

Una revisión de los conceptos de escena y secuencia

Javier Figüero Espadas

<http://orcid.org/0000-0003-2113-6903>

jfiguero@ceu.es

Universidad CEU San Pablo

Recibido

6 de noviembre de 2017

Aprobado

10 de agosto de 2018

© 2019

Communication & Society

ISSN 0214-0039

E ISSN 2386-7876

doi: 10.15581/003.32.1.267-277

www.communication-society.com

2019 – Vol. 32(1)

pp. 267-277

Cómo citar este artículo:

Figüero Espadas, J. (2019). Una revisión de los conceptos de escena y secuencia.

Communication & Society, 32(1), 267-277.

Resumen

La presente investigación tiene por objeto hacer una revisión de los conceptos de escena y secuencia a partir de las enseñanzas de algunos de los principales maestros de la escritura del guion. Este objetivo se enmarca dentro de una perspectiva metodológica descriptiva: pretendemos estudiar algunos elementos del proceso de comunicación constitutivos de la narrativa del cine y la televisión, como son las escenas y las secuencias, llegando a una definición de ambos conceptos, para más adelante aplicar dichos conceptos a un texto audiovisual concreto a través del análisis de un caso. Tras el examen teórico, se ha constatado que los expertos se refieren con el término escena a realidades distintas, generando confusión con ello entre los estudiosos de la narrativa audiovisual, por lo que se propone una división del término escena en dos: escena y escena narrativa, para referirse a dos unidades narrativas que de hecho son distintas. En lo que concierne a la secuencia se ha comprobado que hay bastante unanimidad respecto a su naturaleza constitutiva, aunque también existen interesantes matices entre los autores, poniendo unos el énfasis en la relevancia del conflicto central, frente a otros que subrayan el carácter de completo del acontecimiento primordial de la secuencia. Utilizando el método del caso, se aplican los conceptos teóricos estudiados al episodio *Pilot* de *Breaking Bad*, con el fin de contribuir al esclarecimiento de los conceptos objeto de esta investigación y constatar la coherencia de la propuesta.

Palabras clave

Escena, secuencia, estructura narrativa, Breaking Bad, series.

1. La estructura narrativa

Al hablar de la estructura de una película o serie de televisión, los diversos autores se refieren a la disposición interna del relato. ¿Pero qué se dispone y ordena? La gran mayoría de los autores nos remiten en primer lugar al modelo clásico de los tres actos: planteamiento, desarrollo y desenlace. En el primer acto (planteamiento) se presentaría al personaje y su objetivo, en el segundo (desarrollo) el protagonista trata de superar los problemas que encuentra para alcanzar dicha meta y en el tercero (resolución) el protagonista consigue –o no– su deseo. Aristóteles ya habló de esta estructura en su *Poética*, y otros estudiosos la han concretado a través de diversos modelos, como el conocido paradigma de Syd Field.

El estudio de la estructura del guion siempre ha sido un elemento clave dentro de los tratados sobre la materia y muchos expertos han dedicado sus esfuerzos a profundizar en este campo. “Son los llamados *gurús* de la escritura cinematográfica. Proceden de escuelas

universitarias de cine (Richard Walters, Ronald Tobias, Christopher Vogler, Dara Marks, Lew Hunter) y del mundo profesional (Robert McKee, John Truby, Syd Field, Linda Seger)” (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 154). Aclara este autor que la división en tres actos no es seguida por todos los maestros del guion. Truby, por ejemplo, habla de siete etapas fundamentales, mientras que McKee dice que puede haber tres o más actos. Horacio y Shakespeare dividían sus obras en cinco actos, sin embargo, “la división en cinco actos no se contradice con la estructura en tres actos: se basa en ella” (2014, p. 155).

La ficción televisiva americana usa desde hace décadas la división en cuatro actos de los dramas de una hora, “aunque en muchos programas ahora se utilizan cinco; en el 2006, la ABC instauró los seis actos en sus capítulos de una hora” (Douglas, 2011, p. 45). Sin embargo, esa división en cuatro, cinco o seis actos también preserva la terna planteamiento, desarrollo y desenlace, como comprobamos cuando, por ejemplo, DiMaggio ahonda en algunos de los elementos constitutivos de los relatos en cuatro actos: “El acto I es el planteamiento, [...] este determina el tema del argumento y el elemento dramático del personaje o personajes. [...] El acto II y III son los actos de confrontación. En ellos es donde los personajes se encuentran con la mayoría de los obstáculos. [...] El acto IV es el acto de la resolución” (1990, p. 120).

Se desprende que esa división en cuatro actos está en plena sintonía con la estructura de los tres actos: planteamiento–confrontación–resolución, ya que como puntualiza DiMaggio la confrontación –el desarrollo de la historia– se divide en dos partes –actos II y III–, y ello en base a un criterio comercial, pues en muchas series americanas existe una pausa publicitaria a mitad de la confrontación.

Queda claro que la estructura de un drama tiene que ver con organizar elementos internos en tres actos a través del planteamiento, desarrollo y desenlace. Estos actos, a su vez, están compuestos por las llamadas escenas y secuencias, cuya definición es el principal objetivo de esta investigación. ¿Qué son las secuencias y escenas? Al respecto hay algunas discrepancias entre los expertos.

1.1. La escena

La mayoría de los autores coinciden en que una escena es una unidad narrativa menor que la secuencia. Una secuencia estaría constituida por una o varias escenas.

