



**Stephen B. Karpman**

## **EBMA 1972**

**Subject Area/Area of Contribution:** Drama Triangle

**Work Cited:** "Fairy Tales and Script Drama Analysis," *TAB*, 7(26), 39-43 (1968)<sub>1</sub>  
*Alternate:* "1972 Eric Berne Memorial Scientific Award Lecture," Steve Karpman, *TAJ*, 3(1), 73-77 (1973)

## **CUENTOS DE HADAS Y EL ANÁLISIS DEL DRAMA DEL GUIÓN**

*Stephen B. Karpman*

Traducción: Rubén Parra Tarín

Los cuentos de hadas ayudan a inculcar conscientemente las normas de la sociedad en las mentes jóvenes, pero subconscientemente pueden proporcionar un atractivo número de roles estereotipados, locaciones y cronogramas para un guión de vida errante. Hasta la fecha, el análisis estructural científico de guiones se ha basado en la Matriz del Guión (véase Steiner, *TAB* Abril, 1966). En este artículo, presentaré algunos diagramas para el análisis del drama del guión, utilizando ejemplos familiares de cuentos de hadas muy conocidos.

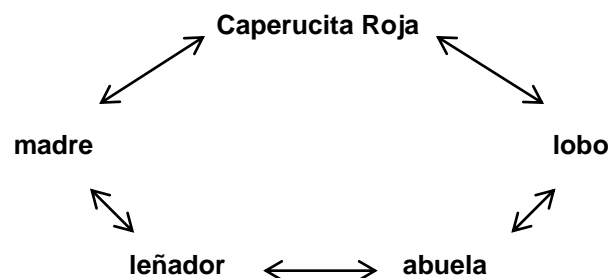
El drama puede ser analizado como un cambio de roles y locaciones en un continuo del tiempo. La intensidad del drama está influenciada por la cantidad de cambios en un periodo de tiempo (Velocidad del Guión) y el contraste entre las posiciones cambiadas (Rango del Guión). Baja velocidad o rango es aburrimiento. El tiempo para cada cambio varía de forma independiente, de sorpresa a suspenso.

## 1. DIAGRAMA DE ROLES

Así como el análisis del estado del yo es parte del análisis estructural y transaccional, el análisis de roles es parte del análisis de juegos y guiones, al definir las identidades involucradas en la acción. El lema de identidad en la «camiseta» de una persona normalmente representa el lema de su rol en el guión. Con este lema se puede determinar, comúnmente con una pregunta directa, qué rol está desempeñando en la vida.

Una persona que «vive en un cuento de hadas» generalmente tiene una visión simplificada del mundo con un mínimo de personajes dramáticos. El diagrama de roles proporciona un medio para fijar visualmente este número de identidades clave en la terapia. Cuando una persona conoce su «cuento de hadas favorito», los roles clave se pueden enumerar en un círculo y a partir de ahí se pueden adaptar los roles de vida. Con menos frecuencia esto se trabaja a la inversa, y se encuentra la historia clásica que se ajusta a los roles. Esta vivacidad y metáforas al limitar la acción tienen una utilidad similar al análisis de juegos.

Las flechas del diagrama no indican una acción secuencial, sino la regla de que todos los roles son intercambiables y que una persona puede jugar cada uno de ellos en un momento u otro, y puede ver a otras personas, como al terapeuta, en cada uno de ellos en un momento u otro. Algunas personas pueden mostrar expresiones o manierismos de varios de estos roles a la vez, como en el caso de Caperucita Roja (que se presenta a continuación) que a veces se parecía a la abuela y caminaba como el leñador. Envejecer, para Caperucita, probablemente signifique primero interpretar a su madre y luego a su abuela. La regla del intercambio es la misma que en el análisis de juegos, donde de un momento u otro la persona juega cada uno de los roles, y en el análisis de sueños donde «cada persona en el sueño es el soñador». Un tratamiento puede no estar completo hasta que se analice la posición de una persona en cada uno de los roles.



