y lanzarse a lo que es más probable dentro de los posibles. Por supuesto que no podemos dar a nuestra opción la categoría de certeza, ya que en el último momento, como en una carrera de caballos, uno se puede adelantar y ganar el juego.

Por no reducir las posibilidades el experimento no tiene validez.

Por no prestar atención a los posibles riesgos la aventura termina en catástrofe.

*Inacción:* No tomar cartas en el asunto intencionalmente.

No tomar acciones lo deja a uno desprotegido. En este sentido inacción es lo contrario de protección.

Inacción no significa simplemente no actuar. Muchas veces es una opción inteligente para desviar el curso de los acontecimientos, para que otros se estrellen. Otras es simplemente una flojera que no produce ningún beneficio.

La falta de acción de un gobernador en una catástrofe natural deja a todo el estado desprotegido, sin vivienda y sin servicios.

*Protección:* Un esfuerzo para proteger los intereses, crear defensas ante las posibles amenazas. Si la amenaza se concreta uno se encuentra preparado. Si no se concreta puede ser que hayan perdido muchos recursos que eran necesarios para otros servicios.

Salieron heridos todos lo que no llevaban cinturón de seguridad.

Una madre sobre protectora arruina la vida de sus hijos.

*Probabilidad:* La probabilidad es la característica de los que ponen sus esfuerzos en aquello que es más probable. Toman riesgos pero calculados.

Sin pensar las probabilidades de éxito un grupo de obreros se lanza a un paro que destruye la fábrica.

Siendo probable que adquiriera fiebre amarilla un antropólogo se compromete a una tarea peligrosa en la selva amazónica.

Como no es probable que gane, a uno le regalan un billete de lotería y ni siquiera se preocupa de ver los resultados.

*Posibilidad:* Convencimiento de que algo puede suceder.

Los caracteres abiertos a todas las posibilidades no se encuentran desprevenidos.

Siempre tienen un plan B.

Existe el peligro de prestar atención a las posibilidades y olvidarse de lo que es más probable.

La gente no se baña porque es posible que el agua esté contaminada.

La posibilidad de que se devalúe la moneda hace que los ciudadanos saquen su dinero del país.

La posibilidad de que caigan las ventas lleva a los empresarios a despedir a sus trabajadores.

*Probado y corroborado:* Cuando las cosas han sucedido en ocasiones anteriores de una manera, hace que los caracteres las tengan como probadas en el tiempo

Esto los lleva a aceptarlas como suficientemente verificadas y no prestar atención a otras evidencias. En el momento en que asumen que algo ha sido probado ya no aceptan excepciones.

*No probado. Conjetura:* No ha sido probado con hechos. En teoría puede parecer falso, ya que no ha sido probado. Las personas que se basan en teorías no aceptan los hechos porque no han sido probados, aunque se haya repetido tantas veces que llega a conformar una evidencia..

Como no se ha probado la existencia de petrolero no vamos a perforar un nuevo pozo.

Condenar sin pruebas a un sospechoso de violación.

*Teoría:* Una cadena de relaciones que lleva de una premisa a una conclusión. Cuando uno tiene una teoría, puede predecir cómo sucederán las cosas, o concluir como fueron en el pasado.

Los conocimientos basados en teoría cambian con el tiempo, cuando una teoría se demuestra falsa.

Para tener una teoría sólida tienen que haber sido probadas muchas variantes.

A veces el sentido común es mejor que cualquier teoría.

### *Intuición, premonición, presentimiento.*

Cuando uno llega a una conclusión, un juicio, una sentencia una determinación por una corazonada, por evidencias circunstanciales.

Una intuición no pasa de ser una sospecha y el peligro es actuar como si fuera un hecho real.

Responder por intuición en un examen lleva a un alumno a no pasar las materias.

*Confiar:* Aceptar sin pruebas. Este tipo de caracteres se embarca en proyectos, sin tener evidencias.

