

Del sexo al telediario (Introducción)

Cuando en febrero de 1997 rediseñé el programa oficial de la asignatura *Realización Radiofónica*, de tercer año de la Licenciatura en Periodismo —en la Universidad de Oriente, Cuba—, para incluir un par de conferencias sobre Dramaturgia, lejos estaba de suponer que era el inicio de un largo camino de reflexión para emprender la escritura de este libro.

Lamentablemente, en las universidades cubanas la carrera de Periodismo ha adolecido de escasa profundidad en el estudio del guión audiovisual y las estructuras narrativas, lo mismo de una obra puramente dramática que de un programa de variedades. Esta situación se contradice visceralmente con la tradición de un país que vio nacer la radionovela, bajo la inspiración del escritor y músico Félix B. Caignet, autor de la conocida obra *El derecho de nacer*.

Lo más cercano en este tema podemos hallarlo en las áreas o divisiones de dramatizados de algunas emisoras de radio o canales de televisión, pero siempre una vez concluida la formación universitaria. Los asesores dramáticos o «dramaturgistas» —graduados generalmente de Letras o carreras afines, excepto Periodismo— hacen un notable esfuerzo por orientar al resto de periodistas y realizadores sobre el «abc» del asunto, además de analizar y componer estructuralmente sus radionovelas o series televisivas.

Pero la literatura sobre la dramaturgia aplicada a la información es exigua de manera general, no sólo en Cuba. Conceptos como *clímax*, *conflicto* o *progresión dramática* constituyen verdaderos anatemas para quienes se resisten a la aplicación de la estructura dramática en la información periodística. En el mejor de los casos,

esgrimen los resultados negativos de su inadecuada implantación para desechar cualquier acercamiento. Ciertamente, aislarse de ese debate provoca, entre otras, dos terribles consecuencias.

La primera es que los informativos de radio y televisión corren el riesgo de convertirse en las «cenicientas morfológicas» de los medios, mientras la innovación formal avanza (también con tendencias irrelevantes intelectualmente como la telerrealidad) en el resto de la programación. La segunda consecuencia se relaciona con el axioma que bautiza la realidad como «un mundo mucho más rico que el de la ficción». Negar este presupuesto es mirar hacia otro lado. El periodismo audiovisual, esclavo del entorno circundante, puede jugar en la categoría de los espectáculos, como un filme o una obra de teatro.

La dramaturgia va más allá del drama típico. Su origen y desarrollo está basado en la observación paciente de la propia realidad, estandarizada y controlada, y en la que el descubrimiento del mundo exterior, el amor o la guerra han servido de pasto a los creadores escénicos. La vida es la escuela de la dramaturgia, y los seres humanos, sus creadores y actores. Existen arquetipos en la literatura, el teatro y los medios audiovisuales porque los hay en la vida real. Como dijo el maestro del cine Alfred Hitchcock en una entrevista con François Truffaut (1985: 86), «el drama es una vida de la que se han eliminado los momentos aburridos».

A mis alumnos de Periodismo les bastaba para comprender la idea dos ejemplos básicos, quizás simples. El primero, una pregunta: ¿Cuáles serían las fases principales de un «acto sexual exitoso»? Los estudiantes respondían con bastante acierto:

1. Calentamiento-Juegos sexuales
2. Coito-Orgasmo
3. Conclusiones-Relajación

En el segundo ejemplo, también una pregunta: ¿Cómo es el día normal de un ser humano? La apuesta era igual de acertada: Desayuno-trabajo / estudio-comida-descanso-trabajo / estudio-descanso-baño-cena-descanso... Un ciclo de acciones de alta y baja intensidad. Si luego del trabajo sólo hay trabajo, o si después de dormir volvemos a dormir inmediatamente, estamos ante una

situación de monotonía —por exceso o por defecto— que la vida humana no se permite. De ser este el caso, lo único que puede esperarse es una reacción lógica. Estos períodos van aderezados con buenas cantidades de obstáculos, conflictos, acciones y soluciones. La dramaturgia parte de la propia vida, de nuestras acciones e, incluso, de las acciones de la naturaleza; porque imita la vida de las personas en sus relaciones y con el entorno.