**DIAGRAMA DE ROLES**

## 2. TRIÁNGULO DRAMÁTICO.

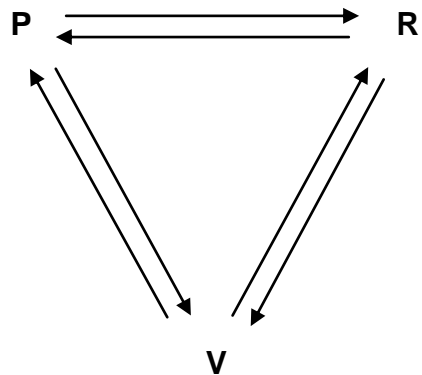
Sólo se necesitan tres roles en el análisis del drama para representar los cambios emocionales que son el drama. Estos roles de acción, en contraste con los roles de identidad que mencionamos anteriormente, son: el Perseguidor, el Rescatador y la Víctima, o P, R y V, en el diagrama. El drama comienza cuando estos roles son establecidos o anticipados por la audiencia. No hay drama a menos de que haya un cambio de roles. Esto se indica al cambiar la dirección del vector en el diagrama. Se darán ejemplos de tres cuentos de hadas para ilustrar algunas de las formas de usar esto.

**A.** En el Flautista de Hamelin, el héroe comienza como Rescatador de la ciudad y Perseguidor de las ratas, luego se convierte en Víctima del Perseguidor (el alcalde traicionero) (al retener su pago), y en venganza cambia a Perseguidor de los niños de la ciudad. El alcalde cambia de Víctima (de las ratas) a Rescatador (contratando al Flautista), a Perseguidor (traicionero), a Víctima (con la muerte de sus niños). Los niños cambian de Víctimas Perseguidas (las ratas) a Víctimas Rescatadas, y nuevamente a Víctimas Perseguidas por su Rescatador (contraste incrementado).

**B.** En la Caperucita Roja, la heroína comienza como Rescatador (comida y compañía para la abuela  $R \rightarrow V$ , y amabilidad e instrucciones al lobo,  $R \leftarrow V$ ). En un cambio de suspenso Caperucita se convierte en Víctima del lobo-Perseguidor ( $P \rightarrow V$ ) quien a su vez, en un cambio sorpresivo cae como Víctima del leñador Perseguidor ( $P \rightarrow V$ ) quien, en este acto, juega dos roles a la vez (mayor velocidad), también Rescata la Caperucita Roja y a la abuela ( $R \rightarrow VV$ ). En una versión, la Caperucita Roja juega los tres roles y termina como Perseguidor cuando, junto con el leñador, echa piedras a la panza del lobo. Los cambios de rol en la abuela van de  $V \leftarrow R$ ,  $V \leftarrow P$ ,  $V \leftarrow R$ ; el lobo  $V \rightarrow R$ ,  $P \rightarrow V$ ,  $V \leftarrow P$  (la dirección de la flecha indica iniciativa, las letras se refieren a la posición del participante en el triángulo).

**C.** En Cenicienta, la heroína se cambia de Víctima doblemente Perseguida (la madre y después sus hermanastras) a Víctima triplemente Rescatada (el hada madrina, después los ratones y luego el príncipe), nuevamente a Víctima Perseguida (después de la medianoche) y luego a Víctima Rescatada nuevamente. Se puede hacer un análisis cuantitativo aproximado de la intensidad de su drama al contar los cambios  $V_{pp} \rightarrow V_{rrr} \rightarrow V_{pp} \rightarrow V_r = 8$  cambios.

El drama se compara con los juegos transaccionales, pero el drama tiene una mayor cantidad de eventos, una mayor cantidad de cambios por evento y una persona a menudo desempeña dos o tres roles a la vez. Los juegos son más simples y hay un cambio importante, es decir, en «Sólo Trato de Ayudarte» hay una rotación (en sentido contrario de las agujas del reloj) en el triángulo dramático: la Víctima cambia a Perseguidor y el Rescatador se convierte en la nueva Víctima.