Pueden confiar en la amistad, en la sabiduría, en la autoridad, en comportamientos anteriores exitosos, en la protección de las leyes, en defensas que ellos mismos han creado. Confiar es asumir que estas en lo correcto. Si en algún momento esas asunciones se demuestran incorrectas, la persona confiada cae en la frustración. Dar un voto de confianza es muy positivo, pero es muy arriesgado, aún en las más favorables circunstancias, por ejemplo darle poderes absolutos a un hijo.

*Probar.* Probar es demostrar la validez de algo. Lo que era una suposición se convierte en un hecho real gracias a las pruebas presentadas.

El carácter con esta característica pone las cosas a prueba antes de usarlas o aceptarlas.

Por no haber probado suficientemente una medicina, esta no se comercializa, aunque hay muchos enfermos desahuciados que podrían beneficiarse.

Por no hacer las pruebas suficientes, una compañía de alimentos para animales causa la muerte por contaminación de centenares de perros.

Un carácter inseguro, pone a prueba a su novia constantemente y acaba perdiéndola.

*Soporte. Apoyo:* Significa asistir a alguien en sus esfuerzos, pero sin ofrecer una ayuda directa.

El que soporta a otro lo ayuda sin tener que participar en lo que éste hace. Para que puedas construir la pared, yo te presto mi pala, pero no voy a cargar cemento ni traer piedra. El trabajo lo haces tú.

*Oposición:* Oponerse a todo lo que otros hacen, sin ofrecer ninguna contribución para resolver los problemas. Esto es negativo. Pero de la misma manera existe lo que llamamos oposición leal que muestra la otra cara de un proceso y que puede ser muy positiva.

La falta de oposición a un líder hace que este lleve al país a la destrucción.

*Ayudar:* Una asistencia directa a los esfuerzos de otro.

Como en todas las cosas hay que ver si la persona quiere o no la ayuda y si la ayuda que estamos ofreciendo es realmente ayuda.

El boy scout que ofrece ayuda a un ciego para cruzar la calle y al final descubre que no quería cruzar sino esperar el autobús.

Hay personas que ofrecen ayudas que son estorbos.

*Todo sobre Eva* (Josef L. Mankiewicz, 1950) Todos los problemas de Margo surgen de ayudar a Eva.

*Obstaculizar:*

Poner obstáculos, impedir. El resultado es que se dificultan los esfuerzos que alguien está haciendo. Obstaculizar no es necesariamente malo. Muchas veces sirve para impedir un mal mayor.

Un padre no puede terminar su proyecto porque el bebe de la casa se la pasa llorando y pidiendo que lo entretengan.

*Fe:* Aceptar algo sin pruebas, sin argumentos, aún en contra de toda lógica.

Crear que algo es verdad.

La fe tiene que ver con lo desconocido y con el futuro. Creemos en la otra vida. Creemos que después de sacar un doctorado no nos faltará trabajo. Creemos que nuestros padres nos van a perdonar todo. Creemos en la humanidad.

Cuando tiene fe percibe los obstáculos que se le presentan como pruebas que deben ser superadas, teniendo más fe. "Lo hicieron para probar tu fe".

Esto es un gran peligro, ya que los obstáculos pueden ser signos de que estás haciendo algo mal.

La fe ciega es un riesgo muy grande.

*The Matrix* (Andy and Larry Wachosky 1998) Neo vive bajo la angustia de creer o no creer que es el elegido para destruir la matriz.

*Incredulidad:* La Incredulidad es también una fe y consiste en creer que algo no es verdad.

Incredulidad no es lo mismo que falta de fe. Falta de fe es ausencia de creencias, falta de confianza. Los incrédulos creen: que no hay otra vida, que Dios no existe, que los evangelios son una obra literaria.

La incredulidad puede convertirnos en escépticos, pero nos capacita para cantar las cosas claras. Todo el veía que el Emperador no tenía ropas, pero solo el incrédulo se atrevió a decírselo.

