

El Guión de Vida del Dr. Gregory House

Felicísimo VALBUENA DE LA FUENTE*

Facultad de Ciencias de la Información
Universidad Complutense de Madrid

(Abstracts y palabras clave al final del artículo)

Propuesto: 1 de mayo de 2009

Aceptado: 5 de mayo de 2009

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS DEL ESTUDIO

El Análisis Transaccional es un armazón teórico muy apropiado para interpretar los textos literarios y cinematográficos y para ofrecer modelos útiles de Guión en Psicología General, Psicología de la Familia, Negociación, Empresas, Instituciones, Educación, Terapia, Orientación, Relaciones interculturales y otros campos de la actividad humana. Después del libro de Berne sobre el Guión (1972, traducción española 2002), atrajo mi atención el artículo de Warren Cheney sobre el Guión de *Hamlet* (1968); años después, descubrí dos artículos previos al citado: Arthur Wagner se había ocupado de la obra de Robert Lowell *Benito Cereno*, de *Esperando a Godot*, de Samuel Beckett y de *El Rey Lear*, de Shakespeare (Wagner 1967); también, en una entrevista con Wagner, Berne opinó sobre *Medea*, *El Rey Lear* y *Huis-Clos (A puerta cerrada)*, de Jean Paul Sartre (Berne, 1967). En los años ochenta, Mark Brady (1981) and Marvin Jensen (1983) estudiaron las obras *Amadeus* y *Equus*, de Peter Shaffer.

En España, disponemos de las obras pioneras de José María Román sobre *La Celestina* y *Mi Vida* y *Las Fundaciones*, de Santa Teresa (Roman, 1981, 1984, 2006). En años recientes, he analizado tres películas: *Esencia de Mujer*, de Martin Brest; *Hotel Rwanda*, de Terry George, y *La vida de los otros*, de Florian Henckel von Donnersmarck (Valbuena 2006 b, 2007, 2007 b). Finalmente, he estudiado *Los Guiones y los Proyectos de Vida en algunos cuentos de los Hermanos Grimm y de Andersen* (Valbuena, 2008).

Los miembros del grupo de investigación que dirijo, analizamos los juegos comunicativos más frecuentes en las series de televisión favoritas de los estudiantes de Madrid. Éstas eran: 1) *House*; 2) *Anatomía de Grey*; 3) *Los Simpsons*.

Después de ocuparme de los juegos de la Primera Temporada de *House*, decidí extender el estudio hasta analizar los componentes del Guión del Dr. House. Para

* Catedrático del Departamento de Periodismo 3, UCM.

lograr ese objetivo, examiné las tres primeras temporadas, que consistían en 22, 23 y 24 episodios respectivamente. Cada episodio dura 45 minutos sin publicidad.

El principal problema al que tuve que enfrentarme al escribir este trabajo fue que los autores de los artículos que he citado anteriormente, se ocuparon de una, dos o tres obras. Yo he estudiado 69 episodios. Esto permite comprender más profundamente a *House*, porque podré aportar ejemplos importantes en los que fundamentar mis proposiciones.

House apareció por primera vez en la Fox, la compañía americana de cable, el 16 de Noviembre de 2004. Durante la Edad de Oro de Hollywood, los Grandes Estudios llamaban “Hombres de ideas” a los escritores que eran capaces de resumir el resumen de la trama de una película en un espacio equivalente al de una tarjeta postal. Se lo vendían a los productores, a veces por mucho dinero. El hombre que tuvo la idea de esta serie fue Paul Attanasio, quien más tarde se convertiría en productor de la misma. Encontró una sección en el *The New York Times Magazine* que atrajo su atención: “The Diagnosis Column”. En cada número, la columna presentaba casos médicos que eran raros y especialmente difíciles de resolver. Mostró la idea a David Shore que la desarrolló en una serie dramática que presentaría un caso complejo cada semana.

La contribución más importante de Shore fue crear un personaje muy semejante, en sus rasgos principales, a Sherlock Holmes. Ambos siguen los mismos caminos cuando discurren. Sherlock dependía de la heroína cuando se aburría; House, de las píldoras de Vicodina, porque sufre de una cojera dolorosa. Los dos coinciden, también, en tener un amigo-confidente: Holmes, al Dr. Watson; House, al Dr. Wilson.

House ha formado un equipo de tres doctores: Allison Cameron, una joven doctora que siente profundamente los problemas de sus pacientes; Eric Foreman, un doctor negro que habitualmente se enfrenta con House, y Robert Chase, padre de un afamado Doctor australiano. La directora del Hospital, Lisa Cuddy, que contrató a House, es una administradora excelente y admira a House, pero frecuentemente no está de acuerdo con él.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos de mi estudio son:

- 1) Definir cada elemento del Guión;
- 2) Aplicar sintéticamente cada elemento a House, y
- 3) Ilustrar cada elemento con diálogos de diferentes episodios. (Citaré cada Episodio por su título y dos números, separados por una coma: el primero representa la Temporada; el segundo, el ordinal del Episodio en la Temporada).

Para estudiar el Guión de Vida de *House*, disponemos de tres vías: a) El Aparato del Guión de Eric Berne; b) la Matriz del Guión, de Claude Steiner y c) contribuciones de varios autores. Mariano Bucero ha escrito un artículo muy completo sobre el Guión de Berne y se lo aconsejo a quienes deseen profundizar en los conceptos que el Guión contiene (Bucero, 2008: 13-36)

Después de estudiar qué camino escoger, me decidí por el Aparato del Guión de Eric Berne: ofrece conceptos muy fértiles; explica cada concepto, con ilustraciones sintéticas que él presenta cuando se ocupa de los Guiones de personajes míticos e históricos.

En estudios posteriores, probablemente aplicaré las otras dos posibilidades, pero en éste utilizaré la Navaja de Occam y me concentraré en los conceptos de Berne. El procedimiento será semejante al que Berne utilizó en el Capítulo 12 de «¿Qué dice usted después de decir «Hola»?».

MODELO DE ANÁLISIS DEL GUIÓN, TAL COMO BERNE SE LO APLICA A SIGMUND (FREUD)

Para Eric Berne, el Guión en un “Plan personal de Vida, basado en una decisión tomada en la primera infancia, reforzado por sus padres, justificado por acontecimientos subsiguientes, y que culmina en una alternativa elegida”. (Berne, 2002: 475-476).

He ordenado cronológicamente los elementos que Berne distingue en el Capítulo 12 de su libro sobre el Guión. Faltan algunos de los componentes del Aparato del Guión, por lo que ampliaré estos aspectos cuando me ocupe del Guión de House.

Sigmund decidió ser un gran hombre. Era muy trabajador, y trató de entrar en el *Establishment*, que para él habría sido el Cielo, pero no le dejaron entrar. O sea que, en vez de eso, decidió dirigirse al Infierno. Allí no había ningún *Establishment*, y nadie se preocupaba de ello lo más mínimo. De manera que se convirtió en una autoridad sobre el Infierno, que en este caso era el Inconsciente. Tuvo tanto éxito que, al cabo de un tiempo, encajó en el *Establishment*.

Análisis clínico. Tesis: Jeder decide ser un gran hombre. La gente pone toda Clase de obstáculos en su camino. En vez de pasarse la vida luchando de frente contra ellos, da un rodeo para encontrar un reto digno de su brío, y se convierte en un gran hombre. (Berne, 2002: 249-250)

- 1) Decisión: “Si no puedo entrar en el Cielo, bajaré al Infierno”
- 2) Posición: “Yo estoy bien... si produzco”
- 3) Héroe: “Aníbal y Napoleón”
- 4) Prohibición paterna: “Sé un gran hombre”
- 5) Precepto paterno: “Trabaja duro, y no abandones”
- 6) Patrón paterno: “Usa tu inteligencia y averigua qué puedes hacer”
- 7) Camiseta: “Ninguna”
- 8) Cupones: “No los colecciona”
- 9) Juegos: “No tiene tiempo para jugar”
- 10) Papeles: “Héroe, Antagonistas”
- 11) Cambios: “Héroe, Víctima, Héroe”
- 12) Antítesis: “No es necesaria”
- 13) Permisos: “Ya tiene bastantes”

CONVICCIONES Y DECISIONES

“... el niño ya tiene ciertas convicciones sobre sí mismo y sobre quienes le rodean, especialmente sus padres. Es posible que estas convicciones le acompañen el resto de su vida, y pueden resumirse de la siguiente manera: (1) Yo estoy bien. (2) Yo no estoy bien. (3) Tú estás bien. (4) Tú no estás bien. Sobre la base de éstas, toma su decisión vital. “Éste es un mundo bueno, algún día lo convertiré en mejor —mediante la ciencia, el servicio, la poesía o la música” (Berne, 2002: 104-105).

“Si no puedo servir a la humanidad de una forma, la serviré de otra”.

Es una decisión que House hace real en casi todos los casos. No quiere depender de las emociones de los miembros de su equipo o de las de sus pacientes. Como resultado, y por su competencia, se convierte en un líder carismático, no sólo un líder competente.

En la primera temporada, House tiene un enemigo, durante seis episodios, el multimillonario Edward Vogler. La Doctora Cuddy, directora del hospital, dice que ella no protege a la gente que le gusta, sino a las que resultan productivas para el hospital. El Dr. Wilson, oncólogo y casi el único amigo de House, argumenta que éste ha salvado cientos de vidas.

Las transacciones de Vogler, es decir, las formas de relacionarse con los demás son cruzadas arrogantes. Es decir, Cuddy y Wilson le hablan desde su Estado del Ego Adulto al estado de Adulto de él, pero él les responde desde su Estado del Ego de Padre Crítico y quiere que los demás le respondan sometiéndose, desde su Estado de Niño Adaptado. La Doctora Cuddy y el Doctor Wilson intentan nuevamente que Vogler active su Adulto. Para ello, no dudan en cruzar la transacción, que es lo que recomendaba Stephen Karpman en determinadas situaciones. O dicho de otro modo, interrumpir la marcha de la comunicación que un personaje lleva puede ser la mejor opción posible. Sobre todo, como en estos casos, cuando hay un choque de valores tan claro como entre los económicos de Vogler y los humanísticos de Cuddy y de Wilson.

Cuando un personaje repite un determinado tipo de transacción, comienza lo que Berne llama un Juego. En este caso, Vogler inicia “Defecto”, “Si no fuera por ti...”, es decir, “Si no fuera por House, este Hospital funcionaría maravillosamente” y “Ahora te he cogido, hijo de perra”. La mayoría de los médicos que participan en las reuniones, participan en los mismos juegos que Vogler, al adaptarse a sus decisiones. Cuddy y Wilson le dan la “Antítesis”, con lo que rompen su juego, aunque los pagos que reciban sean muy arriesgados para seguir desempeñando su profesión.

Las reglas de la Mafía (1, 15)

[Despacho de la Doctora Cuddy, directora del Hospital. Hay montones de papeles y archivadores. Vogler está con ella]

Cuddy: House recibe algunas donaciones directas... y apoyo de fundaciones. Están por aquí.

Vogler: La destruye. Hace ocho años que trabaja y no le hizo ganar un centavo. Nunca la escuchó.

Cuddy: Puede cambiar.

Vogler: No cambió en ocho años. O no puede cambiar él o Ud. no puede cambiarlo. No sabe cuántas veces le mintió...debilitó su autoridad... y la desacreditó frente a otros médicos.

Cuddy: Sí, lo odio...y aquí estoy, tratando desesperadamente de proteger su empleo. ¿Qué le hace pensar eso?

Vogler: Que no le odia.

Cuddy: No protejo a la gente que me agrada. Protejo a la gente valiosa para este hospital.

Vogler: No. Yo, sí. Usted...es más blanda.

Cuddy: Por supuesto. Hay tres mujeres como directoras... en los grandes hospitales del país...y conseguimos el empleo con tretas femeninas.

Vogler: Es humano proteger a los que nos agradan.

Cuddy: No me agrada.

Vogler: Si hiciéramos... un buen equipo, si nos entendiéramos, tal vez el barco...

Cuddy: No me entiendo con él.

Vogler: Esto no es un equipo. No es un barco. No es una máquina con partes que funcionan todas juntas. Y se acabaron las metáforas. Esto es un negocio, nada más. Si él le agrada, es malo para el negocio.

Prioridades (1, 18).

[Sala de reuniones, donde están reunidos, sin Wilson.]

Vogler: Como casi todos saben, Gregory House dio un discurso sobre mí. Quisiera agradecerle el favor.

Wilson: (Llega) Disculpen.

Vogler: Dr. Wilson. No esperaba que viniera. Un hombre es la suma de sus actos. Estos pertenecen al Dr. House. No acató una orden de no resucitar, y lo acusaron de agresión. Llevó una termita al quirófano y le escupió a un cirujano. Le aceptó un Corvette a un paciente miembro de la mafia de Nueva Jersey.

Dr. Simpson: Ed, mira.

Vogler: Edward.

Dr. Simpson: Edward. En las carreras de todos, encontrará cosas que—

Vogler: Esto fue en los últimos tres meses. Tiene más quejas en su contra que cualquier otro departamento.

Wilson: De acuerdo, ha cometido errores, y es un amargado. Quizá debería releer el código de ética. Pero le da buen resultado. Salvó cientos de vidas.

Vogler: Es un drogadicto que alardea de su condición y rehúsa tratarse. Es una vergüenza y una deshonra para este hospital. Podría continuar, pero es cada vez peor, así que... Lo haré fácil. Se va House o me voy yo.

Cuddy: No haga de esto un asunto personal.

Vogler: Al decir "yo", me refiero a mis cien millones de dólares. ¿Les parece un asunto personal?

Cuddy: Nos dio el dinero por algún motivo. ¿Dejará eso de lado por un médico?

Vogler: Gregory House representa todo lo malo que tiene la asistencia médica. El derroche. La insubordinación. Médicos que se creen reyes, y sus reinos son los hospitales. La asistencia médica es un negocio, y así la manejaré. Propongo destituir al Dr. Gregory House...y despedirlo del hospital a partir de este momento.

Doctora: ¿No deberíamos discutirlo?

Vogler: Acabamos de hacerlo.

Cuddy: Necesitamos tiempo.

Vogler: Yo ya voté. ¿Quiénes votan a favor?

