

Deus ex machina

Análisis, implicaciones y uso creativo

Carlos Parrilla Olivares
Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2021-2022



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grado en Medios Audiovisuales

DEUS EX MACHINA:

ANÁLISIS, IMPLICACIONES Y USO CREATIVO

Memoria de trabajo aplicado

CARLOS PARRILLA OLIVARES
TUTOR: JOAN JORDI MIRALLES
CURS 2021-22



Resumen

La síntesis del trabajo es la recopilación, mediante novelas, trabajos, libros, artículos, filmes y páginas web, de toda la información correspondiente acerca del recurso narrativo *deus ex machina*, su posterior análisis y, una vez obtenidos los conocimientos teóricos base, la creación de un guion literario original en el cual se aplicarán dichos aprendizajes y se empleará el uso de un *deus ex machina* con una finalidad creativa. Posteriormente, el proyecto finalizará con la relación entre teoría y práctica y la confirmación o negación de diversas hipótesis o preguntas planteadas.

Índice

1. Introducción.....	1
2. Marco conceptual	4
2.1. Definición del concepto y surgimiento	4
2.3. Características principales.....	6
2.3.1. <i>No lógica interna: giro improbable y sorpresivo</i>	6
2.3.2. <i>Salvación o solución</i>	7
2.3.3. <i>Tramo final</i>	8
2.3.4. <i>Disrupción con la narrativa mostrada</i>	10
2.4. Diferencia con la eucatástrofe	11
2.5. Implicaciones y repercusión.....	12
2.6. Uso creativo del <i>deus ex machina</i>	14
2.6.1. <i>Crítica social llevada al público</i>	15
2.6.2. <i>Mensajes al espectador</i>	16
2.6.3. <i>Comedia</i>	18
2.7. El lado opuesto: <i>diabolus ex machina</i>	19
3. Análisis de referentes	20
3.1. Películas	20
3.1.1. <i>Funny Games</i>	20
3.1.2. <i>Der Letzte Mann</i>	21
3.1.3. <i>Mighty Aphrodite</i>	23
3.1.4. <i>Life of Brian</i>	23
3.1.5. <i>The woman in the window</i>	24
3.1.6. <i>Annie Hall</i>	25
3.2. Teatro y literatura	26
3.2.1. <i>El poema de Gilgamesh</i>	26
3.2.2. <i>Medea</i>	27
3.2.3. <i>Der gute Mensch von Sezuan</i>	28
3.2.4. <i>Andrómaca</i>	29
3.2.5. <i>Hipólito</i>	29
3.3. Series de televisión.....	30
3.3.1. <i>St. Elsewhere</i>	30
3.4. Videojuegos.....	31
3.4.1. <i>Altered Beast</i>	31
4. Objetivos y alcance.....	33
5. Metodología.....	35

5.1. Fases.....	35
5.1.2. Producción.....	36
5.1.3. Fase final.....	36
5.2. Detalles del proceso metodológico	37
6. Análisis y resultados.....	41
6.1. <i>Brainstorming</i> , bocetos y sinopsis	41
6.2. Estructura del guion	42
6.3. Mensajes y críticas principales del relato.....	44
6.4. Aplicación del <i>deus ex machina</i>	45
6.5. Referentes del <i>deus ex machina</i> empleado y usos creativos de este	46
7. Conclusiones	51
8. Referencias.....	56
8.1. Bibliografía	56
8.2. Páginas web, artículos, revistas online y enlaces	57
8.3. Películas y series de televisión.....	58
8.4. Videojuegos.....	59
8.5. Trabajos.....	59
9. Estudio de viabilidad.....	60
9.1 Planificación.....	60
9.1.1. <i>Planificación inicial</i>	60
9.1.2. <i>Desviaciones</i>	61
9.2. Análisis de la viabilidad técnica.....	62
9.3. Análisis de la viabilidad económica.....	62
9.3.1. <i>Plan de financiamiento</i>	63
9.3.2. <i>Costes de producción. Presupuestos</i>	63
9.3.3. <i>Estudio de mercado</i>	64
9.4. Aspectos legales	65
10. Anexos.....	66
10.1. Biblia del guion	66
10.1.1. <i>Argumento y sinopsis</i>	66
10.1.2. <i>Personajes</i>	66
10.1.3. <i>Localizaciones</i>	68
10.1.4. <i>Tono y estética</i>	68

1. Introducción

El contexto relativo al trabajo es la época, en cuanto al sector tecnológico se refiere, del pleno auge y despliegue audiovisual, donde muchas más personas que antaño tienen la oportunidad de realizar piezas cinematográficas. Según las cifras registradas por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, desde el año 2000 hasta el 2020 ha aumentado la cantidad de cortometrajes nacionales producidos por año desde 107 hasta 419, cuadruplicándose en número. En cuanto a largometrajes, la cifra ha variado de 98 a 222, duplicándose. Estos datos no tienen en cuenta la pandemia por covid-19, pues la cifra ha disminuido, pero no por razones tecnológicas, sino por una causa mayor.

Cabe resaltar este contexto, dado que, al estar el sector mucho más explorado, existe un mayor conocimiento general de los elementos narrativos para crear un film, pese a que el trabajo quiere centrarse en una parte que suele evitarse, siendo además rechazada por diversos autores, como es el empleo del *deus ex machina* en un guion cinematográfico, analizándose también en literatura, obras de teatro clásico o incluso videojuegos o series.

Como objetivo y, partiendo de este contexto, a raíz del análisis del recurso narrativo *deus ex machina* y sus aplicaciones, se busca el entender sus engranajes, posibilidades creativas, implicaciones y demás aspectos definitorios para, posteriormente, crear una obra original de guion audiovisual que recoja todos esos elementos e incluya un *deus ex machina*, asentando así el aprendizaje y estudio obtenido.

Sintetizando, el trabajo busca ese punto de originalidad con la vertiente creativa que aporta este recurso, muchas veces ambiguo. También trae el punto de interés con las soluciones narrativas que aporta y las reacciones que puede causar en el público de una obra en la que se emplee y de necesidad al haber escasez de trabajos sobre este elemento en concreto de la narrativa.

Si bien hay aproximaciones presentadas en trabajos sobre narrativa audiovisual o sobre ciertos aspectos de esta, como bien puede ser, entre otros, *La ruptura de la cuarta pared en el relato audiovisual contemporáneo* (2019), de Elena Valero Caro, no hay trabajos íntegros que hablen del recurso en sí ni que ahonden en él y tampoco hay

trabajos con obras originales derivadas del recurso y su análisis. Pese a todo, existen evidencias de artículos o revistas, como se apreciará más adelante en el marco teórico, que analizan obras que emplean el *deus ex machina*, e incluso hay artículos como *Deus ex machina: influencia en lo jurídico* (2013), de Araceli Celis Batún, que dedican un pequeño espacio al análisis del funcionamiento de este.

Además del poco ahondamiento, diversos autores de renombre, como se ha mencionado y se hará hincapié más adelante, rechazan el empleo de este polémico giro de guion. Se busca especialmente el centrarse en lo contrario y analizar los usos creativos de este, además de las reacciones y preguntas que puede llegar a plantear tanto en público como en escritores.

Otro pilar fundamental del trabajo es, pues, el comprender por qué un recurso así puede llegar a ser tan controvertido. Para entender la controversia se analizará especialmente el motivo por el cual puede llegar a generar una frustración en el espectador o un rechazo en el escritor para, a raíz de aquí, dar la vuelta a estas implicaciones por medio de ejemplos bien empleados, especialmente en el mundo del cine y mediante aproximaciones de autores que resalten algunos giros milagrosos de los guiones. Es importante destacar especialmente el contexto social y tecnológico actual, el cual es, según se ha mencionado antes y a partir de las distintas estadísticas, el del pleno auge y despliegue audiovisual. Todas estas implicaciones, pues, no son en la actualidad pasadas por alto como lo podían ser antiguamente. Todo ello es referido especialmente al sector del cine y no tanto al del teatro o literatura.

Como se ha mencionado, apenas hay trabajos o tesis que traten el recurso a fondo, y más que alguna que otra mención esporádica en ciertos libros de guion audiovisual, no hay evidencia de obras o tesis oficiales que hablen específicamente del *deus ex machina*.

Este giro de guion es prácticamente visto como algo vetado o incluso prohibido, y el objetivo máximo del proyecto es el de no hacerlo ver como tal, sacar su máximo partido e intentar probar que no es un elemento de guion que implique una solución fácil, sino que además puede permitir obtener soluciones que con ningún otro elemento narrativo podrían conseguirse.

Cabe destacar aquí otro punto de originalidad del trabajo, pues este se inclina por, a partir de unos prejuicios popularizados hacia un término con una mala fama ya consolidada, defenderlo y erigirlo no solamente como un recurso de guion más, sino como un creativo, original y único recurso.

La creatividad y las soluciones narrativas que aporta, son, pues, y sintetizando, las principales características a remarcar y destacar. Si bien diversas teorías de múltiples autores apuntan a unas conclusiones ya estandarizadas sobre la fatalidad que supone la resolución de una trama con un *deus ex machina*, otra gran parte de obras (muchas antiguas y, por ende, desconocidas para el público promedio actual) destacan especialmente por el empleo de este y, en concreto, por su interesante uso, como también apuntarán otros novelistas y críticos.

Todas estas posibilidades deben converger, como conclusión y aprendizaje del trabajo, en una obra de guion original que recoja toda la base teórica y, al mismo tiempo, sea defendible por sí sola y descontextualizada del trabajo teórico.

2. Marco conceptual

2.1. Definición del concepto y surgimiento

Para entender el *deus ex machina* es preciso puntualizar que es un giro de guion que resuelve una trama y rompe con la lógica interna de esta. Patrice Pavis aporta su visión sobre el término: "representa la intervención injustificada y providencial de un personaje o de una fuerza cualesquiera, capaces de solucionar una situación intrincable" (Pavis, 1998, p.125).

Si la historia se resuelve, pues, con algo que no ha sido mostrado con anterioridad o que directamente no era concebible, esta emplea el archiconocido *deus ex machina*. Las características principales, pues, son, la incoherencia que el giro genera al resolver una situación irresoluble y lo impredecible, injustificado y sorpresivo que resulta.

El recurso es originario de la antigua Grecia, más concretamente de las representaciones teatrales de esta. Este era usado de forma habitual como elemento que resolvía las historias que iban a terminar de manera, valga la redundancia, trágica. Como el nombre *Deus* indica, el recurso implicaba traer a escena a modo de salvación a diferentes deidades, lo cual no era más que un efecto especial tras el telón. Vito Pandolfi (1989) menciona además la *mechane*, una grúa que servía para hacer aparecer a dioses y héroes, que aparecían de una manera sobrenatural y externa a la representación para así resolver las difíciles situaciones que se generaban o amenazaban a los protagonistas (p.27). Este recurso fue usado en especial en los finales de las tragedias de Eurípides, quien para él implicaba la catástrofe, el desenlace (p.27).

César Oliva y Francisco Torres exponen el funcionamiento de tal artificio milagroso:

Por medio de la maquinaria, los dioses descendían a lo largo del muro (es el *deus ex machina*). Su actuación no debería situarse al mismo nivel de los personajes humanos. La *skene*, parte contigua al muro, elevada como el proscenio sobre la orquesta, sería inicialmente el lugar reservado a los dioses (Oliva, Montreal, 1994, p.42).

Ronald Tobias (1993) incluso da en estos artificios la autoría de la historia a los dioses, argumentando que en los dramas antiguos el autor resolvía los problemas de la trama

mediante los dioses, los cuales se hacían cargo de ella (p.17). También, seguidamente de resaltar la magnitud de estos, explica el mecanismo de la milagrosa aparición y sus efectos e impacto:

...entonces aparece algún ángel o algún dios que flota desde un agujero en el techo (atado por una cuerda que el público puede ver desde la última fila), agita su mano mágica y soluciona los problemas de todos los personajes o causa su muerte (p.17).

Entre las diferentes obras de Eurípides, autor que empleaba habitualmente el recurso, como ya apuntaba Pandolfi, es preciso comenzar hablando de *Medea*, entre otras. Esta última se resuelve con un giro final consistente en la ayuda divina que recibe la propia protagonista por parte de Helio, su abuelo y dios del Sol. *Medea* recibe de la deidad un carro alado que le servirá para escapar. Si bien este es un ejemplo concreto, el patrón de la salvación de los humanos a manos de los dioses se repetirá en diversas tragedias tales como *Andrómaca* o *Hipólito*, por mencionar algunas. Este patrón muestra a unos humanos que son constantemente salvados por factores externos a ellos y llevados, sin la necesidad de su propia intervención, a un destino mejor.

El *deus ex machina* en el teatro griego clásico servía, además de como artificio deslumbrante para el público, como elemento redentor para el humano protagonista de las obras representadas, quien además podía ser empequeñecido también no solo en comparativa con los dioses, sino por ordenanza de los mismos. En la tragedia *Hipólito*, ya mencionada, Artemis, que es una divinidad, le dice a Teseo, quien ha asesinado por error a su hijo Hipólito: "Es natural de los humanos que se equivoquen, cuando quieren los dioses" (Eurípides, 1991, p.377).

De las etapas de las representaciones clásicas en las cuales surge el *deus ex machina* puede extraerse, en síntesis, la idea de presentar a unos humanos muy inferiores y mucho más imperfectos que los dioses, y cuyo destino no depende de ellos, sino de la deidades que deciden juzgar e intervenir de manera sobrenatural en su camino para solucionar los diferentes conflictos que se generan en el mundo humano, como los mencionados autores ya apuntaban.

2.3. Características principales

Pese a que todo giro tiene una forma variable y se puede emplear de maneras distintas, sí hay una serie de características compartidas que guardan los *deus ex machina*.

2.3.1. No lógica interna: giro improbable y sorpresivo

El autor y cineasta Daniel Tubau describe con exactitud este elemento como una intervención (de algo o alguien) que, de improviso y sin tener nada que ver con un relato, soluciona difíciles situaciones de los personajes de este (Tubau, 2011, p.39).

Un elemento importante, pues, que aporta el *deus ex machina*, y anteriormente mencionado, es el de romper con la lógica interna de una historia. Esto puede hacer suponer que si una historia se va a resolver de una manera predecible, concebible, posible, o que simplemente tenga sentido en base a la verosimilitud de los acontecimientos que se han visto durante la misma, esta no contiene un giro argumental de este tipo. El *deus ex machina* propone inverosimilitud, que es básicamente la ruptura de la coherencia que se ha creado en la narración, siendo, como apunta Tubau, un elemento imprevisible que nada tiene que ver con el relato.

Patrice Pavis define el recurso como un elemento que tiene un mayor factor azaroso en la comedia y en el que interfiere una voluntad superior en la tragedia, siendo artificial e inesperado únicamente en apariencia. Este artificio e irrealismo queda, según el autor, a decisión subjetiva del espectador, pues solo el giro es milagroso si este cree que realmente que las intervenciones divinas o irracionales son verosímiles y no carentes de lógica interna. Si la filosofía del visionador acepta estos giros y los concibe como posibles, pueden resultarlos (Pavis, 1998, p.125). Según esta aproximación, un *deus ex machina* generará sorpresa o resultará un elemento imprevisible en el espectador solamente si este no lo considera posible o concebible, independientemente de que el recurso lo sea o no.

Otra característica del *deus ex machina* es la aparición de algo totalmente nuevo, de algo que no se ha mostrado con anterioridad, un giro inesperado de los acontecimientos y que se da de manera repentina. Algo no visto hasta el momento ni mencionado que viene a resolver una trama que sí conocemos y llevamos siguiendo desde el primer acto. Acorde a estas características, Daniel Tubau, ya mencionado, lo define como un recurso

que no se deduce de la propia trama (Tubau, 2011, p.383). Este factor imprevisible característico del *deus ex machina* puede sorprender al espectador. Patrice Pavis, también mencionado, aporta su visión sobre las implicaciones del *deus ex machina*, y apunta a que un final resuelto con un giro milagroso genera necesariamente una sorpresa total (Pavis, 1998, p.125).

Otro apunte sobre los finales milagrosos y su no verosimilitud, regresando a la carencia de lógica interna de estos, la propone Robert McKee. En una entrevista, McKee hace referencia a esta herramienta narrativa como una que quita el significado de las historias, además de mencionar cómo la coincidencia puede solucionar esos problemas que propone de pérdida del significado. Entre otras cosas, y en referencia a las decisiones de los personajes, menciona: "Quitarlas de las manos de los protagonistas hace que el clímax no tenga significado" (McKee, 6 de octubre de 2010, 4:21). De hecho, se refiere a la acción concreta que ejerce el *deus ex machina* sobre el significado de un relato como "robo". Estas declaraciones refuerzan ese elemento clave del recurso que es la ruptura de la lógica interna y la muestra de algo no predecible, de la pérdida del significado inicial.

Finalmente, y en relación únicamente a la sorpresa de un relato, Doc Comparato da una aproximación sobre las anticipaciones al público y el cómo deberían ser: "Nos basamos en aquello que el público espera que pase y presentamos un hecho totalmente inesperado" (Comparato, 1989, p.85). El *deus ex machina*, dada su inverosimilitud e imprevisibilidad, y como apuntaba anteriormente Pavis, aporta este factor sorpresivo.