Aunque hay escritores que defienden lo contrario, que la secuencia es una unidad menor que la escena (acogiéndose a la errónea traducción de los conceptos de *sequence* y *scene*¹ y a la confusión creada por el término “escena teatral”), en este artículo, sin embargo, se entiende la escena como una unidad menor que la secuencia, y se traduce *sequence* por secuencia y *scene* por escena, pues así se refiere a ambos términos la bibliografía citada.

Sánchez-Escalonilla, uno de los expertos contemporáneos que mejor ha compendiado los conceptos referidos a la narrativa del guion, explica que en el mundo cinematográfico norteamericano “la *escena* se conoce como la unidad de acción dramática (esto es, dotada de planteamiento, nudo y desenlace), determinada por un criterio de localización espacial. Se dice que en un guion o en una película se produce un cambio de escena por cada cambio de localización. Pero puede suceder que el cambio de escena venga determinado por un criterio temporal” (2014, p. 188) Lo que significa que la escena tiene unidad de espacio y/o tiempo. Si cambia una de estas dos variables –o ambas– de forma relevante, cambia la escena.

Vanoye parece coincidir con este enfoque al afirmar que la escena “es una unidad narrativa más densa, más breve que la secuencia. En ella sobreviene o sucede algo específico. En el guion está marcada por un cambio de lugar o de tiempo” (1996, p. 105).

Seeger habla de *beats*, que define como “un incidente o suceso dramático” (Seeger, 1991, p. 44) y afirma que estos “momentos dramáticos individuales, uno tras otro, crean una escena.

¹ Aunque si se acude a las definiciones del *Cambridge Dictionary*, no parece existir ninguna confusión, ya que allí se define *scene* como “a part of a play or film in which the action stays in one place for a continuous period of time” y *sequence* como “a series of related things or events, or the order in which they follow each other”.

Los de varias escenas, uno tras otro, crean un acto, y los de cada acto, uno tras otro, crean la historia” (1991, p. 44).

Comparato también parece coincidir con Seger cuando afirma que “la estructura es la fragmentación de la historia en momentos dramáticos, en situaciones dramáticas que más adelante se convertirán en escenas” (1993, p. 119).

McKee trata de aislar los elementos constitutivos de la escena, definiéndola como: “una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante. En una situación ideal cada escena se convierte en un acontecimiento narrativo” (2003, p. 56).

Los valores que menciona McKee se refieren a valores narrativos: “cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo. Por ejemplo, vivo/muerto (positivo/negativo) es un valor narrativo, al igual que lo es amor/odio, libertad/esclavitud, verdad/mentira, valentía/cobardía” (2003, p. 54).

Como se ve, todos afirman que la escena es una unidad de acción dramática o un acontecimiento. Para los dos primeros (Sánchez-Escalonilla; Vanoye) hay una clave importante en la continuidad espacio-temporal, para los dos siguientes (Seger; Comparato) la clave está en los incidentes dramáticos, para McKee en el hecho de que genere un cambio importante a través de un conflicto, mientras la continuidad espacio-temporal es un factor relativo.

Examinando las definiciones de escena propuestas, comprobamos que hablan de unidades diferentes. Y es esta la razón por la que se ha abordado la escritura de este artículo: un mismo concepto se usa para referirse a distintas realidades, lo que crea confusión.

La definición de McKee, Seger y Comparato se adecua más al trabajo que realiza un escritor cuando estructura un relato, o a la tarea que lleva a cabo un analista de guion al examinar una historia.

En cambio, la escena desde la perspectiva de Sánchez-Escalonilla o Vayone, como una unidad narrativa con continuidad espacio temporal, que divide el guion en bloques narrativos con encabezamientos, INT/EXT.LOCALIZACIÓN. NOCHE/DÍA, sin duda es un concepto pertinente para la construcción de historias, pero aún más adecuado para el trabajo que lleva a cabo el equipo técnico y artístico de una producción.

Muchas escenas en *Breaking Bad*² sirven simplemente para situar la acción, por ejemplo, cuando nos enseñan unos segundos la fachada de la casa de Walter o del instituto, otras desarrollan acontecimientos complejos. No tendría mucho sentido equiparar la unidad narrativa que muestra la fachada de una casa con una escena (narrativa) elaborada y provista de un planteamiento, desarrollo y desenlace, como la de la huida en caravana del arranque de la serie, compuesta por varias escenas que nos van relatando los acontecimientos en el interior y el exterior de la caravana, y que muestran al protagonista escapando de la policía en el desierto de Nuevo México.

Al constatar la existencia de ambas perspectivas –una más técnica y otra más narrativa–, parece aconsejable la división del concepto de escena, pues de hecho se habla de realidades diferentes: una más centrada en la unidad creada por la continuidad espacio-temporal, a la que simplemente denominaremos escena, pues en este sentido se refieren a ella la mayoría de los profesionales y estudiosos, y otra más centrada en el drama, la acción, lo que acontece, unidad a la que llamaremos escena narrativa.

Escena y escena narrativa muchas veces pueden coincidir, como veremos a continuación.

² Como queda dicho, usaremos el episodio *Pilot* como objeto de estudio en este artículo, para ilustrar los conceptos empleados.

1.2. *La secuencia*

Syd Field define la secuencia como “una serie de escenas vinculadas o conectadas entre sí por una misma idea” (1995, p. 86) y enumera algunos elementos constitutivos de la secuencia cuando afirma que “la secuencia es un todo, una unidad, un bloque de acción dramática completo en sí mismo” (1995, p. 87).