[Se hace un silencio en la sala de reuniones. Siguen unas pausas embarazosas, hasta que un doctor que se encuentra a la derecha de Vogler levanta su mano. Todas las otras manos se levantan rápidamente, excepto las de Cuddy y Wilson. Cuddy mira a Vogler, que le devuelve la mirada; ella suspira y alza su mano, para luego bajarla.] ¿Doctor Wilson?]

Wilson: Me opongo.

Vogler: La moción se desestima. Doctor Wilson, abandone la sala, por favor.

Wilson: ¿Cómo dice?

Vogler: Votaremos otra vez.

Wilson: Para empezar, no puede anular mi voto haciéndome esperar en el corredor. Segundo, revise los estatutos. Para reconsiderarlo, debe notificar con un día hábil de antelación.

Vogler: Votaremos por otro asunto del cual queda excluido.

Wilson: ¿Cómo puede excluirme?

Vogler: Votaremos si debemos despedir al Dr. James Wilson.

[Wilson, molesto, abandona la sala]

En la tercera Temporada, House tiene un nuevo enemigo durante siete episodios: el policía Michael Tritter. El Dr. Wilson rechaza testificar contra su amigo, y por tanto acepta las consecuencias que esto le va a ocasionar, porque House salva vidas y porque es una fuerza del universo.

Durante varios episodios, volvemos a observar situaciones muy semejantes a las que hemos presentado en los diálogos anteriores. Tritter es arrogante y juega a “Defecto”. Wilson se comporta como un Adulto y le da la Antítesis. La diferencia entre las situaciones anteriores y ésta es que los valores de Tritter son los de aplicar la Ley de forma estricta. Incluso, y como veremos, no son realmente valores los que defiende. Lo que él quiere, su propósito que expresa claramente es vengarse por una ofensa que ha recibido de House.

Feliz pequeña Navidad (3,10)

(Wilson y Tritter están sentados en un coche)

Wilson: Me siento como un informante de la mafia.

Tritter: ¿Quiere entrar? Tienen una cafetería, ¿no?

Wilson: No puedo testificar. Los drogadictos hacen daño con su hábito a la gente que les rodea.

Tritter: House ha hecho daño a mucha gente, usted incluido.

Wilson: Salva vidas. Gente a quien nadie más puede salvar. Y no importa lo capullo que sea, estadísticamente House es una fuerza positiva en el universo. Las pastillas le permiten hacer eso.

Tritter: La Vicodina no le convierte en un genio. Lo que haga con las pastillas, lo puede hacer sin ellas. Es sólo que no lo intenta.

Wilson: No testificaré contra él.

Tritter: Entonces le citaremos a usted. Y su anterior declaración se tomará como prueba. Y será acusado de interferir en una investigación. E irá a la cárcel.

Wilson: De nuevo, estadísticamente, mejor yo que él.

Tritter: Estadísticamente...los dos estarán en la cárcel.

POSICIONES

“Cualquiera que sea la decisión, puede justificarse tomando una posición basada en las convicciones ya hondamente arraigadas, una posición que implica una

visión de todo el mundo y de todos sus habitantes, que son amigos o enemigos” (Berne, 2002:105, 105-115)

La posición de *House* a lo largo de los episodios es: “Yo estoy bien ... si tengo jeroglíficos médicos que resolver; ellos están bien si hacen lo que yo digo”.

Examinemos, en primer lugar, la primera parte de la Posición.

Los jeroglíficos médicos, parecen inagotables para el Pequeño Profesor de House (el Adulto en el Niño, según el Análisis Transaccional de Segundo Orden). Su intuición le dice que la causa de la enfermedad del hijo de una pareja debe de residir en que no son padres biológicos, sino adoptivos (*Paternidad*, 1, 2). Descubre que la enfermedad de una monja porque su organismo no tolera el cobre, se debe a que continúa llevando en su interior un dispositivo intrauterino, que le implantaron antes de entrar en el convento y cuando mantenía relaciones sexuales (*Si lo haces, malo*, 1, 5). Después de estudiar el coma de una mujer casada, le pregunta con quién mantuvo relaciones sexuales antes de casarse, porque es necesario administrarle a él la medicación apropiada o caerá en un coma fatal (*Fidelidad*, 1.7) Llega a practicar la autopsia a un gato enterrado para verificar su hipótesis de que la causa de la enfermedad de un joven son las termitas que hay en su casa (*Desintoxicación*, 1, 11). También descubre que la enfermedad de un joven es la lepra; su padre, un hombre autoritario, que ocultó a su familia su estancia en la India, porque en ese país él había fracasado a todos los niveles; sin saberlo, contrajo lepra, que permaneció dormida durante años (*Maldito*, 1, 13). Basándose en la inteligencia que muestra un niño, que había estado introduciendo pequeños juguetes en los orificios de su nariz, abduce — según el término de Charles S. Peirce— la causa de que un paciente caiga en coma después de comer un filete (*Las Reglas de la Mafía*, 1.15); en este mismo episodio, House descubre que la intención secreta del hermano de un mafioso es testificar para entrar en un programa de protección de testigos y ocultar así su condición homosexual ante una comunidad tan machista como la Mafia. Descubre que la raíz de por qué un sentenciado a muerte mató a cuatro personas está en que toma Feocromocitona, lo que causa un aumento en la adrenalina y un acceso de rabia (*Aceptación*, 2.1). Para curar a una joven definitivamente, House decide inducir hipotermia y un paro cardíaco; de esta manera, practica una autopsia, extrae dos litros de sangre y perfora el cráneo para buscar un coágulo. Gana 60 segundos para retirar el coágulo y House salva la vida de la joven (*Autopsia*, 2.2). Una mujer que está sometándose a un tratamiento de fertilidad, está utilizando píldoras anticonceptivas, porque no quiere tener niños, sino agradar a su marido y conseguir que los doctores le digan a él que ella no puede someterse por más tiempo a tratamientos de fertilidad (*Necesidad de conocer*, 2.11); House puede probar en sí mismo un tratamiento muy penoso para probar que una medicina no tiene base científica (*Distracciones*, 2, 12). Consigue averiguar que una paciente, modelo de 15 años de edad, sufre un tumor en un testículo interno porque ella tiene un pseudohermafroditismo masculino (*No es oro todo lo que reluce*, 2.13). House concluye que una mujer está envenenando a su marido con una medicina prohibida en el país porque contiene oro (*Sin pistas*, 2, 15). En medio de grandes dificultades, llega a encontrar la causa de la enfermedad de una adolescente: una garrapata en la vagina (*A salvo*, 2.16). Descubre que una lesbiana, amante de una paciente que morirá si no consigue

un trasplante de hígado, en realidad le dona una parte de su hígado para establecer una deuda duradera en la paciente, y ésta no la abandona, según ella planeaba (*Los perros dormilones mienten* 2, 18). Después de muchas vicisitudes, él abduce que un niño tiene dos tipos de ADN; debido al tratamiento de fertilización in vitro que siguió su madre, el niño puede tener un gemelo: fundidos durante el embarazo, el niño es dos al mismo tiempo, una enfermedad denominada quimerismo. Ahora, el cirujano tiene que extraer el ADN de su hermano, que está en el cerebro del niño. La operación tiene éxito (*Cain y Abel*, 3.2). Una pareja interracial se dan cuenta, gracias a los hallazgos del Dr. House, de que los dos proceden del mismo padre (*Locos de amor*, 3.5). Después de intuir, hace una incisión en el estómago de un joven con un cuchillo y comienza a salir un gusano suave, húmedo y blanco. House saca el gusano hasta que extrae el parásito muy largo que a una persona normal le habría causado un dolor insoportable (*Insensible*, 3.14). Él logra que una paciente le revele que ha intentado suicidarse ingiriendo un eliminador de grasa. Esto condujo a una arteria a un juntura de vena (*Resignación*, 3.22).

La compasiva Doctora Cameron no comprende la pasión de House por los jeroglíficos médicos. En el diálogo que presentamos, hay una confrontación entre los valores humanistas de la Dra. Cameron y los de conocimiento, del Dr. House. También comenzamos a ver la posición arrogante de éste, que va a repetirse en multitud de situaciones. Incluso juega a “Psiquiatría” con ella. La respuesta de la doctora es de adaptación a House, pero no por simple obediencia, sino porque acepta las condiciones que él le pone para que lograr lo que ella necesita para curar a una paciente.

Aceptación (2,1)

House: Muy bien. Vamos a tratarla

Cameron: ¿Qué es esto? Tú no vas a ayudar a Cindy, pero estás obsesionado con este montón de basura. ¿Estás tratando de probar que una persona no importa, que todo lo que importa es tu estúpido rompecabezas?. De acuerdo. Tratémoslos de la misma manera. Es todo lo que estoy pidiendo. Una prueba.

House: Vaya, esto sí que merece la pena que lo resaltemos. De acuerdo con los vendedores de pachulí de la New Age, se supone que es un enfermo terminal, pero tú estás recorriendo las cinco etapas. Acabas de hacer una transición completamente continua desde la ira a la negociación. Sustitúyeme dos horas en mis consultas clínicas y podrás tener tu procedimiento. [Cameron asiente y se va.]

En cuanto a la segunda parte de la Posición de House, es decir, la relacional, él quiere estar siempre por encima de los doctores y pacientes, de manera que ellos hagan lo que él dice, que es casi siempre acertado. Las transacciones que House establece con sus colaboradores son arrogantes y punzantes. En este último caso, cuando cualquiera de sus colaboradores se dirige a él esperando que acepte su proposición, la respuesta de él es querer quedar por encima de los demás y dejarles sin respuesta.

Paternidad (1,2)

[En el despacho de House, la doctora Cameron está escribiendo en una pizarra]

House: ¿Qué nos dice el espasmo?

Foreman: Nada bueno. El cerebro pierde el control del cuerpo. No controla los ojos, los patrones del sueño ni los músculos.

House: Una afección motora o cerebral degenerativa. Como sea, recibirá su diploma en pañales, en silla de ruedas.

Chase: Quizá no sea tan grave. Podría ser una infección.

House: Ya quisieras. No hay fiebre, no hay leucocitos. ¿Creen que este diagnóstico diferencial pueda estar comprometido...porque no tenemos una historia familiar correcta?

Cameron: Hice una historia familiar correcta.

House: No es la familia correcta. Su padre no es su padre.

Chase: ¿Por qué dice eso?

House: El 30% de los padres no saben que crían al hijo de otro.

Foreman: La paternidad falsa es un 10%.

House: Las mamás quieren que creamos eso.

Cameron: No importa. Si lo heredó de sus padres, estarían muertos. ¿Seguimos con el diagnóstico?

House: Apuesto \$50 a que tengo razón.

Foreman: Acepto su apuesta.

House: ¿Puse el dedo en la llaga? Descuida. El sujeto que te arrojaba por las noches era tu papá.

Foreman: Que sean 100.

Cameron: ¿Qué tal leucoencefalopatía en un chico de 16 años?

Chase: No necesariamente tiene que ser tan grave. Si excluimos los terrores nocturnos, podría ser sistémico. Hígado, riñones. Algo fuera del cerebro.

House: Sí. Excluye cualquier síntoma si te facilita el trabajo.

Chase: Los terrores son anecdóticos. Pudo ser una pesadilla.

Cameron: Según los padres, estaba consciente y no recordaba nada cuando terminaban. Ése es un terror nocturno.

Chase: ¿Según los padres?

House: Es un buen argumento. Antes de condenar al chico, consideremos el escepticismo de Chase. Quiero una polisomnografía detallada. Si tiene terrores nocturnos, quiero verlos.

[En la habitación del paciente, vemos que sufría un terror y que los dedos de Dan todavía siguen ahí. No tiene restricciones y está durmiendo. Vemos un monitor con extrañas líneas oscilantes.]

Chase: Ése es un terror nocturno.

Cameron: No hay lesiones en la sustancia blanca.

Foreman: Ni anomalías estructurales.

Cameron: No hay tumores en los espacios.

House: Tiene 16 años, así que debe tener un cerebro perfecto. Cualquier pequeñez es anormal.

Chase: Dilatación meníngea. Digo que es meningitis viral.

House: Excelente. ¿Habéis visto qué hizo? Vio un indicio de un problema neurológico... y no le dio miedo expresarlo.

Foreman: No hay indicios de meningitis en esa resonancia.

House: No, no los hay. Está totalmente equivocado.

Cameron: Entonces, ¿de qué indicio habla?

House: Él supo que yo vi algo en la resonancia... así que supuso que debía haber algo ahí y se aventuró a adivinar. Astuto, pero lastimero.

Chase: ¿Qué encontraste?

House: Echad un vistazo al cuerpo calloso.

Chase: Está bien.

House: ¿Estamos viendo lo mismo? Doscientos millones de fibras nerviosas interhemisféricas. El Puente George Washington entre los dos lados del cerebro. Es sutil.

Chase: Hay un arqueo. Ahí. Un arco hacia arriba.

House: ¿Estás adivinando?

Chase: Sí.

House: ¡Qué pena!. Tienes razón.

Foreman: Probablemente, el chico se movió. Nadie se queda quieto durante la resonancia entera.

House: Sí. Probablemente se inquietó... y puso un hemisferio de su cerebro en una postura más cómoda. Algo lo presiona.

Foreman: Si hubiera arqueo, podría ser un tumor.

House: ¿Ves un tumor aquí?

Foreman: No, pero tampoco veo arqueo.

House: No hay tumor. Sólo una obstrucción que causa presión y síntomas. Hoy, terrores nocturnos. Mañana, sangrará por los ojos. Gammagrafía del líquido cefalorraquídeo. Sé que verán una obstrucción.

House rechaza las hipótesis de los demás y muestra su competencia como poder. El Juego que él inicia es “¿Por qué no hacemos esto? Sí, pero...”. Lo que quiere es refutar las propuestas de los demás. Sin embargo, después de examinar tantos episodios de House, podemos concluir que, en muchas ocasiones, no es un Juego sino una Maniobra. Ésta reúne todos los elementos de un Juego, excepto que éste es inconsciente y la maniobra es consciente. Por tanto, House puede dirigirse a los demás como lo hace para lograr extraer la mayor creatividad de cada uno.

La navaja de Occam (1,3)

[Despacho de House. Está con su equipo.]

Foreman: Me pareció que es lo que enfrentamos. Explica la cardiomiopatía, el dolor, la presión baja y la fiebre.

