

Tema 7. EL PROCESO NARRATIVO II: EL PERSONAJE

Hemos definido la trama como una serie de sucesos causados (acción) o experimentados (acontecimientos) por unos personajes en medio de una situación conflictiva, sucesos que siempre van encaminados a conseguir una meta. Existen, por lo tanto, tres elementos en la construcción de la trama o proceso narrativo: la fábula, los personajes y la situación. En este tema vamos a hablar del segundo componente: el personaje.

Los filólogos no se ponen de acuerdo sobre el origen del concepto personaje y su relación con el vocablo persona. Al menos, se señalan cinco raíces de origen griego o latino para estas palabras: *prosopon* (la máscara que utilizaban los actores), *peri sôma* (alrededor del cuerpo), *persum* (cabeza o rostro), *per se una* (una o completa por sí misma) y *per sonare* (sonar a través de la máscara del actor)¹. Lo cierto es que con los conceptos persona y personaje los antiguos aludían a distintas realidades.

Persona era, en primer lugar, la máscara del actor y, por extensión, los papeles de un drama y los personajes que los encarnaban. Asimismo, esta acepción de persona se utilizaba fuera del teatro para referirse a la máscara social, esto es, la falsa apariencia, la imagen externa, el papel que uno se construye en la vida para que otros le vean de una determinada manera. En relación con esta primera significación (máscara), hoy decimos que el personaje es el papel que interpreta un actor, es decir, los *dramatis personae*, reparto o figuras que se relacionan al comienzo de un texto teatral y en algunos de los documentos que manejan los guionistas.

En segundo lugar, persona era el ciudadano libre. El término se oponía a esclavo o cosa. Ser persona significaba, nada menos y nada más, que alcanzar la importancia y la dignidad de ser hombre. Cada ciudadano ocupaba una posición social o desempeñaba un papel (un rol): el filósofo, el militar, el comerciante... Asimismo, unos ciudadanos tenían más importancia que otros, ya que poseían cualidades distintivas que los diferenciaban de los demás y les daban, normalmente, más prestigio (un status). A estas personas con atributos sobresalientes se les llamaba personajes. De esta segunda significación, se concluye que el personaje equivaldría al héroe de una narración, el cual debe ser imitado por sus cualidades excelentes.

Por último, persona era el actor, es decir, el hombre que actúa y que en sus acciones define un tipo peculiar de conducta: una personalidad. Actor, asimismo, era el oficio que desempeñaban las personas que imitaban acciones sobre un escenario. En cada una de esas imitaciones o interpretaciones, el actor retrataba la conducta de un personaje. Desde esta tercera acepción, el personaje se entiende como un actante, como una fuerza dramática que ejecuta acciones revelando con ello su personalidad.

¹ Gordon W. Allport, *Psicología de la personalidad*, Barcelona, Paidós, 1965, pp. 42-47.

Uniendo los tres significados podríamos decir que, para nosotros, el personaje es una imitación de la conducta de una persona singular, esto es, una representación de su personalidad individual (rasgos) y de su máscara social (roles y status), imitación que un actor interpreta para revelar a otras personas (al público) su condición de ciudadanos o de seres sociales. ¿Pero, exactamente, qué cometido cumple el personaje en la composición de la trama?

1. TEORÍAS SOBRE EL PERSONAJE

En realidad, no existe una única respuesta para esta pregunta, ya que detrás de la teoría del personaje, no sólo se esconde una teoría de la literatura, sino también una teoría de la personalidad. Nosotros entendemos que la representación no narrada o solo parcialmente narrada (teatro, radio, cine, televisión) se basa en la acción y que el personaje sólo es una manifestación de ésta. Los personajes no actúan para explicarse o para imitar un carácter, sino que el carácter se formula en la acción, en la conducta. Un carácter, dice la regla aristotélica, es un destino, una fuerza.