Aristóteles arribó a conclusiones de este tipo antes de escribir su *Poética*, cuyas normas apuntan a un riguroso estudio de sus predecesores y de la vida cotidiana.

Yves Lavandier (2003: 116) define la dramaturgia como «la imitación artística de una acción humana (...) una situación, real o ficticia, en la que un ser vivo intenta alcanzar un objetivo sin que el resultado sea evidente de antemano». A lo largo de este libro el lector hallará varias definiciones y conceptos, confirmará o se opondrá a teorías, visualizará nuevas formas prácticas, y descubrirá nuevos horizontes, pero no quedará indiferente, para bien o para mal.

Este volumen es un primer acercamiento al tema de la dramaturgia en función de la programación audiovisual informativa, y va dirigido a aquéllos capaces de cuestionarse el problema, lo mismo en un acto sexual que en una película o un telediario.

Introducción a la dramaturgia

1.1. Las leyes de la dramaturgia y el conflicto

Desde que Aristóteles concluyera que «sin acción no puede haber tragedia» (2004:49) —para bien de las formas artísticas que luego han pervivido bajo la llave maestra del conflicto—, nada se ha comportado igual en ese mundo paralelo que es el arte dramático. Actualmente, en medio de una avasalladora carrera en que la comunicación audiovisual precisa un mayor dominio de formas y contenidos ante el empuje de otros medios interactivos —vinculados generalmente a internet—, acción y tragedia no pueden seguir relacionándose únicamente con el teatro: el autor de *Poética* emerge tras las escenas de una película, pero también en la armazón de un informativo.

Aunque la finalidad de este libro es demostrar la pertinencia de los postulados tradicionales de la dramaturgia teatral en la no ficción, especialmente en los programas de noticias o vinculados a la actualidad, es imprescindible un acercamiento a la ortodoxia del drama escénico para encontrar el hilo común que vincula un monólogo con un boletín radiofónico de noticias.

La *palabra* es clave en todo movimiento dramaturgico, como lo es también el lenguaje. Para escribir una obra no sirve cualquier palabra, sino aquellas que conforman ideas y conducen inevitablemente a conflictos, a la sucesión de acontecimientos articulados que fundan o transmiten el mensaje predeterminado por el(los) autor(es). Un diálogo entre dos personas puede ser dramaturgicamente significativo o no, como muestra el Gráfico 1-a, en dependencia de su capacidad para generar conflictos.

Gráfico I-a.

No significativo	Con posibilidades de significación
Hombre: ¿Qué me cuentas de la excursión del domingo?	Hombre: ¿Qué me cuentas de la excursión del domingo?
Mujer: Estupenda, mejor no pudo ser.	Mujer: Fatal. He estado en la policía. Nos robaron el coche, y ahora dice el seguro que no habrá compensación porque la culpa es nuestra.
Hombre: ¿Llevaste a los niños?	Hombre: ¿Cómo? ¿Y os vais a quedar así, tan tranquilos?
Mujer: Sí, se divertieron mucho. Y tú, ¿qué tal estás?	Mujer: Eso es lo peor de todo, mi marido dice que la compañía de seguros le paga, o aquí alguien se va a lamentar... Veo venir lo peor, lo peor...
Hombre: Muy bien, encantado de la vida.	
Mujer: Pues venga, entonces nos vemos luego. Hasta la próxima.	