House: Leíste el libro. Es impresionante. Es una viabilidad ridículamente remota que explica cada síntoma... a excepción de la tos y de la erupción. ¿Mejor los borramos?

Foreman: Cualquier cosa causa erupción.

House: De acuerdo. De acuerdo. [Toma un rotulador de color.] Infección cardíaca. [Traza un círculo alrededor de todos los síntomas aplicables y cambia el rotulador por otro de color diferente.] Cameron, a ti te pareció alergia. [Círculo, rotulador diferente, repetición.] Chase, ¿qué te pareció a ti? ¿Síndrome carcinoide? También se mencionó hipotiroidismo. Podrían ser parásitos. Y finalmente, infección de los senos.

Foreman: Si enumeras todo lo no factible, necesitarás más colores.

House: Cameron tenía razón. Ninguna afección explica todos estos síntomas. Mas el naranja y el verde abarcan todo.

Chase: ¿El naranja y el verde? ¿Dos afecciones contraídas simultáneamente?

Foreman: La navaja de Ockham. La explicación más sencilla es la mejor.

House: ¿Uno es más sencillo que dos?

Cameron: Sí, con seguridad.

House: Se aparece un bebé. Chase les dice que 2 personas intercambiaron fluidos para crearlo. Yo les digo que una cigüeña dejó al pequeño en pañal. ¿Os inclináis por 1 o por 2?

Foreman: Tu argumento es engañoso.

House: Tu corbata es fea. ¿Por qué uno es más simple que dos? Es menor, más solitario. ¿Y más simple? Son afecciones con probabilidad de 1 entre 1000. La probabilidad de la conjunción indistinta de 2, es de 1 entre 1 millón. La de infección cardiaca, según Chase, 1 entre 10 millones... así que, mi idea es diez veces mejor que la suya. Haced los cálculos.

Chase: Efectuaremos las pruebas.

House: Eso tarda. El tratamiento es más rápido. Empezad a administrarle Unasyn para la infección de senos... y... ¿qué era lo naranja?

Cameron: Hipotiroidismo.

EL HÉROE DEL DR. HOUSE

“En cualquier caso, sea cual sea la muchedumbre con la que esté, Jeder aprende qué es aceptable y qué no es aceptable decir y cómo decirlo y compara sus cupones con otros de su propia especie.

”Partiendo de estas conversaciones, de lecturas y de lo que ve, Jeder sustituye los héroes míticos o mágicos del protocolo de su guión por figuras más viables, personas reales, vidas o muertas, a las que puede emular” (Berne, 2002:190).

A veces, es complejo identificar el relato, héroe o persona favoritas, quizá porque Jeder no lo ve claramente. Sin embargo, House recuerda con precisión por qué escogió hacerse doctor. Lo que resulta llamativo es cómo llegamos a enterarnos de ese momento importante en su vida. Quien plantea esa cuestión es un hombre que ha estado en coma durante diez años. House consigue que recobre la conciencia durante un día. Cuando House responde a la cuestión que el paciente le plantea, cuenta una historia real sobre sí mismo. Un celador que trabajaba en un hospital de Japón era el héroe de House.

El hijo del tío en coma (3,7)

[House y Wilson están con el paciente Gabe en la habitación de un hotel.]

Gabe: ¿Por qué se convirtió en doctor?

[House se sienta en el sofá.]

House: ¿Ésa es la gran pregunta? ¿Le di a usted completa licencia para humillarme y eso es lo mejor que puede hacer? Bueno, bien. Discutamos la maravilla del cuerpo humano.

Gabe: No, no, no. Usted es un tipo curioso. Le gusta descubrir cosas. ¿Por qué no investigar? ¿Por qué trabajar con gente cuando obviamente usted odia a la gente?

House: Fijación edípica. Buscaba el amor de mi madre y ella creía que Ben Casey era el más maravilloso...

Gabe: Bueno, está bien. ¿No cree usted que necesitará más respuestas de mí? Póngamela difícil.

House: Cuando tenía 14, mi padre estaba apostado en Japón. Fui a escalar en rocas con este chico de la escuela. Él se cayó, se hirió y tuve que llevarlo al hospital. Entramos por el lugar equivocado y cruzamos a este tipo en el corredor. Era un celador. Mi amigo contrajo una infección y los doctores no sabían qué hacer. Entonces trajeron... al celador. Era un doctor. Y un buraku. Uno de los intocables de Japón. Sus ancestros habían sido matarifes, sepultureros. Y este tipo... sabía que no era aceptado por el personal. Ni siquiera lo intentaba. No se

vestía bien. No pretendía ser uno de ellos. La gente que manejaba el lugar... no creía que él tuviera nada que quisieran. Excepto cuando lo necesitaban. Porque él tenía razón. Sólo eso les importaba. Y tenían que escucharlo (Se calla, quedándose pensativo)

Lo que cuenta House sobre su héroe, que influyó tan decisivamente en su vida nos hace evocar algunos cuentos, en los que el héroe decisivo ocupa un lugar muy bajo en el orden de la naturaleza. Más en concreto, nos vamos a fijar en dos películas que han visto millones de personas durante varias generaciones: Para *Pinocho*, su héroe es Pepito Grillo, que le enseña a moverse por la vida y le ayuda en todas las situaciones difíciles. Para *Dumbo*, su héroe es un ratón, que le defiende frente a las burlas de las elefantes-madres y de los cuervos, logrando que, aprendiendo de éstos, Dumbo acabe volando.

EL MITO DE HOUSE: ARACNÉ

Los Guiones de “Siempre” provienen de Aracné, que se atrevió a desafiar a la Diosa Minerva en el bordado de aguja, y en castigo fue convertida en araña y condenada a pasarse toda la vida tejiendo telarañas. (Berne, 2002: 230)

Ya me he referido a los problemas difíciles a que tan aficionados es House, como también lo era Sherlock Holmes. Los dos tienen un Guión que es muy positivo para los demás, pero no siempre beneficioso para sí mismos. Si nos atenemos al diagnóstico de Berne, los dos están destinados a caer muertos por el trabajo- algo muy similar le ocurrió a Berne.

House muestra también que está viviendo de acuerdo con este mito durante los episodios en los que el policía Tritter le está persiguiendo: la situación empeora cada día. Cuando el juicio acaba y Wilson va a visitarle en el calabozo al que la juez le ha condenado que pase una noche, abduce que House ha obtenido Vicodina todo el tiempo, porque su supervisor de rehabilitación se la ha estado proporcionando.

Palabras y Hechos (3,11)

[House está tumbado en el camastro de su celda en la cárcel. Cuddy y Wilson han venido para visitarlo]

Cuddy: Me sorprende no verte tratando de escapar por los muros.

[House se sienta]

House: Entonces, ¿qué dices? ¿Qué tal un vis a vis contigo para celebrarlo?

Cuddy: (Molesta) No hay nada que celebrar, House. [Ha hablado demasiado alto, de manera que mira alrededor para ver si hay alguien escuchando y empieza a hablar en voz más baja] Me hiciste cometer perjurio, fabricar pruebas. Haces que todos a tu alrededor sean peores sólo por estar ahí. Lo único bueno es que ahora tu culo me pertenece. Cuando salgas de rehabilitación harás doble trabajo clínico... dictarás charlas a estudiantes ayudándome a encontrar donantes... y básicamente todo lo demás que te pida. ¿Lo entiendes?

[House asiente, Cuddy sale]

Wilson: [Saca un sobre del bolsillo y House se levanta hasta llegar a los barrotes]. Tu buprenorfina. [House toma el sobre y comienza a abrirlo]

House: ¿Conseguiste esto de la farmacia o de Voldemort?

Wilson: Voldemort. ¿Por qué? ¿Qué diferencia hay?

[House se traga las píldoras]

Wilson: Es Vicodina. ¿Te ha estado pasando Vicodina?

House: ¡No! Estaría arriesgando su trabajo de salario mínimo por hacer eso.

[House se sienta, Wilson parece exasperado]

Wilson: ¿Todo el tiempo?

House: Mi poder superior dijo que estaba bien.

Wilson: ¿Nada ha cambiado?

House: Nada ha cambiado.

[Wilson parece decepcionado y empieza a salir, pero entonces se da cuenta de algo y vuelve a ver a House]

Wilson: (Sonríe) La disculpa. No necesitabas hacer eso para que esto funcionara.

House: Cree lo que quieras.

Wilson: (Sonriendo) Buenas noches, House. Te veré mañana.

House: Buenas noches, Wilson.

[House se tumba en el camastro]

APARATO DEL GUIÓN DEL DR. HOUSE

El Aparato del Guión, o Anatomía, tal como lo concibe Berne, consta de siete elementos. Los tres primeros son los Mandos del Guión; los cuatro últimos, son los elementos que sirven para combatir a los mandos. Aunque la operación fundamental para desmontar los guiones perjudiciales es el Permiso.

1. DESENLACE DEL GUIÓN, TEMA O MALDICIÓN

Los padres dicen al niño cómo ha de terminar su vida... A una orden así se la llama el Saldo del Guión o Maldición (Berne, 2002, 128).

Eric Berne distinguía entre el Tema y la Moneda del Guión de Vida. Los temas fundamentales de los Guiones, según Berne son: Amor, Odio, Gratitude y Venganza. También, de Ganador Bueno, Ganador Malo, Perdedor Bueno, Perdedor Malo y No Ganador.

Berne considera necesario definir qué es un triunfador y un fracasado.

Un triunfador es alguien que consigue hacer lo que dice que va a hacer. Un fracasado es alguien que no consigue hacer lo que proyecta. Un hombre que dice: "Voy a ir a Reno a jugar", sólo se compromete a llegar allí y a apostar, sin que importe si gana o si pierde. Si dice: "Voy a ir a Reno, y esta vez voy a ganar", entonces será un triunfador si gana y un fracasado si no lo hace, según el dinero que tenga en los bolsillos cuando vuelva. Una mujer que se divorcia no es una fracasada a no ser que haya dicho: "Yo nunca me divorciaré". Si ha declarado: "Algún día dejaré mi empleo y nunca volveré a trabajar", su pensión de alimentos significará que es una triunfadora, porque ha conseguido lo que se proponía. Como no dijo nada sobre cómo iba a conseguirlo, nadie puede tildarla de fracasada. (Berne, 2002:109-110).

Para aquilatar mejor estas ideas, conviene tener en cuenta que un Ganador Bueno puede ser beneficioso para sí y para los demás; un Ganador Malo es el que se beneficia a sí mismo a costa de los demás; un Perdedor Bueno puede ser perjudicial para sí mismo y beneficioso para los demás; un Perdedor Malo es el que resulta perjudicial para sí mismo y para la sociedad. Los No ganadores son los que empatan en la vida, sin ser ni francamente beneficiosos ni perjudiciales para sí mismos ni para los demás.

Los desenlaces positivos de los guiones son: Amar a los demás; ser competente; ser inteligente; vivir. Los desenlaces negativos: ser un solitario, ser un inútil, volverse loco y caer muerto, bien por ser víctima de un homicidio o por suicidarse.

La “moneda” es el ambiente o las circunstancias en que los personajes se mueven. Las Monedas básicas son: Palabras, dinero, cuerpo humano, violencia, lágrimas y sentimientos, sexo, drogas, dinero, poder, seducción, bebida, rebeldía, belleza, comida... Distinguir entre tema y moneda del guión es lo que hacen los escritores cuando adaptan una obra al cine. El tema puede ser idéntico en varias versiones, pero la moneda cambia de una a otra: Un conflicto de poder, un motín real en la fragata *Bounty*, en 1787 (*Rebelión a bordo*, 1935) se convierte en una rebelión de vaqueros contra su jefe (*Río Rojo*, 1948) y en una desobediencia colectiva en un destructor en la Segunda Guerra Mundial (*El motín del Caine*, 1954). Y de nuevo, *Rebelión a bordo* (1962) y *Motín a bordo* (1984) sitúan el ambiente en la película de 1935. Podríamos hacer el mismo ejercicio con muchas películas. Por ejemplo, sólo hay que comparar una de las últimas películas de Woody Allen, *Match Point*.

Para encontrar el Desenlace de House, tenemos la oportunidad de conocer a sus padres en un Episodio de la Segunda Temporada, e ilustra cómo debieron ocurrir las cosas cuando House era un niño. Más aún, él explica cómo ve a sus padres. Su madre y su padre están de paso hacia Las Vegas y quieren cenar con House. Él está buscando excusas. La Doctora Cuddy, directora del hospital, le invita a enfrentarse con la situación. Por fin, los padres se presentan y él sigue poniendo excusas. Sin embargo, cuando entra Cameron y saluda a sus padres, el padre busca la menor excusa para reírse de House. Después, en la cafetería del Hospital, el padre sigue zahiriéndole con comentarios sarcásticos. Así es como comprendemos que el padre debió de enunciar, de maneras muy diversas, el desenlace de House: “Sé un solitario”, sacrificando todos los sentimientos y relaciones con los demás al deber de trabajar. Lo cual encaja con el tipo de héroe que determinó la vida de House: Un japonés, buraku, que no recibía las caricias sociales de alguien, pero que era muy competente para solucionar casos médicos difíciles.

El niño de papá (2,5)

Cuddy: Nadie te está haciendo esto, House. Sólo haz lo que todo el mundo hace. Miénteles.

House: ¿Le mientes a tu madre?

Cuddy: Sólo desde que tenía doce años.

House: Mi madre es un polígrafo humano. Mi padre debería llevarla a Las Vegas, no al Louvre.

Cuddy: Confía en mí, tu madre creería mucho mas... que tienes una reunión de negocios a que la odias.

House: No la odio. Lo odio a él.

(La puerta del despacho de House se abre y entran los padres de House. Él parece sorprendido).

House: Mamá.

Madre: Llegamos antes.

House: (Se levanta y la abraza). Me alegra verte.

Madre: (Sonriendo irónicamente) Greg, no mientas.

[House mira a su padre con una expresión incómoda en su cara]

Madre: Llegamos en mal momento, ¿no es así?

House: Realmente, sí, yo... Tendré que posponer la cita.

Padre: Hicimos planes. Wilson los hizo.

House: Le pedí que los cancelara. Estoy lidiando con un caso complicado ahora mismo, así que...

Padre: Bien. Volveremos más tarde cuando las cosas no estén tan fuera de control.