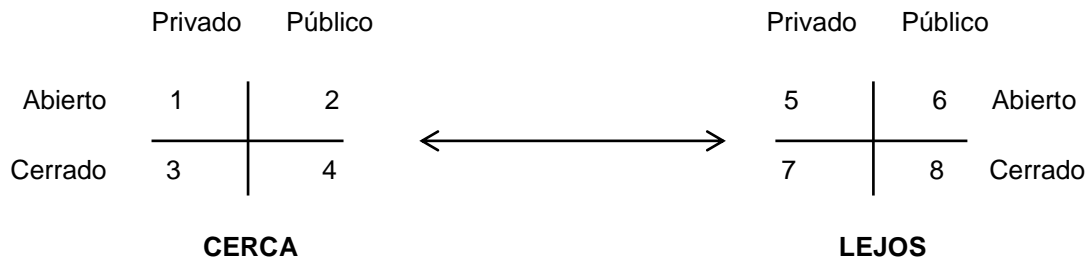


**TRIÁNGULO DRAMÁTICO**

### **3. DIAGRAMA DE UBICACION.**

**A. Drama.** El Diagrama de Ubicación simplifica los cambios en la ubicación al eje vectorial principal de Cerca y Lejos, ambos con divisiones menores en Cerrado y Abierto, Público y Privado. El drama está en el cambio de ubicación, y se intensifica con el Rango del Guión (de la casa al salón de baile en el castillo, de Wuthering Heights a China, del jardín de casa a Oz, etc.) y Velocidad del Guión (las cambiantes aventuras de Pinocho, Ulises, etc.). Se pueden agregar muchos otros factores para aumentar el grado de contraste experimentado, así como para intensificar el drama del rol, como la hora del día o la estación del año, la temperatura, el nivel de ruido, la iluminación, las dimensiones, los símbolos inconscientes, etc. El clima y el paisaje juegan un papel importante en las novelas históricas que muestran cambios de personajes durante un cambio en la historia.

El diagrama está numerado aquí solo para referencia a la lista de ejemplos que mostramos debajo de él, que se basa en los lugares de cuento de hadas y de la vida real.



### DIAGRAMA DE UBICACIÓN

1. Claro en el bosque, estanque, jardín delantero, azotea, cochecito abierto.
2. Mercado, patio de recreo, desfile, alberca, estadio, autopistas.
3. Estanque, horno, madriguera, dormitorio, consultorio, cerebro.
4. Cantina, teatro, casinos de juego, estrado de testigos, sala de juntas, supermercado, elevadores, vestidores, hospitales.
5. Alfombra voladora, colina, jardín encantado, Vía Láctea, tundra, cielo, desierto, pradera, playa tranquila, safari.
6. Reinos mágicos, barcos, centro de esquí, campos de batalla, playas de veraneo, ciudades europeas, *Timbuktu*, el cielo (Dios).
7. Cueva, gruta, casa de pan de jengibre, vientre de ballena, torre del castillo, estación espacial, tumba egipcia, iglú, campana de buceo, pasajes subterráneos, ataúd.
8. País de las maravillas, castillos, hotel de vacaciones, reformatorio, celdas de esclavos, cuarteles, cabarets, catedrales.

Imaginar un viaje real entre dos de los sitios arriba mencionados en un día revela el drama en el cambio de ubicaciones. Se puede hacer un diagrama dentro de otro diagrama, para hacer un análisis de ubicación redibujando todo el diagrama de ubicación dentro de cualquiera de las ocho subdivisiones. Algunos ejemplos de ello incluirían el contraste de estar encerrado en un espacio abierto (una caseta telefónica en el exterior, una nave espacial, etc.) y estar en un espacio cerrado que es tanto privado como público (capilla de bodas, baño, etc.)

**B. Estructuración del Espacio.** En la terapia, el diagrama de ubicación se puede usar para ilustrar visualmente los cambios de ubicación que una persona ha realizado y, en ocasiones, para compararlos con otros. Puede ser de útil mostrar los patrones de viaje de una persona y compararlos con un patrón de guión. Muchas historias clásicas tienen patrones de Odisea que incluyen muchos viajes, mientras otros tienen largos períodos de inactividad sin viajar, como la Bella Durmiente y Rip Van Winkle. Un patrón de viaje de cuento de hadas, como una

casa-bosques-un claro lejano en el bosque-una casa de pan de jengibre, puede listarse numéricamente como 3-1-5-7, para referencia.