2.3.2. Salvación o solución

En su propia definición del término, Daniel Tubau ya explica otra de las principales características del recurso: "... recurso por parte del guionista de una solución para los problemas de sus personajes inesperada e injustificada" (Tubau, 2011, p.383).

Andoni Garrido hace alusión al final de la guerra de *War of the Worlds*, donde los sucesos y protagonistas enemigos terminan sin una intervención del protagonista. En palabras del propio Garrido, quien apunta a que este film tiene el "más famoso de los *deus ex machina*", el final milagroso tiene una finalidad positiva y que sirve de salvación, además de no estar este mal usado: "En este caso no está mal usado este recurso, porque lo importante es la aventura de ese personaje, el recorrido que hace. Su

supervivencia" (Garrido, 2019, p.21). Se evidencia, pues, una finalidad creativa del *deus ex machina*, que es la de salvar al protagonista con quien el público ha empatizado, pese a que la razón de su salvación sea externa a este.

Al hablar, pues, de una fuerza externa, se vuelve inevitable en ciertos casos pensar en la accidentalidad de la cual los propios protagonistas no dependen. A esto hace referencia Michel Chion. Él habla de esto en su libro *Como Se Escribe un Guion*, y también menciona a Aristóteles y su punto de vista:

La regla ancestral del buen desenlace, ya afirmada por Aristóteles en su Poética, exige, en principio, que ese desenlace nazca de la propia historia, de los elementos de esa historia y no de la intervención mágica e inopinada de un elemento exterior («deus ex machina»), sobre todo en el caso de un desenlace feliz. De hecho, muchos guiones considerados como logrados acaban con la intervención de un elemento fatal (accidente, coincidencia) que, a menudo, toma la forma del azar, de una catástrofe natural, de una circunstancia histórica, etc; [sic] es decir, de un elemento realmente exterior a las circunstancias de la historia (Chion, 1985, p.269).

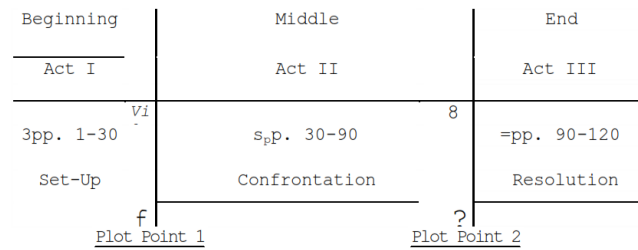
Esta aproximación, pues, descarta la validez de elementos ajenos a la propia historia para ser incluidos en esta, pese a que sea en el final del filme, así como los giros altamente casuales o improbables. Estos elementos son descritos como elementos fatales.

2.3.3. Tramo final

Daniel Tubau, además de nombrar las implicaciones del *deus ex machina* en una historia, como que este desencadena intervenciones o acontecimientos inesperados, menciona que un guionista sí ha empleado el recurso cuando el final se resuelve con estos elementos (Tubau, 2007, p.251). El *deus ex machina* es, pues, una resolución del último tramo de una narración.

Si bien toda obra puede tener un esqueleto más o menos variable a raíz de las propuestas prototípicas que se han dado a lo largo de la historia del guion audiovisual, podemos relacionar todas ellas con el archiconocido paradigma que propone el autor Syd Field en

sus diferentes obras. El paradigma divide toda estructura de guion en tres actos, tres partes bien diferenciadas que siguen una estructura horizontal.



Field (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Esquema que ilustra el paradigma y su estructura. (p.21)

Si el primero es la contextualización y el primer punto de giro y el segundo es el grueso y la confrontación, el tercero y último es la resolución, llamado así por poner fin y resolver la trama desarrollada hasta el momento. Este acto de desenlace va precedido de un giro de guion que llevará a esa misma resolución.

La escritora Linda Seger va más allá y amplía este concepto de giro argumental, haciendo una distinción de propósitos y desarrollos de cada acto por separado y presentando, al igual que Field, los llamados puntos de giro. Además, la autora añade un elemento narrativo poco antes del final llamado clímax (Seger, 1994, p.32), el cual sirve de preparativo antes de cada desenlace y es el punto álgido de toda la tensión acumulada a lo largo de cada obra.

En vez de mencionar los puntos de giro y situarlos horizontalmente, como hacía Field con su propuesta de los tres actos, los muestra como pasos y los ilustra como escalones. Cada peldaño es un nuevo grado de atención, tensión e interés para el espectador, que no hará más que avanzar hasta llegar a ese clímax.

Según Seger (1994), los puntos hacen cambiar de dirección a la historia y hace que se desarrollen nuevos sucesos y se tomen nuevas decisiones, adquiriendo esta un nuevo impulso (al cual llama *momentum*) para así no desdibujarse (p.46).

Sintetizando, es en el giro final, en el punto climático en el cual la historia cambia de dirección, donde suelen suceder los finales milagrosos, pues tomando como ejemplo la aproximación de Tubau, el paradigma de Field y los giros de Seger, la aparición del

deus ex machina suele representar la última etapa de la historia (resuelve el final) y se da en el momento climático de mayor tensión o emociones acumuladas.

2.3.4. Disrupción con la narrativa mostrada

El *deus ex machina*, además de romper con la lógica interna de una historia, puede aportar nuevos medios de narrar no vistos anteriormente. Para ello, es preciso destacar un par de ejemplos cinematográficos.

En el filme *The woman in the window* (Fritz Lang, 1944) se encuentra una disrupción de dos visiones de la realidad: todo lo construido ha sido un sueño (desde el romance del protagonista hasta el crimen de este). Se produce, al regresar él del sueño, una ruptura de la verosimilitud interna del relato para dar así una visión de la vida real del personaje, una comparación de lo soñado con lo que en realidad le espera vivir.

Vicente Sánchez-Biosca apunta que el final, que es un *deus ex machina*, permite irrumpir y mostrar dos puntos de vista:

Así, en *The Woman in the Window*, esta relación de complementariedad entre ambos modelos de representación se establece mediante la articulación de un doble punto de vista: el del sueño de Richard Wanley (Edward G. Robinson) que parecería marcar una única focalización, inflexible y demiúrgica del relato y las variaciones sobre dicha focalización que establecen las propias leyes de la ficción narrativa clásica (Sánchez Biosca, 1992, p.130).

Pese a que a lo largo del libro *Más allá de la duda. El cine de Fritz Lang* el autor menciona que las historias *misen in abime* (relato que contiene otro relato) son una justificación que quita fuerza y capacidad rupturista este tipo de filmes (Sánchez Biosca, 1992, p.144), el propio escritor expone diversas ventajas que se obtienen al usar este tipo de finales y resoluciones de trama como lo es el *deus ex machina* de *The Woman in the Window*. Biosca ve en las estructuras *mise in abime* y sus procedimientos una desestabilización de la narración, pues dichos procedimientos estarían atacando las propias estructuras narrativas, para mayor discurso poético, pues en ellas se provocaría un desplazamiento de este tipo (Sánchez Biosca, 1992, p. 145).

Como segunda mención cinematográfica que no narra en el estilo clásico se encuentra la escena del filme *Annie Hall* (Woody Alle, 1977) en la que Alvy, el protagonista,

comienza a dar una explicación en la cual menciona a Marshall McLuhan, apareciendo repentinamente este y hablando con él.

Daniel Tubau expone la función principal de la secuencia:

A pesar de que estos ejercicios de metalenguaje rompen con las reglas más elementales de la verosimilitud, se da el caso curioso de que también son maneras de captar la atención y el interés de lectores escépticos, que no se interesarían por una narración al estilo clásico, por considerarla (Tubau, 2007, p.100).

Sintetizando, y tras el análisis de ambos filmes, el *deus ex machina* puede tener una característica intrínseca que permite romper esquemas y estructuras preestablecidas de la escritura de guiones, así como la propia coherencia interna de la historia en la que está contenido, todo ello con diferentes funcionalidades.

2.4. Diferencia con la eucatástrofe

Es justo comenzar hablando de un recurso narrativo ciertamente parecido al *deus ex machina*, pero con un pequeño matiz que lo dota de lógica interna, pese a ser igualmente inesperado e incluso pudiendo llegar a ser también anticlimático. Este es la eucatástrofe, creada por el escritor J.R.R. Tolkien, el cual lo menciona en *On Fairy Tales* (escrito en 1939), ensayo recogido en su libro póstumo recopilatorio *The Monsters and the Critics, and Other Essays* (1983). Según el reconocido autor, este recurso cumple el principio básico del desenlace de los cuentos de hadas, que es el de traer un final feliz y alegre, resolviendo todos los problemas encontrados hasta entonces y terminando el relato como había iniciado, con alegría (Tolkien, 1983, p.153). La eucatástrofe es, pues, un *deus ex machina*, pero con una justificación detrás que lo distingue de este.

Con la eucatástrofe existen características compartidas, ya sea ese final a modo de salvación para los protagonistas, el factor sorpresa o la aparición en el último tramo, en el tercer acto de una obra, pese a que la eucatástrofe lo haga con la justificación de traer un desenlace feliz y propio de los cuentos de hadas. Pese a similares, son dos recursos que tienen funcionalidades distintas tras de sí.

2.5. Implicaciones y repercusión

A continuación, se expone la repercusión en el espectador que puede causar el empleo del *deus ex machina* en una historia, así como ciertas implicaciones narrativas que puede conllevar el empleo del recurso.

Andoni Garrido, por una parte, afirma en *Agujeros de guion* que hay *deus ex machina* que funcionan y apunta a que el recurso no es malo de por sí, pero desaconseja abusar de las casualidades (Garrido, 2019, p.22). Pese a que este pueda ser usado y pueda romper la coherencia interna de un relato, el autor no deniega la aparición de este, pero no apuesta por un uso repetido.

Eugene Vale, novelista americano, referencia al recurso como algo estúpido, y se refiere a la casualidad y lógica de este:

La comprensión de que tales situaciones contienen un poderoso suspenso ha inducido a algunos escritores a cometer graves errores. Permiten que el héroe enfrente una situación obviamente desesperada, y luego no lo salva una ayuda que él anticipaba (hecho que correspondería a la ley de posibilidades iguales para el cumplimiento o la frustración) sino una ayuda accidental. Esto es sencillamente tonto. Un héroe que va a un lugar donde sabe que se encuentra una docena de criminales no es un héroe sino un idiota. Si al héroe luego lo salva la llegada accidental de la policía, no valía la pena salvarlo, y el escritor insulta así la inteligencia del espectador (Vale, 1996, p.127).

Aquí no solo el autor define al *deus ex machina* como algo accidental, sino como algo que frustra e insulta al público de una obra. Esta frustración se debe al hecho de que un relato traiga consigo como cierre un conjunto de casualidades sin lógica tras de sí. Es preciso hacer la distinción de que no es lo mismo que un final rompa la lógica interna que, además de ello, esta sea rota por puro accidente y sin una finalidad. Cabe matizar, pues, que aquí Vale se está refiriendo a los finales accidentales y la frustración que estos pueden generar en el espectador, no a la inverosimilitud un final, pues más que las propias implicaciones que trae la ruptura de la lógica en una historia, no hay evidencias de reglas narrativas que hablen sobre cómo debe ser tratada la lógica interna de un relato. Pese a todo, el escribir recurriendo a finales accidentales es, según Vale, algo tonto (Vale, 1996, p.127).

Una palabra empleada diversas veces para referirse a los finales milagrosos suele ser, según diversos críticos, la de frustración: la frustración que se genera en el espectador. Antes de comprender exactamente qué genera esa insuficiencia en el público, cabe destacar dos aproximaciones sobre estos finales y sus implicaciones por parte de dos autores.

El primero es Daniel Tubau, quien expone lo que puede suponer el *deus ex machina* en un acercamiento ciertamente crítico:

El desenlace, pues, ha de ser sorprendente, porque, de no ser así, corremos el peligro de que el espectador no se quede satisfecho con las expectativas despertadas, pero también ha de resultar inevitable: ha de ser una consecuencia lógica de la trama planteada, porque, si no, el espectador pensará que hemos jugado sucio y no lo aceptará (Tubau, 2006, p.256).

El autor expone una negativa en usar la ya mencionada herramienta narrativa, además de mencionar que esta trae consecuencias negativas también para los espectadores.

Antonio Sánchez-Escalonilla, por su parte, se refiere de una manera todavía más crítica al término, definiéndolo, por momentos, como algo prohibido para no defraudar al espectador o incluso como un recurso de última hora ante complicaciones narrativas y de imaginación (Sánchez-Escalonilla, 2001, p.76). En el libro *Estrategias del guion cinematográfico* analiza todos estos aspectos.

Bien define primero evitar el empleo del recurso como una ley:

Una ley primordial del creador de historias prohíbe que el realizador o el escritor deje entrever parte de su estrategia narrativa, de modo que algo suceda porque así convenga. Como consecuencia, espectador y lector se sentirían defraudados. Esto mismo sucede con los *deus ex machina*... (Sánchez-Escalonilla, 2001, p.76).

Posteriormente, Escalonilla habla de cómo la narrativa audiovisual actual define el archiconocido término:

Hoy día, los guionistas de cine siguen empleando el término para referirse a finales descabellados, fuera de lógica o poco convincentes, solo porque la

historia necesita un *happy end* o una resolución trágica. O sencillamente porque el nudo se ha complicado tanto que solo se puede desenredar con un tajo certero (Sánchez-Escalonilla, 2001, p.76).

Por último, el autor pone un punto todavía más crítico en su acercamiento sobre el *deus ex machina* y le atribuye peligro y capacidad de arruinar una obra:

Aunque puede suceder en cualquier momento del guion, el *deus ex machina* resulta especialmente peligroso en los clímax, pues con ellos se cierra la lógica de la historia. No basta con su espectacularidad, con su intensidad emocional: también han de resultar creíbles [...]. Un relato es fruto de una creación de ficción, pero debe contarse de modo verosímil, se trate del género de aventuras, de fantasía o de ciencia ficción. Un *deus ex machina* puede arruinar el hechizo que una ficción ejerce ante el espectador (p.76).

En relación con ese rechazo que se puede generar con la aparición de un final artificioso, el novelista Ronald B. Tobias hace una aproximación a la sociedad de hace veinte años y se refiere de manera crítica a los finales inverosímiles y milagrosos de los filmes como lo es el *deus ex machina*. El autor expone, atribuyendo la estupidez a estos desenlaces: "Hoy día carecemos de paciencia hacia este tipo de finales amañados. Todo lo que parezca una coincidencia excesiva o demasiado conveniente para el desarrollo de la acción (a menudo llamada *trama idiota*) nos hace rechazar esa ficción". (Tobias, 1993, p.17). El novelista, pues, descarta la inverosimilitud o la no lógica en una historia por conveniencia de un guion y se inclina por definirla como una coincidencia excesiva.

2.6. Uso creativo del *deus ex machina*

Es importante remarcar el hecho de no haber una regla establecida sobre cómo tratar la lógica interna de una historia. A continuación, y partiendo de esa base, se muestran diversos ejemplos en los que el recurso actúa con una función concreta más que como una herramienta fácil.

2.6.1. Crítica social llevada al público

Para explicar la función crítica cabe resaltar una obra especialmente. La sorpresa final que produce el *deus ex machina* puede ir dirigida al espectador, como es el caso de *Funny Games*, de Michael Haneke, donde la resolución final consiste en un rebobinado de la propia película. En esta escena, Anna, víctima, acaba de matar a Peter, su agresor, y Paul, el agresor restante, hace volver el tiempo atrás con un mando a distancia para revivirlo.

En una reciente entrevista, el propio Haneke expone que la escena del rebobinado pretende decepcionar al espectador, quien todavía puede albergar la esperanza de que las víctimas se salven. La intención del director es frustrarlo, hacerlo partícipe de la violencia (de la cual siempre el público se siente aparte) y romper su idea de una narración lineal. (Haneke, mayo de 2017, 16:20). Este *deus ex machina* funciona para, además, mostrar qué sucedería en la vida real, y el propio autor hace este matiz para criticar esos finales felices a los que muchas veces, por difíciles de suceder que sean, el público está acostumbrado a ver. En otra entrevista anterior a la mencionada, durante el Festival de Cannes coetáneo al estreno del filme, el mismo autor definía el rebobinado como un clímax estético:

Permiten que una audiencia que ve un thriller disfrute de la violencia porque confían en que al final se rescindiré. Y esta negación de los medios del thriller pertenece a la misma categoría de rupturas de la cuarta pared. Y esta escena en la que la acción se rebobina y luego toma un curso diferente es en realidad el clímax estético, por así decirlo (Haneke, 1997, 12:24).

La escena, pues, va claramente dirigida al público y es una ruptura clara de la cuarta pared con una intención tras de sí. Además, el director alemán no solo pretende con su *deus ex machina* criticar la violencia, sino mostrar lo artificioso del sector cinematográfico: "La escena en la que se rebobina la acción de la historia es solo una serie de medios que utilicé para transmitir la artificialidad del «proceso fílmico» a la audiencia" (Haneke, 1997, 11:05).