Esta fuerza adopta la forma de un arquetipo narrativo, es decir, estamos ante personajes que encarnan pensamientos o abstracciones de la realidad. Unas veces se trata de aspectos del inconsciente colectivo o pasiones: la culpa, la muerte, el deseo de poder... Su acción tipificada y conocida configura un mito: Prometeo, Edipo, Fedra, Dionisio, etcétera. Otras veces este arquetipo representa una alegoría, plasmando de forma metafórica un concepto abstracto o un elemento de la naturaleza: La Fuerza, Las Avispas, La Paz, La Cosecha, La Fiesta,... Y, finalmente, el arquetipo puede ser un modelo social: el viejo, el joven, el noble, el esclavo... En todos los casos, el arquetipo nunca refleja situaciones particulares o personales, sino unas disposiciones universales o permanentes del hombre o de un conjunto de hombres.

En concreto, en su *Retórica*, Aristóteles realiza un estudio de los caracteres diferenciando las personas según sus pasiones (la ira, la concupiscencia, etcétera), según sus hábitos (el vicioso o el virtuoso), según las edades (el joven, el maduro, el viejo) y según su fortuna o suerte al nacer y en la vida (el noble, el rico, el inteligente, el desgraciado...). Propp, Greimas o Barthes han continuado y han reformado esta teoría aristotélica. Para ellos el personaje es, ante todo, una función, una entidad dentro de la trama al servicio de la trama: un actante. Como luego veremos, aquí los personajes se llaman: protagonista, antagonista, objeto, destinador, etcétera.

Ahora bien, la teoría del personaje de la *Poética* ha sido cuestionada numerosas veces. Paulatinamente otros autores van defendiendo la subordinación de la acción al personaje. Este es el caso de Menandro (c. 342-c. 291 a.C.), dramaturgo influido por el estudio que sobre los caracteres realiza su maestro Teofrasto (c. 372-287 a.C.), a su vez discípulo de Aristóteles. Teofrasto ya no estudia a las personas como fuerzas opuestas por exceso (el viejo), por defecto (el joven) o por representar el medio (el maduro). Las personas se definen, ante todo, por sus cualidades personales, por sus rasgos. De ahí que la comedia de Menandro abandone los personajes fantásticos, los tipos caricaturescos y la acción disparatada de la comedia antigua de Aristófanes por el retrato fiel de los tipos corrientes de la vida burguesa de su época. Es más, y esto es lo realmente novedoso, el retrato de dichos tipos se entiende como el deber primero de la narración. Es decir, los tipos de la comedia nueva, y después de la

comedia romana (el viejo, el joven, el parásito,...), siguen siendo personajes arquetípicos, con un rasgo dominante, pero sólo ahora la trama se subordina al retrato, quedando la fábula a su servicio.

En las obras francesas del XVII, igualmente, la acción está subordinada a la explicación detallada de un carácter, si bien tampoco entran en sus rasgos individualizados y psicológicos. El personaje se entiende como una esencia (la trágica, por ejemplo) y como una cualidad (la avaricia, la misantropía, etcétera). Se consolida, en definitiva, la teoría del personaje como un carácter, esto es, como un ser dominado por un rasgo peculiar, un rasgo que hace de él una conducta totalmente previsible: el rústico, el impertinente, el gamberro, el falso... El personaje sólo hace aquello que debe y que sabemos por anticipado; es una magnitud fija, una suerte de anormalidad, un ser programado para reaccionar de determinada manera. Esto se observa muy bien en Molière (1622-1673): Harpagón es, simplemente, un avaro; Tartufo, un hipócrita; Argán, un hipocondríaco.

Como se deduce de los ejemplos, el carácter constituye un material muy apropiado para la comedia. Incluso se dice que ese personaje es un humor, clasificándose dichos humores según el rasgo peculiar que domina al personaje: el misógino, el misántropo, el enfermo imaginario, el hipócrita, el avaro, el cándido, etcétera. Bien es cierto que el término humor no se refiere sólo al personaje que el público estima divertido por su vicio o carácter. Humor se emplea también para hablar de los distintos temperamentos del hombre en función de sus cambios de carácter (de sus cambios de humor), transformaciones que antaño se achacaban a las variaciones en la química corporal.

Por otra parte, la teoría del carácter ha servido también para construir grandes dramas y tragedias, solo que, en este caso, el rasgo peculiar que domina al personaje no se llama humor, sino pasión. La pasión es un rasgo que arrastra al hombre, que lo hace cambiar y que, al mismo tiempo, le causa dolor y placer. Entre las pasiones se encuentran: la ira, el temor, el amor, la envidia, los celos... Son personajes pasionales: Don Quijote, Segismundo, Otelo o Romeo y Julieta.