Vanoye afirma que la secuencia “es un conjunto de escenas unidas, conectadas, por una idea, un motivo, una situación, una acción” (1996, p. 104).

Por su parte, Sánchez-Escalonilla asegura que “los guionistas y directores norteamericanos denominan secuencia a una unidad de acción dramática, integrada por escenas y determinada por un criterio diegético: un eje planteamiento-nudo-desenlace, que no se encuentra sujeto a criterios temporales ni espaciales, pues la secuencia trasciende el espacio y el tiempo” (2014, p. 188).

La secuencia, para McKee es “una serie de escenas –habitualmente de dos a cinco– que culminan con un mayor impacto, que el de cualquier escena previa” (McKee, 2003, p. 60). De modo que este autor prefiere subrayar la entidad de la secuencia haciendo referencia a su “mayor impacto”, y no como Syd Field, que señala la condición de acontecimiento completo como elemento definitorio de la misma.

La clave de la secuencia será, para casi todos los autores citados, la importancia de su acción, su mayor relevancia. McKee menciona explícitamente ese “mayor impacto”, y otros que lo hacen implícitamente al considerar la secuencia como un conjunto de escenas conectadas por una idea (Vanoye; Syd Field), o determinadas por ese eje planteamiento-nudo-desenlace (Sánchez-Escalonilla). Pero, además, Syd Field introduce un matiz diferenciador al añadir que lo esencial de la secuencia es el hecho de ser completa, de constituir un todo. O prácticamente completa, ya que la mayoría de las secuencias por el hecho de pertenecer a una estructura mayor (un acto, la película o un episodio) lógicamente dependen de alguna forma de esas estructuras mayores para su entera comprensión.

La diferencia entre las escenas narrativas y las secuencias será muy significativa si se tiene en cuenta este punto de vista de Syd Field: que las secuencias sean historias completas (o prácticamente completas) y las escenas narrativas no. Una secuencia completa podría aislarse del relato y sería un cortometraje en sí misma, o casi. Incluso esta cualidad de independencia nos podría proporcionar la clave de la secuencia ideal: la que puede constituirse por sí misma en una historia independiente. Un reto, por otra parte, muy valorado entre los guionistas: conseguir que una parte del relato no solo establezca una importante contribución a la historia entera, sino que, en sí misma, funcione como una historia autónoma.

Recordando a Aristóteles, Tobias subraya un principio fundamental de la narrativa: el hecho de que “una unidad de acción crea una totalidad que consta de un principio, un desarrollo y un final” (1999, p. 34). Sin duda, todas las escenas gozan de una cierta totalidad, pero solo cuando una unidad narrativa es completa³ (las secuencias de Syd Field) hablamos de una historia independiente que no necesita de más partes para ser completamente comprensible.

Puede ocurrir que una simple escena cree una totalidad completa, y esto acontece cuando escena y secuencia coinciden. Por ejemplo, podría defenderse que así acontece cuando vemos a Walter dentro de su coche intentando cerrar la puerta de la guantera. En dicha situación, acabamos de conocer a Walter White y su triste vida. Al dirigirse a casa conduciendo, mete en la guantera algo y trata de cerrar la puertecilla, pero no lo consigue, insiste una y otra vez, pero es incapaz de lograr un objetivo tan sencillo. Todo un símbolo de

³ La totalidad hace referencia a las partes que constituyen la unidad narrativa, la condición de unidad completa hace referencia a que algo no necesita de nada más para entenderse. En este sentido, todas las unidades narrativas tienen su totalidad, pero no todas son completas.

su vida. Aquí el acontecimiento nos cuenta una historia que puede apreciarse como completa, podría convertirse en un micro cortometraje. De hecho, el actor que interpreta a Walter White, Bryan Craston, comenta en los extras del DVD a propósito de esta escena: “me gusta este pequeño momento. Es una menudencia, pero viene a resumir su vida. Trata de guardar un letrero en la guantera y esta ni siquiera se cierra, y piensas: ¡oh, Dios mío!” (Gilligan, 2013b) “Resumir su vida...” ¿Quién no podría argumentar que puede considerarse completo este pequeño momento que sintetiza la existencia de Walter White? De hecho, precisamente ahí está el gran logro narrativo: transformar una nimiedad en un gran momento, que cuenta algo trascendente y completo. El tratarse de un hecho simbólico ayuda con eficacia a convertirlo en completo. Con todo, dicho acontecimiento se considera en este estudio una escena narrativa, y no una secuencia, y el motivo es porque, aunque sin duda parece tratarse de un incidente completo e importante, no se considera que el conflicto que plantea el suceso sea especialmente relevante para la estructura narrativa del episodio.

Pero hay un “problema” real al referirnos a escenas, escenas narrativas y secuencias: están sujetas en gran medida a la subjetividad de sus creadores. Puede parecer poco científico admitir que dos autores consideren un mismo acontecimiento de forma distinta: uno como una secuencia u otro como una escena, y otorgar a ambos la razón, pero no hay inconveniente en ello: la ciencia persigue un saber cierto a través de la enunciación de conceptos, pero la concreción y plasmación de esas nociones forman parte del arte de la narración. Donde un guionista ve una secuencia (una historia completa y trascendente) otro puede ver una escena (una simple acción) sin que ello suponga un problema real. De hecho, las reuniones de guion se nutren de las discrepancias entre escritores sobre la conveniencia y trascendencia de incluir (o no) determinados acontecimientos en la historia.