*Dogma* (Kevin Smith, 1999 ) el problema de Bethany es su falta de fe.

*Lógica:* Un proceso mental que nos lleva a hacer nuestras decisiones en base a la razón.

Normalmente los lógicos son eficientes, pero también intolerantes con los no viven solo de la razón.

Hay campañas electorales basadas en la razón, los números, los datos, las encuestas, y otras en discursos inflamados, ofertas imposibles, pero complacientes, que halagan a los votantes.

*Sentimiento:* Tanto la lógica como los sentimientos buscan encontrar una explicación al curso de la vida. Aunque puedan coincidir en los resultados sus métodos son diametralmente opuestos e incompatibles. Los sentimientos se basan en la emoción, en cómo se sienten las cosas, en como afectan nuestra sensibilidad, en el corazón.

Establecemos la mayoría de nuestras relaciones en base a como nos sentimos, personas con los mismos sentimientos se llevan bien, trabajan bien juntos, se aman,

Las personas que siguen a sus sentimientos se mueven más por lo que produce bienestar y satisfacción que por lo que es necesario y conveniente. Los sentimientos mueven al mundo, pero también nos llevan a las más grandes desgracias.

*El Padrino* (Francis Ford Coppola, 1972) El sentimiento de que todo va mal es el origen de todas las dificultades de la familia Corleone.

### *Estar a la expectativa:*

Las expectativas nos permiten hacer planes para el futuro y anticipar lo que va a suceder. Esperamos que determinada causa produzca determinado efecto.

Los padres esperan que los hijos los atiendan cuando sean ancianos. Los electores esperan que una vez ganadas las elecciones les den cargos públicos. Esperamos que después de años de trabajo nos aumentarán el sueldo.

Sin embargo hay que reconsiderar nuestras expectativas con el paso del tiempo

Por esperar que su esposa se hubiera ido de viaje, el esposo lleva una amante a la casa.

*Shakespeare in love* (John Madden, 1998) está a la expectativa de las musas.

### *Tomar una determinación:*

Tomar una determinación es lo contrario de esperar. Los dos conceptos coinciden en una evidencia o una aparente evidencia. Pero la determinación lleva a uno a actuar para mejorar lo que está por llegar o para detener lo que parece inevitable.

Determinación conlleva una reevaluación de las fuerzas que mueven un proceso.

Un político determinado a seguir sus planes, porque cree que está en el camino acertado, lleva al país a la destrucción.

Un hombre que llega a la determinación de que su esposa tiene un amante, la pierde, aunque su suposición era falsa.

Una hija determinada a descubrir quien mató a su padre hace que ella misma se convierta en objeto de los asesinos.

Una persona determinada a investigar quienes lo denunciaron, hace enemigos por todas partes.

Hay gente que no toma la determinación de preguntar cuando está perdido y se pierde mucho más.

*Resultado:* El producto final de un proceso. El resultado no es el efecto que alguien causa sino lo que sucede después de haber causado el efecto. ¿Cómo quedan las cosas en su totalidad después de haber obtenido lo que quería?

Cuando se toma una decisión que produce un efecto hay que pensar también en los resultados. Estos no son siempre satisfactorios. Pero hay también el peligro de no tomar ninguna acción por temor a los resultados.

Una mesa de negociaciones que no produce ningún resultado. La asamblea de un país que no produce leyes porque pierden todo el tiempo en análisis.

Un padre obsesionado por los resultados escolares de sus hijos no los deja vivir en paz.

Los mediocres resultados de una campaña de mercadeo hacen que les quiten la cuenta, a la agencia de publicidad.

Los resultados positivos de una enfermedad hacen que esta se desmorone.

Por forzar los resultados solo consigue lo contrario de lo que quería.

Como resultado de no tomar precauciones salió en estado.

*Proceso:* Una actividad o una serie de interacciones que conduce a algo. El mecanismo por el cual una determinada causa lleva a un efecto.