Más tarde, a finales del XVIII y durante el XIX, el individualismo burgués conduce a que el personaje se entienda como un individuo defensor de sus derechos particulares. Esta tercera teoría, que también relega a un segundo lugar la acción, apuesta por una concepción abierta del personaje: el personaje como ser autónomo e individual (idea liberal). Ni el personaje es una fuerza dramática o actante ni un ser programado por su carácter. El personaje es algo vivo y que vive de un modo personal. Es imprevisible, sorprendente y capaz de cambiar. Este personaje se define por un conjunto de rasgos psicológicos y, más tarde, sociológicos y biofísicos. Así, Ibsen, Chejov o Stanislavski consideran que el relato trata de individuos, es decir, de personajes con psicología, lo que supone que el personaje responde a las situaciones de una forma nueva, viva y verdadera, pues poseen una gran variedad de rasgos y una gran libertad a la hora de actuar. El escritor debe respetar la originalidad e individualidad de este ser literario. Incluso se dice, con cierta exageración, que el personaje se expresa, actúa y reacciona autónomamente. Tiene voluntad propia. El Premio Nobel de Literatura, Luigi Pirandello (1867-1936) lo expresa así en su obra *Seis personajes en busca de autor* (1921):

EL PADRE: No lo he visto nunca, señor, porque los autores acostumbran ocultar el esfuerzo de su creación. Cuando los personajes son vivos, verdadera-

mente vivos ante su autor, éste no hace más que seguirlos en la acción, en las palabras, en los gestos que, precisamente, ellos le proponen: y es necesario que él los quiera como ellos quieren ser, y ¡ay, si no hacen caso! ¡Cuando un personaje nace, adquiere en seguida una independencia tal de su mismo autor, que puede ser imaginado por todos en situaciones en que el autor no pensó colocarlo y hasta adquirir, a veces, por sí mismo, un significado que el autor no soñó nunca darle!²

Ibsen, por su parte, concibe toda la escritura como un proceso destinado básicamente a construir y corregir una y otra vez la caracterización de los personajes:

Suelo escribir tres borradores, revisando y cambiando las características y motivaciones de mis personajes: En el primer borrador, tengo la impresión de que el grado de intimidad a que he llegado con mis personajes es el que se obtiene en un viaje en tren: nos hemos conocido y hemos charlado de esto y de lo otro. En el segundo, ya conozco a mis personajes como uno podría conocerlos luego de varias semanas de permanencia en un balneario: he llegado a estar al tanto de sus rasgos fundamentales, así como también de sus pequeños tics, aunque todavía es posible que esté equivocado acerca de algunos aspectos esenciales. En el último borrador, llego por fin al límite de mis conocimientos: conozco a mis personajes luego de una larga y estrecha intimidad: son mis amigos íntimos y no me defraudarán. Yo, por mi parte, los veré siempre como los veo ahora³.

Finalmente, la teoría literaria naturalista concibe la persona y el personaje como un ser «determinado» por su ficha genética (límites máximos y mínimos marcados por nacimiento y desarrollados por aprendizaje) y por su ambiente. Este determinismo social, esta insistencia en el ambiente, lleva a los teóricos marxistas a una cuarta gran teoría del personaje. Según estos, es la condición social la que determina la manera de pensar del hombre. El ser humano, dicen, no es hijo de Dios, sino producto de su época. Cada uno viene definido por su condición social y sus relaciones con la sociedad a la que pertenece. Si hubo un tiempo (Grecia, Edad Media, Siglo de Oro) en que las conductas de los personajes operaban según una escala de valores fundamentada en Dios y la religión; y si más tarde (naturalismo) esa escala era psicológica (conductismo, inconsciente); en el siglo de las masas lo que determina el actuar del personaje son las relaciones con la sociedad, esto es, las relaciones con el trabajo, con la ciudad, con las máquinas, etcétera. El personaje es un ser en situación social. Desde esta perspectiva, el personaje se define por su rol o papel social, de modo que incluso a los personajes ya no se les da nombre, sino que se les llama por su rol fundamental: el proletario, el burgués, el militar, el sacerdote... La heroicidad del personaje marxista consiste, nada más y nada menos, que en cambiar su situación o posición social.