La estructuración del espacio, como la estructuración del tiempo, puede ser útil de manera similar. Visualmente, ilustra ocho preferencias posibles y ubica donde pasa la persona su tiempo. Para un patrón de guión, la escena del final trágico de alguien se puede localizar de antemano y evitar un «viaje de guión». Una paciente se dio cuenta que su forma de beber suicida provenía del temor de vivir sola (departamento privado y cerrado), y cambió esto al conseguir un compañero de cuarto.

Los cambios en los espacios de vida pueden resultar en una suspensión o un indulto. Las decisiones importantes sobre la vida se establecen al ingresar nuevas ubicaciones de guión, tales como un nuevo empleo, casa, vacaciones, o el ingresar a la terapia. Los cambios en la ubicación también pueden dar lugar como resultado ansiedad de separación o ansiedad de llegada, a menudo cargada con la significación del guión.

Las interpretaciones sobre la habitación en la que una persona parece estar viviendo psicológicamente, ya sea imaginariamente o haciéndolo en realidad, han sido, durante mucho tiempo, parte de las técnicas de terapia del AT. La gente carga cerca con sus salas de guión, lo que le lleva a hacer cosas como hablar con la almohada en una sala de juntas, conferencias públicas en el dormitorio, pláticas de baño en una reunión social de padres de familia y charlas de vecindad en un baile de debutantes. Los mandatos de los padres pueden influir a que las superposiciones de ubicación como «No salir nunca de casa» y «Estar en dos lugares a la vez». En un caso, se descubrió que un hombre que era cálido y amigable en su oficina, pero frío y distante en los pasillos, había crecido viviendo en una habitación individual con su madre, y los pasillos eran una tierra de nadie cuando se movía en la vida de una cálida habitación a otra.

#### **4. SELECCIÓN DE LA NIÑEZ.**

La exposición que recibe un niño a mitos influyentes, cuentos de hadas e historias clásicas, varía de una familia a otra y de una cultura a otra. Las culturas varían no sólo en la selección natural de cuentos populares que serán contados muchas veces y reimpresos junto con la creación de nuevos cuentos, sino también en las versiones de los ya conocidos que están disponibles. Se sabe de al menos media docena de diferentes finales artificiales de Cenicienta y de Caperucita Roja. Una madre que lee cuentos a su hijo tiene una selección de versiones que son

felices, tristes, violentas, inventadas, etc. Su edad, estado civil o preferencia por el hijo podrán influir en su versión. Muchos cuentos de hadas implican «deshacerse de los niños por un rato» indicando que pueden ser terapéuticos para la madre, una comunicación a sus hijos, y que se transmiten a través de generaciones tanto por la preferencia de la madre como por la del niño. Las lecturas para niños proporcionan un rol de guión (ej. «La Ardillita Curiosa»), pero no un guión, ya que no se derivan de manera intuitiva de los «clásicos». A veces, una persona que no puede recordar su cuento de hadas favorito solo tiene que preguntarle a su madre, quien se lo recordará.

La matriz de guión ha sido utilizada para trazar las transacciones del permiso y el mandato formativo de los padres. En el momento de la lectura de los cuentos de hadas ocurren varias transacciones para formar el guión. Un empujón o una sonrisa cálida por parte de la madre puede significar «ese eres tú» y le pone un «No pienses, sé Cenicienta» en la matriz del guión. En el espíritu de diversión y de «Vamos a hacer de cuenta» se forma un contrato entre madre e hijo en los que algunos de los muy importantes mandatos «No pienses» pueden aparecer, tales como «No le prestes atención a los jugadores menores», «No le prestes atención a los finales (pago final)» y «Míralo una y otra y otra vez». El cuento de hadas es particularmente efectivo y «se toma» si revela el «mito familiar» que existe en torno al niño, y da la matriz temporal longitudinal para que se lleven a cabo los mandatos.