El proceso tiene dos aspectos uno que atiende a la marcha y otro que atiende al destino. Hay gente que infunde energía, entusiasmo, fuego al proceso, pero no quiere decir esto que sepan hacia donde se dirigen.

Hay procesos que comienzan con mucha fuerza y caen en desorganización e ineficiencia. En el proceso de buscar empleo una persona pierde la autoestima y se desmoraliza. El largo proceso de ganar la custodia de los hijos en un divorcio lleva a uno de los cónyuges a huir con los hijos a otro país a de fe en el proceso judicial lleva a otros a tomar la justicia por sus manos.

*Poner fin:* Terminar. Concluir. Salir de eso.

Estamos convencidos de que todas las cosas terminan. El problema es cuando terminan.

Hay caracteres que quieren terminar rápido y otros que convierten las cosas en interminables. El carácter con esta característica quiere poner fin, terminar no importa cómo.

Pero hay cosas que no tienen final cercano y no es muy útil el querer acelerar el final. Hay relaciones que duran toda la vida, no importa cómo.

También es angustioso para un carácter esperar el final de algo que no se sabe cuando va a terminar.

Se cometen errores cerrando investigaciones que estaban a punto de dar sus frutos. Cuando un hijo decide no seguir estudiando. Una relación extramatrimonial que no puede terminar porque uno de los dos amenaza al otro con contarle todo.

*Interminable.* Incesante. Perenne.

Estudiantes que nunca quieren terminar sus estudios por no enfrentarse a la vida.

Esposos que se convencen de que su matrimonio fracasado es para toda la vida.

Una madre que sabe que tiene que atender a su hijo parapléjico de por vida, se cansa.

Estas personas representan el elemento de interminable. Cuando consideran que algo no tiene fin, pierden la motivación. Si algo termina, ellos no se dan cuenta. Lo que otros consideran un final para ellos es un cambio de dirección.

*Proyectar:* Extender, extrapolar, inferir hacia el futuro. Prolongar hacia el futuro la línea de cómo las cosas han ocurrido hasta el presente.

Positivo: Un buen criterio para predecir cómo serán las cosas.

Negativo: Dar demasiado peso a las experiencias pasadas. Tales personas están inmunizadas contra algo diferente que pudiera ocurrir abruptamente en el futuro.

Confiarse demasiado y no prepararse para lo imprevisto.

La falta de proyección sobre la natalidad hace que el país se llene de conflictos sociales: vivienda, salud, educación, alimentos.

La proyección de que va a haber una devaluación hace comprar dólares.

La proyección de una escasez acelera las compras nerviosas.

*Especular:* Pronosticar lo que podría pasar en el futuro, aunque no hay ninguna probabilidad de que pase. Anunciar una guerra con los Estados Unidos, para despertar en los venezolanos el sentimiento de patria.

Con la especulación de que una tragedia así solo pasa cada cincuenta años, las comunidades de la costa dejan de prepararse para un desastre próximo.

Las especulaciones de los periódicos crean una matriz de opinión adversa a un gobernante.

## CAPITULO V

### GÉNERO

El tema del género no puede excluirse de este trabajo, pero teniendo en cuenta que DRAMATICA no ofrece una metodología propia para abordarlo. Acepta los términos que usualmente se utilizan los teóricos para los géneros y los adapta a su propia concepción del guión.

DRAMATICA habla de conflictos, desequilibrios, problemas... los cuales pueden presentarse en Situaciones conflictivas, en Actividades físicas que son un reto para el protagonista, en Ideas fijas y obsesiones que resultan problemáticas, en desequilibradas Maneras de pensar.

Aplicando nuestros conceptos conocidos sobre los géneros al esquema de DRAMATICA, podemos hacer las siguientes clasificaciones:

#### GÉNEROS BASADOS EN UNA SITUACIÓN:

Son aquellas películas que están dominadas por las circunstancias que rodean a los caracteres.