2.6.2. Mensajes al espectador

Como ejemplo de *deus ex machina* que transporta un mensaje al propio público, y también a modo de crítica social, F.W. Murnau, director de *Der Letzte Mann*, incluye en su filme el siguiente cartel ante muerte del protagonista de manera agónica y como un pobre:

Aquí, en el lugar de su humillación, el viejo se marchitaría miserablemente el resto de su vida y la historia realmente se habría terminado. Pero el autor se hace cargo de lo que todos han abandonado añadiéndole un epílogo en el que las cosas transcurren aproximadamente así, como, lamentablemente, no suelen transcurrir en la vida (Murnau, 1924, 1:12:07).

El propio director se sumerge y toma palabra dentro de su obra para dar sentido y mensaje a esta y su final, así como para cambiar el rumbo de los hechos. Tras estas declaraciones, el personaje moribundo reaparece y es rico. Se puede suponer, a raíz de tal mensaje, que el giro argumental resalta la injusticia de la sociedad, y así lo evidencia la frase "las cosas transcurren aproximadamente así, como, lamentablemente, no suelen transcurrir en la vida".

Daniel Tubau (2011) se refiere a este mismo giro y al cartel final como un uso extraordinario del recurso: "Murnau se las arregló para desactivar ese *deus ex machina* reparador, utilizando el único intertítulo de toda la película, que es un extraordinario ejemplo de cómo usar un *deus ex machina* y, sin embargo, desactivarlo con un simple párrafo" (p.38). El autor menciona además que, si el filme de Murnau hubiera acabado con una simple escena del protagonista siendo rico (sin el cartel explicativo que rompe la lógica interna y sumerge e incluye al propio director en la obra), este hubiera terminado de forma vergonzosa y con un *deus ex machina* vulgar (p.37). Es apreciable, pues, la importancia del uso creativo que puede y tener y conllevar un giro milagroso ante la superficialidad de uno que simplemente se emplea como resolución fácil de una narración. La diferencia entre ambos es calificada de extraordinaria a vergonzosa.

El autor Patrice Pavis (1998) expone que el *deus ex machina* es un giro irónico para evitar epílogos o para no caer en la verosimilitud (p.125) y nombra la obra *Der gute Mensch von Sezuan*, de Bertolt Brecht. Esta obra, igual que lo hace *Der Letzte Mann*,

envía un mensaje directo al espectador. La representación teatral termina con las siguientes palabras, habiendo bajado esta el telón de manera repentina:

Querido público, no os enfadéis,

El desenlace nada vale, ya lo sé.

Soñábamos con un cuento dorado

Y una fábula amarga solo fue.

Temerosos frente al telón caído

[...]

¿Por qué calláis entonces? ¿Vuestra frialdad

Marca nuestro fracaso? ¿Es el temor

Lo que nos paraliza? Podría ser.

¿Cuál es la solución? No hemos podido

Encontrarla, ni pagando con oro.

[...]

Amado público, busca tú un buen final,

Tiene que existir alguno, tiene que existir,

¡Tiene que existir! (Brecht, 1994, p.109).

En este caso, y según apunta Patrice Pavis, la intención de este epílogo final es la de hacer que el público tome conciencia de su capacidad de intervención. Menciona así este *deus ex machina* y le atribuye el papel de doble irónico del dramaturgo (Pavis, 1998, p.125). La intención de Brecht es la de poner al espectador en una posición activa y pensante, además de hacerle idear el mejor final concebible en su cabeza, según el propio texto expone.

Un giro artificioso, en definitiva, puede traer consigo un mensaje, crítica o diferentes mecanismos para hacer empatizar o reaccionar al espectador. Romper la lógica interna de una historia, pues, puede querer generar una reacción, pensamiento, reflexión o incluso malestar en el público, y puede también ser considerado un gesto extraordinario, como decía Tubau en su apunte sobre el final de *Der Letzte Mann* (Tubau, 2011, p.38).

2.6.3. Comedia

Como primer ejemplo de comicidad del *deus ex machina*, en la película *Life of Brian* (Terry Jones, 1979), Brian, habitante de la antigua Roma y protagonista, es salvado de repente y sin ningún tipo de explicación por una nave extraterrestre que, rápidamente, lo devolverá a la Tierra a un lugar seguro, no sin antes haber rodeado todo el espacio exterior. La absurda y surrealista situación donde elementos tan descontextualizados chocan genera comicidad, pero además sirve para evidenciar diferentes simbolismos escondidos bajo esa capa cómica. Así es la aproximación que realiza Robert Cousland, profesor de religión y cristiandad, pues la película satiriza ciertos temas religiosos, sobre el *deus ex machina* que se produce en esta escena:

... la secuencia de extraterrestres de Terry Gilliam en *Life of Brian* de Monty Python funciona en al menos tres formas: Es una brillante parodia de *Star Wars* y otras epopeyas espaciales. Eso aborda preocupaciones que eran de profundo significado para la religión de los días de Jesús y, finalmente, desafía significativamente la premisa cristiana de un propósito divinamente ordenado que subyace en la vida de Jesús (Cousland, Robert, 2020, Vol. 24, p.2).

En *Mighty Aphrodite*, que sigue la línea cómica de *Life Of Brian*, Woody Allen hace aparecer de la nada, sin motivo aparente y, mediante el aviso del narrador, un helicóptero que traerá al futuro amor de Linda, la protagonista, quien está desolada. Aquí el propio narrador es quien dice: "a propósito de *deus ex machina*" (Allen, 1995, 1:22:10), evidenciando todavía más el recurso y recalcando lo absurdo de la situación. Sonia Baelo Allué da una breve aproximación del cómico homenaje de Allen al teatro griego con este giro final:

La aparición del piloto es una parodia de la convención teatral de la *deus ex machina* [...] el deus es un piloto que aparece del cielo volando un helicóptero y

que será el salvador de Linda y el responsable del final feliz de Linda (Allué, *Parody and metafiction in Woody Allen's "Mighty Aphrodite"*, 1999, p.400).

En el género de la comedia, pues, existen, además de para generar situaciones absurdas, chocantes y risibles por sus incoherencias, diversos usos creativos del *deus ex machina*, entre los cuales se encuentran las referencias a otros ámbitos, parodias, simbolismos y demás elementos.

2.7. El lado opuesto: *diabolus ex machina*

Daniel Tubau destaca unas palabras de Michel Chion en referencia a la admisión o no de un giro milagroso. Este expone que sí puede ser usado, aunque con una condición especial: "Pero siempre se admitirá al «deus ex machina» si es para aumentar la desgracia en la que se encuentra sumido el protagonista" (Tubau, 2007, p.253).

Esta declaración evoca indirectamente a otro concepto, mencionado además en *El guión del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital* (Daniel Tubau, 2011), el cual es el *diabolous ex machina*.

Daniel Tubau introduce aquí este término, refiriéndose al mismo como un elemento que quita los finales felices. En palabras del propio autor, este aparece en el momento más inesperado y cuando todo parece ir bien: "cuando ya todo parece solucionado, cuando estamos casi en el final feliz y el mal ha sido vencido, entonces una circunstancia inesperada, imprevisible y fortuita, viene a estropearlo todo" (Tubau, 2011, p.39).

De algún modo pretende ser, precisamente, el contrapunto a todos esos finales con el factor "milagroso" ya mencionados con anterioridad. Si bien el objetivo del *deus ex machina* es el de solucionar y salvar, el del *diabolus ex machina* es todo lo contrario, el de arruinar. Lo que distingue al segundo del primero es que este produce ese cambio de rumbo de un modo fatal para el protagonista o protagonistas, aportando solamente soluciones narrativas trágicas o que lo alejan de su objetivo. La función principal, pues, es la de estropear lo construido para impedir que suceda ese desenlace feliz.

3. Análisis de referentes

3.1. Películas

Las siguientes referencias forman parte del mundo cinematográfico, teniendo estas unas características más alejadas de las historias épicas en las que los dioses intervienen. En los siguientes ejemplos, los *deus ex machina* son usados de un modo más simbólico, crítico o creativo que en el teatro clásico.

3.1.1. *Funny Games*

El primer referente a tener en cuenta es el filme *Funny Games* (1997), dirigida por el director Michael Haneke. El argumento trata el relato de una familia que, tras llegar a su casa de vacaciones, es humillada y torturada por dos sádicos adolescentes. Esta película rompe la cuarta pared en diversas ocasiones: primero con un guiño a cámara, luego con una pregunta por parte de un personaje al mismo espectador sobre la propia historia y posteriormente con otra pregunta al público, pero dejando claro que este está viendo un film. Esto es acorde, pues, desde un inicio, a la lógica interna del relato, que se establece como una narrativa lineal y realista, pero con esas rupturas de la cuarta pared, que terminan formando parte de la lógica del relato mismo.

Funny Games rompe con esa lógica establecida hasta el momento con un *deus ex machina* ciertamente crítico. Llegados a un cierto punto, la protagonista de la película, que lucha por sobrevivir, consigue, en un momento casi milagroso, alcanzar una arma para disparar a uno de sus agresores, matándolo al instante cuando ya todo parecía perdido.

La solución argumental es la siguiente: el agresor restante rebobina con un mando a voluntad la propia película que estamos viendo (ficticiamente, como parte del metraje) para devolvernos al momento anterior a que la secuestrada alcanzara el arma. Con este cambio de rumbo apreciamos, según las afirmaciones de Haneke durante una entrevista en el Festival de Cannes, el aspecto artificioso del film (Haneke, 1997, 11:05). Luego de este suceso, los dos protagonistas secuestrados son asesinados, pues el secuestrador se anticipa y toma el arma primero. Incluso este dice que de ese modo no se juega, casi

como si todo se tratase de un juego y la protagonista hubiese tenido una segunda oportunidad, pese a que esta repitiera el "error" de alcanzar el arma en dos ocasiones.

Como el director del filme argumenta en una entrevista, esta escena pretende frustrar al público, romper la linealidad de la narración e incluir al público de forma activa en la violencia del film (Haneke, mayo de 2017, 16:20). En otra entrevista, la anteriormente mencionada que tenía lugar durante el Festival de Cannes, también este expone que el espectador confía en que la violencia rescindiré (Haneke, 1997, 11:05, 12:24). Esta falsa ilusión nunca se llega a cumplir.

Con el sorprendente giro argumental, pues, el autor consigue que los espectadores no se mantengan de una manera pasiva y con su modelo de historia organizada en la mente, y este la cambia a tiempo real y juega con estos en el simple juego de recordar lo cruel de este mundo, en el instar al público a no optar por pensar en finales "felices", puesto que no serían una versión fiel del mundo real.

Sintetizando, se da un cierre lo más cercano a lo que sucedería, y no lo que el espectador desearía ver. Mediante el *deus ex machina*, se expone una realidad, y se cierra todo posible final feliz, pese a que se haya habido un amago de mostrarse previo a la vuelta atrás en el tiempo. Rápidamente, con ese rebobinado, se nos devuelve, como si de una jarra de agua fría se tratase, a la mismísima realidad.

3.1.2. Der Letzte Mann

Con *Der Letzte Mann* (1924), película de F.W. Murnau, sucede algo similar que con *Funny Games*, ya que ambas obras usan el archiconocido *deus ex machina* en sus cierres, pero de una manera muy distinta. *Funny Games* opta por dar esperanzas falsas al inicio para quebrarlas. *Der Letzte Mann* termina de manera fatídica, pero se inclina por un cierre esperanzador, que no realista, y todo ello mediante un simple título explicativo. En palabras de Daniel Tubau: "Murnau se las arregló para desactivar ese *deus ex machina* reparador, utilizando el único intertítulo de toda la película, que es un extraordinario ejemplo de cómo usar un *deus ex machina* y, sin embargo, desactivarlo con un simple párrafo" (Tubau, 2011, p.38). Previamente al giro, es preciso explicar el contexto de este.

Murnau planta una historia donde un portero de hotel con cierto prestigio, el cual es bien considerado por sus conocidos, termina siendo despedido y relegado de su puesto, y todo ello debido a su vejez y previsible falla de fuerzas e incompetencia para el trabajo. El ser sustituido, desplazado de lo único por lo que destacaba a algo tan bajo para él como lo es limpiar baños, y ninguneado y humillado por sus vecinos por ello, lo llevan a una inmensa tristeza. Este sentimiento lo llevará a lo más oscuro de sí mismo, y ciertamente así es como terminaría el film, con el ahora limpiador de baños deprimido y sin nada por lo que ser reconocido ni luchar.

Sin embargo, y a modo de epílogo, aparece el mencionado giro final. Una vez todo ha terminado, la pantalla queda en negro y aparece un cartel explicativo con el siguiente texto:

Aquí, en el lugar de su humillación, el viejo se marchitaría miserablemente el resto de su vida y la historia realmente se habría terminado. Pero el autor se hace cargo de lo que todos han abandonado, añadiendo un epílogo en el que las cosas transcurren aproximadamente así, como, lamentablemente, no suelen transcurrir en la vida (Murnau, 1924, 1:12:07).

Cabe destacar que, pese a ser un film mudo, este carecía de carteles hasta este mismo momento, y estos aparecen una vez transcurrida más de una hora de metraje.

A raíz de este mensaje, y según la intención del autor, se muestra una realidad alternativa tan feliz para el protagonista como irreal, en la cual este es heredero de una gran fortuna y puede permitirse el lujo de ser adorado por todo el mundo y estar en lo más alto del ojo público y económicamente hablando.

Muestran los veinte minutos finales de película lo que hubiera sido la vida del portero en caso de haber ido bien, casi a modo de redención (reparación, como mencionaba Tubau). En la misma anotación del director es apreciable la crítica a la sociedad en la frase "lamentablemente, no suelen transcurrir en la vida" y se indica específicamente la inverosimilitud de lo mostrado a continuación, como si fuera un añadido o algo aparte, en la oración " el autor se hace cargo de lo que todos han abandonado, añadiendo un epílogo".

Este *deus ex machina*, el cual tiene la función de aportar un alegre final al protagonista, rompe con la lógica interna del metraje para dar un final digno al personaje y traer consigo crítica social.

3.1.3. *Mighty Aphrodite*

La película *Mighty Aphrodite* (1995), del director Woody Allen, es una obra que constantemente hace alusión a viejos mitos y muestra comparaciones con elementos del teatro clásico, y aquí es donde el film es tomado como referencia, en una de estas alusiones, que va dirigida precisamente al recurso del *deus ex machina*.

Ya en el final del film, el personaje de Linda está volviendo a casa sola y creyendo que la vida se la tiene jugada, ya con toda esperanza perdida. Sin embargo, el narrador deja entrever, mientras cuenta estos sucesos, y con la frase: "*a propósito de deus ex machina*", que todo va a dar un giro inesperado. Segundos después de esta mención al recurso, baja de los cielos un helicóptero averiado y aterriza al lado del coche de Linda, saliendo de este un piloto que necesita ayuda que acabará subiendo al coche y siendo, en un futuro, su marido.

Daniel Tubau define este giro como "una aparición sacada de la chistera" que resuelve la vida de Linda (Tubau, 2007, p.253). El narrador hace un guiño evidente al recurso para justificar ese final feliz del personaje. El final, pues, es característico por este cierre ilógico con la justificación del terminar todo bien gracias a una salvación milagrosa (gracias al *deus ex machina*, que proviene, precisamente, del teatro griego).

Tubau nombra el teatro griego y lo relaciona con el cine: "en el cine, al igual que sucedía en el teatro griego clásico, abundan los *deus ex machina*" (Tubau, 2007, p.253). Esta película es una obra que menciona constantemente las tragedias griegas, y la utilización del recurso evidencia más estas referencias. Es, pues, casi previsible su aparición por las constantes símiles y comparaciones con la antigua Grecia y su teatro que tienen cabida en el filme de Allen.

3.1.4. *Life of Brian*

Life of Brian (1979), introduce en su trama un giro argumental inverosímil. Cabe mencionar que es un hecho que sucede a mitad de filme, no en el tercer acto, y este no sirve como cierre ni resolución de la trama.

En cuanto a la trama previa al empleo del *deus ex machina*, esta gira en torno a Brian, el cual vive en la misma época que Cristo y termina siendo confundido con él. La película rompe constantemente con la lógica lingüística de la época, pues emplea expresiones de lenguaje impropias del año en el que sucede, así como con el realismo de las reacciones y acciones de los personajes, las cuales son una misma parodia de las costumbres de la Roma clásica.

El giro llega cuando Brian es perseguido por las tropas romanas y llega a lo más alto de una torre sin escapatoria ni escaleras terminadas, cayendo al vacío. Este es, sin previo aviso, rescatado por una nave extraterrestre conducida por dos alienígenas, los cuales le llevan por el espacio hasta devolverle a la tierra. Brian, lejos de asombrarse, se mantiene con una mirada de extrañeza, pero sin ir más allá, y minutos después el personaje reacciona como si todo esto no hubiera ocurrido.