1.3. *Definición de escenas, escenas narrativas y secuencias*

Con lo visto, parece oportuno definir los tres conceptos de los que venimos hablando.

Los actos se estructuran en secuencias, estas en escenas narrativas, que están constituidas por escenas, cada una de las cuales aporta un determinado elemento a la narración.

Podría definirse escena, siguiendo a la mayoría de los autores, como...

...una unidad narrativa con continuidad espacio-temporal.

La escena aparece detallada en el guion por un encabezamiento que da una triple información de la acción: INT/EXT. LOCALIZACIÓN. DÍA/NOCHE. La clave de esta unidad narrativa es la continuidad espacio-temporal, sirven para organizar la narración en bloques (espacio-temporales) que permiten conformar con eficacia el relato y, sobre todo, organizar la producción.

La escena narrativa sería, siguiendo a McKee...

... “una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante” (2003, p. 56).

La clave de esta unidad narrativa es su unidad de acción: una misma acción conformada por uno o distintos momentos, que normalmente se desarrollarán en distintas escenas, aunque también podrían acontecer en una sola.

¿Cuántas escenas narrativas hay en una historia? McKee habla de entre 30 y 70 para una película.

Nos parece importante la distinción entre escena y escena narrativa, pues es habitual denominar escena tanto a la unidad narrativa con continuidad espacio-temporal (escena) como a una unidad de acción más compleja, que muchas veces carece de esa continuidad espacial o temporal (escena narrativa), lo que, como queda dicho, resulta impreciso y crea desconcierto.

Finalmente, podemos definir la secuencia, como...

...un conjunto de escenas [o escenas narrativas] que constituyen una acción relevante.

O según el punto de vista de Syd Field...

...un conjunto de escenas [o escenas narrativas] que constituyen una acción completa.

La clave de esta unidad narrativa sería la importancia de su acción, en ella se plantea un conflicto relevante para la historia. Y si tenemos en cuenta las enseñanzas de Syd Field, además de su trascendencia, esa acción debe ser completa e independiente.

1.4. El plano secuencia

El plano secuencia es una entidad narrativa que se adapta a la perfección a los tres conceptos que venimos estudiando. En un plano secuencia la acción se graba en continuidad variando el encuadre y el lugar de la acción, ya que se va moviendo mientras registra las imágenes, de forma que se intenta “desarrollar a lo largo de una sola toma una acción integral” (Sánchez-Escalonilla, 2003, p. 236). El plano secuencia posee esa continuidad espacio-temporal propia de la escena, pero –lo que en cierto sentido es un contrasentido– habitualmente se desarrolla en varios espacios, pues la cámara va recorriendo diversos lugares mientras muestra la acción, que puede ser tan variada como las costumbres de la alta sociedad neoyorkina, en *La edad de la inocencia* (Martin Scorsese, 1993) o los entresijos del mundo artístico de la interpretación, en *Birdman* (Alejandro González Iñárritu, 2014). Hay que subrayar también que el plano secuencia se constituye en unidad de acción como cualquier escena narrativa y tiene la capacidad de mostrar un conflicto relevante y/o completo como cualquier secuencia.

De este modo, el plano secuencia suele ser un verdadero desafío técnico, narrativo y artístico, que aúna todas las peculiaridades de la escena (continuidad espacio-temporal), la escena narrativa (unidad de acción) y la secuencia (relevancia y/o compleción) en la misma unidad narrativa registrada en continuidad.

2. La estructura narrativa de *Pilot*

Se estudian a continuación algunas de las escenas, escenas narrativas y secuencias del primer episodio de *Breaking Bad* con el fin de analizar a través del estudio del caso los conceptos tratados.

Como explica su creador, Vince Gilligan, *Breaking Bad* es un drama de una hora en cuatro actos. “En Estados Unidos cualquier comedia dura 22 minutos y los dramas 43 (47 en algunos canales de cable básico como la AMC o FX). Ni un minuto más, puesto que el resto de la hora corresponde a pausas publicitarias, que sirven además para estructurar las tramas en los habituales 4 actos (Newman, 2006, p. 21)” (García Martínez, 2012).

Estos cuatro bloques son creados con autonomía y cada uno de ellos se elabora pensando en su propia estructura. “Cada acto en el episodio de una hora es una unidad independiente con un momento de crisis y un clímax propios. Los actos están separados por las pausas publicitarias” (DiMaggio, 1990, p. 120). Además, cada uno de estos cuatro bloques trata de contar una historia independiente y coherente. “Mientras estructura el episodio, el guionista tiene que considerar los cuatro actos como unidades completas” (DiMaggio, 1990, p. 121).

Vince Gilligan, el creador de la serie, al hablar de la forma en que estructuran la historia de *Breaking Bad* afirma que “la división la hacemos en términos de un *teaser*, que es la secuencia de apertura que vemos antes del título, y después Acto Uno, Acto Dos, Acto Tres y Acto Cuatro” (2011).

El equipo de guion de *Breaking Bad* estaba formado por Vince Gilligan, Moira Walley-Beckett, Thomas Schnauz, Sam Catlin, George Mastras, Peter Gould, Gennifer Hutchison y Gordon Smith que es el asistente de guion (*Writer's assistant*). Ellos fueron quienes estructuraron las historias, trabajo que fundamentalmente seguía la dinámica que explicaba Brett: “prácticamente cada discusión de cada sala de guionistas se reduce a una pregunta de dos posibles ‘¿A dónde se encamina un personaje?’ y ‘¿Qué pasa a continuación?’. Las ideas frente a la acción. El texto frente al subtexto” (Martin, 2014, p. 364).