House: Mi equipo está ocupado.

Madre: No quieres vernos

House: Mamá, no me hagas sentirme culpable.

Madre: No, no. Claro que no. Lo siento.

House: Tengo un paciente que quizás muera envenenado por radiación.

Padre: Eso quiere decir que no puedes ir a comer. Vamos, tomemos un bocado en la cafetería.

Madre: Te pediré un sándwich.

House: Supongo que tendré tiempo para un sándwich.

Madre: (Se ríe). Bien.

House: ¿Sí?

(Cameron entra)

Cameron: Sólo quería hacerle saber que... Carnell está listo para cirugía.

House: Gracias.

[Cameron entra y se presenta a los padres de House, estrechándoles las manos.]

Cameron: Hola. Soy Allison Cameron. Trabajo con su hijo.

Padre: Greg nos ha dicho todo sobre usted.

Cameron: ¿De verdad?

Padre: Es nueva ¿no?

House: No, sólo ingenua.

Padre: Lo siento, sólo me reía de mi hijo. No de usted.

Madre: Estábamos por ir a comer algo. ¿Quiere venir?

[Cameron observa la reacción de House, quien obviamente no está a favor de la idea]

Cameron: No tienen demasiado tiempo para estar con su hijo. Tal vez en otra ocasión. (Sale)

(House y sus padres están comiendo en la cafetería del Hospital)

[Cameron está observando discretamente desde la puerta. Foreman se pone detrás de ella]

Foreman: Hablan de la última visita de su madre al dentista. Niños crecidos que hablan con sus padres, nada importante. Créeme, no te pierdes de nada.

Padre: Así que, además de trabajar, ¿qué has estado haciendo?

House: No mucho.

Padre: Siempre dices lo mismo: no mucho.

House: Siempre es la respuesta.

Padre: ¿Alguna nena nueva de la que me puedas hablar?

Madre: Déjalo solo, John.

House: Tengo una motocicleta nueva. Debes haberla visto fuera. Es naranja con una raya grande.

Padre: ¿Es la que está en el estacionamiento para discapacitados?

House: Sí. Parece chatarra, pero es muy maniobrable.

Madre: Bien, serás cuidadoso, ¿no es así? (House asiente)

Padre: La última vez que te vi, aún tenías dos piernas.

House: En realidad, tres (Muestra su bastón)

Padre: ¿Sabes cuál es tu problema, Greg?

House: ¿La caja de cambios?

Padre: No sabes lo afortunado que eres.

[Padre e hijo se miran]

Padre: ¿Dónde están los servicios?

(House mueve la cabeza hacia atrás).

House: ¡Qué bien que lo hayamos aclarado!.

Madre: Sólo trataba de ayudarte.

House: No necesito ayuda.

Madre: Lo sé. Eres absolutamente perfecto de la manera que eres.

(Madre e hijo comparten una sonrisa)

La madre debió de mostrar un comportamiento distinto del padre, pero deducimos que el desenlace que deseaba para House no lo enunció con la suficiente fuerza como para imponerse al del padre. Influyó en House, pero de manera distinta. No es difícil deducir que House fue sometido, cuando era un niño, a órdenes contradictorias de sus padres (Berne, 138-139). El padre era irónico y duro con él; la madre le amaba con su amor tierno e incondicional, como podemos comprobar en la última línea del diálogo, y especialmente si miramos a su lenguaje corporal y oímos el tono de su voz cuando le habla a su hijo.

El Desenlace resultante habría sido: “Cura a todas las personas que puedas (madre), excepto a ti mismo (padre)”.

2. PROHIBICIÓN U OBTURADOR

Luego le dan una orden negativa injusta que le impedirá quitarse de encima la maldición... Ésta es la prohibición u obturador (Berne, 128).

Es muy interesante este mando del Guión, porque nos ayuda a entender muchos comportamientos de las personas, incluso de las naciones.

Las Prohibiciones u Obturadores pueden variar en extensión: radio corto o largo. Una persona puede tener prohibido el sexo y el amor; o el amor, pero no el sexo; o el sexo, pero no el amor. Recordemos cómo en la clásica y excelente película *Laura* (1944), el periodista Waldo Leydeker quería mucho a Laura, pero no deseaba mantener relaciones sexuales con ella. Era un Pigmalión, que quería conformar a la mujer según sus ideas. Y cuando ella quería satisfacer sus necesidades emocionales y sexuales, Waldo se las apañaba para destruir la imagen de los pretendientes, llegando a disparar contra quien él creía que era Laura.

También, Berne se refiere a que las Prohibiciones varían en intensidad. Los requerimientos de primer grado (socialmente aceptables y moderados) son directri-

ces francas reforzadas por la aprobación o la disuasión: “No toques el enchufe de la pared”, “No cruces la calle sin antes mirar a tu derecha y a tu izquierda”. Puede darle Atribuciones, que definen el ser de una persona: “Has sido bueno y tranquilo”; “No seas demasiado ambicioso”. Con estos requerimientos y atribuciones, todavía se puede llegar a ser un triunfador. Los requerimientos de segundo grado (indirectos y duros) son directrices aviesas reforzadas aviesamente por una especie de extorsión de sonrisas seductoras y ceños amenazantes. Son la mejor forma de fabricar un no triunfador o persona que se contenta con empatar: “No se lo digas a tu padre; mantén la boca cerrada”. Los requerimientos de tercer grado (muy duros y desabridos) son obturadores no razonables reforzados por el temor. Las palabras se convierten en gritos, las expresiones faciales se convierten en distorsiones de pesadilla, y los castigos físicos se convierten en algo sañudo: “te haré que te tragues los dientes”. Ésta es una de las maneras más seguras de generar un fracasado.

Claude Steiner distingue las Prohibiciones según el área de conducta: “¡No pienses!”; “¡No seas feliz!”; “¡No disfrutes del sexo!”; “¡No disfrutes del amor!”; “¡No muestres enfado!”; “¡No aceptes caricias!”; “¡No rechaces ninguna caricia!”; “¡No proporciones caricias!”.

También, Steiner se fija en la malignidad: Algunos tienen efectos de largo alcance; otros, no. (Steiner, 1991: 95-96).

Centrándonos en House, el obturador de su padre era: “Vete directo al asunto y no te andes con remilgos”. Tuvo que repetirle muchas veces esta clase de orden con ironía y sarcasmo hasta quedarse impresas en la mente de House. Por tanto, el lúcido Doctor House sabe cuál era el punto débil de la vida de su padre, y así se lo revela a Cameron. Por el contrario, tuvo que encontrar a su madre como alguien que comprendía sus pensamientos y emociones y le ayudaba. La Prohibición de su madre debió de ser: “No te tomes las cosas demasiado en serio”.

El niño de papá (2,5)

(En su despacho, House está jugando con su consola. Cameron entra)

Cameron: El padre y el amigo responden bien al tratamiento. Las cosas no están tan bien para Carnell.

House: [Tumbado en un brazo del sofá y una pierna descansa en un reposapiés.] Gracias... por no ir a comer. [Él la mira agradecido, pero incómodo por la situación]

Cameron: No era de mi incumbencia.

House: (Asiente) Parecen perfectamente agradables, ¿no es así? Lo son. Él era piloto de la Marina. Ella ama de casa. Casados por 47 años. Tuvieron un solo hijo. Mi madre es como cualquier otra. Es lo suficientemente amable. Gran sentido del humor. Odia las confrontaciones. Mi padre es como tú. No la parte de los ojos saltones... sólo la insana brújula moral que no te permite mentirle a nadie sobre nada. Es una gran cualidad para los boy-scouts o los testigos policiales. Una Horrible cualidad para un padre.

En el doblaje de estas líneas de diálogo al español, el texto varía considerablemente en algunos aspectos. House dice de su madre que tiene “poco sentido del humor”, cuando el texto inglés dice o contrario: “great sense of humor”. Las dos últimas frases aparecen dobladas así: “Una buena cualidad para hacer oposiciones a

notario. Una mala cualidad para un padre”. La fidelidad al texto inglés es esencial cuando se refiere al humor de la madre, porque influirá muy directamente en el Guión de Vida de House.

Berne consideraba que la Prohibición u Obturador era el mando más importante del Aparato del Guión.

3. PROVOCACIÓN O ¡VAMOS!

Le estimulaban una conducta que le conducía al Desenlace... Ésta es la Provocación o “¡Vamos!” (126).

House es muy aficionado a las apuestas de todas clases: las rellena en las carreras de caballos, cuando asiste, o las encarga por teléfono, cuando no puede ir; frecuentemente, convierte cualquier diferencia de puntos de vista con los miembros de su equipo en una apuesta. También provoca con su manera de vestir, sin bata de médico, que llama la atención de sus pacientes y de Mr. Vogler, el Presidente del Hospital durante unos pocos episodios de la primera temporada; provoca a varios pacientes, que llegan a atacarle físicamente. También, hay muchos episodios en los que House no se toma en serio las prohibiciones externas: En medio del juicio por la demanda del policía Tritter, y cuando se está jugando ir a la cárcel, no duda en atender, por el teléfono móvil, a una consulta que le hacen los miembros de su equipo e, incluso, abandonar la sala del juicio, en medio del asombro de la juez y de los asistentes. Después, la juez le absuelve, pero le castiga a pasar una noche en el calabozo.

Concluyo este apartado sobre la Provocación, recordando cómo House emplea la provocación sistemáticamente quizá porque está convencido de que sólo de esa manera puede fortalecer a los pacientes y a los miembros de su equipo, para hacerles más creativos y sinceros.

4. EL PRECEPTO MORAL O LEMA-ANTIGUIÓN

Además, le dan una prescripción para llenar el tiempo mientras espera a actuar. Ésta tiene la forma de un precepto moral... (Berne, 2002: 126).

Probablemente, el precepto moral que su padre le dio a House fue “Haz lo apropiado de una manera disciplinada”. La madre, también probablemente, le dijo: “Diviértete cuando trabajes”.

Disponemos de más testimonios sobre el padre que sobre la madre de House. En uno de los episodios mejor escritos, House intima con una paciente en etapas sucesivas. Primero, le dice las tareas penosas que su abuela le obligaba a hacer y cómo él no se atrevía a quejarse a sus padre, temiendo que no le creyesen. La diferencia entre las transacciones que hemos visto anteriormente y las que aparecen en este diálogo, es que House quiere establecer una transacción complementaria con la paciente Eva, que ha sido violada. Es decir, quiere pasar de la relación profesional

a la confianza. Probablemente, es la persona con la que más íntima House en los 69 episodios, porque también ella quiere abordar asuntos muy importantes para su vida. Es él quien introduce el asunto de su abuela y quien cuenta lo que le ocurría cuando era pequeño. El precepto moral, repetido muchas veces y reforzado con acciones físicas, puede llegar a convertirse en una losa muy pesada. La conversación con Eva representa un alivio para él, que tan poco dado es a los momentos de intimidad.

Un día, una habitación (3,12)

[Habitación de Eva. House se inclina sobre ella, que está durmiendo.]

House: Despierte.

[Ella tarda un poco en despertarse. Atontada, gira la cabeza hacia él.]

House: No es tan malo como lo que le pasó a usted. De hecho, no sé lo que le ocurrió. Pero por la forma en que está reaccionando, creo que es peor que ser machacado por tu propia abuela.

Eva: (Se sienta) ¿Qué le hizo?

House: Mis padres viajaban mucho, y me dejaban con ella. A ella le gustaban las cosas hechas a su manera. Estaba obsesionada con la disciplina. Y debía tener razón; casi nunca la cagué delante de ella. Me aterrorizaba con hacerme dormir en el jardín o bañarme en agua con hielo. Ahora le toca a usted.

Eva: Sus padres, ¿nunca lo impedían?

House: (House se sienta). Nunca se lo dije

Eva: ¿Por qué no?

House: Razones sencillas. Que no me creyeran o que pensarán que había hecho algo malo. Ya me he sincerado; ahora le toca sincerarse a usted.

Eva: ¿Como la llamaba?

House: Oma.

Eva: ¿Y la sigue llamando así después de todo eso?

House: Es abuela en holandés y seguía siendo mi abuela. Y seguía siendo holandesa.

Eva: ¿Alguna parte de esa historia es verdad?

House: Toda ella.

Eva: Usted no seguiría llamándola Oma. Algo tendría que haber cambiado.

House: Usted no me conoce.

Eva: Usted no seguiría llamándola Oma.

House: Está exagerando.

Eva: ¡No me ignore!

House: No la estoy ignorando; sólo digo que no está actuando racionalmente.

Eva: Estoy nerviosa porque me está mintiendo.

House: No, está...

Eva: ¿Qué puedo hacer? ¿Qué diablos tengo que hacer para que no me dejes de lado... solo porque fui violada?.

House: Nada

Eva: Su historia... ¿es cierta?

House: Verdad para alguien.

Eva: Pero no para usted.

House: Esas cosas pasan. Le pasa a mucha gente, ¿Qué importa si me ocurrió a mí?

Eva: No están en esta habitación.

House: No. Están ahí fuera. Médicos, abogados, carteros. Algunos haciendo grandes cosas. Otros haciendo tonterías. ¿Va a basar su vida entera en quien está atrapado en esta habitación con usted?

Eva: Voy a basar este momento en quien esta conmigo atrapado en este cuarto. La vida es así, una serie de cuartos. Y quien se queda atrapado con nosotros en esas habitaciones... da como resultado lo que es nuestra vida.

Al final del episodio, House y Eva deciden irse a un parque para poder hablar con tranquilidad y sin ser interrumpidos. Después de abordar el asunto de si ella debe abortar o no, y discutir muy vivamente, enfrentando los valores de los dos, House suscita nuevamente un asunto para tratar en confianza. Eva llega a descubrir que, en la conversación del encuentro, House ha dicho la verdad, pero no toda la verdad. Es decir, la transacción de él con Eva tenía un carácter angular, pues él activaba dos Estados del Ego: El de Niño Natural, revelando experiencias muy personales, y a la vez, el de Adulto, pues ocultaba la identidad del personaje que realmente pretendía inculcarle el precepto moral: su padre. Es una prueba de la dificultad que entraña para House mostrarse enteramente sincero, precisamente por el carácter de su Desenlace o Tema del Guión —“Sé un solitario”— y del predominio del precepto moral sobre las emociones.

