
Creación de personajes - 1

"Cuando se crea un personaje, se participa de una doble ingenuidad. Se cree inventar una persona y se le asignan biografías, anatomías, fisiologías y psicologías. Pero a la vez, esa construcción padece genéticamente de las restricciones de mi capricho y mi necesidad, esa persona no es libre ni completa, sino que se recorta a la medida de mis exigencias. No es una persona, en fin, es un personaje. Pero, correlativamente, creo que la distorsión que moldea mi construcción es casual en un mundo posible, que el personaje "puede" ser así (¿Por qué no?), que, en el fondo, mi personaje es una persona."

En esta cita aparecen algunas de las cuestiones más importantes de la creación de personajes. Los aspectos que los distintos manuales y obras aconsejan seguir (aspectos físicos, psicológicos, sociales, etc.), y la inquietante sensación de crear algo que participa de mis limitaciones, que es - quiera yo o no - un *alter ego* - y al mismo tiempo un ser que aún siendo de ficción, a menudo cobra vida propia. Cuando un autor siente que ha "programado" a un personaje para que se comporte de determinada manera y éste se resiste, cuando sentimos al escribir que es él, nuestro personaje, quien nos dicta, que sólo somos "escribas", deberíamos aceptarlo y plantearnos, borgeanamente, "no sé cuál de los dos escribe esta página" .

Antes de llegar a esa instancia en la que "obedecemos" a los dictados de nuestras criaturas, debemos recorrer un largo y apasionante camino. Cada autor puede recorrerlo a su modo. Lo que es válido para uno puede ser inoperante para otro. Con todo, en los distintos libros que abordan la creación de personajes se dan propuestas que conviene analizar.

Consideraciones aristotélicas acerca de los caracteres

Ya hemos visto (ver entregas 4 y 5) que Aristóteles ya en el siglo V antes de Cristo sentó las bases acerca de los estudios dramáticos. En la *Poética* queda claro que los caracteres (o personajes) son los agentes para desarrollar la trama.

Ya hemos visto que según el tipo de obra (ver entrega 5) -acción, caracteres, ideas - , los caracteres serán tratados con más o menos profundidad, pero siempre el espectador debe tener un mínimo de posibilidades de saber cómo opina y por qué actúa de la manera en que lo hace.

Según postuló Aristóteles en su *Arte poética*, estamos ante un buen personaje cuando se siguen estas características:

bueno. No se refiere al punto de vista ético o moral. Es bueno el personaje que **obra según su naturaleza**: el bueno obra bien y el malo obra mal. "el rey debe hablar y comportarse como rey, y el esclavo, hablar y comportarse como esclavo".

adecuado: Aristóteles pone el ejemplo siguiente: el varón debe ser varonil, la mujer no. En televisión esto se traduciría así: no hacer que los niños se comporten como adultos o monos sabios (salvo en ciertos tipos de comedia), no poner al personaje en situaciones inverosímiles: el alfeñique que solito derriba a trompadas a seis matones, etc.

semejante. Para el filósofo griego, nos conmueven más los personajes que son parecidos a nosotros o semejantes a la gente de nuestro entorno o sociedad. Esto no significa que deban trazarse caracteres de gente buena y honesta (casi todo el mundo se considera a sí mismo bueno y honesto). En televisión, conviene buscar personajes que logren la identificación del público.

constante. Los caracteres no deben tener cambios abruptos. En toda obra, dado que el protagonista sufre problemas que va resolviendo, también va cambiando. Estos cambios deben ser graduales, y aún así debe quedar lo esencial de su carácter: el rey Lear, destronado, apabullado por las circunstancias, seguía teniendo una dignidad propia de un rey. En televisión, los villanos deberán serlo hasta el final del ciclo. Un villano compasivo o sufriente deja de serlo para el público. En el final, puede arrepentirse, entrar a un convento o dedicar sus bienes a obras de caridad, pero para eso hace falta acumular hechos que lo lleven al clímax.

Para mostrar un carácter, hay cuatro maneras básicas de proceder:

- por lo que dice
- por lo que hace
- por lo que los otros personajes dicen de él
- por su aspecto

El último punto es fundamental, sobre todo en las comedias: la ropa y peinados de la madre de *La niñaera*, "plantan" al personaje aunque no hable ni se diga nada de ella. Basta ver la imagen de Cantinflas en uno de sus filmes para que sepamos inmediatamente de a qué clase social pertenece, cómo es su índole.

El espectador puede simpatizar o no con un personaje. Cuando simpatiza, está esperando que supere los problemas, porque se ha identificado con el carácter, con las cosas que le pasan o con sus pensamientos. Si el personaje es antipático, el público esperará que caiga y deje en paz al simpático. Sólo los personajes menores (bolos y sobre todo bolos mínimos) pueden ser neutros.

¿Qué dicen los manuales sobre la creación de personajes?

Si bien hubo muchas *poéticas* desde Aristóteles a la actualidad, la revisión de las mismas nos apartaría mucho del objetivo de este curso, por lo que abordaremos qué elementos sugieren tener en cuenta los libros de escritura de televisión.

Cuando se refieren a los personajes, los manuales parecen pensar en personajes naturalistas, es decir, como una identidad psicológica y moral semejante a la de los hombres: personajes como personas.