Breaking Bad se centra en la transformación de Walter White, su protagonista, que siendo un anodino profesor de Química se convierte en el más oscuro traficante de metanfetamina de Nuevo México. La espiral destructiva de Walter White “tiene que ver con la restitución emocional de su prolongadamente herido orgullo” (Echart & García, 2013). Ese recorrido interior del protagonista, que proporciona el principal argumento de la serie, tiene su plasmación concreta en la estructura de la historia.

La serie es principalmente un relato *character-driven*: “hacemos cuanto está en nuestra mano para escuchar a los personajes y dejar que sean ellos quienes nos digan por dónde tienen que ir. Esta clase de narración *orgánica* nos pone, a veces, en situaciones con las que no nos sentimos cómodos” (Gilligan & Van DeeWerf, 2013, p. 73).

2.1. Los cuatro actos de Pilot

El primer episodio de *Breaking Bad* no pierde de vista una idea clave de la escritura narrativa: que “el conflicto es la base del drama” (Seger, 1994, p. 181). En los 55 minutos⁴ que dura *Pilot* a su protagonista le ocurre de todo, y eso que es un anodino profesor de Química en un pequeño instituto de Albuquerque (Nuevo México), o eso parecía...

En menos de una hora de ficción, Walter White, descubre que tiene un cáncer de pulmón inoperable, se enfrenta al jefe de su segundo trabajo, un lavado de coches del que se despide a gritos, se introduce en el mundo de la droga, roba material del laboratorio de química de su instituto, produce la metanfetamina más pura del mercado, huye de la policía, se enfrenta en una tienda a tres chulos que se burlan de su hijo con parálisis cerebral, y reduce al más corpulento. Se intenta suicidar, ¡mata a dos traficantes de droga! Todo ello siendo un fracasado que no ha llegado a nada en sus cincuenta años de existencia, que, por cierto, cumple en este episodio.

Es difícil conocer a alguien tan gris sometido a semejante presión existencial en el corto periodo de las tres o cuatro semanas que constituye el tiempo diegético de *Pilot*. Un verdadero logro dramático de sus creadores.

Veamos un resumen por actos del episodio. Para realizar el análisis, se ha concedido mayor importancia al episodio emitido, por ser el texto audiovisual final, pero habitualmente cotejando los acontecimientos con el guion original, donde su creador, Vince Gilligan, proporciona directrices sobre sus intenciones creativas y la manera de estructurar la narración.

Teaser: Duración: 4 minutos y 15 segundos. La huida. Walter conduce una caravana a toda velocidad por el desierto. Viste simplemente unos calzoncillos y una máscara de gas. A su lado hay un joven inconsciente con otra máscara de gas. Por el suelo de la caravana ruedan los cuerpos “sin vida” de dos capos de la droga.

Acto 1: Duración: 12 minutos y 56 segundos. La vida de Walter. Tiene insomnio, conocemos a su familia: una mujer dominadora, un hijo adolescente con parálisis cerebral, y un bebé en camino. Más tarde le vemos en clase, donde se aprecia que sus alumnos no le tienen mucho respeto. Come solo frente a su ordenador. Para llegar a fin de mes, también trabaja en un lavado de coches donde es humillado. La puerta de la guantera de su coche no encaja –como tampoco su vida–. Le hacen una fiesta sorpresa familiar en la que es el centro de burlas de su cuñado policía. Su vida amorosa es pobre y, finalmente, tiene mala salud: pues se desmaya en mitad del trabajo.

Acto 2: Duración: 12 minutos y 18 segundos. Cáncer de pulmón y consecuencias. Walter es conducido en una ambulancia al hospital, donde le realizan un escáner y le diagnostican un cáncer de pulmón inoperable. Se despide del lavado de coches y manda a paseo a su jefe. Asiste a una redada antidroga junto a su cuñado policía. Obliga a Jesse, un antiguo alumno, pequeño

⁴ Debido a ser el primero, fue un episodio con una duración inusual, el resto de los episodios de *Breaking Bad* son de 47 minutos.

narcotraficante, que escapa de la redada, a asociarse con él para fabricar droga, o de lo contrario le entregará a la policía.

Acto 3: Duración: 9 minutos y 37 segundos. Walter y Jesse conciben su plan. Walter roba material del laboratorio del instituto para fabricar droga. Cavila, junto a su socio Jesse, cómo llevar a cabo la fabricación de la sustancia y, finalmente, deciden comprar una caravana para cocinar dentro de ella en el desierto.

Acto 4: Duración: 17 minutos y 35 segundos. Primera cocción y venta: Preparan la primera remesa de droga, les sale muy bien. Jesse trata de vendérsela a unos capos de la droga que conoce –Emilio y Krazy–, pero acaban enfrentándose a ellos porque Emilio vio a Walter White en el coche de los DEA durante la redada. Walter, para salvar su vida, les dice que les enseñará a fabricar una droga tan pura como la que ha cocinado. Acceden, se meten en la caravana y Walter, prepara un producto tóxico con el que acaba matando a los dos capos. Finalmente, vemos a Walter guardando el dinero conseguido. Después, tiene sexo con su mujer.

A la hora de estructurar la historia es trascendente conocer las subtramas del episodio, es decir, esas “historias de relaciones entre personajes” (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 63). En *Pilot* hay cuatro subtramas.