Historias de Horror: los caracteres están envueltos en un ambiente de terror, sea natural o sobrenatural. *The Shining* ( Stanley Kubrick 1980)

Historias de desastres: los caracteres tienen que vivir una catástrofe. *Earthquake*, (Mark Robson,1974)

Historias de prisión, de viaje, de situaciones policiales. *Thelma and Louise* (Riddley Scott, 1991). *Serpico* (Sidney Lumet, 1974). *Midnight Express* (Alan Parker, 1978)

Las comedias están basadas normalmente en exageraciones: pero uno puede exagerar la situación, las acciones, las formas de pensar. De aquí que haya comedias en todas las áreas.

Comedias de situaciones *Some Like It Hot* (Billy Wilder, 1959) en las que los elementos cómicos surgen de situaciones extravagantes.

### GÉNEROS BASADOS EN UNA ACTIVIDAD FÍSICA:

Historias de aventuras en las que predominan acciones espectaculares: *Raiders Of The Lost Ark* (Steven Spielberg, 1981)

Películas del Oeste: *The magnificent seven* (John Sturges, 1960)

Películas de ciencia ficción al estilo de la guerra de las galaxias.

Historias fantásticas como *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001)

Películas de guerra: *Platoon* (Oliver Stone, 1986)

Películas de espías, detectives, crímenes, mafia...

Dramas sociales donde el protagonista lucha contra los valores establecidos. *Viva Zapata* (Elia Kazan, 1952)

Dramas personales basados en acciones para superar un conflicto.

Comedias románticas basadas en acciones de conquista, seducción... *She's All That* (Robert Iscove, 1999)

### GÉNEROS BASADOS EN ACTITUDES MENTALES.

La mayoría de los dramas sociales están centrados en prejuicios e intransigencias: *Get On The Bus* (Spike Lee, 1996) *The Green Mile* (Frank Darabont, 1999)

Películas de juicios *To Kill A Mockingbird* (Rober Mulligan, 1962)

Psycho Dramas *Frances* (Graemme Cliford, 1982)

Business Dramas *Wall Street* (Oliver Stone, 1987)

Dramas del Holocausto *Sophie's Choice* (Alan Pakula, 1982)

Historias de amor cuyo centro es la oposición para impedir la relación

Historias eróticas. El erotismo es en muchas ocasiones una obsesión mental. *Lady Chatterley's Lover* (Just Jaekin, 1982)

*Nueve semanas y media* (Adrian Lyne, 1986)

Comedias de actitudes *Dr. Strangelove Or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Stanely Kubrick, 1964) que está centrada en las obsesiones y actitudes de los caracteres.

## GENEROS BASADOS EN MANIPULACIONES Y MANERAS DE PENSAR

Películas donde los caracteres manipulan unos a otros o donde el director manipula a los espectadores, bien con sorpresas inesperadas bien con cambios de dirección. *The Usual Suspects* (Bryan singer, 1995)

Dramas personales en los que se ve la evolución de un carácter: *Lolita* (Stanley Kubrick, 1962) y *Tender Tercies* (Bruce Beresford, 1968) revelan la naturaleza de un carácter y su evolución. Esto tiene muchas variantes: *American Beauty* (Sam Mendes, 1999) en donde vemos transformarse al carácter principal.

*Rebel Without A Cause* (Nicholas Ray, 1955) donde hay un cambio en la manera de pensar. *American History X* (Tony Kaye, 1999), donde nos encontramos la conversión de uno de los caracteres.

Comedias de pensamiento al estilo Woody Allen: “*Anna y sus hermanas*” en las que el lado cómico surge de confusiones mentales y manipulaciones humorísticas.

Hay otras historias que pueden ubicarse en diferentes áreas: Deporte, Musicales. Históricas. Documentales. Biografías. En este caso habrá que buscar la ubicación de acuerdo al área que enfatizan: situación o actividad,

## EPILOGO

Para este momento ha quedado bien claro, que *DRAMATICA* no es un libro de fórmulas para escribir guiones como quien llena las casillas de una base de datos.