[Están en un parque. House y Eva están sentados en un banco, y callados]

House: ¿Por qué me escogió?

Eva: Porque vi algo en usted... Como si hubiese sufrido.

House: Era verdad

Eva: ¿Qué?

House: No era mi abuela, pero era verdad.

Eva: ¿Quién era, entonces?

House: Mi padre.

[Siguen callados durante unos segundos.]

Podemos deducir la influencia del precepto moral de la madre —“Diviértete cuando trabajes”— por la forma en que House se ríe de todos los perfeccionistas con quienes se encuentra. House apoyaría las palabras de Fritz Perls: “El perfeccionismo es una maldición”. Deducimos que ese rechazo del perfeccionismo tuvo su origen en las miradas, caricias, sonrisas y palabras permisivas de su madre frente a las coerciones de su padre. Lo que no tuvo ésta fue el poder suficiente para contrarrestar enteramente la influencia del padre. Quizá entonces las cosas hubieran sido peores para House. Si comparamos a House con Bruno Anthony, uno de los protagonistas de *Extraños en un tren*, de Patricia Highsmith, que Alfred Hitchcock llevó al cine, comprendemos que la madre le dio un precepto moral tan amplio a Bruno que éste acabó siendo un psicópata, que no daba importancia prácticamente a nada, y que no dudaba en estrangular a la mujer del tenista Guy Heines, para cumplir su parte en el intercambio de esta muerte por la de su propio padre, que Guy debía llevar a cabo.

Veamos sólo un ejemplo del humor que House emplea para combatir el perfeccionismo de una madre que quiere dominar los hábitos de comida de su hija.

Método Socrático (1,6)

[House entra en la sala de reconocimiento]

House: Buenas noticias. Según el laboratorio, no hay estreptococo.

Madre: Espere...

House: No, de veras no es estreptococo. Los técnicos beben mucho, pero son profesionales. Además, su hija no tiene los síntomas de estreptoconcia. Fue más rápido hacer los análisis que discutir con Ud. Váyanse.

Madre: Sólo quería pedirle su opinión, doctor. Está enojada porque voy a pedir un pastel sin azúcar para su cumpleaños.

Hija: Los otros niños lo odian.

House: ¿Por eso están aquí?

Madre: El azúcar es la principal causa de obesidad en Estados Unidos.

House: Quiere que un médico la asuste con los peligros del azúcar.

Madre: Necesita controlar su peso.

House: Wendy, lo siento por los otros niños que no tienen una mamá como la tuya. Sabe que el azúcar causa afecciones cardíacas, apendicitis y pie de atleta.

Madre: Eso no es justo.

House: Claro que sí. No, entiendo. Quiere que adelgace para que use ropa bonita, como la suya. Me encantan los brazaletes. ¿Por qué no se visten igual? Podrían ser gemelas. No puede ser su hija. Es imposible. Es demasiado joven. Feliz cumpleaños. Cómprasele con azúcar, coño.

5. EL PATRÓN O PROGRAMA

También le enseñan lo que tiene que saber en la vida real para llevar a cabo el guión: cómo mezclar bebidas (preparar las combinaciones), cómo llevar las cuentas, cómo engañar. Éste es el Patrón o Programa, una forma de instrucción del Adulto (Berne, 2002: 126).

El padre de House debió de enseñarle cómo trabajar metódicamente. Como piloto de la Marina, tenía que observar estrictos estándares para aprender y enfrentarse a situaciones inesperadas en ambientes turbulentos, tomando decisiones muy rápidamente que le llevaran a conseguir los resultados que otros o él mismo habían fijado anteriormente.

House salva a pacientes que sufren enfermedades terminales en otras unidades del Hospital Princeton Plainsboro. Aun cuando pueda parecer paradójico, cuanto más complicada es la enfermedad, más disfruta House con su trabajo. Sin embargo, la influencia de su padre hace que desconfíe de los pacientes: piensa que todos mienten. Por tanto, no los visita, excepto en circunstancias críticas o para desenmascararles. En este aspecto, House guarda una estrecha semejanza con Sherlock Holmes y Grissom, el protagonista de CSI. De los seis tipos de reconocimientos que Aristóteles distingue en su *Poética*, House y Grissom, como Sherlock Holmes no confían en el “reconocimiento por declaración del autor”. Prefieren el “reconocimiento por signos, señales, huellas” o “reconocimiento por la naturaleza de los incidentes” (Aristóteles, 1997). A House le gustaría leer *Nonreactive Measures*, un libro

excelente para trabajar en Ciencias Sociales (Webb, Campbell, Schwartz, Sechrest and Grove (1966, 1981).

Por último, estoy convencido de que Conan Doyle, el creador de Sherlock Holmes, se inspiró en Stuart Mill. En su *Sistema de Lógica* (1843), el filósofo inglés expuso los Cinco Métodos de Investigación Experimental: Método de las Concordancias, de las Diferencias, Método conjunto de Concordancias y Diferencias, Método de los Residuos y Método de las Variaciones Concomitantes. (Mill, 1843: 393-416). Lo mismo podemos decir del proceder de House. De hecho, cada episodio de House ilustra algunos o todos estos métodos. Veamos una escena de un episodio que ya ha salido este artículo y en el que vemos cómo aplica el Método de los Residuos...

Paternidad (1,2)

Chase: La penicilina no funciona.

House: Entonces, o es una penicilina mala o nuestro diagnóstico es incorrecto. Empezamos de cero. “Midnit”.

House escribe M,I,D,N,I,T en la pizarra]

Foreman: Función hepática, nitrógeno úrico y creatinina: normales. No es diabetes y no hay gap.

House: No es metabólico. [Tacha la “M”]

Cameron: La angiografía descarta la vasculitis.

House: I de inflamación. [Tacha la “I”]

Chase: Es joven, nada degenerativo.

House: Adiós a la D [Tacha la “D”]. N de neoplásico.

Chase: La resonancia salió limpia. [Tacha la “N”]

House: I de Inflamación.

Cameron: Ya hice eso.

House: Hay dos íes en esta ayuda nemotécnica. ¿Cuál es la otra?

Foreman: Infección.

Cameron: La oligoclonal debe significar algo.

Foreman: No tiene fiebre. Leucocitos elevados, pero dentro del límite.

Chase: Lo analizamos para todo lo posible. Todo dio negativo. [Tacha la otra “I”]

Cameron: La tomografía descarta el subdural.

House: Traumatismo. Adiós. ¿Saben? “Midnight”, o “medianoche”, se escribe con una ge y con una hache. Ojalá pudiéramos averiguar qué quieren decir esas letras. [Suspira y se aparta de la pizarra.] Es un cerebro enfermo que se divierte... torturándolo, hablándole. (Pausa) Matándolo del miedo. Hagan un EEG, electrooculografías, micrófonos esofágicos. Si esta cosa quiere hablar, escuchemos.

En cuanto a su madre, el hecho de que ella sabía tan bien cómo captar las emociones de la gente —House la define como un “polígrafo humano”— influyó en cómo House trataba con humor y comprensión a las personas de graciosa ingenuidad. Berne hubiera dicho que la madre tenía un Pequeño Profesor muy capaz. Por ejemplo, una joven casada que ha sido infiel a su marido y que, en una explosión de rabia, se fue a mantener relaciones con su ex-novio, quedándose embarazada por no tomar precauciones. Después, House le revela a ella que su marido es el padre del hijo que ella está esperando.

Maternidad (1,4)

Pacientet (Jill): He sentido las articulaciones flojas y últimamente he tenido muchas náuseas. [House parece] Quizá estoy ejercitando demasiado. Correré el maratón, corro 16 km diarios, pero no pierdo peso.

House: Levante los brazos. (Ella lo hace) Tiene un parásito.

Jill: ¿Como una solitaria o algo?

House: Acuéstese y levántese el suéter. (Ella se tumba y alza los brazos). Ya puede bajar los brazos.

Jill: ¿Puede ayudarme?

House: Durante un mes más. Después se vuelve ilegal sacarlo, excepto en un par de estados. [Él comienza a aplicar el aparato de ultrasonidos a su abdomen.]

Jill: Ilegal?

House: Pero no se preocupe. Muchas mujeres aprenden a aceptar a este parásito. Le ponen nombre, lo visten y lo ponen a jugar con otros parásitos.

Jill: ¿A jugar?

House: Tiene los mismos ojos que usted.

Jill: Pero es imposible.

House: Pues, supongo que tuvo faltas. Quizá eso debió darte una pista.

Jill: Tengo un implante de control de natalidad.

House: Sí, lo sé. Vi la cicatriz en su brazo.

Jill: ... Mi médico dijo que quizá no tendría faltas si eso funcionaba.

House: Es interesante que tampoco tenga faltas si no está funcionando...por eso usted debería hacerse exámenes de embarazo periódicos. [Jill pone una cara apenada.] Una enfermera le instruirá en el cuidado prenatal. Lo tendrá como dentro de cinco meses, así que planifique la fiesta.

Jill: ¿Doctor? Por favor. Mi esposo y yo queríamos tener un hijo pronto... pero, Dios... hace como cuatro meses tuvimos una bronca tremenda. Él se salió de la casa y yo hice una estupidez.

House: ¿Un rollito?

Jill: Ex novio

House: Programaré una prueba de paternidad.

Jill: Mi esposo no puede enterarse.

House: ¿Su ex novio se parece a tu esposo?

Jill: Sí.

House: Tenga al niño. Él nunca lo sabrá. Los matrimonios más felices se basan en mentiras. Y Uds. empezaron bien. [Él se va; Jill parece como si fuera a llorar...]

[House está abandonando su despacho. Jill se acerca a paso rápido, llevando de la mano a su marido.]

Jill: Dr. House, él es mi esposo Charlie.

House: ¿Quién le dijo dónde encontrarme?

Charlie: Obviamente no quiere que lo molestemos.

House: Intentaba ocultarlo.

Jill: Mire, doctor, es sobre la mononucleosis que usted sospecha que yo tenía.

House: La mononucleosis?

Jill: Sí. ¿No iba a hacerle un análisis a Charlie? Usted ya sabe, el análisis. El análisis de sangre.

House: Claro. (House capta lo que ella quiere decirle) Sí, lo lamento. A veces se me olvidan los pacientes. La confundía con la idiota que no sabe usar los anticonceptivos.

Charlie: No puedo tener mononucleosis. No me siento enfermo ni nada.

House: Frecuentemente, ése es el primer síntoma. (Entra en el ascensor). Llámenme mañana, programaré los análisis.

Jill: Gracias

[House está con Jill.]

House: Su marido es, en definitiva, la fuente de su mononucleosis.

Jill: Cielos. Gracias a Dios. Cielos. Seré mamá. Muchas gracias. Debo hacerle un regalo o algo.

House: A veces, el mejor regalo es no volver a verla.

Jill: Bien. Está bien. Pero, Dr. House, Ud. ha sido formidable. Quiero decir, confío en Ud. totalmente. ¿Cree que Ud. podría...

House: No.

Jill: ...hacer el cuidado prenatal...?

House: No.

Jill: ...o asistirme en mi parto?

House: La respuesta es no.

Jill: Vale.

Él simpatiza con quienes expresan sinceramente sus emociones. Por ejemplo, una anciana de 82 años que no quiere renunciar al hambre sexual que siente. Su hijo actúa como Padre Crítico y, por eso, House le rechaza. Sin embargo, con ella es amable y comprensivo. Deduzco que House actuaba con esta anciana por la influencia que su madre ejercía en él.

Veneno (1,8)

[Sala de reconocimiento, donde se encuentra una anciana]

Georgia: Me siento bien.

House: ¿De eso se queja? ¿Es el síntoma más importante?

Mark: Le dije que perdía el tiempo.

Georgia: Veo mejor los colores. Y la música. Verdaderamente estoy oyendo la música. Tengo 82 años y debería jugar a la canasta con las otras ancianas...pero ahora... cuando veo un hombre con un buen trasero... no puedo dejar de mirarlo. O... una barba atractiva.

House: ¿Y que le gusten los buenos traseros es un síntoma de enfermedad?

Georgia: Todo empezó hace un mes cuando Mark me alquiló *Lo que el viento se llevó...* pero dentro había un DVD equivocado.

Mark: Sí, lo olvidé. Es culpa mía.

Georgia: Estaba muy ocupado como para devolverlo.

Mark: Sí, como si no tuviera mi propia vida.

Georgia: (En voz baja) Lo miré. Había un actor. Un muchacho llamado Ashton Kutcher. Ahora, pienso en Ashton... todo el tiempo. Todo... el tiempo.

House: Aha.

Georgia: Usted me recuerda a él. Los mismos ojos seductores.

House: La gente siempre nos confunde.

Georgia: Seguramente, querrá auscultarme el corazón.

House: No, no será necesario.

Mark: Te dije.

House: Pero la internaré para hacerle unas pruebas.

Mark: ¿Qué clase de estudios? Es anciana.

House: Y usted, insufrible. Su madre tuvo un cambio de personalidad. Hay que investigarlo. Una enfermera vendrá para internarla. Soy muy guapo para el papeleo.

(Otro día, House entra en la sala de reconocimiento, donde se encuentra la anciana Georgia)

Georgia: ¡Oh, Doctor House!

Mark: Tardó bastante. Estamos esperándolo...

House: Señor Adams, ¿me espera afuera un momento?

Mark: ¿Por qué?

House: Porque usted me cae muy mal.

Georgia: Es mi hijo, doctor. Está malhumorado porque está a dieta.

House: Bien. Sra. Adams, ¿tuvo actividad sexual recientemente?

Mark: ¿Qué?

Georgia: Supongo que las fantasías no cuentan.

Mark: Dios mío.

Georgia: Desgraciadamente, estoy en una etapa de abstinencia. Desde hace sólo... No sé, 15 años.

Mark: ¿Lo ve? Está confundida. Mi padre murió hace ocho años. De un paro cardíaco.

Georgia: No en la cama, mi cielo. (A House) ¿Por qué lo pregunta?

House: Porque el análisis de sífilis dio positivo.

Mark: Eso es imposible y es insultante.

House: Creo que su mamá oyó este diagnóstico más de una vez.

Georgia: "La enfermedad de Cupido". Así la llamaban antes.

House: ¿Cuándo la contrajo?