1. La enfermedad de Walter (Walter con Walter: subtrama de aprendizaje, que puede considerarse una historia interior).

2. La relación de Walter y su familia (subtrama de amor/desamor).

3. La relación de Walter y Jesse (subtrama de aprendizaje).

4. La relación de Walter y Bogdan, el jefe del lavado de coches (subtrama de enemistad).

El capítulo dura 55 minutos, 8 más que un capítulo normal, así que es lógico que haya algunos desajustes con respecto a la estructura habitual del resto de los episodios. Estos prácticamente se reducen a que el Acto 4 es más largo de lo normal, pues dura 17:35”, cuando el estándar es no llegar a los 10 minutos. También el *teaser* se lleva unos minutos más, pues normalmente no superan los dos minutos, y aquí se alarga más de cuatro.

2.2. Las escenas de Pilot

Un logro narrativo de la serie es la presentación de su protagonista, gris y anodino, en medio de una situación absolutamente frenética y absurda, gracias al recurso de la alteración temporal del relato a través del *flashforward* inicial. “La figura y personalidad de Walter White capturan nuestra atención desde el comienzo de la serie. Esto ocurre, sobre todo, por la arquitectura narrativa elegida como diseño estructural del primer capítulo” (Gordillo & Guarinos, 2013, pp. 188-189). Debido a lo prolijo que supondría el empeño, se omite la descripción de las 59 escenas de *Pilot*, que simplemente se mencionan:

El *teaser*: *Huida en la caravana* (4 minutos y 15 segundos) utiliza 5 escenas para mostrarnos la fuga de la caravana a través del desierto.

El acto 1: *La vida de Walter White* (12 minutos y 56 segundos) está constituido por 14 escenas.

El acto 2: *El cáncer y sus consecuencias* (12 minutos y 18 segundos), 14 escenas.

El acto 3: *Cocinando metanfetamina* (9 minutos y 37 segundos), 9 escenas.

El acto 4: *Primera cocción y venta* (17 minutos y 35 segundos), 17 escenas.

En total, 59 escenas. Estas unidades vienen definidas por los encabezamientos (INT/EXT.LOCALIZACIÓN – DÍA/NOCHE), que tienen dos objetivos: dividir la historia en unidades menores y organizar la producción.

2.3. Las secuencias de Pilot

Al analizar la ficción, se comprueba que es más coherente y efectivo considerar las secuencias como unidades de acción con un conflicto relevante (McKee), que como una historia completa (Syd Field). Y ello debido a la mayor objetividad de este razonamiento. Según este criterio se encuentran trece secuencias en el episodio *Pilot*:

La huida de la policía (*Teaser*)
La familia de Walter (Acto I)
El trabajo de Walter (Acto I)
El humillante segundo trabajo en el lavado de coches. (Actos I)
La fiesta familiar (Acto I)
El cáncer de pulmón de Walter. (Acto II)
El enfrentamiento con su jefe del lavado de coches (Acto II)
La búsqueda de un socio para fabricar droga. (Acto III)
Cómo montar un negocio de droga. (Acto III)
La primera cocción (Acto IV)
El enfrentamiento con los chulos (Acto III)
El enfrentamiento con los capos de la droga (Acto IV)
Intento de suicidio y descubrimiento de los bomberos (Acto IV)

Usar la perspectiva de Syd Field –buscar historias completas– para localizar las secuencias en un episodio de una serie de televisión o en una película es un trabajo más subjetivo y complicado. Es por ello que el criterio de completo de Syd Field puede convertir el trabajo de escritura –y de análisis– en un proceso en exceso personal y subjetivo. Por lo que parece más recomendable seguir el razonamiento de definir las secuencias en torno a los conflictos más relevantes.

Las 13 secuencias mencionadas aparecen conformadas por grandes conceptos o conflictos: huida, familia, trabajo, humillación, fiesta, cáncer, enfrentamiento jefe, socio, negocio, primera cocción, enfrentamiento chulos, enfrentamiento capos, intento de suicidio y descubrimiento final. El concepto siempre lleva implícito un conflicto, por ejemplo, el primer concepto: “familia”, sirve para mostrar al espectador cómo una familia compuesta por una mujer dominante, un hijo con parálisis cerebral y un bebé en camino, constituyen un entorno que hará más vulnerable al protagonista para conseguir sus objetivos.

Las escenas que conforman las distintas secuencias aparecen en continuidad. Este es el motivo por el que el nudo de acción⁵ de “la huida en la caravana”, por ejemplo, se plantea en dos secuencias, la primera en el *teaser*, cuando asistimos al comienzo de la huida trepidante de Walter por el desierto, y la segunda secuencia al final del episodio, cuando asistimos al intento de suicidio y al descubrimiento de que las sirenas son en realidad de los bomberos y no de la policía.

El hecho de que este nudo de acción se divida en dos secuencias responde a una estrategia narrativa: empezar la historia con un *flashforward*, que no se muestra completo salvo al final del episodio. Cuando el guion retorna a la huida en el desierto afirma que “we’re full-circle back to the Teaser” (Gilligan, 2008, p. 54). Esto nos hace preguntarnos si estas dos secuencias podrían en realidad considerarse como una, aunque estén en actos distintos. Dicha pregunta, que podría formularse de la siguiente forma: ¿puede una secuencia dividirse en varios actos sin dejar de ser una secuencia?, ha abierto numerosas preguntas, por lo que consideramos la cuestión inabarcable para el estudio que se lleva a cabo en este artículo, quedando dicha cuestión como objeto de estudio para futuras investigaciones. De momento, estableceremos, con la mayoría de los autores, que dicho nudo de acción (la huida en la caravana), está constituida por dos secuencias: una en el *teaser*, y otra en el acto IV.