Sería absurdo discutir sobre cuál de las cuatro teorías enunciadas tiene mayor fundamento. De nuevo la teoría tiene más de constatación histórica de determina-

² L. Pirandello, *Seis personajes en busca de autor*, Madrid, Cátedra, 2001, p. 159.

³ Sobre este autor véase, Henrik Ibsen, *Teatro Completo*, Madrid, Aguilar, 1979, pp. 10 a 147.

dos hechos, de determinados gustos literarios, que de verdad o regla dramática. Habría que señalar que ciertos textos, como la tragedia griega, ponen el acento en la acción; otros textos, como las obras de Molière, anteponen el carácter; Ibsen o Flaubert (1821-1880) se concentran en los retratos personales; y, finalmente, el cine y la literatura marxista destacan la condición social. Todo depende de los gustos cambiantes de los autores, del público y del género.

Hoy, por ejemplo, la crítica literaria valora más al personaje entendido como conjunto de rasgos psicológicos, pero ésta es una convención similar a la insistencia aristotélica en el predominio de la acción o la insistencia marxista en el predominio de la situación social. En el caso de los programas audiovisuales, el llamado cine de acción responde perfectamente al modelo actancial, mientras que una comedia de situación se encuentra más cercana de la teoría de los caracteres. Igualmente, en las series los personajes son más importantes que en las películas. El público no se engancha temporada tras temporada a cierto tipo de historias sino, más bien, a un rostro con cierta personalidad: Kojak, Colombo, Rosanne, Los Simpson, etcétera.

Como ya he dicho, nuestro modelo de escritura sigue la línea de Aristóteles. Los personajes son, ante todo, agentes que causan sucesos (acciones) o pacientes que experimentan sucesos (acontecimientos). Fuera de la acción no existe el personaje. Los personajes se singularizan en sus acciones. Aunque construyamos caracterizaciones interesantes en sí mismas, de nada valen si el personaje no tiene una motivación, una estrategia y una meta. ¿Qué quiere el personaje? ¿Por qué y para qué lo quiere? ¿Qué hace y qué no hace para conseguirlo? Conflicto, lucha por conseguir sus deseos, conciencia de la existencia en y para esa lucha: esos son los factores que dan razón de ser a los personajes. Y puesto que la acción es la única formulación posible de la persona, la caracterización está supeditada a la composición de la fábula o, en cierto modo, no es más que una parte de ésta, una parte llamada acción de los personajes o conducta de los personajes.

En realidad, desde nuestro punto de vista, los tres elementos son solidarios, pues la trama ha sido definida también como «una figura sobre determinado fondo arrastrada por una pasión»:

Una figura = el personaje y su carácter

Sobre determinado fondo = la situación

Arrastrada por una pasión = los sucesos o acción con finalidad

El problema del guionista, por lo tanto, no es teórico (¿Cuál de los tres elementos dramáticos es más importante?), sino práctico: ¿Cómo combinar los tres elementos en una trama que traduzca mi pensamiento? Para nosotros, es más fácil componer la trama desde la fábula. Crear una estructura narrativa a partir de un personaje de carne y hueso nos parece mucho más complicado. Es preferible empezar desde la fábula. Después esa fábula se desarrolla, crece y se transforma al trabajar los personajes y la situación. En estas páginas, precisamente, vamos a ver la incidencia del personaje en la construcción de la trama. Empezaremos por definir cómo entendemos nosotros la personalidad del personaje y, a continuación, pasaremos a la composición del personaje.

2. PERSONALIDAD: CONDUCTA Y CONTEXTO

La personalidad es la identidad, la imagen que ofrece cada persona y, por extensión, cada personaje. Se compone, en primer lugar, de una serie de rasgos o disposiciones que son comunes y peculiares, es decir, una persona o un personaje posee características comunes a un grupo de personas y características exclusivas de él. Cuando esta personalidad manifiesta una determinada tendencia, cuando domina un rasgo, hablamos de carácter. Lo veremos después.