Georgia: En 1939, en el baile de graduación. Él tenía un Chevrolet. Fue antes de conocer a tu padre.

Mark: Pero dijiste que... Que papá fue tu primer amor.

Georgia: Lo fue. Estamos hablando de sexo. Pero me la trataron.

House: Se eliminó, en su caso, durante 60 años. Pero regresó, y las espiroquetas destruyen sus neuronas.

Georgia: Qué asco.

House: No tanto como la Chlamydia. Produce secreciones. Y estamos en el siglo XXI. Hay autos que vuelan, perros robot, penicilina. Con una dosis alta durante dos semanas, se curará.

Mark: No puedo creerlo.

House: Sí, pellízquese.

Georgia: Durante dos semanas, tendré que practicar sexo seguro.

House: Estará bien. Alimente a este niño malhumorado.

(House se encuentra en un pasillo con la anciana Georgia).

Georgia: Doctor House!

House: La envié a su casa.

Georgia: Regresé. Tomé un taxi... para que mi hijo no intentara interrumpirnos.

House: Lo lamento, pero que su centro de placer sexual del córtex... haya sido estimulado por espiroquetas... no sirve para iniciar una relación. Lo aprendí a fuerza de golpes.

Georgia: Doctor, esto que yo siento... ¿sólo me lo causa la sífilis?

House: Sí.

Georgia: Entonces, aquí tiene lo que me recetó. No infectaré a nadie.

House: No, pero la matará.

Georgia: Pues de algo tengo que morir...y... es que no quiero jugar a la canasta durante el resto de mi vida. Me gusta sentirme sexy otra vez... y hacer el ridículo con jóvenes y apuestos doctores.

House: ¿Cree que le hubiera recetado esto... si evitara que flirteara conmigo?

Georgia: Pero si me curo...

House: Entonces, las espiroquetas morirán. Pero no recuperará las partes dañadas de su corteza cerebral. Tiene lesiones cerebrales. Está predestinada a sentirse bien por el resto de su vida.

Georgia: ¿De veras? Gracias, doctor. (Se inclina para besarle)

House: ¡Georgia!

Georgia: Cuando no contagie más... vendré para hacerme un chequeo.

House: Sí...

Algo semejante ocurre con una mujer de 80 años que está manteniendo una intensa vida sexual con un hombre de 73. House se divierte con la simpática mujer, e incluso facilita la situación cuando el hombre acude pidiendo ayuda.

El amor hace daño (1, 20)

[En una sala de reconocimiento, las enfermeras están preparando a una paciente para un examen de pelvis. Entra el Dr. House y se sorprende cuando le dicen que la paciente tiene más de 70 años.]

Ramona: Hola. Tengo dolor vaginal.

House: Mucho gusto.

Ramona: Mi tocoginecólogo acaba de morir. Era un hombre bueno. Tenía manos calientes.

House:(Sentándose y poniéndose los guantes de goma] Ya no. ¿Le duele cuando orina?

Ramona: Sí, es cuando es peor.

House: Tiene rasgadura vaginal. No hay señal de contusión. No hay indicios de traumatismo ni de entrada forzada. [House realiza el examen.] Ramona, es una chica traviesa. O tiene un novio de 18 años... o uno de 80 años con unas pastillitas azules.

Ramona: A Myron se le ocurrió probarlas

House: ¡Qué afortunada!

Ramona: Supongo.

House: ¿Preferiría que Myron estuviera un poco... más flácido?

Ramona: Quizá un poco. Solíamos tomarnos de las manos o leer juntos... o ver Jeopardy. Hace casi un mes que no veo Jeopardy.

House: ¿Ya habló con él de esto?

Ramona: Intente convencer a alguien de 73 años de no tener sexo. Con todos los medicamentos para hombres, la presión para el sexo es increíble. Es peor que en el bachillerato. Si no le doy lo que quiere... se lo dará Connie, la del apartamento de la esquina. Se pinta el cabello de rojo. Una golfa de marca mayor. [House y la enfermera se miran.]

House: Aquí tiene una receta... para supositorios de estrógeno vaginal. Ayudarán con la lubricación.

Ramona: Gracias. Quizá podría darle a Myron una receta. Algo menos potente que lo que tiene ahora. Dígame que es mejor para su corazón. Él lo creería.

House: Ud. no puede decirle la verdad ¿y quiere que yo le mienta?

Ramona: ¿Podría?

House: Cierre las piernas. (Se marcha)

(Myron se acerca al Doctor House en un pasillo)

Myron: ¿Es el Dr. House?

House: Presiento que me arrepentiré de esto, pero sí.

Myron: Ramona dijo que acudiera a Ud. para que me diera más medicamento. [Sostiene un frasco de píldoras.] Ya sabe. Comienza a estar flácido. [Lo demuestra con su dedo. House toma el frasco] Dijo que probablemente querría hablar conmigo.

House: Mintió. [Pasa una receta a Myron] Tome.

Myron: Gracias.

House: Es un placer hacer felices a los demás. Adiós.

Myron: No sé cuánto más de esto aguantaré.

House: ¿Cuánto más de qué?

Myron: (Susurrando) De sexo.

House: ¿No quiere más sexo?

Myron: Mi golpe de golf está muy afectado.

House: Le propongo una idea radical: hable con ella.

Myron: ¿La verdad?

House: Parece loco cuando lo dice así.

Myron: Ramona tiene un apetito feroz. Si no cumplo con ella... No quiero perderla. ¿Tienen una farmacia por aquí?

House: ¿En el hospital? Podría ser. Veamos si podemos encontrarla.

[House se acerca e indica a Myron que espere junto al mostrador de las enfermeras.]

House: ¿Tienes pastillas azules?

Farmacéutico: (Extrañado) ¿Buscas medicamento para la disfunción eréctil?

House: Bien, éste es un ejemplo de una pastilla azul. Dame otros seis.

Farmacéutico: Hay una clase de acetaminofeno....

House: Perfecto. Llénala. (House asiente. Llega Cuddy)

Al igual que no soporta a los perfeccionistas, House emplea el sarcasmo con quienes no dicen la verdad o no controlan sus emociones y no dejan que su razón funcione adecuadamente. En estos aspectos, la madre de House habría estado incondicionalmente orgullosa de su hijo.

6. IMPULSOS JUGUETONES, O DEMONIO.

El niño, por su parte, tiene deseos e impulsos que luchan contra todo el aparato del guión que le han suministrado sus padres... A éstos se les llama Impulsos Juguetones o Demonio. (Berne, 2002: 125-126).

El demonio aparece por primera vez cuando Jeder tira la comida al suelo con un alegre brillo en sus ojos, esperando a ver qué harán sus padres. Si ellos se rien, seguirá haciendo travesuras, y luego quizá bromas y chanzas. Si le pegan, el demonio se esconderá bruscamente en un segundo término, dispuesto a saltar en el momento inesperado y a revolver su vida como antes revolvió su comida (Berne, 2002: 125-126).

El demonio representa la capa más arcaica de la personalidad (el Niño en el niño), y está ahí desde el principio (p. 136). Es el bromista de la existencia humana.

Los impulsos juguetones de House se activan, sobre todo, durante varios episodios de la primera temporada, en sus relaciones con Mr. Vogler, el millonario que

quiere convertir el Hospital en un negocio. No duda en arriesgar los puestos de trabajo de algunos de sus compañeros, porque no soporta coerciones arrogantes. Mr. Vogler, a pesar de saber cómo es House, reconoce que goza de gran prestigio profesional y lo quiere utilizar para que presente un nuevo producto farmacéutico. Examinemos la conducta de House.

Todo un ejemplo (1, 17).

[House está sentado en el escenario de un gran comedor en un Hotel. Va a pronunciar su discurso al final de la cena. Vogler habla al público desde un podio.]

Vogler: Pero ¿por qué me van a hacer caso a mí? Yo soy el dueño. No soy de fiar, ¿verdad? El Dr. Greg House, por otro lado, tiene una reputación... de ser alguien íntegro, entre otras cosas. [La audiencia sonríe. Wilson, Cuddy, Chase y Cameron están sentados en una mesa entre la audiencia. Damas y caballeros, el Dr. Greg House.

[House se levanta y llega el podio entre aplausos. Los colegas del Hospital parecen ligeramente preocupados, como si sus puestos de trabajo dependieran de lo que va a ocurrir a continuación. Vemos a Foreman por primera vez, apoyándose en una puerta. House ajusta el micrófono y...]

House: (Lee monótonamente un papel) El gran compromiso de los Laboratorios Eastbrook con la excelencia... queda demostrado con su nuevo inhibidor ECA... una innovación médica que protegerá a millones de afecciones cardíacas. [Mira a la audiencia, se mete el papel en el bolsillo y comienza a irse. Sus colegas del equipo se miran como diciendo “¿Eso es todo?”]

Vogler: Eso no es un discurso.

House: A mí me pareció conciso. Bastó para una conferencia de prensa.

Vogler: ¿Foreman o Cameron? (Le ha exigido, en otro momento, que despidiera a uno de los dos). [House le dedica una media sonrisa y regresa al podio.]

House: Olvidé mencionar algunas cosas. Ed Vogler es brillante como empresario... es brillante juzgando a la gente... y jamás ha perdido una sola batalla. ¿Saben cómo sé que el nuevo inhibidor ECA es bueno? Porque el anterior era bueno. El nuevo es en esencia igual, pero más costoso. Mucho más costoso. Verán, ése es otro ejemplo de lo brillante que es Ed. Si alguna de sus drogas va a perder su patente... pone a trabajar a su gente y la alteran un poco, vuelven a patentarla... y no sólo hacen una nueva pastilla absurda... sino también ganan millones y millones de dólares. Lo cual es bueno para todos, ¿verdad?. Salvo para los pacientes. Pero ¿a quién le importa? Los enfermos son una monserga. Es claro que no le agradan a Dios. Todos los presentes que estemos sanos... démosle un gran aplauso a Ed Vogler. [House le susurra a Vogler.] Incluí un chiste.

En diversos momentos del episodio *Prioridades* (1, 18), podemos comprobar los resultados que desencadenan los Impulsos Juguetones de House, que son perjudiciales para sus compañeros. También, cómo sus compañeros le defienden, resaltando las grandes contribuciones que hace para salvar las vidas de mucha gente. Es decir, sus compañeros remedian los desastres que el Demonio de House causa.

Tan llamativos como los Impulsos Juguetones de House durante la presentación del producto farmacéutico es su actuación cuando el policía Tritter acude a la consulta de House, porque ahí comienzan muchos problemas para el Doctor. Los dos se enzarzan en transacciones punzantes, queriendo quedar por encima del otro. Tritter

provoca a House y éste responde a la provocación, hasta que cada uno pasa de la respuesta verbal a la física. House se divierte, sin pensar en las consecuencias que esa diversión puede acarrearle.

Locos de amor (3,5)

(House entra en la sala de consultas y se encuentra con un hombre)

Tritter: He estado esperando dos horas ahí afuera. [Se lleva un chicle a la boca y House cierra la puerta]

House: Fascinante. ¿Ha considerado una carrera como escritor de memorias? Veámoslo. (Se sienta en el taburete)

Tritter: ¿No va usted a presentarse? . [Empieza a bajarse los pantalones]

House: Perdón, creo que ha estado esperando dos horas, no pensé que quisiera charlar. Hola, soy Greg. ¿Qué tal ese equipo deportivo local?[Examina las partes íntimas de Tritter cuando éste se ha bajado los pantalones] No es una infección.

Tritter: ¿Cómo puedes saberlo sin...?

House: ¿Quiere que se las toque? Son sus partes blandas. Usted está masticando chicles de nicotina, lo que causa deshidratación... y el aspecto envejecido. Pruebe un lubricante... o estimulación si usted es tacaño.

Tritter: Tome un algodón y examínela ¿no?

House: Lo siento. Ya completé mi cuota mensual de exámenes inútiles para tercos idiotas (Se traga una pastilla de Vicodina).

Tritter: Es un grosero.

House: Vaya, ¿es usted detective o algo así?.

Tritter: Y es inteligente. Y gracioso. Pero es amargo y es solitario. Así que trata a todo el mundo por aquí como idiotas... y se sale con la tuya. Porque es cojo.

House: Por favor, deténgase. Es difícil escribir entre una nube de lágrimas amargas.

Tritter: Pero, de hecho, no se sale con la tuya. La última enfermera de la que se burló... seguramente le echó mierda en el café.

House: No. Pido café desmierdado. [Toma su bastón y se dispone a salir, pero Tritter golpea intencionadamente el bastón. House pierde el equilibrio y cae contra la puerta. Mira hacia atrás con sorpresa]

Tritter: Trate a las personas como idiotas... y será tratado como un idiota.

[House vuelve al taburete con una mirada resignada. Tritter se baja los pantalones]

Tritter: Gracias.

House: Dese la vuelta. [Tritter se ríe como si fuera una broma]

Tritter: Me está jodiendo, ¿no?

House: Infección significa fiebre. Usted está masticando chicles de nicotina, lo que afecta a la temperatura de su boca... así que hay que ir más al Sur. [Tritter se baja un poco más los pantalones y se dobla. House introduce el termómetro y Tritter muestra en la cara que le ha hecho daño]

House: Y espere a que le meta el termómetro. [Tritter intenta mirar atrás para ver lo que House está haciendo] Quien rompe... paga.

[Dejando el termómetro donde lo ha introducido, House sale de la sala de consulta y va al mostrador de la enfermera]

House: Me voy más temprano hoy. ¿No te ha pasado nunca que sabes que olvidas algo, pero no recuerdas qué?[La enfermera mueve la cabeza] No debe ser tan importante . [Tira la prueba que ha hecho a Tritter y sale del Hospital]

Después de este primer encuentro, tienen otro segundo en el despacho de la Dra. Cuddy, directora del Hospital, adonde Tritter ha ido a quejarse por el comportamiento de House. La directora los deja solos y los dos escalan la provocación. House acaba diciendo: “No voy a disculparme. Si merecía usted algo, era un termómetro más grande”.

El final de este episodio es otra respuesta física de Tritter al Demonio de House. Tritter está dispuesto a vengarse por la afrenta que ha recibido con el termómetro. Para eso, se vale de su condición de policía. Aplicando términos de Análisis Transaccional, quiere convertir a House de Perseguidor en Víctima. Los dos están participando en el mismo Juego: “Defecto”. Tritter inicia tres Juegos más: a) “Ahora te he atrapado, hijo de perra”, b) “Además”- va escalando las acusaciones contra House: exceso de velocidad, no posesión de documentos, y drogadicción, y c) “Te acordarás de mí” —le detiene.