Una simple conversación conlleva tres perspectivas: desembarcar en hechos, transformarse en otra, o dejar a sus interlocutores absolutamente indiferentes. Las reacciones ante cada situación pueden ser previsibles. Cada individuo es único, pero más allá de esa verdad de Perogrullo, no admitir la manifestación de pautas regulares podría conducir a escribir o representar obras (o conversaciones) para nosotros mismos, originando un círculo vicioso que no conduce a ninguna parte. En cambio, la peculiaridad, el tema y el objetivo de cada personaje sirven mucho para determinar la originalidad de la obra.

Todo el empeño de la dramaturgia ha estado dirigido a pasar de las palabras a los hechos, nunca mejor dicho. Federico Fernández Díez (1998: 170) considera que el mejor diálogo es el que contiene exclusivamente la información que interesa a los personajes y al espectador. Para Howard Lawson (1976: 282-283), el diálogo abstracto o que trate de ideas o sentimientos generales, no es dramático, y es válido sólo cuando describe o expresa alguna acción. Ante el reto de un ordenador y una hoja en blanco, no basta con decir algo para llenar el espacio. El significado de las palabras y su traducción en acontecimientos progresivos, como veremos más adelante, determinarán la repercusión de la obra en el público.

Para demostrar el papel universal del intercambio de palabras y juicios con determinado sentido, como base para el desarrollo del conflicto y la acción, es suficiente asumir las leyes del *diálogo*. La interacción verbal que se produce en un diálogo considerado efectivo puede y debe traducirse en la manifestación de un conflicto que conduzca a la acción. Las propiedades de la *acción* certifican que sin obstáculos no hay posibilidades de conflicto, y sin éste el interés es igual a cero. Las acciones devienen un *cambio en el equilibrio* de los acontecimientos, pero se debe tener cuidado para no caer en la trampa de relacionar acción con lo estrictamente físico. Visto así, una parte significativa de los géneros en que los conflictos se basan en pasiones humanas o sentimentales carecerían de impacto en el público, lo cual es incierto.

La acción es provocada de diferentes modos. Aparece cuando el personaje de El Zorro se enfrenta a sus enemigos y les vence tras cruenta batalla, o cuando Diego, el homosexual protagonista de *Fresa y Chocolate*, confiesa a David que se marcha de Cuba porque no puede seguir viviendo allí, y se abrazan profundamente. La acción ha de ser *dramática* (Fernández Diez, 1998: 183). Silencio y quietud, juntos o por separado, logran también ser acciones dramáticas cuando implican «acción interior». Cuánta acción hay en torno al personaje de Virginia Wolf en el filme *Las horas*, mientras escribe la carta en la que se despide del mundo. Igual que en las escenas posteriores, cuando se suicida, llenando sus bolsillos de pesadas piedras y dejándose hundir en el río.

Aristóteles (2004: 47) define la esencia de la tragedia como «la imitación de una acción seria y completa (...) de un lenguaje sazonado (...) en la que tiene lugar la acción y no el relato». Al hablar de «lenguaje sazonado», apela a un término gastronómico para calificar la manera de emplear eficientemente la palabra y los diálogos. Asimismo, poniendo su firma en las pautas universales de la dramaturgia, el filósofo griego advierte de los riesgos de relatar sin que esto lleve necesariamente a la acción: «De modo que los hechos y el argumento son el objetivo de la tragedia, y el objetivo es lo principal de todo (...) Sin acción no puede haber tragedia» (2004:49).

Aristóteles se declara acérrimo adversario de la hojarasca, tanto en los caracteres de los personajes como en los diálogos. Insiste en

recordar que un texto puede estar brillantemente escrito desde el punto de vista de la utilización del lenguaje y denotar cultura del autor o sagacidad retórica, pero si no es capaz de desatar *peripecias* y provocar que la «felicidad y la infelicidad estén en la acción», la obra fracasa (2004: 49).

El pensador se muestra radical en su enfoque: «el objetivo es un tipo de acción y no la calidad», y define las características primarias de la tragedia en estos términos: el *argumento* será el principio y el alma de la tragedia. A partir de este elemento, en orden descendente, acomoda entre otros aspectos los *caracteres* y la *manera de pensar*. Este último como expresión de lo que está implicado en la acción (2004: 48-49).