Lo importante para nosotros, guionistas, es que la personalidad no se ve. La tenemos que construir a partir de los datos sobre la conducta y el contexto. Este último comprende, a su vez, la situación y la posición social (rol). Para juzgar a una persona nos fijamos en su conducta (en su acción, en sus actuaciones) y tenemos en cuenta la situación en la que se encuentra y los roles que desempeña.

La identidad/personalidad/carácter = conducta (el rasgo en acción) +
contexto (situación + rol)

La conducta es rasgo en acción, esto es, la acción que un sujeto ejecuta en relación con un objeto (persona, animal o cosa), acción que obedece a sus rasgos y que nos permite inferir esos rasgos. Lo hemos expresado en otro lugar diciendo que un personaje es una fuerza con una motivación, una estrategia y una meta. Ahora bien, la imagen, la identidad que esa acción revela, puede ser, en realidad, distinta. Si me levanto de un asiento para ceder el lugar a una mujer, ésta puede tener de mí una imagen de hombre educado, pero, en realidad, la imagen que yo quiero proyectar es de hombre galante, que no es lo mismo. Las conductas o actuaciones siguientes lo aclararían. Igualmente, mi conducta puede ser una máscara, un deseo de proyectar una imagen que, en realidad, poco tiene que ver con mi identidad. Por eso decimos que por debajo de la conducta de una persona hay rasgos ocultos que sólo un análisis minucioso de la acción puede revelar.

En cuanto a la situación, para saber si una persona es miedosa no nos basta con que nos digan que ha salido corriendo (conducta), necesitamos conocer la situación. Y si ésta es que se ha incendiado su casa, no puede decirse que sea miedoso, sino juicioso. La personalidad, por tanto, no basta para explicar las conductas individuales, pues toda conducta también es producto de la situación. Esto es, la personalidad es la conducta más la situación. El personaje se construye sobre los otros dos elementos de la trama: los sucesos y la situación. La personalidad se descubre en la trama. No es la trama, ni la trama se construye para retratar un personaje, salvo que (y esto es muy importante) ese personaje encierre en sí mismo el pensamiento, la idea ética que pretendemos comunicar: la codicia de nuestros banqueros, el culto al cuerpo del anoréxico, el pijismo de cierto grupo social, etcétera.

Es más, la personalidad es el resultado del proceso de socialización, surge del ejercicio de una serie de roles. La personalidad se desarrolla a partir de una base biológica dada en cada persona (una determinada capacidad craneal, unos reflejos, unos músculos...). Pero el desarrollo de estas características no depende solamente de la constitución biológica del sujeto, sino de lo que el individuo haga en su vida. Los seres humanos sólo pueden desarrollar adecuadamente su personalidad en el seno de la sociedad. El hombre es un ser social, de ahí la importancia de los concep-

tos rol y status, que estudiaremos más adelante. El proceso de desarrollo de la personalidad y el proceso de socialización vienen a ser el mismo, sólo que hacemos hincapié en lo personal o en lo social según centremos nuestra atención en los efectos sobre el sujeto o en la transmisión de elementos culturales. Es más, los individuos son distintos no sólo por su base biológica sino también por la flexibilidad de la cultura, que permite a cada cual una gran cantidad de elecciones. La cultura hace de cada individuo un ser único (peculiar diremos después) y, a la vez, un ser común.

En definitiva, no hay teoría del personaje propiamente dicha en cuanto que la personalidad no se ve más que a través de la conducta, que siempre es acción, y a través de la situación, que siempre es acontecimiento, estando acción y acontecimiento regidos por las leyes del conflicto. En segundo lugar, la personalidad no es más que la socialización de roles, los cuales, a su vez, obedecen a un conflicto del hombre con la cultura y la naturaleza. En definitiva: rol + situación + conducta = identidad o carácter. Por ejemplo:

La persona rica (rol) que en época de hambre (situación) se niega a repartir comida (conducta) es un egoísta (carácter).

El alumno (rol) que sabe la respuesta a una pregunta del profesor (situación), pero no levanta la mano (conducta) es un tímido (carácter)

El turista (rol) que estando de vacaciones (situación) va todos los días a misa (conducta) es un devoto (carácter)

El joven (rol) que en una discoteca (situación) no baila (conducta) es un aburrido (carácter).