Robert Cousland apunta sobre el giro y su funcionamiento:

...funciona en al menos tres formas: Es una brillante parodia de *Star Wars* y otras epopeyas espaciales. Eso aborda preocupaciones que eran de profundo significado para la religión de los días de Jesús y, finalmente, desafía significativamente la premisa cristiana de un propósito divinamente ordenado que subyace en la vida de Jesús (Cousland, Robert, 2020, Vol. 24, p.2).

El *deus ex machina* encaja con la lógica de estilo, puramente paródico, pero choca con la lógica cristiana y cotidiana instaurada en la época en la cual sucede, desafiándola, en palabras de Cousland, el cual también cataloga este giro sorpresivo como brillante.

3.1.5. The woman in the window

El filme *The woman in the window*, dirigido por Fritz Lang en el año 1944, es tomado como referencia por su final. El relato cuenta la historia de Richard, un hombre de mediana edad que, tras quedar asombrado por un cuadro de una mujer, a la cual conoce posteriormente, se verá envuelto en una historia de crimen, investigaciones y demás peripecias. El punto y final llega cuando Richard, abrumado por la situación, decide quitarse la vida bebiendo veneno, y para ello decide terminar con todo sentado en su sillón, el cual hemos visto en reiteradas ocasiones, pues es donde este se sienta para hablar con su psicólogo. Tras cerrar los ojos el protagonista, aparentemente fallecido, el

espectador presencia un salto temporal al pasado, pues Richard estaba en realidad dormido y la narración lo transporta directamente a una de las ocasiones en las que se sentó en el sillón, pese a que el público ni siquiera lo hubiera visto dormir con anterioridad.

El autor Vicente Sánchez Biosca expone que este giro muestra un doble punto de vista, el del sueño y el que expone la ficción narrativa clásica (Sánchez Biosca, 1992, p.130). Este revelador salto temporal implica, pues, un giro en el que la lógica interna de la trama se ve partida en dos: las visiones y vivencias del sueño y las de la realidad de Richard, las cuales acaban de descubrirse. Tras este giro argumental propuesto por Fritz Lang, durante los minutos restantes de metraje Richard repite los mismos pasos que lo condujeron hasta el cuadro y la mujer al inicio del film, viéndose en una realidad muy distinta a la que había soñado. Al encontrarse con la mujer, que apenas guarda similitudes con la de su sueño, su reacción natural es la de huir, huir de todo aquello que en su imaginación lo ha llevado a la fatalidad.

El propio Biosca también apunta que el filme, el cual tiene una historia *misen in abime* (relato dentro de otro relato), tiene con esta peculiaridad unos procedimientos desestabilizadores de la narración. Las funciones de estas estructuras son, según Biosca, las siguientes: "reforzarían el discurso poético, pues atacarían las propias estructuras narrativas, provocando en ellas desplazamientos de tipo poético" (Sánchez Biosca, 1992, p. 145). El giro final de *The Woman in the Window*, pues, tiene la función también de romper con las clásicas estructuras narrativas.

3.1.6. Annie Hall

Annie Hall (Woody Allen, 1977) contiene un *deus ex machina* a modo de cameo, en este caso, de Marshall McLuhan, autor y filósofo. Allen, como expone Daniel Tubau, "suele mezclar la realidad exterior y la del relato y romper las reglas del juego" (Tubau, 2007, p.100). Si bien la película constantemente está rompiendo la cuarta pared, usando metalenguaje y traspasando las barreras de lo posible en la realidad, la lógica interna de esta se ve traspasada cuando Alvy menciona al autor, quien es, precisamente, una simple mención, y este aparece de la manera más cotidiana posible en el propio film, como un personaje secundario más.

Tubau explica que la función de este giro sin verosimilitud es llamar la atención de los lectores escépticos, los cuales prefieren narraciones con este tipo de estructuras antes que las clásicas, las cuales consideran insípidas (Tubau, 2007, p.100).

Este *deus ex machina* desconcertante, en síntesis, aparece en un metraje que constantemente está traspasando la barrera entre realidad y ficción, pero se emplea con la finalidad de romper con los esquemas básicos de narración y de atraer a nuevos públicos centrados en los aspectos más intelectuales y menos clásicos de la narrativa.

3.2. Teatro y literatura

Las referencias de *deus ex machina* del teatro clásico griego y la literatura consisten en giros finales más puramente milagrosos que los empleados en la industria del cine. Destacan especialmente la aparición de los dioses y las moralejas dirigidas al público.

3.2.1. El poema de Gilgamesh

Esta obra literaria, citada por Tubau y definida como la primera narración de ficción conocida (Tubau, 2007, p.77) es tomada como referencia no por su empleo del *deus ex machina*, sino por la utilización del *diabolus ex machina*, recurso de guion que frustra las aspiraciones del protagonista y hace que este termine sumido en una gran tristeza, terminando así el poema de manera trágica (Tubau, 2011, p.39). Datado de miles de años antes de Cristo, el poema narra la historia de Gilgamesh, quien ha conseguido una planta para rejuvenecer, alcanzando así su objetivo. Este decide detenerse en un pozo para buscar agua fresca y así recuperar las fuerzas en su vuelta a casa. Toda su felicidad e ilusión se ven truncadas cuando, de repente, una serpiente aparece de la nada para llevarse la planta para siempre. El resto del poema, el cual ya estaba prácticamente en su punto y final, es una asimilación de tal tragedia por parte de Gilgamesh, quien se lamenta, frustrado, sobre el trabajo en vano que ha hecho.

Tubau apunta: "La serpiente es ese *diabolus ex machina* que hace que el desenlace feliz se convierta en trágico de manera imprevista" (Tubau, 2011, p.39). El trágico giro y desenlace, de una manera casual y sorpresiva, pone fin a las aspiraciones de Gilgamesh. Este giro fatal ejerce, mediante la serpiente, el efecto contrario que causaría un salvador *deus ex machina*, pero del mismo inesperado e impredecible modo.

Pese a que una serpiente no es un elemento mitológico ni fantástico que sea inverosímil, aquí se convierte simbólicamente en el némesis, en el destino fatal e infeliz del protagonista. El tono épico previo cambia por el azar y por la pura casualidad para pasar a un tono trágico en el mismo relato, donde es frustrado Gilgamesh y donde todos sus actos son convertidos en insuficientes.

En referencia al sorpresivo momento, y además de todos los detalles analizados, este se presenta de una manera, además de sorpresiva, muy rápida y breve:

Gilgamesh vio un pozo de agua fresca y se bañó dentro del agua. Una serpiente olfateó la fragancia de la planta, [sigilosa]mente subió y se llevó la planta. Al girarse mudó de piel. En aquel momento, Gilgamesh se sentó y se puso a llorar, las lágrimas corrían por su cara (El poema de Gilgamesh, 2007, p.171).

3.2.2. Medea

En esta tragedia, Medea, protagonista de la narración, se ve obligada a escapar de Jasón, quien busca venganza por el asesinato de sus dos hijos por parte de la primera en este relato de continuas venganzas. Medea, pues, en un intento de escapatoria es ayudada por el dios Helio, quien proporciona a esta un carro alado que le permitirá escapar de la difícil situación en la que se ve sumergida. Helio, además de ser el abuelo de Medea, es el dios del Sol, y su mera aparición supone una salvación milagrosa. Esta situación presenta a un dios apareciendo de manera milagrosa para ayudar y resolver la situación de un personaje humano.

Es preciso relacionar la salvadora aparición de Helio con el *deus ex machina*. Antonio Sánchez Escalonilla establece una relación en su definición del término entre los dioses y el recurso narrativo: "Así se llamaba a los personajes sobrenaturales del teatro clásico, dioses o seres de ensueño, que descendían sobre la escena por medio de complejos aparatos mecánicos para solucionar enredos que afligían a los protagonistas" (Sánchez-Escalonilla, 2001, p.76).

Este hecho, pues, trasciende de la narración y la resuelve desde fuera, siendo inconcebible una escapatoria o resolución con los elementos humanos y verosímiles de la historia, y constituyendo así la solución de Eurípides la aparición de un dios que baja de la máquina y resuelve los problemas humanos.

En síntesis, y relacionando la aproximación de Escalonilla con el relato de Eurípides, Medea es ayudada por Helio, quien constituye la parte sobrenatural y de ensueño de la historia, en su difícil situación de escapar por el crimen que acaba de cometer, que constituye el enredo humano del cual los dioses tienen que hacerse cargo.

3.2.3. *Der gute Mensch von Sezuan*

Este relato, mencionado por Patrice Pavis en su apunte del *deus ex machina* como medio irónico para terminar una obra sin epílogo o sin ser verosímil (Pavis, 1998, p.125), se resuelve con un giro narrativo que deja abierto su final.

Justo en el momento en que la obra parece haber terminado, con los focos todavía encendidos sobre el escenario, se dirige al público un último actor y realiza un breve discurso que cierra, ahora sí, el relato.

Algunos de los fragmentos del discurso son los a continuación mencionados. El mensaje inicia de tal manera: "Querido público, no os enfadéis...". Continúa pasando el testigo a los propios espectadores con la declaración "Nuestra suerte está ahora en vuestras manos" para dejar clara luego la intención principal del elenco: "Solo quisimos gustar y divertir". A continuación se plantean ciertas cuestiones al público: "¿Por qué calláis entonces? ¿Vuestra frialdad / marca nuestro fracaso? ¿Es el temor / lo que nos paraliza? Podría ser". Acto seguido, el equipo afirma no haber encontrado un final: "¿Cuál es la solución? No hemos podido / encontrarla, ni pagando con oro" para, finalmente, dar el relevo al espectador: "Amado público, busca tú un buen final" (Brecht, 1967, p.109).

Según Pavis, este desenlace constituye un *deus ex machina*, y el autor, Bertolt Brecht, lo emplea con una función concreta: "Se sirve de este procedimiento para «acabar sin acabar» y hacer que el público tome conciencia de su capacidad de intervención en la realidad social" (Pavis, 1998, p.125).

Este *deus ex machina*, pues, sirve como reivindicación para que el propio espectador se plantee su situación pasiva en el momento de ver una obra. El autor sitúa aquí, en el discurso final, un llamamiento que rompe la cuarta pared y que deja al espectador sin final, todo ello para que este plantee su propio desenlace. El acabar sin acabar que Pavis menciona hace que sea el propio público quien tenga que terminar la historia.

3.2.4. *Andrómaca*

En esta tragedia escrita por Eurípides, Peleo, quién ha sufrido el asesinato de su nieto y acaba de enterarse por medio de un mensajero. Tras la demoledora noticia, este cae devastado y sin ya ánimos para continuar, pero, de manera inesperada, de la nada y en medio de la tragedia, surge Tetis, ninfa con la cual está casado el propio Peleo, para resolver su difícil situación. La divinidad no solo aconseja qué hacer al protagonista, sino que también le concede un futuro con ese bienestar que necesita. Entre otras cosas, promete que su extirpe no será ejecutada, le otorga vida eterna y lo convierte en un Dios, además de hacerle enterrar a su propio hijo en Delfos, todo ello para que los habitantes vean y sean conscientes del atroz crimen. El relato termina, por consiguiente, con la aparición de una deidad en el clímax de la historia, donde todo parece perdido para el protagonista.

Alberto Medina González y Juan Antonio López Férez, en unas anotaciones sobre la estructura de *Andrómaca*, explican la aparición divina: "Nos preparan la aparición de Tetis, como *dea ex machina*, en el epílogo (vv. 1226-1288), cuando le da a Peleo las órdenes precisas" (Eurípides, 1991, p. 384).

El relato finalmente termina con una enseñanza que el propio coro se encarga de transmitir al público mediante las siguientes palabras: "Muchas son las formas de lo divino y muchas cosas deciden los dioses inesperadamente. Lo esperado no se cumple, y la solución de cosas inesperadas descubre un dios. Tal resultó en este asunto" (Eurípides, 1991, p.435).

El *deus ex machina* es aceptado aquí como un elemento que puede traer una redención para el protagonista y una moraleja para el espectador.

En *Andrómaca*, el final feliz trasciende de la voluntad humana y solamente es alcanzable si hay una intervención divina desde fuera.

3.2.5. *Hipólito*

Hipólito trata la historia y posterior tragedia de un joven que, tras rechazar a su madrastra y ser calumniado por esta, es asesinado por su padre, Teseo (quien recurre a Poseidón para ello). Si bien el relato va a terminar con su padre lleno de rabia e ira por lo que cree que ha ocurrido, no termina siendo así. Los supuestos hechos que lo han

conducido a realizar tales actos son, ni más ni menos, que una difamación por parte de Fedra, la madrastra, quien afirma haber sido violada por su hijastro.

Cuando todo está perdido, se produce en el desenlace un giro milagroso con la aparición de la diosa Artemis, quien cuenta toda la verdad y perdona a Teseo con la siguiente justificación: "... el desconocimiento es la primera excusa de tu culpa..." (Eurípides, 1911, p. 374). Artemis también resucita a Hipólito, que estaba herido de muerte. Grandes honores y privilegios son concedidos al protagonista, quien no guarda rencor hacia su padre porque la diosa así se lo manda. Ambos, padre e hijo, aceptan los mandatos divinos y dejan atrás ese rencor. Teseo se conciencia de lo que ha hecho con su hijo por error e Hipólito perdona a su padre por ello.

Alberto Medina González y Juan Antonio López Férez, previamente mencionados, resumen el éxodo de esta obra, donde se emplea el giro de guion milagroso, de tal manera: "... Presentación de Ártemis en escena. [...] Reconciliación final entre el padre y el hijo, que se lamentan de mutua desgracia" (Eurípides, 1991, p. 320).

El *deus ex machina* sirve, pues, para arreglar la tragedia y encauzar la vida de ambos protagonistas hacia la reconciliación. Ambos se deshacen del mal y del resentimiento gracias a la divinidad, que ha servido como medio redentor de ambos.

La salvación del protagonista en este relato es una sanación y resurrección que lo hará pasar de una muerte segura a una vida llena de privilegios y bienestar. Los dioses dan un trato justo y legítimo al humano más noble, necesitado y, valga la redundancia, justo.

3.3. Series de televisión

Las siguientes referencias están dedicadas, pese a que la gran mayoría pertenecen a teatro, literatura y cine, al mundo de la televisión. Pese a tener el sector una menor exploración del recurso *deus ex machina*, es preciso incluir también teleseries en el apartado de referentes.

3.3.1. *St. Elsewhere*

Esta serie de televisión del canal norteamericano NBC recurre al impactante giro de guion basado en que todo lo visto hasta el momento es un sueño. Si bien durante las seis temporadas la trama trata vivencias ocurridas en un hospital y cuenta con varios

protagonistas, el episodio final muestra una bola de cristal de un niño autista con una réplica del propio hospital dentro, simbolizando esto que todo ha estado en su imaginación desde el principio. Este *deus ex machina* rompe con la lógica construida por la serie, reduciendo las seis temporadas a la simple imaginación de un niño. Que todo sea falso y tantas vivencias estén contenidas en una bola de cristal, además de ser todo ello mostrado en la última escena del último episodio, hacen que este giro de guion sea de lo más sorprendente y rompedor. Si bien Tommy, el niño que está en realidad soñando despierto, ya ha sido presentado con anterioridad en ciertos episodios, su extensa imaginación y este descubrimiento causan impacto por todo lo construido por la serie con anterioridad.

3.4. Videojuegos

Los videojuegos conforman también un sector con muy escasos empleos del *deus ex machina*. Pese a todo, e igual que ocurre con las series, es preciso también incluir obras en forma de videojuegos en el análisis de referentes.

3.4.1. *Altered Beast*

Este videojuego es un referente narrativo que utiliza un giro final incoherente a modo de guiño. En un universo ambientado en la antigua Grecia y sus dioses, vemos un único fotograma, prácticamente descontextualizado de todo el argumento que llevamos siguiendo y jugando, en el cual se rompe la lógica interna. Luego de haber combatido en esta atmósfera de batallas y dioses, llega el final del juego, donde, en el último *frame* mostrado, y a modo de créditos, se nos muestra una imagen en la que vemos a ambos protagonistas en segundo plano y una claqueta donde pone "End", dejando ver que todo era un montaje de película y no una fantasía griega. El propio protagonista, quien era supuestamente una bestia durante el juego, aparece con una máscara en la mano y el traje de bestia, evidenciando aún más que los personajes heroicos no eran más que actores siendo filmados. Si bien esta revelación no tiene relevancia posterior, pues el videojuego termina aquí, es un giro final inesperado y sutil, introducido prácticamente a modo de *easter egg*. Esta sorpresa es un *deus ex machina* y trasciende de la lógica interna que sigue el videojuego durante toda la trama.

Algo similar podemos ver en el videojuego *The Simpsons Game* (2007), donde, tras superar el juego, observamos que todo lo que creíamos estar controlando es en realidad otro videojuego que está jugando uno de los personajes de este, Ralph. Aquí estaríamos hablando de otro caso de giro incoherente de no ser por un pequeño matiz: los personajes del videojuego nos dicen en reiteradas ocasiones durante la trama que alguien les está controlando, cosa que hace que este descubrimiento final no sea más que una información ocultada y revelada y no un *deus ex machina*. Alguien controla a los personajes, pero creemos ser nosotros cuando en realidad se trata de Ralph.