(House marcha en moto hacia su casa. Un policía le adelanta y House desciende de la moto.)
House: (Reconoce que el policía es Tritter). Si ha venido a devolverme el termómetro, no se preocupe. Ya lo superé.

Tritter: Sí, de hecho, hubiera leído mi ficha médica... habría sabido que soy policía. Usted marchaba ahora mismo a 60 en una zona de 40.

House: ¡Oh, vamos! Esto no es porque iba rápido. Es porque soy chicano.

Tritter: Licencia, registro y prueba del seguro.

House: Lo siento. Linda chaqueta. Bolsillos sólo para cosas importantes.

Tritter: Es una pena.

House: Una multa de 50 dólares. ¿Esa es su forma de castigarme? ¿O sólo es el precio por meterle algo?

Tritter: Usted se tomó una pastilla mientras examinaba a un paciente. Ese es un comportamiento seriamente adictivo. Apostaría que usted las lleva consigo ahora.

House: No iba serpenteando, no estoy borracho. No tiene usted razón alguna para...

Tritter: Pupilas dilatadas. Al parecer, bajo la influencia de un narcótico. Por favor, ¿le importaría darse vuelta y poner sus manos en la nuca?

House: ¿Acaso esa mierda de la cortesía funciona alguna vez con la gente? (Tritter le agarra y le sujeta por la cabeza)

Tritter: La mayoría de la gente se da cuenta que sólo hay una respuesta. ¿Tiene usted una receta? [Mete su mano en el bolsillo de House y encuentra algunas pastillas de Vicodina.]

House: Soy un lisiado que trabaja en un hospital. ¿No cree usted que puedo conseguir una receta válida?

Tritter: ¿Un chulo como usted? Apuesto a que no se toma la molestia. Está bajo arresto... por posesión... de narcóticos. (Le pone las esposas) Tiene el derecho a permanecer en silencio... de lo cual podría sacar ventaja alguna vez en su vida. Si rehúsa el derecho a permanecer en silencio... cualquier cosa que diga... puede y será usada en su contra.

De los diálogos que hemos presentado hasta ahora, podemos deducir que House debió de activar sus Impulsos Juguetones cuando convivía con su padre. De esta manera, luchaba contra los mandos del Guión que éste le intentaba inculcar.

En toda la aventura de la búsqueda de la Vicodina, House demuestra que él va contra todo el orden establecido.

7. ANTIGUIÓN O LIBERACIÓN INTERNA

Escondida en alguna parte está una manera de quitarse de encima la maldición. “Podrás triunfar después de los cuarenta”. A este rompemaleficios se le llama Antiguión o Liberación Interna (Berne, 2002: 137).

El rompe-hechizos o la liberación interna, es el elemento que elimina el requerimiento y libera a la persona de su guión para que pueda satisfacer sus propias aspiraciones autónomas. Es una “autodestrucción” preestablecida que es obvia en algunos guiones, pero que hay que buscar o descifrar en otros, algo así como las declaraciones del oráculo délfico, que cumplía la misma función en la Antigua Grecia. No se sabe mucho de ella clínicamente, porque la gente viene al tratamiento precisamente porque no puede encontrarla por sí misma, pero el terapeuta no la espera ni la prueba. Por ejemplo, en un guión “Esperando el Rigor Mortis” o “Bella Durmiente”, la paciente cree que será liberada de su frigidez cuando encuentre al Príncipe de las Manzanas de Oro... (Berne, 2002: 147).

El padre de House vuelve a salir en un episodio de la Quinta Temporada: lo vemos en su ataúd, durante su funeral. Hasta que House llega allí, suceden una serie de peripecias, que él provoca para no tener que hacer lo que le pide su padre: que haga el elogio de su padre delante de quienes asistan al funeral. Desde que recibe la noticia, House se resiste a viajar para llegar a tiempo al funeral. Trata como un asunto menor la muerte de su padre. Dice que no siente su muerte y que ni siquiera le caía bien. Cuando su amigo Wilson logra que se sincere, House recuerda que su padre estuvo un año sin hablarle y que, cuando quería transmitirle algo, metía un mensaje por debajo de la puerta.

Acepta que Wilson le lleve al funeral, pero pone todos los impedimentos para llegar tarde: tira las llaves del coche de Wilson a una alcantarilla; le dice a House que su padre no era su padre biológico, aunque cuando Wilson le pregunta cómo lo sabe, House da una serie de informaciones que Wilson reduce al absurdo; pisa el acelerador para que la Policía los detenga. Por fin, y con un retraso de cuatro horas, llegan al funeral. La madre ha esperado a que House llegue. Ante la resistencia de House a pronunciar el elogio de su padre, la madre le dice que, aunque su padre y él no se llevaban bien, la guerra ha terminado. Wilson le susurra a House que lo que le ha pasado a éste es que se ha negado a reconocer la existencia de su padre y ha fantaseado, creyendo que su padre era James Bond. House le responde que le dijo a su padre lo que pensaba sobre él y que por eso, el padre le castigó el verano sin hablarle.

Para agradar a su madre, House pronuncia el siguiente discurso:

Marcas de nacimiento (5,4)

Somos muchos aquí hoy. Muchos fuisteis sus camaradas. Y he notado que todos sois del rango de mi padre o mayor. Y no me sorprende. Porque si la prueba de un hombre es cómo trata a sus subordinados, mi padre no la superó. Este hombre, al que queréis rendir tributo, era incapaz de admitir diferencias de opinión. Castigaba el fracaso, no aceptaba nada que... (pausa)... Amaba a fondo lo que hacía. Veía su trabajo como una especie de vocación sagrada, más importante que cualquier relación profes-

sional. Si hubiera sido mejor padre, hubiera sido mejor hijo. Pero soy lo que soy gracias a él. Para bien o para mal (Llora).

A continuación, House se acerca al ataúd de su padre y se inclina como para besarle, pero lo que hace es sacarle de la oreja una muestra de sangre, que se queda en el cortaúñas que utiliza. Luego, tiene una gran discusión con Wilson, que le reprocha su forma de actuar. Más tarde, cuando Wilson le visita en su despacho del Hospital, House le revela que su madre también odiaba a su padre. Wilson le confirma que no hay coincidencia entre el ADN de su padre y el de House y se asombra de cómo pudo averiguar House a los doce años que su padre legal no era su padre biológico.

Podemos concluir que House se liberó internamente cuando se dijo: “Después de enterarme de la verdad sobre mi padre, seré una persona autónoma”. Sin embargo, es una liberación ilusoria, pues en el discurso ante el cadáver de su padre, reconoce que tiene muchos puntos de contacto con él. Es decir, que ha influido mucho más de lo que a él le hubiera gustado.

CAMISETA

Parte delantera: “Salvo a los pacientes más difíciles”. Parte trasera: “Pero no te acerques demasiado a mí”.

Son suficientes varias ilustraciones de diferentes apartados de este artículo para explicar las dos partes de la camiseta de House.

JUEGOS

En mi estudio de los 22 episodios de la Primera Temporada, los juegos de House fueron: *Defecto*: 19; *¿Por qué no?*. Sí, pero...12; *Ahora ya te tengo, desgraciado*: 6.

Eva Aladro, Agustín Martínez de las Heras, Dimitrina Semova y Graciela Padilla, miembros del Grupo de Investigación que dirijo en la Universidad Complutense, publicaron un artículo con los juegos más frecuentes en las series favoritas de los universitarios españoles (2008: 92-99). Ya he avanzado que sólo me ocupé de los Juegos de House que aparecían en la Primera Temporada.

Con estos juegos, House busca reafirmar su Posición. Disfruta del poder de dos maneras: poder coercitivo y poder de experto. Esto le permite evitar enfrentarse con sus propias deficiencias. Principalmente, su rabia contra su padre y reconocer que no sólo le aplicó la disciplina en el peor sentido, sino en el mejor. Al mismo tiempo, a House le gustaría ser amoroso con su madre, pero no consiguió equilibrar las órdenes contradictorias que recibía de sus padres. Y su madre no tenía la suficiente Potencia para dar a House el Permiso para amar incondicionalmente a otras personas.

COLECCIÓN DE CUPONES

House colecciona cupones de rechazo en sus relaciones interpersonales, pero de admiración en las profesionales. Cada semana resuelve un caso muy complicado y salva una vida. Por eso, se le reconoce como uno de los mejores diagnosticadores en los Estados Unidos. De ahí que House prefiera el nivel profesional al personal.

ROLES Y CAMBIOS

House cambia de ser Víctima de su padre a Perseguidor de la directora, médicos y pacientes, a Salvador (de la directora, médicos y pacientes) a Víctima (por el dolor que le causa su pierna).

DESENLACE FINAL

“Éxito, primero sólo, y después, en compañía de los demás”.

Él vive sólo muchos momentos, aparentemente sin ayuda de nadie.

Medicina deportiva (1,12)

[House visita a Wilson en su despacho]

House: Los conseguí. Es un mundo feliz, doctor... y nosotros estamos a la vanguardia. Estás viendo dos pases de acceso total... al paraíso.

[Wilson abre el sobre...y se queda sorprendido con su boca abierta]

Wilson: ¿Cuánto?

House: ¿El costo real? Es imposible saberlo.

Wilson: ¿Tu contador lo sabría?

House: Mil dólares. El viernes es el evento de Monster Truck más grande de la historia.

Wilson: Por favor, dime que no dijiste viernes por la noche.

House: Cancela tus compromisos.

Wilson: No puedo.

House: Sólo les dan éstos a los dueños. Si queremos pararnos en medio de la pista, podemos hacerlo. Estos pases son tan buenos, que debemos firmar una cesión. En serio. Si vamos, podríamos morir.

Wilson: Tengo el asunto de oncología. La conferencia de cáncer rectal... Me inscribí hace un año. No cancelaré. No puedo librarme de eso.

House: (Parece desencantado y se dispone a salir). Bien. Invitaré a otro de mis amigos. (Se levanta, mientras Wilson muestra incredulidad en su cara). ¿Qué? ¿Dices que sólo tengo un amigo?

Wilson: ¿Quién?

House: (Piensa un momento). Kevin, el de Contabilidad.

Wilson: Bien, en primera, se llama Carl.

House: Yo le digo Kevin. Es su nombre secreto del club de amigos.

Al final, sin embargo, casi todos sus compañeros quieren ayudarle y son capaces de arriesgar sus carreras por él.

Prioridades (1, 18)

[Sala de reuniones.]

Vogler: La misma moción que ayer, los mismos motivos. Los que estén a favor de la destitución de House, levanten la mano. [Todos alzan sus manos, excepto Cuddy.] Dra. Cuddy, dese cuenta de que esto es un hecho.

Cuddy: No puedo hacerlo.

Vogler: No puede abstenerse.

Cuddy: No me abstengo. Voto en contra.

Vogler: ¿Cambió de opinión desde ayer? ¿Qué hizo? ¿La invitó a cenar? ¿La amenazó con ahogar a su perro?

Cuddy: Hizo su trabajo.

Vogler: Sí, claro. Salvó otra vida.

Cuddy: Quizá.

Vogler: Me alegro por él. Fantástico, pero no es el caso.

Cuddy: A eso nos dedicamos.

Vogler: Lo harían mejor si no tuvieran que preocuparse por un loco... que corre por el hospital sin darle cuentas a nadie.

Cuddy: No nos da esa opción.

Vogler: House no escucha a nadie.

Cuddy: Ud. tampoco le da cuentas a nadie porque se cree nuestro dueño.

Vogler: Voto por el despido inmediato de la Dra. Lisa Cuddy.

Dr. Simpson: Está alterada. Todos lo estamos. ¿Por qué arriesgas tu carrera para salvarlo?

Cuddy: Si creen que House merece irse, que yo merezco irme... que Wilson merecía irse, voten a favor. Pero si lo hacen porque temen perder su dinero... entonces él tiene razón: es su dueño. [Se pone de pie para irse.] La elección es de ustedes. Quizá la última que harán aquí. [Ella se va. Todos miran a Vogler, y...]

[Wilson está descorchando una botella de champagne en el despacho de House. Él, House, Foreman y Chase están bebiendo]

House: Cuddy es genial. Convenció a cuatro para que renunciasen a una fortuna para salvarnos el pellejo. (Entra Cuddy). La Doctora Cuddy, el hombre del momento.

Cuddy: ¿Qué hacéis?

House: Bebemos. Es obvio.

Cuddy: Por la gran campeona. Te salvé a ti... a Wilson y a todo el equipo. (Se bebe el vaso de champagne de un golpe). Claro que no lo habríais necesitado... si te llevaras bien con los seres humanos.

House: Gracias, Señorita Aguafiestas.

Cuddy: Sólo nos hiciste perder cien millones de dólares. Podríamos haber salvado vidas... creado algunos puestos, ayudado a algunas personas. ¡Viva!

House: Votaste por deshacerte de él.

Cuddy: Era el menor de dos males. Deberías guardar luto. Yo lo estoy haciendo.

House se asemeja a John T. Chance, el Sheriff en *Río Bravo*, de Howard Hawks. Este director expresó sus puntos de vista en varias entrevistas y documentales.

Hice Río Bravo porque no me gustó un western titulado Sólo ante el peligro (High Noon). Vi Sólo ante el peligro más o menos a la vez que otro western, y hablábamos con ese tipo de las películas cuando me preguntaron si me gustaba, y yo dije, “No especialmente”. No creía que un buen sheriff fuera a ir corriendo por la ciudad como un polluelo asustado pidiendo ayuda, y que al final su esposa cuáquera tuviera que salvarle. Esa no es la idea que yo tengo de un buen sheriff del Oeste. Yo decía que un buen sheriff se daría la vuelta y diría, “¿Cuánto valéis? ¿Sois lo bastante buenos para apresar a su mejor hombre?” Los tipos probablemente dirían que no, y él diría. “Bueno, entonces tendré que cuidar de vosotros”. Y esa escena salía en Río Bravo. Luego dije que había visto otra película en la que el sheriff cogía un prisionero, y el prisionero se burlaba de él y le tenía todo preocupado y sudoroso diciéndole, “Espera a que te pillen mis amigos”. Y yo decía, “Eso es una tontería, el sheriff debería decir, “Más te vale rezar para que tus amigos no te pillen porque serás el primero en morir”. Y a todo esto me dijeron, “¿Por qué no haces una película así?”. Y yo dije, “Muy bien”, e hicimos Río Bravo exactamente al revés que Sólo ante el peligro y esta otra película, creo que se llamaba El tren de las 3,10 (3:30 to Yuma)”. (McBride, 1988: 149-152)

EPITAFIO

“Hice lo que me gustaba y lo que debía hacer”

Uno de los asuntos favoritos de House es que él trabaja porque se divierte y, además, necesita hacer cosas porque le salen de dentro. Más que requerir estímulos externos, hace que la gente trabaje y prepara las circunstancias de acuerdo con un plan que está en su fuero interno.