El camarero (rol) que en el bar (situación) tira los tejos a todas las chicas (conducta) va de Don Juan (carácter).

El empleado (rol) que, cuando se reúne con el jefe (situación), le cuenta los secretos e intimidades de la oficina (conducta) es un trepa (carácter).

El empleado (rol) que, en la cena anual con las mujeres de los compañeros (situación), cuenta los secretos e intimidades de la oficina (conducta) es un bocazas (carácter).

Este esquema puede servirnos para realizar ejercicios que nos ayuden a definir los personajes que van a ser protagonistas de nuestros guiones. Por ejemplo, un ejercicio que da muy buen resultado, en especial para la comedia, consiste en utilizar la Técnica de la Redundancia, que no es más que una cierta utilización del patrón: rol + situación + conducta = identidad. Se trata de tomar un personaje, cuyo rasgo ya hemos decidido o está implícito en la trama, y colocarlo en distintos roles y situaciones que generen conductas distintas, pero de las que siempre se deriva el mismo rasgo, de ahí el concepto redundancia. Por ejemplo, tenemos un personaje que es el hombre de su casa, el jefe de personal de su empresa y un asiduo espectador de televisión, y pretendemos que su carácter sea miedoso:

El hombre de su casa (rol) que, al oscilar una bombilla y pese a la burla de su mujer (situación), se niega a apretarla (conducta) es un miedoso (carácter).

El jefe de personal (rol) que, obligado a despedir a un informático forzado o a otro debilucho (situación), echa al más débil (conducta) es miedoso (carácter).

El espectador asiduo (rol) que viendo *La Familia Monster* (situación) cambia de canal (conducta) es un miedoso (carácter).

Las conductas de no tocar la bombilla, de despedir al empleado más débil y de cambiar de canal, no tienen por qué reflejar miedo, pero sí lo hacen en las situaciones dadas y con los deberes sociales implícitos en los roles.

En este esquema (rol + situación + conducta o rasgo en acción), dos elementos pertenecen propiamente al personaje (el rol y el rasgo), mientras la situación es el tercer elemento de la trama y, por lo tanto, será estudiado en el Tema 8. Esto es, si la materia prima de la fábula son los sucesos (acontecimientos y acciones), la materia prima del personaje es su carácter individual y social: sus rasgos y sus roles. Componer un personaje, en definitiva, es definir sus rasgos y sus roles.

3. EL CARÁCTER INDIVIDUAL: LOS RASGOS

Un rasgo, dice Gordon W. Allport, es una cualidad relativamente duradera por la que un individuo se diferencia de otro, es decir, un adjetivo sacado del lenguaje ordinario que califica una cualidad personal de un personaje cuando persiste durante parte o toda la trama. Los rasgos pueden ser físicos: rubio, moreno, alto, gordo, calvo, narigudo, pecosos, paticojo, cabezón...; o bien pueden ser rasgos psicológicos: entusiasta, aburrido, apático, crítico, trepa, hedonista, egoísta, cordial, melancólico... Estos últimos vienen determinados por factores históricos. La cultura cristiana ha dado lugar a nombres-rasgo como devoto, compasivo y paciente; de la astrología vienen: jovial y saturnino (persona taciturna); de la medicina: de buen humor y de sangre fría; de la Reforma: sincero, intolerante, fanático, seguro de sí mismo; del neoclasicismo: fatuo, insensible, rústico; del romanticismo: deprimido, apático, tímido; del psicoanálisis: introvertido, neurótico, esquizoide; y de la literatura: don Juan, edípico, fáustico, tolstoiano, dantesco, homérico, etcétera⁴.

Como luego veremos, hay rasgos comunes y rasgos peculiares, rasgos que pertenecen a un conjunto de personas y rasgos exclusivos de cada persona. Por ejemplo, los hombres tienen características físicas comunes como son su órgano sexual, la barba, el menor desarrollo de la pelvis, la mayor propensión a perder el pelo o la nuez.