No. *DRAMATICA* es un instrumento de trabajo, parecido a una brújula, que me dice donde me encuentre; una cuadrícula, con la que garabateo mis primeras letras (de hecho muchas cuadrículas); un borrador que me permite tachar y corregir, pero orientándome con criterios seguros en una dirección.

Como instrumento, al fin, lo puedo utilizar cuando me convenga y dejarlo cuando no le encuentre sentido. *DRAMATICA* no pretende que el escritor haga cuadrar sus ideas en el programa. Todo lo contrario, quiere que las cuadrículas o el laberinto lo ayuden a encontrar sus propias ideas.

Uno de los objetivos de *DRAMATICA* es lograr que el espectador se identifique con la historia y que se deje emocionar por ella. Por eso *DRAMATICA* nos fuerza a conocer el corazón de los caracteres, a buscar su verdadera naturaleza. Como ya dijimos en su momento el programa ofrece muchas herramientas para explorar la personalidad.

En *DRAMATICA* los caracteres tienen que desarrollarse hasta sus últimas consecuencias. Una persona puede comenzar en un estado de necesidad económica, la cual lo lleva a una depresión y duda de si mismo, la cual lo empuja a una vida asociada al crimen. *Dramática* no permite que uno se quede en un estado, obliga a evolucionar, a ver todas las ramificaciones posibles de una

situación. Un estado de indigencia puede llevar a un carácter a trabajar horas extras y salir de sus necesidades.

Como instrumento me obliga a considerar ideas que nunca se me habrían ocurrido. Ofrece perspectivas diferentes a las que estamos acostumbrados, siendo uno de sus puntos más sobresalientes la construcción de la historia en base a cuatro puntos de vista. El resultado es una historia completa, sin agujeros, en la que el tema es convincente y donde, al final, las diferentes opciones se han presentado de una manera satisfactoria.

*DRAMATICA* es un programa que sirve de orientación en un proceso que normalmente está basado en ensayo y error. No es fácil ni rápido de aprender, pero vale la pena el esfuerzo. No solamente se organiza la mente para escribir, también tiene grandísima utilidad para analizar y evaluar películas ya terminadas.

## BIBLIOGRAFÍA

- ARMANDO SALDAÑA MORA.- *Dramatica for Screenwriters* .  
*www.dramatica.com*
- BAIZ QUEVEDO, FRANK, *Nuevos instrumentos para la escritura del guión* . Fundación Cinemateca Nacional ,Caracas, VENEZUELA.1998
- BAIZ QUEVEDO, FRANK *Análisis del film y de la construcción dramaturgica*. Litterae Editores. Caracas, VENEZUELA
- BALLÓ, J. PEREZ, X. *La llavor immortal: els arguments universals en el cinema*. Barcelona: Empúries, 1995.
- BORDWELL, D; THOMPSON, K. *El arte cinematográfico: una introducción*. Traducción de Yolanda Fontal Rueda. Barcelona: Paidós, 1995.
- BORDWELL, D; STAIGER J.; THOMPSON, K. *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Traducción de Eduardo Iriarte y Josexto Cerdán. Barcelona: Paidós, 1997.
- BORDWELL, D. *La narración en el cine de ficción*. Traducción de Pilar Vázquez Mota. Barcelona: Paidós, 1996.
- BROOK, P. *El espacio vacío: arte y técnica del teatro*. Traducción de Ramón Gil Novales. Barcelona: Península, 1973.
- BROOK, P. *Hilos de tiempo*.Madrid: Siruela, 2000.
- BURCH, N. *El tragaluz del infinito, contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Traducción de Francisco Llinás.Madrid: Cátedra, 1991.
- CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica, 1959.
- CARRIÈRE, J-C. «Una novela de aprendizaje». En: *El guión cinematográfico*; David Oubiña, Gonzalo Aguilar

(compiladores). Buenos Aires: Paidós, 1997.