Todo un modelo (1,17)

[Casa de House. Está sentado al piano, interpretando “Grandes Esperanzas”. Hay 12 mensajes sin responder en su contestador. Oye un golpe en la puerta. Se levanta para abrirla, ve quién es, espera un momento y, después, abre la puerta para dejar pasar a Cameron.]

House: Lo siento. Debí haber tomado dos Vicodinas de más y haberme mordido la lengua.

Cameron: Supongo que sí tomaste dos Vicodinas de más.

House: Así es.

Cameron: No tienes que preocuparte por despedir a nadie. Yo me voy.

House: ¿Por qué? ¿Es otro noble gesto de abnegación? ¿Tratas de proteger a Foreman?

Cameron: No.

House: Entonces, simplemente dices: “No me despidas. Renuncio”.

Cameron: Me estoy protegiendo a mí misma. Me preguntó por qué me agradas. Eres brusco, desagradable y grosero. Pero pensé que todo lo que haces, es para proteger a alguien. Aunque me equivoqué. Lo haces porque es lo correcto. [Al borde de las lágrimas, ella le tiende la mano. House mira a la mano y alrededor de la habitación, pero no la toma. Ella la retira.] Sólo hay dos formas en las que puedo lidiar con esto. Una de ellas la puedo controlar. Y consiste en irme. [House mira como si fuera a decir algo, pero no lo hace. Como House todavía sigue sin mirarla, ella va hacia la puerta.] Adiós, House.

ANTÍTESIS

La persona que conoce cómo dar a House la antítesis es su mejor amigo —si no el único—, el Dr. Wilson. Éste es una constante en su relación, y así House no puede vivir sin hacer muchas preguntas a Wilson. Al mismo tiempo, el significado de la vida de Wilson es, precisamente, ser un amigo de House.

Prioridades (1,18)

[House pasa al despacho de Wilson y se da cuenta de que está empaquetando sus cosas en cajas.]

House: ¿Qué haces?

Wilson: Me despidieron.

House: ¿Te propasaste con Cuddy? Te advertí. Sólo tiene muslos para mí.

Wilson: Voté para que te quedaras.

House: Vogler echa a los miembros de la junta que quieren que me quede.

Wilson: Sí, a todos.

House: ¿Sólo tú?

Wilson: Sí.

House: Sólo quedaste fuera de la junta, ¿cierto? No lograron unanimidad para tu despido.

Wilson: Brown de Oncología votó en contra. Igual que Cuddy, Taylor y... Peavey.

House: Sólo de la junta, ¿y qué?. Los miércoles por la noche podrás jugar a los bolos. Aún eres médico.

Wilson: No lucirá bien en mi currículum. Vogler me dio la opción de renunciar. Y acepté.

House: ¡Qué considerado!

Wilson: No tengo hijos. Mi matrimonio es un fracaso. Sólo me importaban dos cosas: mi empleo y esta estúpida amistad. Pero eso no te importó como para dar un discurso.

House: (Tranquilamente). Sí, me importa. Si pudiera repetirlo—

Wilson: Harías lo mismo. Pronto te irás también.

House: ¿Y los ensayos clínicos?

Wilson: Haré algunas llamadas. (Toma la ficha que le tiende House)

House: Gracias.

PERMISOS

Sobre todo, House tiene permiso para pensar y da ese permiso a los otros miembros de su equipo. También tiene permiso para hacer las cosas bien, especialmente las más difíciles y para dar ese permiso a los demás.

No tiene permiso para amar, tal como lo entendemos. Puede intimar con Wilson y, ocasionalmente, con otros, pero su pasión por el trabajo le mantienen apartado del amor. No quiere que la gente se le aproxime. Aparentemente, estamos sorprendidos porque le gusta conocer todas las circunstancias que rodean la vida amorosa de sus compañeros. Por tanto, es para asegurarse de que el amor no desorganiza la capacidad de ellos para pensar y hacer las cosas bien.

La objeción a que House carezca de permiso para amar es la siguiente: ¿No coincide House con otros personajes de ficción, comenzando por Sherlock Holmes,

en que los guionistas necesitan de solteros y solteras para no implicarles emocionalmente en tantos episodios como escriben para ellos?. Sería una convención implícita en muchas series. Como si las exigencias del trabajo fuesen incompatibles con la vida de una pareja estable. Cuando un personaje está casado y aparece en muchos episodios, la infidelidad parece también una convención obligada. Según las estadísticas sobre *Dallas*, JR tuvo aventuras con trece mujeres. Su mujer, Sue Ellen, también las tuvo, aunque menos que su marido.

Si admitimos esa explicación y tenemos en cuenta la relación de House con Stacey, su única amante anterior, durante varios episodios, podemos deducir que House tiene permiso para amar, pero que a los guionistas no les interesa que lo demuestre. Más bien, tendría permiso, pero de un radio corto, es decir, para mostrarlo en pocas ocasiones.

ESTRUCTURA DEL TIEMPO EN HOUSE

House y su equipo están moviéndose en un Guión de “Tú puedes”, estructurado según la meta, con el slogan: “Si no puedes hacerlo de una manera, puedes intentarlo de otra”. Está basado en un plan de “Siempre”: “Siempre mantente intentándolo”.

También, en cada episodio suelen ocurrir que un paciente sufra una crisis que exige que el equipo actúe según el reloj.

CONCLUSIÓN

Muchas personas se preguntan por qué House se ha convertido en un líder para muchos telespectadores. El Aparato del Guión de Vida de Eric Berne ofrece respuestas a muchas cuestiones y conducta aparentemente paradójicas. El Análisis Transaccional, con su lenguaje claro, una de sus características genuinas, hace posible analizar muchos textos. Con ejemplos tomados de diferentes Episodios, los médicos, profesores, terapeutas y otros profesionales pueden enseñar a su público cómo identificar las líneas maestras de una vida concreta y cómo ayudar a convertir a los perdedores en ganadores, a las ranas en príncipes.

Podemos resumir todo este artículo reconstruyendo al Guión del Doctor House, como Berne hizo con Freud:

- 1) Decisión: “Si no puedo servir a la humanidad de una forma, la serviré de otra”.
- 2) Posición: “Yo estoy bien... si tengo jeroglíficos médicos que resolver; ellos están bien si hacen lo que yo digo”.
- 3) Héroe: Un celador de un hospital, un buraku, que ocupaba uno de los lugares más bajos en la jerarquía de Japón
- 4) Prohibición paterna: “Vete directo al asunto y no te andes con remilgos”.
Prohibición materna: “No te tomes las cosas demasiado en serio”.
- 5) Precepto paterno: “Haz lo apropiado de una manera disciplinada”.
Precepto materno: “Diviértete cuando trabajes”.

- 6) Patrón paterno: “Trabaja metódicamente”. Patrón materno: “Trata con humor y comprensión a las personas sinceras”
- 7) Camiseta: Parte delantera: “Salvo a los pacientes más difíciles”. Parte trasera: “Pero no te acerques demasiado a mí”.
- 8) Cupones: Colecciona cupones de rechazo en sus relaciones interpersonales y cupones de admiración en las profesionales
- 9) Juegos: Defecto, ¿Por qué no?. Sí, pero... Ahora ya te tengo, desgraciado, y otros.
- 10) Roles: Perseguidor, Víctima y Salvador.
- 11) Cambios: De Víctima de su padre, a Perseguidor de la directora, médicos y pacientes, a Salvador (de la directora, médicos y pacientes), a Víctima (por el dolor que le causa su pierna).
- 12) Antítesis: Sobre todo, se las da su amigo Wilson.
- 13) Permisos: Para pensar y hacer las cosas bien; le falta el permiso para amar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALADRO, Eva; MARTÍNEZ DE LAS HERAS, Agustín; SEMOVA, Dimitrina y PADILLA, Graciela: Un análisis de los juegos comunicativos en las series de televisión favoritas de los universitarios madrileños. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*. 58, 2008, 92-99-
- ARISTÓTELES: *Retórica* (Libro III), Madrid, Clásicos Políticos. Centros de Estudios Constitucionales, 3.^a edición corregida, Traducción de Antonio Tovar, 1985.
- *Poética*. Edición trilingüe (griego, latín y español), preparada por Agustín García Yebra. Madrid, Gredos, 1974.
- BERNE, Eric (1975): *What do you say after saying “Hello”?* Londres, Gorgi Books (Original Edition, Grove Press, 1972). Traducción española (2002): “¿Qué dice usted después de decir ‘Hola’?” Barcelona, Random-House.
- (1967): “Notes on Games & Theater. From an Interview by Arthur Wagner”. *Tulane Drama Review*, XI, 89-91.
- BRADY, Mark (1981): “Dr. Dysart in a Dance Around the Drama Triangle”. *Transactional Analysis Journal*, 11, 2, April 1981:176-177.
- BUCERO ROMANILLOS, Mariano (2008): “Territorio Berne: El concepto de Guión”. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*. 58, 2008, 13-36.
- CHENEY, Warren (1968): “Hamlet’s Checklist”. *Transactional Analysis Bulletin*: 121-123.
- JENSEN, Marvin A. (1983): “Peter Shaffer’s Plays as Case Studies in T.A”. *Transactional Analysis Journal*, 13, 1, January 1983: 55-57.
- MCBRIDE, Joseph (1988): *Hawks sobre Hawks*. Madrid, Akal.
- Mill, Stuart (1851): *System of Logic* (dos volúmenes). Londres, John W. Parker, West Strand. (Edición original, 1843).
- NOVELLINO, Michele (2006): “The Don Juan Syndrome: The Script of the Great Losing Lover”. *Transactional Analysis Journal*, 36, 1, January 2006: 33-43.
- ROMÁN, José María (1983): “El análisis transaccional como técnica de comentario de textos”. In A. P. González (Coord.) *La Celestina: estudio interdisciplinar*. Barcelona, Editorial Reproser: 131-216.

- ROMÁN, José María (1984). “Una psicografía de Santa Teresa”. En J.M. Fernández (coord): *Cinco ensayos sobre Santa Teresa de Jesús* (pp. 47-94). Madrid: Editora Nacional. *Premio Nacional de Ensayo en 1982*.
- (2006): “El análisis transaccional como técnica para ‘comentar textos’ y... para redactarlos”. En Valbuena (2006): 281-294.
- STEINER, Claude (1991): *Los guiones que vivimos*. Barcelona, Kairós.
- VALBUENA DE LA FUENTE, Felicísimo (editor) (2006 a): *Eric Berne, teórico de la Comunicación*. Madrid, Edipo.
- (2006 b): “Análisis de la película *Esencia de Mujer* desde los cuatro niveles del Análisis Transaccional”. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*. 55, 2006, 17-21.
- (2007 a): “Análisis de la película *Hotel Rwanda*”. En *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*. 56, 2007, 71-79.
- (2007 b): “Análisis de la película *La vida de los otros* (desde el Análisis Transaccional y la Teoría de la Negociación)”. *Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 12, 2007: 119-136.
- (2008): “Los Guiones y los Proyectos de Vida en algunos cuentos de los Hermanos Grimm y de Andersen”. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*. 58, 2008, 43-62.
- WAGNER, Arthur (1967): “Transactional Analysis and Acting”. *Tulane Drama Review*, Vol. II, Summer 1967, 81-82.
- WEBB, Eugene J. DONALD T. CAMPBELL, Richard D. SCHWARTZ Y LEE Sechrest (1966): *Unobtrusive Measures: Nonreactive Research in the Social Sciences*. Chicago, Rand McNally. New Edition, in 1981, with the same authors and J. B. Grove: *Nonreactive measures in the Social Sciences*. Boston, Houghton Mifflin, 1981.

RESUMEN

House, M.D. se ha convertido en una de las series de TV favoritas para muchos telespectadores. Después de haber investigado sobre los Juegos en las series que más ven los estudiantes españoles, el autor de este trabajo ha estudiado el Guión de Vida del Dr. House, aplicando el Aparato del Guión durante los 69 episodios de las Tres primeras Temporadas. El armazón conceptual de Berne muestra su potencial para situar muchos hechos en una perspectiva útil para comprender la vida de personajes complejos de ficción que han llegado a ser modelos para la gente en la vida real.

PALABRAS CLAVE: Guión de Vida, Aparato del Guión, Mandos del Guión, Juegos, Permisos.

ABSTRACT

House, M.D. has become one of the TV series favourite for many viewers. After a research about the Games in the series that Spanish students view most, the writer of this article has studied *House's* Life Script, applying Eric Berne's Script Apparatus to the first Three Seasons 69 Episodes. Eric Berne's framework shows its potential for setting many facts in a perspective useful for understanding the life of fiction complex people who become models for people in real life.

KEY WORDS: Life Script, Script Apparatus, Script Controls, Games, Permissions.

RÉSUMÉ

House, M.D. est devenue l'une des séries de TV préférées de nombreux téléspectateurs. Après avoir fait une enquête sur les Jeux dans les séries les plus vues par les étudiants espagnols, l'auteur de ce travail a étudié le Scénario de Vie du Dr. House, en utilisant l'Appareillage du Scénario au cours des 69 épisodes des trois premières saisons. Le cadre conceptuel de Berne montre son potentiel pour placer beaucoup de ces faits dans une perspective utile pour arriver à comprendre la complexité de la vie des personnages de fiction qui sont devenus des modèles aux gens dans leur vie réelle.

MOTS-CLÉ: Scénario de Vie, appareillage du scénario, commandes du scénario, jeux, permissions.