2.4. Las escenas narrativas de Pilot

Para entender mejor el concepto de escena narrativa, analicemos las escenas y escenas narrativas que componen la secuencia “cáncer de pulmón”. El valor de esta secuencia es la

⁵ Antonio Sánchez-Escalonilla se refiere a los nudos de acción como unidades dramáticas completas con su propio planteamiento, desarrollo y desenlace, conectados entre sí por una relación causa efecto (2014, pp. 175-176). Un nudo de acción puede considerarse como una futura secuencia, si bien algunos nudos están constituidos por una sola escena o varias secuencias (2014, p. 189).

salud/enfermedad del protagonista. Cambia de positivo a negativo: hasta el momento Walter era un hombre sano, y se descubre que tiene un cáncer de pulmón inoperable.

La secuencia está integrada por 6 escenas, que dan lugar a 4 escenas narrativas:

1. Walter pierde el conocimiento en el lavado de coches.
2. Una ambulancia circula por la carretera con la sirena de emergencia activada.
3. Un médico reconoce a Walter en el interior de la ambulancia y le pregunta si fuma.
4. Hacen un escáner a Walter.

5. El médico informa a Walter que tiene un cáncer de pulmón inoperable, él parece más interesado en la mancha de mostaza de la bata del doctor que en la terrible noticia.

6.- Walter le dice a su mujer que el día le ha ido bien.

Las escenas 2 y 3 –fuera y dentro de la ambulancia– forman una única escena narrativa, que podríamos titular “traslado al hospital”, cuyo conflicto es la sospecha de que algo va mal, a tenor de las preguntas y la actitud del doctor. La 4 y 5 conforman la escena narrativa “pruebas y diagnóstico”.

Este ejemplo clarifica bien la diferencia entre una escena y una escena narrativa. El exterior y el interior de la ambulancia son dos escenas que forman una escena narrativa. Distinguimos entre interior y exterior de la ambulancia principalmente por un criterio de organización de la producción más que narrativo, que también ha de tenerse en cuenta y, sin duda, tiene su importancia. Pero lo importante aquí para, por ejemplo, el director de fotografía, es conocer cómo va a planificar la grabación del exterior y del interior. Sabe que son dos trabajos muy distintos, uno se realizará en exteriores, en una carretera y otro se llevará a cabo en interiores, probablemente en un plató; la grabación de ambas escenas requiere una pericia técnica y artística muy distinta. En cambio, un guionista, al componer una historia, está más interesado en el conflicto de esta escena narrativa (algo va mal), y la distinción entre interior y exterior de la ambulancia será algo más circunstancial en este caso concreto. Con este ejemplo se ve claramente cómo la escena es un concepto más trascendente para el equipo de producción, mientras que la escena narrativa es más relevante para la creación de la narración.

A propósito de la subjetividad implícita del trabajo de escritura –y análisis– de un guion, también hay aquí otro buen ejemplo. Podría defenderse el criterio de que existen en esta secuencia cinco escenas narrativas en lugar de cuatro, por ejemplo, si se distinguiera entre pruebas (una escena narrativa) y diagnóstico (otra). Pero observando la ficción, las pruebas apenas ocupan cinco segundos en los que se ve cómo realizan un escáner a Walter. El momento simplemente muestra al protagonista en el hospital, no hay mucha diferencia entre verle en el escáner o ver el exterior del hospital. Lo importante ocurre luego, cuando el médico da su diagnóstico. Por lo que parece coherente incluir estas dos escenas en una única escena narrativa, y no en dos.

Una tercera y última reflexión: lo que hace que la secuencia “cáncer de pulmón” se convierta en una historia completa es precisamente el cierre que proporciona la escena 6, donde Walter le dice a su mujer que el día ha ido bien. Este final, en el que somos conscientes que Walter va a vivir en solitario su cáncer de pulmón inoperable, con todo lo que ello implica, proporciona a la historia una cierta plenitud y compleción. De hecho, aquí parece estar el reto que propone Syd Field con las secuencias, y que resulta un trabajo más arduo para cualquier escritor: hacer de cada secuencia una historia completa.

Tras el análisis de las escenas y escenas narrativas que componen la secuencia del cáncer de pulmón, veamos las escenas narrativas que forman el episodio.

3 en el *teaser*.

7 en el acto 1: (1- la familia de Walter, 2- el trabajo de Walter, 3- el segundo trabajo de Walter, 4- la escena de la guantera, 5- la fiesta sorpresa, 6- la pobre vida sexual de Walter, 7- el desmayo).

7 en el acto 2 (1- pruebas médicas y diagnóstico, 2- “el día bien”, 3- “que te den, Bogdan”, 4- petición a Hank de acompañarle a una redada, 5- esperando en el coche y 5b- Walter ve huir a Jesse, 6- redada de la policía, 7- Walter hace una proposición a Jesse que no puede rechazar).

5 en el acto 3 (1- Skyler y Mary hablan sobre Walter, 2- robo en el instituto, 3- deciden cocinar en una caravana, 4- lo hago porque “estoy despierto”, y 5-Walter se enfrenta a los chulos que se burlan de su hijo).