Suelen también plantear los extremos del personaje, cuál es su esencia y si *es* en cuanto *hace*.

Lajos Egri, en *The Art of Dramatic Writing* (Simon and Shuster, 1960), propone partir de las siguientes dimensiones:

dimensión física-fisiológica: edad, sexo, aspecto físico, si tiene enfermedades, tics, etc.

dimensión social: clase a la que pertenece, ocupación, educación, religión, raza, lugar de nacimiento.

dimensión psicológica: historia familiar, autoestima, actitud frente a la vida, habilidades, cualidades, valores que sustenta, coeficiente intelectual.

Para Egri el personaje debe trabajarse teniendo en cuenta a) su relación con el medio (trabajo, entorno social, amigos, etc), y b) sus contradicciones internas frente a las trabas o a sus opuestos. Pide, también, que se tengan en cuenta las causas de sus acciones y los efectos de las mismas que hacen que el personaje sea lo que es. Doc Comparato, en su libro *El Guión* (Los libros del Rojas, 1999) dice prácticamente lo mismo que Egri acerca de la creación de personajes.

Otro autor, Eugene Vale , enfatiza la necesidad de determinar el motivo (la razón por la que el personaje necesita o quiere lograr algo), la intención (la voluntad puesta para ese logro), y el objetivo (la meta, el logro en sí mismo).

Syd Field, en sus libros *El manual del guionista* y *El libro del guión*, ambos editorial Plot, 1995), adopta una actitud compartida por muchos manualistas de USA y corroborada en gran parte por el cine de Hollywood: dice que al personaje se lo descubre por sus acciones. Para este autor, motivo, intención y objetivo se unen en el concepto de *necesidad dramática*, y lo resume en esta frase: "el personaje es lo que hace". El mundo interior del personaje, su pasado, es todo lo que suponemos que le ocurrió *antes* del momento en que el guión lo capta, lo muestra. Para ello, dice Field, el autor debe elaborar brevemente una biografía del personaje. Al hacer esta biografía debemos tener en cuenta tres aspectos: profesional, personal y privado.

El mismo postulado de subordinación del personaje a la acción dramática lo encontramos en Dwight Swain : la biografía del personaje es para él una recopilación de circunstancias que motivan o explican las acciones que aparecen en el guión. El personaje se mueve hacia una meta, sufre trabas en su búsqueda y reacciona ante ellas quedando atrapado entre un dilema, puesto que debe, obligatoriamente, elegir un curso de acción, lo que supone dejar otros sin realizar.

El guionista - y también autor de un manual sobre escritura de guiones - Howard Lawson fluctúa entre adherir a la creación de personajes "buscando un sistema de acciones" o que a través de cómo es el personaje surja la acción: "el autor que subordina sus personajes a la trama, en vez de subordinar la trama a los personajes, es culpable de un pecado mortal".

Modificación

Ya Aristóteles afirmaba que un personaje dramático bien construido es aquel que se modifica gradualmente a lo largo de la obra. Para el autor de la primera *Poética*, las modificaciones podían provenir de la *metábasis* o de la *anagnórisis*. "Metábasis" es el "cambio de suerte", puede ser pasar del equilibrio al desequilibrio o al revés. "Anagnórisis" se refiere a una revelación de un secreto o un hecho de tal magnitud, que afecta la vida del personaje, como cuando la protagonista de un teleteatro descubre, por su media medalla, que no es huérfana sino hija de la malvada.

Egri adscribe totalmente a la premisa aristotélica del cambio o modificación y agrega un ejemplo muy sencillo:

amistad -> desencanto -> disgusto -> irritación -> rabia -> agresión -> amenaza -> premeditación -> asesinato

Para Swain la modificación es característica esencial para el buen diseño de un personaje, y la asocia con la posesión o revelación de un secreto. De algún modo toma el concepto de la *anagnórisis* en lo que ésta tiene de revelación modificadora primordial.

Para Field, la modificación se operará sólo en los protagonistas; el antagonista no cambia, o cambia muy poco.

Chion , en tanto, da una larga lista de situaciones que modifican al personaje: terror, conmiseración, cambio de fortuna (*metábasis*), malentendido, deuda (de dinero, de favores, de servicios), cambio de clase social, presencia de antagonistas, perturbaciones (sed, hambre, frío, enfermedad), y el llamado "Mac Guffin" : según Hitchcock, en *Conversaciones con Hitchcock*, de Francois Truffaut, un Mc. Guffin es "en las películas de espionaje o suspenso, el documento secreto, los papeles, el secreto militar o político que constituye, aparentemente, lo que está en juego en la ficción". Por ejemplo: a alguien le ponen, sin que lo sepa, un microfilme político en el bolsillo del saco. A partir de ese momento, se ve perseguido implacablemente y su vida corre peligro, sin que el personaje sepa por qué. Como se ve, es nuevamente un caso de *metábasis* (cambio de suerte) y, cuando descubran la verdad - o sea que no es espía - será un caso de *anagnórisis*. ¿Se entiende por qué comenzamos con Aristóteles? ¡Parece tan actual y *massmediático*!

[<<volver](#)