Un diálogo significativo debe ajustarse a determinados esquemas, y su composición abarca figuras como el *parlamento* o *bocadillo*, la *réplica* y la *contrarréplica*. Estos caminos han sido suficientemente probados en el drama. Renunciar a dichas figuras, no hará más original el diálogo, porque éste dejará de existir. Sin ellas, el intercambio emprenderá un viaje hacia ninguna parte, la acción será nula y el resultado peor: una radio apagada o un televisor víctima del *zapping*. Los conceptos que explicaremos a continuación son suficientemente diáfanos. A pesar de la diversidad de enfoques, casi todos los autores concuerdan en que parlamento, réplica y contrarréplica marcan el «abc» de cualquier intercambio significativo de ideas entre personajes.

En medios, productoras o redacciones, el texto pronunciado por el actor para expresar estados físicos o mentales se denomina *parlamento* o *bocadillo*. En las rutinas productivas de estos medios, algunos escritores y especialistas diferencian parlamento de bocadillo, y adjudican al primero una mayor extensión o profundidad. El *parlamento* es el disparo de arrancada de una carrera de resistencia en la que distribuir adecuadamente las fuerzas es consustancial al triunfo. Sin embargo, salidas en falso o actuaciones irrelevantes pueden dificultar el feliz arribo del corredor a la meta.

Como el término sugiere, la *réplica* es el texto de respuesta del otro personaje, en sintonía con lo expresado por el primero. Una réplica será efectiva si aguza el conflicto a través de nuevas contradicciones. Por su parte, según indica el término, la *contrarréplica*

es el texto de respuesta del personaje que inició el diálogo a la contestación del otro, y así sucesivamente. También se le suele llamar *dúplica*, expresión tomada del Derecho. Esta cadena de turnos de habla entre dos o varios interlocutores facilita la provocación del conflicto, si cumple con los requisitos mínimos de interés y aporta algo más que palabras.

El siguiente ejemplo (Gráfico nº 1-b), tomado de la radionovela *Mulata*, de Marcia Castellanos Parra, muestra la relación parlamento-réplica-contrarréplica, aunque fuera de contexto (es sólo un fragmento de una larga escena) no redondea la idea general del conflicto.

Gráfico 1-b.

Parlamento:	
JOSÉ MIGUEL	Ese enroscamiento que tú tienes me eriza, negrita... ¿Qué te pasa?
Réplica:	
DOROTEA	Na', José Miguel.
Contrarréplica:	
JOSÉ MIGUEL	Pero tú no ser así, Dorotea...
Réplica:	
DOROTEA	Una ta' crecí y se puede poner así. La risa no tiene porque ser to' los días...

Sin diálogo provocador no habrá conflicto, y sin éste último tampoco aparecerá la acción. La literatura sobre dramaturgia basa sus teorías en el conflicto y sus ramificaciones. Algunos autores lo califican como la «sangre del drama». El *conflicto* se sostiene en una lucha de intereses o de objetivos, un enfrentamiento entre contrarios, al decir de Fernández Díez (1998: 89). Lavandier (2003: 45, 50), en cambio, entiende por conflicto todo tipo de situaciones o sentimientos conflictivos: sufrimientos, dificultades, peligros, fracasos, desdichas o miseria. También lo define de una manera muy sencilla: «El conflicto hace avanzar las cosas, es fuente de vida, incluso tal vez la única fuente de vida».