## **HISTORIA DE UN CASO.**

A veces la madre y el hijo pueden pasar por alto la moraleja de la historia y contratar que los roles menores son más atractivos que el del héroe o la heroína. En un caso que podría llamarse «Caperucita Roja se encuentra esperando a Cenicienta», presentado en los Seminarios de Análisis Transaccional de San Francisco, una madre eligió a sus tres hijos para roles separados en un «cuento de hadas familiar». Fue un ejemplo interesante del orden de nacimiento de los hermanos y la formación de personalidad, ya que fueron elegidos en el orden de aparición en el cuento de hadas de Cenicienta. La hermana mayor, la oveja negra de la familia y sin permiso para lucir atractiva, era la hermanastra que se despreocupó de la hermana menor, luego sobrecargó a las Cenicientas que supervisaba en el trabajo y luego sobrecargó a su hija después de casarse y divorciarse. La segunda hermana nacida fue Cenicienta, abusada y no descubierta en la infancia, convertida por la religión (el hada madrina); ella creció con permiso para ser bonita y casarse bien. El tercer hijo nacido era un niño, un encantador príncipe que siempre estaba «esperando a Cenicienta», pero que le sucedió algo

inesperado en todos sus romances (el «Rapó» de medianoche en su castillo) y entró en terapia porque no estaba «viviendo felizmente para siempre».

Su novia, un tipo de Caperucita Roja, también vino a terapia. Cuando era joven, su padre le enseñó que «La experiencia es la mejor maestra» y «Haz como yo lo hago, no como yo lo digo» y le dijo con detalle interesantes historias espeluznantes de sus aventuras de «leñador» como oficial con el escuadrón del vicio de Los Ángeles. En San Francisco, durante las noches, ella paseaba inocentemente por el «bosque» en los distritos de Tenderloin y North Beach sin que le sucediera nunca nada. Un día ella se encontró con el príncipe optimista «que estaba esperando por la Cenicienta», pero continuamente gritaba «lobo», como en su cuento de hadas. El experimentó esto una vez más como «algo inesperado» que sucedía en sus romances. No fue sino hasta mucho después que él rescató a la muchacha de los lobos de North Beach que la habían convencido de que era una prostituta y, fue así como ella se enamoró de él, como el «leñador» esperado en su guión; y abandonó su juego de «Estúpida». Pero para él ella ya no era su Cenicienta porque no había sido amor a primera vista.

---

Nota: Este cuento es añadido por el traductor.

### **El Flautista de Hamelin** (por los Hermanos Grimm)

Hace mucho mucho tiempo hubo en Alemania una ciudad llamada Hamelín. Era una ciudad rodeada por murallas, muy bonita y también muy próspera puesto que tenía un importante puerto al que iban comerciantes de todo el mundo.

Todos sus habitantes vivían felices en Hamelín hasta que un día, mientras todos dormían, empezaron a llegar a la ciudad cientos de ratas. Llegaron tantas que invadieron totalmente la ciudad hasta dejarla totalmente infectada. No había un lugar en el que no se encontrara una rata.

La situación era tan terrible que el alcalde mandó traer gatos para que acabaran con ellos, trampas y ratoneras, pero no sirvió de nada. Incluso probaron con matarratas, pero no funcionaba. Las ratas eran cada vez más y más.

En medio de esta situación llegó a Hamelín un trovador que aseguró al alcalde que sería capaz de limpiar la ciudad de ratas.

- ¿Vos sólo podréis hacerlo?
- Por supuesto. Pero a cambio pido mil monedas de oro.
- No os preocupéis. Si lo conseguís os daré un millón si es necesario.

El trovador llegó a la plaza del pueblo, sacó una flauta de madera de su bolsillo y empezó a tocar. En ese momento, las ratas comenzaron a salir de todos los rincones de la ciudad. Cientos y cientos se acercaron hasta él y comenzaron a seguirlo cuando empezó a recorrer todas las calles de Hamelín.

El flautista continuó caminando hasta salir de la ciudad y llegar al río, donde se paró en la orilla y siguió tocando. Las ratas estaban tan ensimismadas por la música que cayeron al agua y murieron ahogadas.

De modo que el flautista volvió a ver al alcalde para pedir su recompensa.

- ¿Mil monedas de oro por una música? ¡Os daré como mucho cien monedas! - dijo el alcalde riéndose.
- ¡Pero eso no es lo que me prometisteis! En ese caso lo lamentaréis.

El trovador salió del ayuntamiento y comenzó a tocar con fuerza su flauta. En esta ocasión, fueron los niños, grandes y pequeños, los que empezaron a salir de las casas y comenzaron a seguirle allá donde iba.

El flautista salió de la ciudad y todos los niños de Hamelín salieron con él y nunca más se los volvió a ver. FIN