4. Objetivos y alcance

El objeto principal del trabajo es el análisis y la deconstrucción de los elementos clave del recurso narrativo *deus ex machina*, así como el estudio del mecanismo de sus diferentes empleos, especialmente en el cine, pero también en literatura e incluso en los videojuegos o en el teatro clásico.

El recurso es conocido por poder llegar a generar frustración, y es otro punto en el que se quiere profundizar y ahondar, viendo las implicaciones de este, la estructura y los engranajes que pueden provocar estas reacciones en el público para, una vez estudiado el fenómeno, comprobar cuál puede ser la causa real del mismo.

El uso creativo del elemento narrativo y las aportaciones de este son otro elemento de estudio y objeto del trabajo, lo cual lleva directamente a la parte creativa y la otra principal motivación y justificación: la creación de una obra original de guion que traiga consigo el uso de un *deus ex machina* con la base de todos los elementos teóricos expuestos con anterioridad, pero que especialmente posea un uso creativo y no meramente narrativo, que no venga solamente a resolver la trama sino a darle un nuevo significado.

El último de los objetivos principales es el análisis del guion resultante de la parte práctica y la comparación con la teoría, así como su relación con estos elementos teóricos y creativos clave que se habrán analizado durante el marco teórico y en el análisis de referentes.

Se quiere hacer especial énfasis en el proceso que engloba la documentación teórica inicial (confirmando o desmintiendo ciertas hipótesis sobre la escritura y sus recursos), pasando por el análisis de los conocimientos obtenidos y llegando a su aplicación y la creación en forma de guion que deriva directamente del todo teórico previamente mencionado, pero que se erige también como un todo autosuficiente. Este tiene sentido en el total del trabajo, pero también de manera aislada, como obra original.

El objetivo de esta una vez escrita puede bien ser la de llegar a ser producida y realizada, pero no se abarca en el total del trabajo. Quedan fuera, pues, los conceptos no relacionados con la escritura de una obra audiovisual y los distintos apartados que

englobarían una realización en vídeo de ese guion, esa materialización en archivo final. Estos últimos pasos, pese a que puedan llegar a ser realizados una vez terminado el guion, no constarán como objeto de análisis en el todo. Se abarca únicamente la parte de teoría narrativa y sus elementos, las respectivas obras y sus posibles implicaciones, las aproximaciones de distintos autores novelísticos y cinematográficos sobre el *deus ex machina* y la escritura y análisis final de un guion cinematográfico que se resuelve con el archiconocido recurso.

Dentro de las intenciones y posibles alcances del trabajo, por consiguiente, no se quiere buscar una comercialidad ni un objetivo de mercado ni venta, ni se considera necesario (al menos por el momento y durante el desarrollo) un registro de los derechos de la obra que se obtenga.

Como parte final de los objetivos y, mediante la aplicación de la teoría en la parte práctica de escritura, se busca resolver tres cuestiones importantes, unas hipótesis que serán confirmadas con la concreción final del trabajo. Durante la absorción de la teoría, pues, se busca encontrar elementos y ejemplos que sean útiles para la resolución o no de dichas hipótesis. Estas son las siguientes:

1. ¿Es el *deus ex machina* un recurso prohibido? ¿Puede tener el *deus ex machina* usos creativos?
2. ¿El empleo del *deus ex machina* implica una solución fácil?
3. ¿Podemos con el *deus ex machina* obtener algo único que ningún otro recurso nos permite?

5. Metodología

La metodología del trabajo fija en este un total de tres etapas diferenciadas en las cuales se desarrollarán y se aportarán diferentes recursos.

Las tres principales fases de desarrollo son, pues, la preproducción, producción y una tercera en la cual se relacionarán ambas. La preproducción está aplicada a la escritura de un guion, es decir, que es el paso previo (búsqueda de referentes e ideas, así como de conceptos teóricos a tener en cuenta), mientras que la producción es la escritura en sí del guion.

Para desarrollar un cronograma con cada etapa se usa el programa *Excel (Microsoft)*, programa gratuito para crear cuadrículas con gran versatilidad, ya que permite crear documentos de cualquier tipo, desde calendarios, hasta planes, pasando por listas, operaciones y demás opciones.

5.1. Fases

Como se ha mencionado, el trabajo se conforma por la documentación, búsqueda y análisis de la parte puramente teórica, la escritura de un guion original y, finalmente, el análisis de este y su relación y comparación con la primera etapa de referencias teóricas. A continuación, se expone una definición y un breve acercamiento de cada de las etapas previo a la explicación detallada de ellas.

5.1.1. Preproducción

En esta primera fase se encuentran los dos pilares base de lo que vendrá a continuación. La teoría y todos los elementos narrativos que sirven para tener los conocimientos suficientes para realizar un guion, así como obras y autores de referencia, y el *brainstorming* y la creación de ideas propias, los primeros cimientos de una historia hasta el punto anterior al inicio de su escritura. Es la preparación de todo lo que será necesario para desarrollar la obra final en su versión escrita (conocimientos e ideas).

Los referentes y los acercamientos de diversos autores sobre los conceptos teóricos serán clave para la etapa que vendrá a continuación, donde todo deberá verse aplicado y converger en un guion literario audiovisual. Gracias a la documentación inicial, el

brainstorming será guiado con mayor facilidad y tendrá un objetivo mucho más claro, en especial debido a los referentes tenidos en cuenta y previamente analizados.

5.1.2. Producción

En esta siguiente fase, que comienza justo después de haberse definido una idea con el *brainstorming*, se escriben varios borradores, tras los cuales quedará un único archivo final que se inspirará en los referentes y usará en los elementos teóricos antes analizados. El principal programa de escritura utilizado en esta fase es *Celtx*. Este software (en su décima versión) ofrece múltiples posibilidades, no solo de guion, sino de otros ámbitos como el reparto y la producción, permitiendo insertar notas y siendo además gratuito. El ordenador en el cual se realiza el desarrollo es un *Lenovo Z50-70*, el cual tiene características suficientes para soportar diversos archivos y programas abiertos al mismo tiempo y una memoria *RAM* adecuada, lo que se traduce en un equipo más que adecuado para esta segunda fase de producción. Esta fase es clave en la aplicación de la teoría apilada y condensada en la primera etapa del proyecto.

Aquí convergen todos los apuntes de los autores, las referencias de otras obras, las posibilidades narrativas aprendidas y demás elementos. La obra resultante se erige como un todo original directamente influenciado por toda la búsqueda y recopilación teórica.

5.1.3. Fase final

La última etapa es consistente, básicamente, en un análisis de los resultados obtenidos y el cómo se han relacionado con la teoría, así como con sus referencias de estilo, tono, trama, etc. La conclusión y análisis de los resultados será, pues, una explicación detallada de todas las fases que se han ido cumpliendo y la relación que tienen con el apartado contextual, en qué grado se ha tomado como referencia algo, cuantos elementos teóricos se ven reflejados en la narración y la manera en la que son introducidos.

La última etapa es también la conclusión del trabajo, y el momento reflexivo para confirmar o desmentir hipótesis anteriormente formuladas, así como la parte en la cual emitir un juicio del total: teórica, práctica y la creación original derivada.

5.2. Detalles del proceso metodológico

Si bien el proceso puede sufrir múltiples cambios e imprevistos (como una mejor idea que deba reestructurar todo lo escrito), la estructura de tres fases de producción permite poder medir todos estos contratiempos y encasillarlos en la línea temporal en sus respectivos plazos límite. La metodología, pues, contempla todas las posibilidades y se distribuye en un flujo de trabajo de más a menos, dando margen para pequeñas improvisaciones y dejando las tareas más duraderas para el inicio (finaliza con una parte que, en caso de no poder ser desarrollada en su totalidad como las demás, no afectaría de una manera tan importante como si las dos anteriores no estuvieran terminadas). Esto permite poder terminar sin presiones añadidas y, en caso de haber complicaciones, poder solventarlas sin trabajo extra no contemplado. El peso del trabajo recae en las dos primeras fases, ambas poseyendo la misma igualdad de importancia.

La estructura comienza y termina con una fase teórica (una de referencia y otra aplicada) y tiene una parte práctica en el grueso medio del trabajo. Como explicación detallada del proceso de trabajo y, regresando a la metodología de las tres etapas clave, es necesario comenzar por la preproducción, el punto de partida anterior a todo lo demás.

Para la recopilación de toda la información necesaria, así como los diferentes acercamientos de novelistas o autores sobre aspectos concretos, es requerida la visita a distintas bibliotecas. Estas ya pueden estar especializadas en el teatro, cine, literatura o demás campos, pero todas ellas tienen obras necesarias para comprender, de manera más o menos superficial, el recurso del *deus ex machina*. El recurso, su surgimiento, uso, implicaciones y ejemplos es el nexo común de toda la búsqueda. El paso siguiente al préstamo de tanto libros teóricos como novelas o filmes, es el de transportar los conceptos clave encontrados en estos al documento final, así como el de relacionarlos entre sí para crear una coherencia.

Para el armado del todo teórico son tenidas en cuenta, por una parte, las declaraciones, afirmaciones, aproximaciones, definiciones u opiniones referidas al recurso narrativo *deus ex machina*. Cuando la estructura y las partes del trabajo están definidas y guardan una coherencia entre sí, son las obras y las referencias las que son tenidas en cuenta, especialmente para el apartado del análisis de referentes.

Mediante ejemplos, recomendaciones o menciones por parte de los autores de películas, libros, representaciones o videojuegos concretos, se arma la parte que complementa a la teoría: el estudio de las obras referentes. Ambas partes, referencias y marco teórico, las cuales se complementan, conforman el grueso del trabajo previo a la práctica.

Una vez terminada esta fase ya solamente es requerido un estudio de la viabilidad del proyecto, así como de sus posibles presupuestos o desviaciones, para poder comenzar, esta vez sí, con el *brainstorming* de la parte práctica, la cual es el cortometraje original que debe estar inspirado en todas esas referencias previamente recopiladas y redactadas.

Durante el proceso de escritura, primero es necesaria una etapa de ideación previa. Con la idea en mente es el momento de la realización de diversos borradores de tramas, ideas o personajes. Cuando el proyecto práctico ha adquirido un sentido y, especialmente, una dirección, comienza el redactado, el cual se lleva a cabo con un programa especializado de guion: *Celtx*. Es importante que en esta etapa práctica se apliquen en máxima medida todos los aprendizajes teóricos, los cuales deben reforzar y sostener el proyecto.

Estos conocimientos aparecerán de nuevo en la fase final y una vez terminada la escritura de la obra original. El objetivo que aquí prima es el de mostrar los aprendizajes y el conocimiento obtenido con las dos primeras etapas de recopilación y aplicación de la teoría en el corto. Es momento también de contemplar las expectativas deseadas de la obra con los resultados que se han obtenido, así como los mecanismos que han llevado a tomar decisiones concretas, la manera de la cual se ha relacionado teoría y práctica y los posibles errores o contratiempos en la aplicación de dichos conocimientos en el guion.

Esta fase es la más autocrítica y en la que deben confirmarse o desmentirse las diferentes hipótesis planteadas en el proyecto, además de ser la etapa que confirma o no la correcta realización y cumplimiento de los objetivos del trabajo.

En este momento termina, pues, la última parte previa al redactado de las conclusiones del trabajo. Como anexo y como paso final será incluida una biblia del cortometraje que contenga personajes, sinopsis, trama, etc.

Un elemento importante para el correcto funcionamiento del trabajo, una vez explicado este, es el de la meticulosa planificación de sus respectivas etapas. La metodología referida a esta parte crucial se centra en la elaboración de un cronograma (mediante el

programa *Microsoft Excel*), documento gráfico que permite situar y encasillar cada pequeño paso del trabajo de manera detallada.

Para que todas las etapas mencionadas pueden tener cabida y cumplirse de una manera adecuada y en los plazos requeridos, estas se encasillan en el cronograma y a cada una se le atribuye una determinada duración. Pese a que el cronograma está posteriormente explicado en la sección de viabilidad del proyecto, es necesario tener en cuenta, una vez explicada la metodología de las fases, el grosor y la importancia de estas. Mientras que la escritura del cortometraje y el análisis de resultados tienen una relevancia moderada y más escasa (especialmente la segunda parte), los procesos referidos a la preproducción (búsqueda de la información y redactado de la teoría) conforman una parte vital dentro del todo del trabajo.

Esto significa que, en caso de no poder terminarse las etapas primeras, deben dejarse más de lado (sin ser eliminadas) las últimas, debido al grueso que implican las primeras en el total. Es necesario matizar que, pese a que puedan verse minimizadas las partes de la escritura del guion y su posterior análisis, estas deben cumplir y ser presentadas, como mínimo, en una primera versión final, siendo descartados los borradores como versiones oficiales.

Hay dos grandes ventajas que refuerzan aún más el requerimiento de este tipo de estructura y metodología. La primera de ellas es referida al equipo humano, pues no es requerido personal externo. Tanto la recopilación de la información y su redactado como la ideación del guion y su escritura puede estar realizado por una sola persona y no necesita de un equipo que trabaje activamente. Directamente derivada de la primera razón se encuentra la cuestión económica y financiera. Al no haber de equipo externo no debe pagarse ningún sueldo. Este factor debe sumarse a los nulos gastos en material, pues todo el equipo técnico es propio y no debe ni alquilarse ni comprarse. Ambos aspectos hacen el trabajo un proyecto asequible en el sentido de la rentabilidad tanto económica como humana. Por estas dos razones mencionadas, la estructura del proyecto es sencilla y adaptada para poder ser desarrollado este por una sola persona.

Así pues, y a modo de síntesis, la metodología contempla la clásica estructura de preproducción y producción, pero de un modo sencillo y adaptado al reducido tiempo y dinero para poder ser realizada en los plazos marcados en el cronograma. Si bien hay

una gran variedad de tareas y gran multiplicidad de detalles en cada una de ellas, especialmente en las pertenecientes a la reproducción, todas ellas guardan sencillez y simpleza detrás de su realización.

6. Análisis y resultados

El paso siguiente que se ha realizado a raíz del recopilado de los contenidos teóricos ha sido el de la escritura de un guion original de un cortometraje. La única regla es que este debía incluir el *deus ex machina* con un uso creativo y con una finalidad, reforzado todo ello por los contenidos teóricos previamente analizados y por los referentes tenidos en cuenta.

6.1. *Brainstorming*, bocetos y sinopsis

Entre las ideas iniciales barajadas constaba especialmente la necesidad de querer plasmar algún concepto erróneo (siempre desde la subjetividad) de la sociedad contemporánea, o algún aspecto injusto en concreto que no tuviera la suficiente visibilidad. Todo ello iba directamente ligado también a la necesidad de querer hablar sobre la salud mental y el cómo la mente puede llegar a atormentar a las personas si no se actúa de forma racional o si se actúa de una determinada manera sin en realidad quererlo. La salud mental y la sociedad, pues, eran los pilares base que se iban a relacionar en el cortometraje.

Tras un intento de borrador sobre un matrimonio que se salvaba gracias a la aparición inesperada del propio marido, que venía del futuro para advertir, la conclusión fue que el tema que tenía que ponerse sobre la mesa debía ser algo poco mencionado en la sociedad y especialmente relacionado con el cine, ya que así el empleo del *deus ex machina* iría directamente relacionado con el sector, y esa idea de metacine resultaba considerablemente convincente.

Tras unos pocos bocetos de las primeras ideas del guion, la premisa ya estaba decidida. La breve historia iba a contar el duro relato de una actriz que, mientras se esfuerza por asimilar la enfermedad que padece su madre, debe mostrarse profesional e impasible durante un rodaje. Se combina la falsedad que puede haber en un plató por mostrar una buena cara al espectador, la parte social, y el viaje interior de sufrimiento que realiza la joven actriz, la parte mental. Ambas partes están incluidas en un relato sobre la propia industria cinematográfica.

La sinopsis definitiva, pues, terminó siendo la siguiente:

Una joven actriz recibe durante una filmación la dura noticia de que su madre padece una grave enfermedad. Desprovista de ayuda, maltratada psicológicamente por el director y con la obligación de mostrar una falsa imagen de perfección ante cámaras, la joven deberá plantearse si continuar o no con el rodaje.

6.2. Estructura del guion

En cuanto a la estructura y el orden de los acontecimientos de la historia, esta se divide en tres partes bien diferenciadas que posteriormente serán relacionadas con la estructura en tres actos de una narración de Syd Field.

Centrando el foco únicamente en los hechos que suceden, el guion comienza introduciendo a la protagonista, Clara, como una joven insegura y triste, pues esta se encuentra sentada en un banco cabizbaja hasta que rompe a llorar. Es entonces cuando aparece el personaje del director y los demás técnicos, evidenciando así que todo se trata de un rodaje. Tras una serie de malos tratos por parte de Marcos, el director, hacia Clara, esta decide marcharse del set, no sin haber sido antes humillada, ignorada y forzada a actuar sin ella quererlo. Clara se marcha chillando, llorando y golpeando una cámara, y es en el segundo acto cuando realmente se conoce la causa de todas estas acciones.