CARRIÈRE, J-C; PASCAL B. *Práctica del guió cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991.

CHION, M. *Cómo se escribe un guió*. Madrid: Cátedra, 1992.

COMPARATO, D. *El guió. Art i tècnica d'escriure per al cinema i la televisió*. Barcelona: UAB-Generalitat de Catalunya; Institut Català de Noves Professions, 1989.

CUCCA, A. *L'Écriture du scénario*. París: Éditions Dujarric, 1986.

EGRI, L. *The Art of Dramatic Writing*. Nueva York: Simon & Schuster, 1946.

DANCYGER, KEN y COOPER, PAT:- *El guió de cortometraje*. Instituto Oficial de Radiotelevisión. RTVE. 2001

DANCYGER, KEN y RUSH, JEFF:- *Alternative Scriptwriting - Writing beyond the rules*. Focal Press. 2003

FELDMAN, S. *Guió argumental, guió documental*. Barcelona: Gedisa, 1990.

FIELD, S. *El libro del guió: fundamentos de la escritura de guiones: una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guió acabado*. Madrid: Plot, 1994.

FIELD, S. *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guió paso a paso*. Madrid: Plot, 1995.

GARCÍA MÁRQUEZ, GABRIEL: *Taller de Guió:- Cómo se cuenta un cuento* Ollero & Ramos Editores 1984

- *Me alquilo para soñar*  
Ollero & Ramos Editores 1984

- *La bendita manía de contar*  
Ollero & Ramos Editores 1984

GAUDREAU, ANDRÉ y JOST, FRANÇOIS: - *El relato cinematográfico*. Cine y narratología. Editorial Paidós.

GIMFERRER, PERE- *Literatura y cine*. Editorial Planeta.

HERMAN, LEWIS: - *A practical manual of screen playwriting for theater and television film*. Meridian. 1969

HOWARD LAWSON, J. *Theory and Technique of Playwriting*. Nueva York: Hill & Wang Publishers, 1936.

LAJOS, EGRI. *the art of dramatic writing* . Touchstone. 1956

MAMET, DAVID: - *Una profesión de putas*. Editorial Debate.

MCKEE, R. *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Traducción de Jessica Lockhart. Barcelona: Alba Editorial, 2002.

MELANIE ANNE PHILLIPS & CHRIS HUNTLEY.- *Dramatica: A New Theory of Story*. 2004 Write Brothers, Inc.

MELANIE ANNE PHILLIPS.- *Mental Relativity Book: The Psychology Behind Dramatica*. [www.storymind.com](http://www.storymind.com)

MOST, J. *Así se crean guiones*. Barcelona: RosalJai, 1994.

NASH, C; OAKLEY, V. *The Screenwriter's Handbook, Writing for the Movies*. Nueva York: Barnes and Noble Books, 1978.

POLTI, G. *Les Trente-six situations dramatiques*. París: Aujourd'hui, 1980.

PROPP, W. *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos, 1981.

PUDOVKIN, V. (et al.). *El guionista y su oficio*. Selección y prólogo de Ambrosio Fornet. La Habana: Escuela Internacional de Cine y Televisión, 1988.

SEGER, L. *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós, 2000.

SEGER, L. *El arte de la adaptación: cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: Rialp, 1993.

STEMPEL, T. *Screenwriting*. San Diego-Londres: AS

Varnes and Co., The Tantivy Press, 1982.

SWAIN, D. V. *Film Script Writing, a Practical Manual*.  
Boston: Focal, 1988.

VALE, E. *Técnicas del guión para cine y televisión*.  
Barcelona: Gedisa, 1993.

VANOYE, F. *Guiones modelo y modelos de guión*.  
*Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona:  
Paidós, 1996.

VOGLER, C. *El viaje del escritor. Las estructuras míticas  
para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*.  
Traducción de Jorge Conde. Barcelona: Ma Non Troppo  
(Ediciones Robin Book), 2002.

## ÍNDICE

A

Aristóteles,3