Los conflictos pueden expresarse mediante modalidades generales, resumidas en acciones arquetípicas relacionadas con los diferentes matices de la lucha entre el bien y el mal. Por ejemplo:

- a) *Enfrentamiento entre personas*: El héroe contra el villano, el pobre contra el rico, la mujer contra el hombre, el hijo contra el padre, etcétera.
- b) *Enfrentamiento entre una persona y un grupo*: El héroe contra el imperio, el bandido contra la comunidad, el tirano contra el pueblo oprimido, el cazador contra la manada, etcétera.
- c) *Enfrentamiento entre colectivos*: Guerra de un país contra otro, los católicos contra los protestantes, los heterosexuales contra los homosexuales, los blancos contra los negros, etcétera.
- d) *Enfrentamiento de personas o grupos y fuerzas naturales, sobre-humanas o sociales*: El marinero contra la tormenta, los humanos frente a la ira de Dios, un pueblo contra el hambre y la miseria, la Tierra contra la invasión marciana, etcétera.
- e) *Enfrentamiento de una persona consigo misma*: El protagonista que se debate entre huir para salvar su vida o correr el riesgo y ayudar a los demás, el drogadicto que lucha contra sí mismo para abandonar la adicción, el periodista que duda entre decir la verdad o permitir que muera un inocente, etcétera. (Fernández Díez, 1998).

Dichas modalidades sólo pueden ser separadas para su estudio metodológico, pues frecuentemente aparecen entremezcladas, formando diversas combinaciones derivadas de la originalidad de la idea. Todas tienen un denominador común que revelará el origen único de los conflictos: si aflora una *dificultad* en el trayecto hacia una *meta*, estamos entonces en presencia de un *conflicto*. Tan fácil y tan difícil como eso.

En la serie de Televisión Española (TVE) *Cuéntame cómo pasó*, capítulo «B-1 hundido», analizamos la confluencia de conflictos, lo que no significa un desplazamiento del principal. Aparecen aproximadamente seis conflictos trascendentes en el mismo capítulo, la mayoría heredados de emisiones anteriores. A saber, por orden de mayor a menor importancia:

a) Tony Alcántara, hijo del protagonista, se enfrenta al régimen para intentar evadir el servicio militar obligatorio. Es sorprendido tratando de cometer fraude sobre su estado de salud. (El personaje tiene unos objetivos: hacer su carrera de abogado y luchar por sus ideales antifranquistas. Dos impedimentos se cruzan en su camino: la obligatoriedad del servicio militar toca a su puerta y fracasan sus maniobras para evadirlo).

b) Antonio Alcántara, protagonista, se enfrenta a sí mismo por la necesidad de comprar un coche nuevo, a pesar de que económicamente le es difícil en ese momento. Finalmente no se decide. (El personaje tiene un objetivo claro, pero su situación económica le impide cumplirlo).

c) El loro del bar del barrio repite frases antifranquistas. Entra en conflicto con el sistema y la policía lo apresa e impone una multa a su dueño. (En clave satírica, el personaje del loro —y por consiguiente, su dueño— ve interrumpida su libertad de expresión mediante la represión y el miedo).

d) La coprotagonista, Mercedes, se enfrenta a los agobios del negocio, la casa y la familia, además del conflicto con su marido, Antonio, quien no desea que adopte una niña. Se enfrenta al dilema de obedecer al marido o hacer lo que desea. (El personaje tiene un objetivo y varios obstáculos se interponen. Es el típico caso de una mujer muy agobiada, con mucho que decidir y sopesar).

e) Los personajes jóvenes de la serie se enfrentan a los de mayor edad por el tema de la moda. (Un personaje tiene un ideal-objetivo sobre la ropa que debe venderse en la tienda, pero el personaje con poder de decisión se le opone).

f) Antonio recibe la noticia de la enfermedad de su madre y decide traerla a la ciudad a vivir con la familia, a pesar de la estrechez de la casa. Este conflicto sólo se esboza y sirve de conclusión a este capítulo y principio del próximo. (El personaje tiene un modo de vida y unas determinadas condiciones materiales, pero la repentina enfermedad de la madre se cruza en su camino).