La protagonista, ya en su casa, recibe un mensaje de su madre explicándole su difícil situación con una enfermedad que padece, y es aquí donde se comprende la causa de la depresión de Clara. Ella, llena de impotencia por la situación, rompe a llorar, tira el móvil al suelo y se encierra en el cuarto de baño, gritando durante largos ratos.

La tercera parte del relato nos transporta al mismo set en el cual ha sucedido la acción en la primera parte de la historia. Aquí Clara continúa sin ser capaz de actuar para la escena requerida, y en uno de los intentos recibe una llamada de su madre, quien había prometido hablar con ella de la difícil situación que padece. La llamada telefónica hace que se paralice la grabación de nuevo, lo que despierta la ira de Marcos, que terminará despotricando contra Clara otra vez. Tras una breve pausa y con la protagonista ya hundida, aparece Ismael, un actor de reparto desconocido hasta el momento. El personaje ayudará a Clara, intentará reforzar su autoestima e incitará a esta a irse de allí, pues argumenta que nadie debería soportar algo así solo por los beneficios que pueda aportar una filmación.

Tras una breve charla se reanuda el rodaje, el cual se interrumpirá de nuevo con la vibración del móvil de Clara. Es en este punto donde la protagonista explota contra todos y decide abandonar el set definitivamente, no sin antes dirigirse al espectador, criticar los tratos recibidos y dejar inservible el metraje grabado propinando severos golpes al material de rodaje.

Pese a que el relato en cuanto a hechos se refiere sucede de esta misma manera, este no está exento de elementos narrativos importantes, estructuras premeditadas con una función, simbolismos, mensajes al espectador y, para finalizar, el empleo de no solo un *deus ex machina*, sino de dos. Es aquí donde cobran importancia tanto la puesta en escena como las funciones de cada elemento narrativo y no los hechos en sí, pues estos se narran con diversas particularidades.

En cuanto a la propia estructura de los acontecimientos y sus funciones, esta se narra, como ya se ha mencionado, siguiendo el patrón del paradigma de tres actos del autor Syd Field, explicado en *Screenplay: The foundations of screenwriting* (Field, 2005, p.21).

El primer acto abarca desde el inicio hasta el momento donde Clara golpea la cámara y se marcha, lo cual es el primer punto de giro y constituye el momento previo al segundo acto. En el segundo tramo cambia el escenario y descubre el factor más trágico: la noticia de la enfermedad.

El punto medio es el momento donde la protagonista está más alejada de conseguir todo aquello que desea: está lejos de su madre, es incapaz de hacer nada por ella y se ha ido previamente de un rodaje en el cual se siente atrapada y sin la capacidad de huir.

El tercer y último acto supone un regreso al lugar inicial (tomando como referencia el viaje del héroe, este es el retorno al hogar). Justo aquí llega otro punto de giro que preparará el clímax, el cual es el móvil sonando y la aparición de Ismael casi a modo de salvación y redención para Clara. Esta aparición supone en la trama un previo al propio clímax, el cual llega cuando la protagonista explota contra todo y todos y realiza un discurso final muy crítico. De algún modo ella ya ha recuperado el equilibrio que se le había visto arrebatado expresándose, pues el discurso es el momento de mayor tensión acumulada y lo que tanto ella como el espectador estaban deseando que sucediera. Pese

a todo, cuando Clara rompe la cámara ya sí siente esa liberación y esa recuperación de la normalidad con la que termina el tercer acto.

La estructura consta, en síntesis, de un primer acto con un punto de giro de la trama en su final, un segundo acto que finaliza con un punto de giro que preparará el tercer acto y un acto final que resolverá la historia y devolverá a la protagonista al equilibrio perdido en el primero (ya con el primer punto de giro se torcían las cosas).

6.3. Mensajes y críticas principales del relato

La crítica principal del cortometraje va dirigida a la superficialidad y falsedad que puede darse en los rodajes. Si bien se tiene de estos una imagen ciertamente elitista y de perfección, el objetivo principal de la obra es mostrar la otra cara y desmontarlo. Todo ello sin llegar a la difamación, pero sí a la normalización, pues en ocasiones todo el sector profesional parece ser intocable.

Si bien los espectadores no tienen culpa alguna de los malos tratos o de las tragedias que puede haber detrás de una filmación, pues estos solo ven el resultado acabado y la cara bonita representada por personas que están actuando, estos sí deberían, que es lo que reivindica el corto, estar más concienciados de lo que un rodaje puede conllevar. Este aspecto se menciona especialmente por la gran cantidad de críticas e insultos que pueden recibir muchos actores por sus personajes o, por el lado contrario, por el fanatismo o idolatría extrema de algunos espectadores sobre los propios actores, también por sus personajes.

El objetivo principal es mostrar la cara oculta de los rodajes, pues ni estos son siempre perfectos ni los actores tienen que verse forzados a hacer cosas que no quieren, pues el simple hecho de que sean actores y de que vayan a ser vistos en la gran pantalla, para entretenimiento del público, no implica nada, y deberían primar la salud mental y los buenos tratos por encima de todo. El espectador, según la propia crítica del corto, debería estar concienciado de lo que un rodaje implica, sin tener la necesidad de arremeter contra el equipo, menospreciando el trabajo y esfuerzo de este, ni sin convertir en superhéroe al propio reparto, prácticamente creyendo que los personajes tan perfectos son los propios actores.

Prima, por encima de todo, el hecho de que una persona es humana y está invirtiendo un esfuerzo considerable en crear una obra, y se critica el que, a pesar de todos los males que pueda haber en su vida, debe dejarlos de lado y mostrar únicamente la cara que se debe mostrar, actuando antinaturalmente o de manera forzada solamente por lo que dirá el público.

El título final del cortometraje ha terminado siendo "El arte del cine" en referencia irónica a los mecanismos de este y lo poco artístico que puede ser el séptimo arte en ocasiones, pese a que quiera mostrar una irrealidad o perfección ficticia.

6.4. Aplicación del *deus ex machina*

Al contrario de lo que puede parecer, y como se ha mencionado anteriormente, el guion contiene en realidad dos *deus ex machina*, no solamente uno.

El primero aparece cuando Clara golpea por primera vez la cámara, que es la propia pantalla, rompiendo la cuarta pared y quedando la imagen fragmentada y difusa para el resto del cortometraje. Este inusual hecho no hace que la imagen de la cámara que usa el equipo técnico se vea mal, sino que es la propia pantalla del espectador la que se verá mal hasta que finalice el cortometraje, independientemente del lugar y de la situación. Aquí se rompe la cuarta pared sin previo aviso y sucede una acción que tiene influencia en todo el relato (para el espectador) hasta el final.

Si bien la aparición repentina de Ismael podría suponer un *deus ex machina*, pues este aparece de repente, a modo de salvación, sin que tengamos conocimiento de él anteriormente y con la única función de solucionar la situación de la protagonista, este no lo constituye, pues todavía es imaginable, probable y concebible que un personaje aparezca en un momento así. El actor es simplemente una ayuda y un medio para transportar el mensaje que irá dirigido al espectador a Clara, pues esta no es capaz de tomar una decisión por sí misma dada su difícil situación.

El verdadero *deus ex machina* del relato se emplea cuando Clara, tras un discurso que va dirigido al equipo técnico, pero especialmente al espectador, se dirige a cámara. Con la mirada fija en esta, rompiendo la cuarta pared de nuevo, y en pleno clímax, la protagonista pronuncia tales palabras: "Se acabó la película por hoy. Espero que os haya gustado".

Acto seguido de dar estas declaraciones, que ya van directamente dirigidas al espectador y no al equipo técnico, Clara intenta desarmar y apagar la cámara hasta que finalmente el plano queda en negro. De esta manera es el propio personaje el que hace que finalice la proyección, trascendiendo de la propia historia, hablando al público e informando a este de que la cinta se termina. Clara, durante unos instantes, sale del propio relato y se sumerge en la sala de cine para apagar la proyección, argumentando al espectador la razón de sus actos.

6.5. Referentes del *deus ex machina* empleado y usos creativos de este

Una vez explicados los dos giros inesperados del guion, el siguiente paso consiste en comprender su funcionamiento y la razón de ser empleados de esta determinada manera, así como la finalidad de estos y sus diversos usos creativos.

Es importante destacar que en una versión previa del guion el primer *deus ex machina* no constaba, pero este fue añadido, además de para aportar un primer punto rupturista al cortometraje y simbolizar ciertos elementos, para que el giro final no pudiese ser confundido con un giro concebible. El espectador podría haber creído que cuando Clara apaga la cámara, esta pertenecía al mismo set del relato, pero añadiendo ese primer giro donde la imagen queda dañada, se demuestra que la protagonista está influyendo directamente en la proyección del cortometraje, y cuando llega el segundo *deus ex machina* es comprensible que se trata de una acción externa a la historia.

Comenzando por el por qué estos dos giros mencionados son *deus ex machina*, es apropiado explicar las características principales de ambos. Con los dos recursos la trama cambia, así como el rumbo de los acontecimientos. Si bien con el primero se produce un cambio que únicamente notará el espectador, con el segundo giro cambia la situación también de la protagonista, quien pone punto y final a su sufrimiento a la par que hace terminar el cortometraje para el público.

Como segunda característica, ambos giros no siguen la coherencia ni lógica interna de la historia, pues son rupturas de la cuarta pared que se producen de manera exagerada y en las cuales el personaje de Clara trasciende de la narración para realizar una acción que tiene impacto en la propia sala de proyección del corto.

El punto de salvación y solución lo aporta especialmente el giro final, pues Clara termina de estar sometida a mostrar las apariencias públicas cuando esta apaga la cámara, además de ya haberse sentido liberada enviando el mensaje crítico al espectador, cosa que ella no se atrevía a hacer durante todo el corto. El final del filme supone, pues, una salvación.

Como última característica, el segundo *deus ex machina* se da en el tramo final, como la gran mayoría de estos giros. A diferencia de este, y teniendo de referencia filmes como *Life of Brian*, de Monty Python, el primer giro se da a mitad del filme, casi en el punto medio, exactamente como sucedía con la nave espacial que salva a Brian en la mencionada película.

Del director Michael Haneke y su película *Funny Games* (1997) se extrae especialmente la idea, como el autor explicaba durante una entrevista, de generar una reflexión en el público, de replantear la propia posición del espectador y de hacerlo partícipe (Haneke, mayo de 2017, 16:20). Si bien el filme mencionado mostraba lo artificioso del cine, el guion planteado muestra tanto lo artificioso en una mucho mayor medida como lo humano e inhumano, así como las distintas éticas que pueden entrecruzarse en un rodaje. Pese a que *Funny Games* rebobina la cinta y sorprende al espectador, el guion pretende con el giro finalizar su experiencia en este, no solo sorprendiendo, sino impactando.

El cortometraje se encarga de poner al público en una incómoda posición, igual que hacía el largometraje de Haneke, aunque de un modo distinto. La trama y los mensajes que se van dejando caer tienen el objetivo de plantear si el propio espectador está explotando de algún modo la figura de los actores, pues estos pueden haber sufrido mucho para realizar un film y para mostrar la cara irreal que tienen los personajes a los que interpretan, muchas veces idealizados en exceso en comparación con la realidad. Luego de haber sucedido el primer *deus ex machina*, con el que la pantalla queda muy dañada, el espectador comprende que el mismo daño que está recibiendo la protagonista se está traspasando al propio filme, pese a que no esté quedando grabado con las cámaras del rodaje. Todo el dolor se traspasa a la pantalla.

El mantenerse viendo tanto sufrimiento interno y las pocas fuerzas que tiene Clara para intentar interpretar el papel hacen al propio espectador sentirse un cómplice de todo

aquello. La opción fácil y cómoda, por momentos, parece ser la de abandonar la sala de proyección o la de dejar de ver el filme cuanto antes. La cuestión importante planteada es si tanto sufrimiento para lograr que una persona se entretenga durante un rato en una sala de cine vale la pena.

Con el *deus ex machina* final se comprende que no todo vale, y pese a que Clara apague la cámara y el cortometraje finalice, para posible impacto del público, esto supone una especie de alivio cuando sucede. De algún modo, el espectador ha acompañado a la protagonista y empatiza con ella cuando esta decide terminar la transmisión, pues el propio público, si ha aguantado hasta el final, es porque tampoco ha sido capaz de dar el paso y dejar de ver el trágico metraje, del cual ha sido prácticamente un cómplice. Si por el contrario, el espectador ha disfrutado hasta el momento o se ha mantenido impassible o externo al corto, el *deus ex machina* tiene la función de desactivar estos sentimientos, haciendo que Clara se dirija a este, lo saque de su pasividad y termine con la proyección súbitamente. El propio personaje necesita pensar en sí mismo antes que querer mostrarse falsamente en una pantalla, poniéndose por delante antes que al propio público.

Es preciso destacar que la figura de Marcos, el director tirano que quiere obligar a Clara a actuar, obviando sus sentimientos, tiene la función única de resaltar aún más la falsedad de la industria, además de alejar a la joven actriz de sus objetivos de huir y de plantear al espectador si quiere ver un producto en cine que se ha gestado de esa tiránica y nociva manera.

Si bien puede resultar más o menos repentino, el final pretende ser impactante, crítico y tiene la función de mantener al espectador como un personaje más, como parte activa del mismo metraje, como ya bien hacía Haneke en *Funny Games*.

De otro aclamado director, Fritz Lang, se extrae la idea de presentar en una narración una ruptura y una muestra de dos realidades y puntos de vista del personaje (Sánchez Biosca, 1992, p.130). En *The Woman in the Window* (1944), solamente el personaje protagonista puede ver cuán monótona y poco arriesgada era su vida cuando se da cuenta de que su mayor aventura, pese a terminar desastrosamente, era un sueño. Este simbolismo con lo que uno desea y sueña mediante el empleo de un *deus ex machina* ha

sido tomado especialmente como referencia, y también el simbolismo de una ruptura tanto literal como metafórica.

Esto es apreciable con el primer giro de guion, en el momento donde Clara golpea por primera vez la cámara (cuarta pared) y esta queda dañada, descolorida y con una gran rasgada en el centro. Esto pretende simbolizar, ni más ni menos, la depresión que sufre, donde la protagonista ve todo descolorido y está rota por dentro, como la misma pantalla lo está literalmente. La rasgada central quiere evidenciar más esa ruptura interior en dos mitades: Clara está partida en dos por la devastadora noticia y todo es gris para ella. Además, el *deus ex machina* se da justo en el punto donde ella se rompe de verdad, que es cuando decide abandonar el rodaje por primera vez por las malas, llorando y propinando golpes. Este giro de guion pretende impregnar de estos sentimientos al espectador, quien no quedará impasible. Puede que este esté viendo una trágica historia habiendo pagado una entrada, pero el metraje no le permitirá disfrutar y entretenerse donde otros han sufrido y se han visto forzados a actuar. La crítica principal del cortometraje va dirigida a la dudosa moral que generan este tipo de situaciones.

Regresando al segundo *deus ex machina*, el cual culminaba el relato con un discurso y una posterior pantalla en negro que lo finalizaba, este toma cierta inspiración del discurso y mensaje final que manda la obra teatral *Der gute Mensch von Sezuan*, de Bertolt Brecht, la cual también finalizaba de manera similar, con un personaje explicando las funciones principales del propio final y sus moralejas al público, además de incitarlo a dejar de estar pasivo. Si bien el cortometraje no trae una moraleja más que la propia reflexión, sí comparte ciertas características y toma inspiración del epílogo final de la obra de Brecht.

Relacionando análisis de resultados con objetivos, los cuales serán posteriormente analizados en las conclusiones, es apreciable que con la escritura del cortometraje el *deus ex machina* no ha implicado una solución fácil, sino una muy premeditada y con una función muy concreta que solamente se podía representar con este recurso. Se ha experimentado también que este sí podía tener usos creativos que funcionasen, obviando también que es un recurso complejo de usar, pero no prohibido. Por último, el resultado obtenido, como se ha mencionado, únicamente podría haberse conseguido con un *deus ex machina* y no con otro elemento narrativo, pues ni el impacto ni los métodos

hubieran sido los mismos. Todo prejuicio mostrado en los objetivos principales, que eran los de, precisamente, mostrar todas estas aplicaciones obtenidas con éxito, ha quedado desmontado.

Finalmente, y por lo que hace referencia a las dificultades, estas han sido, especialmente, las acaecidas en la fase del *brainstorming* y de la creación de ideas con sentido, pues crear un relato crítico y que se solucionase con un *deus ex machina* creativo era ciertamente complejo. Gracias a las múltiples obras y autores de referencia y a todos los contenidos teóricos, las dificultades de ideación han podido solventarse rápidamente. Bien es cierto que, una vez el guion fue acabado, tuvo varias reescrituras. Esta versión anterior no implementaba el *primer deus ex machina*, y quedaba desprovista de impacto y de empatía con el espectador. Posteriormente, el giro fue añadido y el diálogo ligeramente reescrito para terminar concretándose una nueva versión de la obra, todavía anterior a la definitiva.