8 en el acto 4 (1-la primera cocción, 2- Jesse trata de vender la droga a dos capos, 3- los capos van a la caravana y al ver a Walter tratan de matarle, y a Jesse, 4- Walter mata a los capos, 5- caravana en la zanja, 6- la policía, en realidad, son los bomberos, 7- guardando el dinero, 8- Walter y Skyler tienen sexo).

¿Cuántas escenas narrativas hay en el episodio *Pilot*?: 30.

Lo habitual es que varias escenas den lugar a una escena narrativa, varias escenas narrativas formen una secuencia, varias secuencias conformen un acto y varios actos constituyan la historia completa. Sin embargo, como hemos visto, en ocasiones pueden coincidir escenas con escenas narrativas y secuencias.

3. Conclusiones

1. El presente estudio propone una división del concepto de escena, para la mejor comprensión de cualquier narrativa audiovisual, en dos: escena y escena narrativa. La escena es una unidad narrativa con continuidad espacio-temporal. La clave de esta unidad es la continuidad espacio-temporal. La escena narrativa es, siguiendo a McKee “una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante” (2003, p. 56). La clave es su unidad de acción.

2. La escena narrativa es un concepto muy pertinente cuando se crea o analiza una historia. La escena es una unidad narrativa importante en la construcción de las historias e imprescindible para la organización de la producción.

3. La secuencia es un concepto sobre el que parece haber acuerdo respecto a sus elementos constitutivos. Se trata de un conjunto de escenas (y/o escenas narrativas) referidas a una misma acción con un conflicto relevante. Syd Field pone el énfasis en el hecho de ser una unidad narrativa completa.

4. Tras el estudio realizado parece más objetivo, eficaz y coherente afirmar que toda secuencia lo es porque contiene en sí un conflicto relevante para la historia, más que por constituirse en historia completa. Si bien, hacer de una secuencia una historia completa es un reto narrativo y artístico. Esta afirmación puede ser objeto de estudio en futuras investigaciones.

5. A la vista de estas consideraciones teóricas aplicadas al caso práctico del episodio *Pilot* de *Breaking Bad*, podemos afirmar que dicho capítulo de la serie se articula en 4 actos, que se adecuan a la estructura narrativa de los tres actos, y está integrado por 13 secuencias, 30 escenas narrativas y 59 escenas.

6. Las escenas narrativas parecen el instrumento más adecuado para estructurar el relato, pues ni son pocas (como lo son las secuencias), ni demasiadas (como las escenas).

7. El plano secuencia aúna las peculiaridades de la escena (continuidad espacio-temporal), la escena narrativa (unidad de acción) y la secuencia (relevancia y/o compleción).

Referencias

- Comparato, D. (1992). *De la creación del guion*. Madrid: IORTV.
- Cascajosa, C. (2007). *LA CAÑA LISTA: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes.
- Dimaggio, M. (1990). *How To Write For Televisión*. New York: Touchstone.
- Douglas, P. (2011) *Writing the TV Drama Series*. Los Angeles: Michael Wiese Productions.

- Echart, P. y García, A. N. (2013). Crime and Punishment: Greed, Pride and Guilt in *Breaking Bad*. In A. Simon-López & H. Yeandle (Eds.), *A Critical Approach to the Apocalypse* (pp. 205-217). Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Field, S. (1995). *The Screenwriter's Workbook*. New York: Dell Publishing Company.
- Forero, M. T. (2002) *Escribir televisión*. Barcelona: Paidós.
- García, A. N. (2012) Una máquina de contar historias. Complejidad y revolución del relato televisivo. In *La televisión en España: informe 2012* (pp. 225-246). Barcelona: UTECA.
- Gilligan, V. (2008) Pilot, script. Retrieved from https://filmschoolrejects.com/wp-content/uploads/2017/05/Screenplay-Breaking_Bad-Pilot.pdf
- Gilligan, V. (2011). On Breaking a Story in a Writer's Room. *Youtube*. FoundationINTERVIEWS. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ULaKzwivJQI>
- Gilligan, V. & Van Derwerf, V. (2013). Así hacemos *Breaking Bad*. En S. Cobo & V. Hernández-Santaolalla (Eds.), *Breaking Bad. 500 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados* (pp. 61-99). Madrid: Errata Naturae,
- Gilligan, V. (2013b). *Pilot* [DVD]. Los Angeles: Sony Pictures.
- Gordillo, I. & Guarinos, V. (2013). *Cooking Quality*. Las composiciones estructurales de *Breaking Bad*. En S. Cobo & V. Hernández-Santaolalla (Eds.), *Breaking Bad. 500 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados* (pp. 185-199). Madrid: Errata Naturae,
- Martin, B. (2014). *Hombres fuera de serie. De Los Soprano a The Wire y de Mad Men a Breaking Bad. Crónica de una revolución creativa*. Barcelona: Ariel.
- McKee, R. (2003). *Story*. New York: Harper-Collins Publishers.
- Ros, E. (2011). *Las series de ficción en la era de la Post-TV*. Barcelona: Fundación Taller de Guionistas.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2014) *Estrategias de guion cinematográfico. El proceso de creación de una historia*. Barcelona: Ariel.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2003) *Diccionario de Creación Cinematográfica*. Barcelona: Ariel.
- Seeger, L. (1994). *Making a Script Great*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Tobias, R. B. (1999). *20 Master Plots and How to Build Them*. Cincinnati: Writer's Digest Books.