Concluyendo, el conflicto dependerá de los diálogos de los personajes y de los obstáculos y dificultades que se les presenten. Esto descansa en las manos del guionista, que será capaz de sacar ade-

lante la historia sin riesgo de abortar la atención del espectador, si conoce en profundidad a sus personajes y las metas propuestas en la idea original. Existen además otros elementos técnicos que facilitan el crecimiento del drama, su expansión e interés.

1.2. Progresión dramática: una curva bendita

Una vez en la sala de teatro, frente a la pantalla de cine o televisión, solemos esperar una sucesión de acontecimientos, más o menos calcados del mundo real o el imaginado. El estancamiento de los hechos produce una ansiedad capaz de defraudar a cualquier espectador. De manera general, aquí poco importa el nivel intelectual de las personas, aunque el lenguaje por sí solo puede ser un freno cultural para la plena comprensión de las ideas y los hechos. No acudimos a un espectáculo a apostar por el aburrimiento, sino para vivir la historia de los personajes, sus emociones y altibajos, y a compartir una historia. Por tanto, la monotonía es un grave inconveniente que afecta el desenvolvimiento del interés general en el tratamiento del conflicto.

Existen fórmulas para evitar el derrumbe del interés. Dicho en positivo: para alimentar la obra y facilitar el *crescendo*. La *progresión dramática* o *curva dramática* intenta sortear dicho trance por medio de recursos específicos; es un movimiento rítmico interno que juega con el equilibrio de las acciones, con una clara vocación por el ascenso, y está presente en todas las fases de la obra. Al decir de Marcia Castellanos Parra (en Suárez, 2002), el peor enemigo de la curva dramática es la «triple R» (redundancia, retórica y regodeo). Como hemos apuntado, un escritor no es más culto ni está mejor preparado por el hecho de trasladar al folio sus destrezas estilísticas o sus necesidades catárticas o intelectuales.

El texto dramático puede comenzar a ‘fuego lento’, pero el nivel ascendente de la llama es otra de sus inevitabilidades. Para avivar las acciones, se dispone del *punto de giro*. Nada mejor que varias dosis de este alimento para nutrir la progresión dramática. Como su nombre indica, el punto de giro es un vuelco paulatino o radical —siempre lógico y coherente— en la trama, y conduce a nuevas

situaciones, asuntos o motivaciones. Se le considera el detonante de nuevas crisis y conflictos.

Cuando el profesor ruso Vladimir Propp (1981: 33-35) estudió los denominados cuentos maravillosos, localizó elementos constantes y comunes en sus estructuras, a los que denominó «funciones». Muchas de éstas representan puntos de giro clásicos de cualquier historia. Otras refrendan el camino de la progresión dramática y el arquetipo del héroe. De manera general, las 31 funciones enunciadas por Propp son las siguientes:

1. Distanciamiento (uno de los miembros de la familia se aleja de la casa).
2. Prohibición (recae sobre el protagonista una prohibición).
3. Infracción (se transgrede la prohibición).
4. Investigación (el agresor intenta obtener noticias).
5. Información (el agresor recibe informaciones sobre su víctima).
6. Engaño (el agresor intenta engañar para apoderarse de su víctima o los bienes de esta).
7. Complicidad (la víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a su pesar).
8. Fechoría o carencia (el agresor daña a uno de los miembros de la familia o algo le falta a uno de los miembros de la familia).
9. Mediación, momento de transición (se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia).
10. Principio de la acción contraria (el héroe buscador acepta o decide actuar).
11. Partida (el héroe se marcha de casa).
12. Primera función del donante (el héroe sufre un ataque: una prueba que le prepara para la recepción de un objeto mágico).
13. Reacción del héroe (el héroe reacciona ante las acciones del futuro donante).
14. Recepción del objeto mágico (pasa a disposición del héroe).
15. Desplazamiento (el héroe es conducido cerca o al lugar donde se halla su objeto de búsqueda).
16. Combate (lucha entre el héroe y el antagonista).