Tras una tercera reescritura donde muchos diálogos fueron suprimidos para no dar el mensaje en bandeja al espectador (dejándolo a la propia deducción) y el *deus ex machina* final ligeramente cambiado (en ejecución, no en idea), el guion estaba escrito ya en su versión final.

7. Conclusiones

Si bien el trabajo ha llegado a unas conclusiones concretas, estas no han sido las mismas que en un principio estaban planteadas, pues este iba a seguir una dirección diferente.

La idea principal del proyecto era, en un inicio, visitar el *deus ex machina* y analizarlo, pero desde el punto de vista negativo y crítico de los distintos autores para, posteriormente, buscar soluciones narrativas que evitasen en el recurso. Si bien este era el camino fácil, al final se optó por buscar el contrapunto y por darle la vuelta a este concepto del *deus ex machina* como algo inútil. El proyecto así ganaba un plus de originalidad, pero también de dificultad al haber mucha menos información al abasto sobre los puntos positivos del giro de guion.

Antes de estar establecidos los objetivos principales del proyecto actual, las metas previas al nuevo trabajo eran las de buscar un *deus ex machina* bien ejecutado, descubrir si realmente todos los filmes que decían emplear el recurso lo estaban usando y, especialmente, ver si un giro de guion de este tipo tenía una justificación estructural detrás del rechazo que provocara.

Buscar los posibles usos creativos y bien empleados el *deus ex machina* fue, pues, el nuevo punto de partida, y la premisa que ha armado el trabajo y sus posteriores conclusiones.

Pese a la negativa de muchos autores, como McKee, Vale, Escalonilla o Tubau entre otros, por evitar a toda costa el empleo del *deus ex machina* para favorecer o establecer mayor calidad en una historia, no podemos determinar de ningún modo que la ruptura o no de la verosimilitud implique una mejoría o una decadencia en una narración. Romper con la lógica interna solamente implica, precisamente y valga la redundancia, el traer una nueva lógica y sentido al relato. Sea un giro milagroso o no, no podemos determinar su validez ante otros por su incoherencia con la historia. Ceñirse a esa lógica puede incluso ser visto como una limitación creativa, pues ninguna regla válida por encima de otros a un relato que sigue la lógica mostrada desde un inicio hasta el final. Esta lógica no es una imposición para escribir correctamente, sino una elección, aunque siempre se tilde al *deus ex machina* como un recurso fácil al que acudir.

Aunque la inmensa mayoría de autores rechacen este giro y no exista ningún artículo oficial, libro ni trabajo (en ningún idioma) en defensa del mismo, no hay una regla escrita en ninguna parte ni ningún elemento más que la propia subjetividad que nos haga presagiar que un *deus ex machina* va a estropear una narración. De lo que sí hay evidencias, pruebas y aportaciones, por el contrario, es de que, si este tiene una finalidad y un uso creativo detrás, puede mejorarla considerablemente o dar ese remache final que necesita (sin implicaciones frustrantes detrás).

Decantarnos por la opción lógica en un relato (la estructura convencional archiconocida que no usa el *deus ex machina*) nos impide traer nuevos elementos que salgan de él, además de imposibilitarnos explorar nuevas vías narrativas que vayan más allá de la verosimilitud de la propia historia. Estas nuevas vías son los giros milagrosos que trascienden de este y vienen (como un dios bajando de la máquina) a resolverlo desde fuera.

Cabe destacar de nuevo declaraciones de Daniel Tubau, quien, refiriéndose a la finalidad creativa del *deus ex machina* en *Der Letzte Mann*, cataloga el final del filme de extraordinario, pero al mismo tiempo, sobre el mismo giro y en el hipotético de que no tuviera esa finalidad, de vergonzoso. Aquí es donde cobra importancia y sentido la intención detrás del recurso más que el recurso en sí. Puede que, de hecho, los propios autores que lo rechazan estén rechazándolo por lo que implica y no por lo que puede implicar. Tantas declaraciones, en efecto, rechazan la voluntad humana y subjetiva detrás de este giro final, la cual puede dotarlo de significado y validez.

El *deus ex machina* es un recurso que, con una finalidad creativa detrás y no siendo únicamente una escapatoria fácil en el camino de un guionista, como puede aparentar por puro prejuicio y por su mal uso popularmente conocido, puede servir para reflejar aspectos en concreto de la sociedad o enviar mensajes a esta (*Funny Games*, *Der Letzte Mann*), mostrar simbolismos (*The Woman in the Window*), generar comicidad o situaciones que de la propia inverosimilitud la generan (filmografía de Woody Allen o *Monty Python*) y un largo etcétera.

Muchas de estas obras evidencian, de hecho, que la propia historia mejora con el empleo del *deus ex machina*, y no solamente eso, sino que además difícilmente es concebible otro final más adecuado. Los relatos ya mencionados y los mensajes que

mandan demuestran que para narrar aspectos en concreto únicamente o casi exclusivamente se puede recurrir a un giro de este tipo. La ruptura de la lógica según Haneke en *Funny Games* hace al espectador replantearse su posición. Fritz Lang demuestra en *Der Letzte Mann* con un *deus ex machina* la dura crueldad de la sociedad y la realidad en la que se vivía. El sueño inesperado de *The Woman in the Window* hace ver lo que desea en sueños el protagonista y cuán lejos está este de conseguirlo, y eso no sería imaginable de otro modo. Por último, las surrealistas e ilógicas situaciones aumentan considerablemente la comicidad y crítica de muchas obras de *Monty Python* y dotan de sentido e intelectualidad a la par que hacen reconocible el cine primerizo de Woody Allen.

Entre otros resultados, se aprecia que el *deus ex machina* en sí, como recurso, puede no significar nada y puede generar frustración, y así muchos críticos lo hacen saber. Esto sucede cuando no tiene justificación tras de sí, y demuestra que la puesta en escena no solo cobra importancia, sino que es vital para el correcto funcionamiento de este. Cuantas más funciones y connotaciones tiene, mayor sentido creativo está ejerciendo.

El trabajo ha podido concluir también con recursos, pruebas, afirmaciones, aportaciones y ejemplos suficientes para desmontar el prejuicio establecido sobre los giros milagrosos, demostrando que no solamente pueden no causar rechazo, sino que además pueden funcionar mejor incluso que ciertos giros coherentes, pues ciertas obras no serían imaginables sin sus giros inverosímiles o no podrían conseguir el mismo resultado o efecto en el público con otros finales.

Siguiendo la larga evolución del *deus ex machina* desde su surgimiento, es también apreciable que, si bien nunca ha sido el recurso narrativo más empleado, ha tenido una muy notable evolución con el paso de los años, pasando de tener como única función el salvar a los humanos en forma de dios a poder ser usado de manera única, original y con un fin creativo. En épocas primigenias, escritos como *Andrómaca*, *Medea* o *Hipólito*, por ejemplo, se encargan, de una manera más o menos directa, de empequeñecer al ser humano y dejar su destino a cargo de seres mucho más superiores, quienes tienen la voluntad o no de intervenir en sus vidas para darles el destino que merecen o necesitan.

Pese a que el factor milagroso y salvador que poseía se ha seguido manteniendo, este se ha desvinculado de la mitología en la que intervenían los dioses y se ha vuelto mucho más complejo en la actualidad.

Es preciso, en este punto, una vez estudiado el recurso y expuestas las primeras conclusiones, regresar a los objetivos planteados. Sobre la primera cuestión, que plantea si *deus ex machina* es un recurso prohibido o no, el veredicto obtenido es de negación sobre las posibles afirmaciones que la respalden. Si bien es un recurso rechazado, no está prohibido, pues ninguna regla declina usarlo ni expone que un relato vaya a empeorar con su aparición. Pese a que mal empleado o, mejor dicho, banalmente empleado y desprovisto de funciones creativas, pueda generar frustración en el espectador, es cierto que puede ser útil (filmes como *Funny Games*, *Annie Hall* o *Der Letzte Mann* lo ejemplifican) para generar situaciones y reflexiones imposibles de conseguir con recursos que no rompen la lógica interna.

La segunda cuestión planteaba si el *deus ex machina* era una solución fácil. Bien puede ser empleado como escapatoria del guionista, como muchos autores afirman, pero, y de nuevo volviendo a los ejemplos ya analizados en el trabajo, con una puesta en escena premeditada y unas razones y funcionalidades tras de sí, puede ser un elemento único y, de hecho, difícil de emplear para no generar una frustración en el público y para no aparentar ser un recurso fácil.

¿Podemos con el *deus ex machina* obtener algo único que ningún otro recurso nos permite? Esta es la tercera hipótesis planteada, y hay autores que demuestran con evidencias y mediante ejemplos e intenciones tras los diferentes *deus ex machina* expuestos, que escenas como el rebobinado de *Funny Games*, la salvación de Brian de *Life of Brian*, la aparición de Marshall McLuhan en *Annie Hall* o el sueño de *The Woman in the Window*, entre otras, funcionan y son posibles únicamente gracias al empleo del *deus ex machina*.

A modo de conclusión y, gracias al análisis a fondo del recurso, es apreciable que el *deus ex machina* es un giro que, más que ser una solución fácil y pobre en un relato, como muchas veces es definido, puede llegar a ser mucho más complejo de emplear que cualquier otro recurso de guion, generando frustración inmediata en el espectador si este está mal empleado. Esa misma frustración que puede generar, precisamente, por su uso

desprovisto de funcionalidad, es la que ha llegado a atribuírsele como definitiva popularmente, siendo una posible raíz de todo prejuicio y rechazo. Su uso creativo, apenas mencionado por los grandes autores, en cambio, puede eliminar esa insatisfacción e incluso realzar considerablemente un filme, su final y su impacto.

8. Referencias

8.1. Bibliografía

Brecht, B. (1994). *The Good Person of Szechwan*. Nueva York: Arcade Publishing.
Recuperado de <https://archive.org/details/goodpersonofszec0000brec>

Chion, M. (2009). *Como se escribe un guión* (1.^a ed.). Madrid: Ediciones Cátedra.

Comparato, D. (1989). *El guió. Art i tècnica d'escriure per a cinema i televisió*.
Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.

El poema de Gilgamesh segons els manuscrits en llengua accàdia dels mil·lenis II i I aC. (1.^a ed.). (2007). Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.

Eurípides. (1991). *Tragedias* (Vol 1). Barcelona: Editorial Gredos.

Field, S. (2005). *SCREENPLAY: The Foundations of Screenwriting*. Londres: Delta.

Garrido, A. (2019). *Agujeros de guion* (1.^a ed.). Madrid: La Esfera de los Libros.

Oliva, C., & Torres, F. (1994). *Historia básica del arte escénico (Crítica y estudios literarios)* (3.^a ed.). Madrid: Ediciones Cátedra.

Pandolfi, V. (1989). *Historia del teatro* (Vol. 1). Barcelona: Institut del Teatre.

Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro*. Barcelona: PAIDÓS.

Sánchez Biosca, V. (1992). *Más allá de la duda. El cine de Fritz Lang*. Valencia:
Universitat de València.

Sánchez Escalonilla, A. (2001). *Estrategias del guión cinematográfico*. Barcelona:
Editorial Ariel.

Seger, L. (1994). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. (4.^a ed.).
Madrid: Ediciones Rialp.

Tobias, R. (1993). *20 Master Plots And How To Build Them*. Cincinnati: Writer's Digest Books. Recuperado de <https://archive.org/details/20masterplotsandhowtobuildthemronaldbtobias/mode/2up>

Tolkien, J. R. R. (1983). *Monsters and the Critics, and Other Essays*. Australia: George Allen and Unwin.

Tolkien, J.R.R. (1947) *On Fairy-Stories*. Londres: HarperCollins.

Tubau, D. (2007). *Las paradojas del guionista. Reglas y excepciones en la práctica del guión* (1.ª ed.). Barcelona: Alba Editorial.

Tubau, D. (2011). *El guión del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital* (1.ª ed.). Barcelona: Alba Editorial.

Vale, E. (1996). *Técnicas del guion para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa Editorial.

8.2. Páginas web, artículos, revistas online y enlaces

Araceli Celis Batún. (2013). *Deus ex machina: influencia en lo jurídico*. Tamoanchan. Revista de ciencias y humanidades, Vol 4. Recuperado de <http://www.critica.org.mx/revistas/tamoanchan4/deus.pdf>

Baelo Allué, S. (1999). *Parody and metafiction in Woody Allen's "Mighty Aphrodite"*. Epos : Revista De filología, (15), 391. Recuperado el 29 de abril de 2022 de <https://doi.org/10.5944/epos.15.1999.10120>

Cousland, Robert (2020) *Skyfall: The "Aliens Sequence" in Monty Python's Life of Brian*. Journal of Religion & Film: Vol. 24 : Edición 1 , Artículo 54. Disponible en: <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol24/iss1/54>

McKee, R. [Robert McKee] (29 de octubre de 2019). *Q&A: The Meaninglessness of Deus Ex Machina* [Video]. Youtube. Recuperado del 24 de marzo de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=KVUu-pR9WEM> Fecha de publicación original de la entrevista: 6 de octubre de 2010.

Ministerio de Cultura y Deporte (2020). *Estadística de Cinematografía: Producción, Exhibición, Distribución y Fomento*. Recuperado de Ministerio de Cultura y Deporte. Última actualización de base de datos: 22 de abril de 2021.

Resolución de 10 de abril de 2017, de la Dirección General de Empleo, por la que se registran y publican las tablas salariales para el año 2017 del Convenio colectivo del sector de la industria de producción audiovisual -técnicos- (2017). *Boletín Oficial del Estado*, 97, de 24 de abril de 2017, 31842 a 31851. <https://www.boe.es/boe/dias/2017/04/24/pdfs/BOE-A-2017-4475.pdf>

Robert, M. [Mark Robert]. (1 de marzo de 2022). [CC] «*Funny Games*» *Press Conference in Cannes 1997* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=oHX-pPAb1qY&ab_channel=MarkRobert Fecha de publicación original: 1997

Robert, M. [Mark Robert]. (24 de febrero de 2022). [CC] *Interview with Michael Haneke (2017) on «Funny Games» (1997)* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=BauZmlexQ_g Fecha de publicación original: 2017

Suchodolski, S. [Sergio Suchodolski]. (18 de agosto de 2012). *El Último F.W. Murnau 1924* [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Vwva76CKlv8>

8.3. Películas y series de televisión

Allen, W. (Director). (1977). *Annie Hall* [Película]. Estados Unidos: Jack Rollins & Charles H. Joffe Production.

Allen, W. (Director). (1995). *Mighty Aphrodite* [Película]. Estados Unidos: Miramax, Magnolia Pictures, Sweetland Films.

Haneke, M. (Director). (1997). *Funny Games* [Película]. Austria: Wega-Film.

Jones, T. (Director). (1979). *Life of Brian* [Película]. Reino Unido: HandMade Films.

Lang, F. (Director). (1944). *The Woman in the Window* [Película]. Estados Unidos: International Pictures.

Murnau, F.W. (Director). (1924). *Der Letzte Mann* [Película]. Alemania. U.F.A.

Paltrow, B. (Productor ejecutivo). (1982-1988) *St Elswhere* [Serie de televisión]. Estados Unidos. MTM Productions, NBC.

Spike, J. (Director). (2002). *Adaptation* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures, Intermedia Films.

8.4. Videojuegos

Altered Beast [Videojuego]. (1988). Tokio. Sega.

The Simpsons Game [Videojuego]. (2007). California. Electronic Arts.

8.5. Trabajos

Valero Caro, E. (2019). *La ruptura de la cuarta pared en el relato audiovisual contemporáneo*. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla.

9. Estudio de viabilidad

El estudio pretende abarcar desde la primera etapa del recopilado de la información hasta la fase final en la que el guion original está terminado. El objetivo primordial es el de ejecutar las tareas de la manera más sencilla, simple y efectiva posible, además de intentar hacer desaparecer cualquier tipo de contratiempo o desviación que pueda afectar negativamente al correcto desarrollo del proyecto.

En cuanto a la propia viabilidad, el trabajo tiene el objetivo de realizarse con una financiación nula y contando con un equipo externo también nulo, de cero trabajadores o colaboradores en la creación del guion original. Pese a ser contemplados estos factores, el estudio de la viabilidad tiene en cuenta todos esos aspectos en concreto que tendría el trabajo en caso de querer ser distribuido o financiado.

9.1 Planificación

La planificación del trabajo, como ya se ha mencionado anteriormente en la metodología, se articula a partir de cuatro partes bien diferenciadas entre sí y contenidas en tres fases, de las cuales las dos primeras pertenecen al proceso de preproducción, la fase media a la producción y la última al análisis de los resultados obtenidos. A continuación se muestra un cronograma y una estima detallada de la duración de cada etapa y sus consecuentes tareas a realizar.

9.1.1. Planificación inicial

En la imagen se muestran cada una de las diferentes fases de las diferentes etapas, siendo meticulosamente calculadas cada una de ellas pero con un margen suficiente para poder introducir cambios.