17. Marca (el héroe recibe una marca que le permite ser identificado por gentes desconocidas).
18. Victoria (el agresor es vencido).
19. Reparación (la fechoría inicial es reparada o la carencia colmada).
20. Vuelta (retorno del héroe).
21. Persecución (el héroe es perseguido).
22. Socorro (el héroe es auxiliado).
23. Llegada de incógnito (el héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca).
24. Pretensiones engañosas (el falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas).
25. Tarea difícil (al héroe le es impuesto un deber difícil).
26. Tarea cumplida (ejecución del deber).
27. Reconocimiento (el héroe es reconocido).
28. Descubrimiento (el falso héroe o agresor queda desenmascarado).
29. Transfiguración (el héroe recibe una nueva apariencia).
30. Castigo (el falso héroe es castigado).
31. Matrimonio (el héroe se casa y asciende al trono).

Las funciones establecidas por Propp constituyen un trascendental aporte a la investigación sobre las estructuras del relato. Aunque estudiadas únicamente a partir de los cuentos maravillosos y de hadas transmitidos de forma oral de generación a generación, las constantes de Propp son un modelo vigente. Según el investigador, todos los cuentos no presentan siempre todas las funciones, pero la sucesión de éstas sigue un mismo sistema de composición, un mismo eje (1981: 33-35). ¿Podemos hallarlas en filmes u otros formatos dramáticos actuales? La respuesta es sí. En estos casos, el factor «mágico» de los cuentos maravillosos cede su espacio a otras funciones de similar efecto, como la casualidad, el azar o el traspaso de información por parte de terceros. También la creatividad del autor podría alterar el orden de aparición de los factores.

El análisis de Propp sitúa en una mapa el trazo despejado de la progresión dramática y el papel de los puntos de giro en la

generación de nuevos conflictos. Aunque cada función es justamente un cambio en la vida de los personajes, las número 3, 6, 8, 13 y 25 alcanzan mayor significación dentro del entramado. Son puntos de giro constantes en cualquier historia de este tipo. Esto no significa un comportamiento homogéneo de los mismos, ni un mimetismo a ultranza.

En el citado capítulo de la serie española *Cuéntame cómo pasó*, la noticia que recibe Antonio (personaje protagónico) sobre la enfermedad de su madre, funciona como punto de giro en la obra. Por inesperado y sobre todo porque la historia inevitablemente tomará nuevos caminos con la incorporación de este personaje. Entra en escena un nuevo conflicto. Dicha irrupción contribuye directamente a la progresión dramática del capítulo y de la serie. Abre nuevas puertas para los contenidos, haciendo que la curva dramática no decline. En otros términos, implanta positivamente un ruido en el sistema que obligará al autor a introducir, desarrollar y desenredar una nueva historia.

De otro lado, el *anticlímax* —compuesto por diálogos poco trascendentes que no derivan en conflicto alguno— provoca descensos rítmicos, muy necesarios por cierto en las acciones más agobiantes para el espectador. Muchas veces se utiliza como relax; otras, tiene la misión de explotar una crisis que de antemano sabemos no conducirá a ningún conflicto. El uso incoherente (o recurrente) del anticlímax podría generar un derrumbe demoleedor en la progresión dramática, y por consiguiente, en el interés de la obra. Véase, por ejemplo, la utilización que en los filmes de acción se hace de este recurso: después de grandes escenas de pánico, combates o tensión, suelen insertarse pasajes anodinos. Esto es, escenas con música refrescante, vistas fotográficamente tranquilizadoras, diálogos triviales y hasta chistes.

Más adelante verificaremos las posibilidades de las leyes de la dramaturgia en informativos y otros formatos radiofónicos y televisivos, así como la manifestación en éstos del *conflicto*, lo que representa otro «conflicto» para detractores y defensores de esta posibilidad.