		ABRIL			MAYO			JUNIO	
		1	15	30	1	15	31	1	15
PREPROD.	Búsqueda de info.	[Barra amarilla]			PRE ENTREGA	[Barra amarilla]			ENTREGA
	Redactado teoría	[Barra azul]				[Barra azul]			
PROD.	Escritura corto						[Barra roja]		
ANÁLISIS	Análisis resultados							[Barra amarilla]	

El hecho de que se solapen algunas fases hace referencia a ese espacio para perfeccionar etapas anteriores mientras ya están en marcha las nuevas. Las partes con más peso final en el trabajo son las que más tiempo ocupan, mientras que la última, el análisis y comparación con la teoría del guion, recae en un segundo plano, pudiéndose hacer en mucho menos tiempo y solo pudiendo existir estando acabadas o casi acabadas las dos etapas anteriores.

Por lo que a la preproducción se refiere, las dos primeras etapas, consistentes en la búsqueda de la información y el redactado de la teoría, se alargan hasta mediados de mayo de manera simultánea. Aquí, y calculándose un posible margen de desviación que puede durar hasta junio, termina la fase de la búsqueda de la información necesaria para realizar el trabajo, mientras que el redactado y recopilación de toda la teoría sí que se alarga necesariamente hasta los últimos momentos, ya en el mes de junio. Entre la finalización de estas dos etapas y la entrega final del trabajo, da comienzo la producción del mismo, consistente en la escritura del cortometraje. Desde el punto de vista profesional, el único rol requerido en este momento podría ser el de un guionista con sus respectivos horarios y días de trabajo, los cuales oscilarían entre 20 y 30, dependiendo del momento de finalización de las dos etapas anteriores. Una vez se tiene el cortometraje escrito, da comienzo la última etapa, consistente en el análisis de los resultados obtenidos y la comparación con la teoría recopilada. Este último paso a seguir es el más corto y se articula desde inicios de junio hasta mediados, concluyendo con la entrega.

9.1.2. Desviaciones

Como se ha explicado previamente en el apartado de la metodología, las únicas partes que pueden dejarse a un lado en caso de sufrir el proyecto complicaciones pueden ser las finales, pues la etapa de la búsqueda y recopilación de información es la que más peso y prioridad tiene en comparación con las otras. La principal desviación que debe ser tomada en cuenta es el propio tiempo hasta la entrega final del trabajo, el cual es más que suficiente y contempla los posibles contratiempos que puedan surgir, dejando, aun estando ya terminado guion y proyecto completo, un pequeño espacio para las posibles correcciones y reescrituras teóricas.

Contemplando únicamente unas muy puntuales faltas de tiempo que han sido compensadas con trabajo extra, el proyecto no ha contemplado ninguna desviación ni ningún impedimento que hiciera cambiar el propósito o rumbo del mismo. El flujo que ha primado durante la realización ha sido el planeado y del modo previsto.

Al no contemplarse aspectos monetarios ni económicos, tampoco son tenidas en cuenta desviaciones financieras ni una posible falta de presupuesto en determinadas situaciones.

9.2. Análisis de la viabilidad técnica

En cuanto a la viabilidad técnica, el proyecto no requiere de un material externo ni de equipo técnico ni humano. El único material requerido es el propio, como bien puede ser el ordenador en el cual se realizará la escritura y desarrollo del proyecto, así como la búsqueda de los elementos teóricos.

9.3. Análisis de la viabilidad económica

El coste económico es nulo o prácticamente nulo, pues si pudiera ser contemplado un gasto, sería en todo caso la conversión de los textos de digital a físico (este paso requeriría de papel y tinta) y si se hicieran varias copias también tendrían que ser tenidas en cuenta económicamente hablando. El equipo con el cual se desarrollará todo es propio, como ya se ha mencionado, y, por lo tanto, de cero coste.

En caso de querer contar con equipo profesional, se requeriría de uno o varios guionistas que únicamente estarían activos y presentes durante la fase de escritura de guion, la cual no se extiende por más de un mes. Un gasto contemplado, pues, podría ser el del salario, el cual puede consistir en un pago tanto mensual como semanal. Según el Real Decreto Legislativo 2/2015, de 23 de octubre, y el Real Decreto 713/2010, de 28 de mayo, sobre registro y depósito de convenios y acuerdos colectivos de trabajo, un guionista promedio de ficción (en producciones únicas o seriadas con presupuesto inferior a 40.000 euros por temporada o 5.000 euros por programa, capítulo o producción unitaria) cobra en promedio la cifra de 1.640,27 euros.

Un plan de recuperar la inversión solo sería necesario si el proyecto apostara por publicarse para tener fines lucrativos.

9.3.1. Plan de financiamiento

Pese a que no sea necesario un plan de financiamiento en sí para el proyecto, sí puede ser contemplado el proceso que sería necesario tramitar en caso de requerirlo. Aquí el uso de las redes sociales juega un importante papel. Para financiar el proyecto, bien pueden ser publicados en redes como *Instagram*, *Twitter* o *Facebook*, diversos anuncios en los cuales se exprese la necesidad de recaudar fondos. Pese a que la vía para captar la atención pueda ser una red, la plataforma principal para la recaudación a la cual sería redirigido el donante interesado sería tanto *Verkami* como *Patreon*. Ambas aplicaciones sirven para recaudar dinero mediante la donación de los usuarios y están destinadas especialmente para proyectos audiovisuales, siendo *Verkami* una referencia para los usuarios que desean financiar proyectos o cortometrajes. Esta plataforma tiene un mecanismo que consiste en la publicación de un objetivo monetario para recaudar, dándose este al usuario solamente si es alcanzado dentro de un plazo de tiempo. Además de contar con medios para la financiación del proyecto, es tenido en cuenta el dinero propio como segunda aportación principal, aunque en menor medida que la primera vía.

9.3.2. Costes de producción. Presupuestos

En este caso y, al tratarse de un guion académico, la etapa de comercialización no está contemplada, por lo cual no es necesaria una financiación enfocada a la venta ni a factores externos en sí más que la propia realización del mismo, que sería gratuita. Tanto tinta como impresión en papel de la obra podrían ser, como ya se ha mencionado, los únicos gastos a contemplar.

El presupuesto real, al tratarse todo el material de una propiedad y contemplar unos gastos mínimos (ni siquiera necesarios en sí para el total del trabajo), está muy alejado del profesional.

Si se contemplan todos los gastos, cabe destacar el material usado, pues únicamente con el ordenador en el cual se realiza la escritura el precio aumenta ya a los 800 euros aproximadamente. En caso de contar con un guionista asalariado que cobra mensualmente por su aportación en el guion, pueden llegar a contemplarse los 1.640,27 euros de salario mensual si este tuviera dedicación completa el proyecto. Profesionalmente hablando, en ninguna otra cuestión referida al trabajo son necesarios

más gastos, así que el presupuesto profesional quedaría finalmente en 2440.27 euros aproximadamente, suma muy distante a la cifra real, siendo la segunda apenas de 5 entre y 10 euros (en caso de no imprimir el guion, el precio sería nulo). Esos 2440,27 podrían redondearse a 2500 o incluso 2600 por las posibles dietas o transportes del hipotético guionista, sumado todo ello al papel e impresora necesario para la impresión del proyecto completo.

El proyecto está basado en costes indirectos, como puede ser esa posible fase de materialización a papel. Esta no es parte del trabajo si no es por perfeccionamiento del mismo una vez terminado. Los costes directos, eso sí, son de cero, en cualquier caso, pudiendo haber sido pertenecientes a los precios de ordenador, programas y salarios de guionistas o trabajadores, pero, al ser los programas gratuitos, el ordenador propio y al no requerirse equipo externo, estos se reducen a la nulidad.

Tampoco habría, pues, gastos fijos, dado que no son contemplados alquileres o mensualidades que requieran de varios días de pagos ni un equipo humano externo.

9.3.3. Estudio de mercado

Para la realización del guion no es necesario tampoco un estudio de mercado, pues este no tiene aspiraciones de posicionamiento ni objetivos más allá que el de ser publicado o no. No busca ni un segmento de mercado concreto o target ni productoras a las que dirigirse, aunque, pese a eso, sí busca ser lo más general posible. Esto implica una deseo de abarcar la mayor franja de edad y población posible en caso de ser leído, pese a no buscar la comercialidad. El único estudio previo requerido no es más que el de los referentes que lo inspiran. Si bien es cierto que luego podría llegar a ser producido y materializado como un cortometraje, este trabajo completo no abarcaría esos puntos y se centra en todo lo previo.

Pese a todo, si el guion llegara a ser publicado y, con el tiempo, realizado, este debería hacerse un hueco en el mercado e industria del cine y de las distintas productoras que compran guiones para realizarlos. Este mercado, cada vez más, busca historias transmedia que puedan ser vistas desde casa y no atiende a sectores geográficos en concreto, pues ahora dominan las plataformas de *streaming*. También busca productos que puedan ser distribuidos a través de las redes sociales y de dichas plataformas, así como clientes que consuman habitualmente los contenidos de las diferentes aplicaciones

al abasto del público. Por lo que al guion se refiere, la competencia son todas las historias que siguen el mismo patrón y estructura establecidos por los últimos tiempos y que hacen que una historia pueda ser vista de manera rápida y sencilla. Un relato que tiene un *deus ex machina* rompe con esa estructura y busca más allá de lo que está aceptado como estructura clásica para contar las historias actualmente.

9.4. Aspectos legales

La protección legal del proyecto no es necesaria, pues no será publicado en ningún sitio (al menos la versión final del guion, que es lo que se busca obtener), y no hay riesgos por robo de ideas ni falta de derechos de autor, pues estos tampoco son requeridos mientras la obra final no se convierta en una producción audiovisual.

En caso de haber patentes de por medio, serían considerados remedios para impedir futuras apropiaciones falsas de autoría, acciones ilegales que podrían llegar a suponer un proceso legal y judicial.

Si el objetivo principal del proyecto fuera el lucro o la recaudación de dinero, debería iniciarse un contacto tanto de manera presencial como *online* con las posibles productoras financieras del cortometraje. Aquí deberían ser contempladas como desviaciones los posibles desacuerdos o diferencias artísticas que surgieran entre productora y autor, y el tiempo de espera entre la petición de financiación por parte del autor y la respuesta de dicha productora. Todo ello dado que, en ciertas ocasiones, puede llevar todo a una muy larga espera o puede la petición quedar sin respuesta.

Los aspectos legales relativos a la realización del guion final, pues, se basan en los posibles plagios que pudiera haber de otras obras en caso de ser publicado. Como no se busca como objetivo ni el sacar beneficios ni reconocimientos de la obra, no hay ningún tipo de problema ni de paso previo a realizar en cuanto a esos aspectos se refiere. Cabe mencionar que los únicos aspectos en los que la autoría de cualquier obra se ve afectada son los relacionados con la parte teórica y contextual, en especial debido al proceso de recolección de la información y citación posterior.

10. Anexos

10.1. Biblia del guion

A continuación se muestra una breve biblia del cortometraje realizado en el apartado práctico, el cual sirve de explicación básica para comprender el guion en su totalidad y con todos sus elementos.

10.1.1. Argumento y sinopsis

Clara es una joven actriz que está siendo maltratada, explotada y humillada en un rodaje. Después de un primer abandono del mismo por culpa del tiránico comportamiento del director de la cinta, esta cae en la tristeza y ansiedad absoluta en su casa, pues, además, su madre padece una grave enfermedad y así se lo ha comunicado a la joven. Tras regresar al rodaje, y con la ayuda de Ismael, esta decide finalmente abandonar el set para siempre, no sin antes criticar al sector cinematográfico por haber llevado las cosas de ese modo y por haberla tratado así.

La sinopsis, ya mostrada en el apartado de análisis de referentes, es la siguiente:

Una joven actriz recibe durante una filmación la dura noticia de que su madre padece una grave enfermedad. Desprovista de ayuda, maltratada psicológicamente por el director y con la obligación de mostrar una falsa imagen de perfección ante cámaras, la joven deberá plantearse si continuar o no con el rodaje.

10.1.2. Personajes

CLARA (protagonista). Clara es una joven actriz de 24 años risueña, alegre e inocente. Pese a su positiva actitud sobre la vida, se ha vuelto una persona insegura y depresiva, pues su madre padece una grave enfermedad y ella debe lidiar con la terrible noticia al mismo tiempo que realiza un rodaje, donde debe soportar los abusos verbales y psicológicos de Marcos, el director. Pese a que la opción fácil para Clara sería la de abandonar la filmación, esta tiene el deseo de conseguir dinero para su madre, así como, en menor medida, el miedo de nunca convertirse en actriz, pues era el sueño de su vida.

La evolución de Clara en el guion es radical. Si bien se presenta como una chica insegura e incapaz de tomar sus propias decisiones, esta terminará tomando delante de todo el equipo la decisión más difícil del relato, que es la de abandonar el set, y además lo hará de la manera más sorpresiva, rompiendo el material de filmación. De algún modo, el romper lo grabado le hace quitarse el peso de encima de sentirse parte del absorbente y nocivo proyecto, y el no quedar registros grabados hace que Clara se sienta mucho más liberada. La protagonista aprenderá que debe primar su salud mental y bienestar por encima de cualquier fama o dinero.

ISMAEL (secundario). Ismael es un joven cuya identidad es prácticamente desconocida. Ninguna persona del equipo sabe nada de él más que es un actor de reparto. Pese a todo, nadie sabe tampoco a quien interpreta. Su edad es la de 33 años, y su única función es la de ser esa luz para Clara, ser la única buena alma en el rodaje que querrá ayudarla. Ismael hará a Clara ver la decisión que debe tomar por su bien para luego echarse a un lado. La aparición de Ismael (cuya edad es la misma con la que Jesucristo murió) es prácticamente milagrosa, y en un momento donde todo es oscuro para Clara. La evolución del personaje es plana, pues no realiza más apariciones y su función es muy concreta.

MARCOS (secundario). Marcos (38 años) es el director del filme, y simboliza todo lo malo del sector cinematográfico. Es la imagen encarnada del despotismo, tiranía, abuso, maldad e inconsciencia. Si bien está cegado por el dinero que puede otorgarle su primera película, él es plenamente consciente de sus actos, siendo una persona egoísta. Será el némesis de Clara durante toda la cinta por intereses contrapuestos y por pura maldad, y la retendrá lo máximo posible por su propio interés. Entre los propios compañeros del equipo, corre el rumor de que Marcos no tiene apenas experiencia ni conoce el cine pero que ha conseguido financiación gracias a su padre, quien es millonario. De ahí que ningún compañero rechiste ni salga en ayuda de Clara más que Ismael.

La evolución de Marcos es prácticamente plana, pues únicamente entra en razón cuando ve que Clara se marcha del proyecto y que ha perdido a su actriz por su propia nocividad, pero este apenas se atreve a articular palabra y queda avergonzado, puesto que tras la gran imagen que este pretende dar se esconde una persona insegura y llena de

complejos de inferioridad, todo ello debido al querer igualar la triunfal imagen de su padre, quien lo menosprecia constantemente.

LUÍS (secundario). Luís tiene 46 años y es conocido de Marcos de la escuela, pese a que siempre fue varios cursos por encima. Luís es una persona que no le importa perder la dignidad con tal de obtener beneficios, como lo es el salario que recibe este en el despótico rodaje de Marcos. Luís siempre permanecerá callado por esa razón, por puro miedo y por su beneficio. Si bien es un personaje algo egoísta, su evolución será circular, ya que por momentos llegará a sentir cierta compasión por Clara, pero este será incapaz de enfrentarse con Marcos por ello y rápidamente volverá a su *modus operandi*. Tal es su sumisión que cuando Marcos haya quedado retratado y humillado por Clara, este todavía intentará salir en su representación intentando continuar con el rodaje de la cinta.

10.1.3. Localizaciones

Las localizaciones totales son únicamente dos. Una es el set principal de grabación, que es una calle en concreto que tiene un banco donde supuestamente sucedería la acción, rodeada de cámaras, equipo, luces y demás artefactos.

El segundo lugar que aparece es la casa de Clara, donde esta llora en el comedor y se encierra en el baño. Esta tendría prácticamente todas las luces prácticamente apagadas y guardaría una estética minimalista.

10.1.4. Tono y estética

El tono narrativo es crítico y reflexivo. Este envía mensajes al espectador de manera más o menos directa, siendo las sutilezas también clave. Aun teniendo ese final, el cortometraje pretende ser también ciertamente esperanzador, pues ese abandono puede ser el inicio de la reivindicación de los cuidados de salud mental de los actores y equipo. El tono lingüístico también implementa cierto lenguaje soez en determinadas ocasiones.

La estética es cruda y natural, sin ningún tipo de retoque específico, pues pretende transmitirse la imagen tal y como es vista en una filmación, sin artificios ni cambios cromáticos hechos adrede. Bien es cierto que en determinados momentos, como en la

casa de Clara, esta es mucho más oscura, pues la escasez de luces y el sombrío momento hacen que la propia estética sea así de oscura y depresiva.