Los rasgos psicológicos manifiestan siempre una «tendencia directiva». El personaje muestra en sus hábitos y en sus actitudes una inclinación a repetir soluciones idénticas ante determinados estímulos o situaciones. El hábito de separar las basuras revela un rasgo de urbanidad; el de acudir a misa los domingos, un rasgo de religiosidad; el de vestir con elegancia, de vanidad. En todos los casos, inferimos el rasgo de un determinado tipo de acciones: separar basuras, acudir a misa, vestir con elegancia. Lo importante, lo hemos dicho ya, es que el rasgo psicológico se manifiesta en la conducta, es decir, que la conducta es un rasgo en acción. Esta conducta, unida a la situación y al rol, definen la personalidad del personaje.

⁴ Gordon W. Allport, *op. cit.*, pp. 305-358.

Cuando esta tendencia directiva es muy acusada, cuando un rasgo sobresale ostensiblemente, hablamos de que la persona es un carácter. Es decir, el carácter es la personalidad valorada, un juicio derivado de la presencia en una persona de una serie de hábitos y aptitudes (de rasgos en acción) que se mantienen estables, las cuales sirven, además, para definir ese carácter: el rústico, el cobarde, el codicioso, el vanidoso... Y si esas notas estables se mantienen desde la infancia y, en cierto modo, derivan de la herencia o bien de las características físicas de la persona, se habla de temperamento. Éste puede ser alegre, iracundo, violento, etcétera. El temperamento es la base emocional sobre la que se desarrolla el carácter.

En cierto sentido, las personas con carácter están determinadas por ese carácter. No pueden salir de él, al igual que una persona no puede abandonar su sombra. Sin embargo, la libertad de la persona siempre permanece intacta. Existe la posibilidad de reaccionar al margen del carácter. Mi carácter influye en todas mis acciones, pero no determina en absoluto ninguna de ellas. El carácter es algo relativamente persistente, pero no inmutable. Las características personales evolucionan a lo largo de la vida e incluso un grupo de ellas, las pertenecientes al estado emocional o estado de ánimo, cambian a lo largo del día e influyen directamente en la conducta. En definitiva, estoy determinado por mis rasgos y, a la vez, soy libre. Sobre este conflicto en torno al libre albedrío se construían las narraciones basadas en la teoría del personaje como carácter, es decir, como humor o pasión.

4. EL CARÁCTER SOCIAL: LOS ROLES

Los roles son las distintas posiciones sociales que ocupa una persona. Por ejemplo, un individuo puede ser: hombre, médico, casado, padre, automovilista, contribuyente, socio del Real Madrid, etcétera. Cada una de estas posiciones obligan a ese individuo a comportarse de una forma determinada, de modo que el rol viene dado desde fuera. Es como si le dieran un papel escrito por otro. Ese papel es un conjunto de normas que pesan sobre cada una de sus posiciones sociales, de ahí que el incumplimiento del rol dé lugar a sanciones: se suspende al alumno que no estudia, se multa al conductor que excede la velocidad, se expulsa al socio que no paga su cuota... No obstante, existe un margen de libertad en cuanto al modo de plasmación de ese rol. Por ejemplo, no hay dos padres idénticos, ni dos conductores iguales. También hay valores detrás de un rol: en una sociedad donde se valore a los hijos dóciles, los padres serán severos. Y no es lo mismo el papel de la mujer en Occidente que en Oriente Próximo.

El rol, por lo tanto, es un elemento de la situación social. Imaginémoslo el siguiente ejemplo. Un hombre tiene un ataque al corazón en la calle y lo presencian Juan y Pedro. Juan es médico y Pedro, oficinista. Ambos se encuentran en la misma situación real, pero no en la misma situación social, puesto que a Juan se le criticaría sino ejercita su rol, mientras que nadie exigiría de Pedro más que la petición de socorro. En definitiva, los roles están impregnados de los elementos de la cultura. Son algo exterior. No es el ser sino el deber ser. Esto significa que junto al carácter personal existe un carácter social, un conjunto de rasgos comunes que comparten los miembros que ocupan una misma posición dentro de un grupo social.

En realidad, la posición social presenta dos caras. Por un lado, cada persona que ocupa una posición social desempeña una función, cada miembro juega en el grupo un papel o rol (término tomado del teatro). Por otra parte, no todas las posiciones sociales nos parecen igualmente importantes y prestigiosas. Esta mayor o menor categoría de la posición social se designa con el término status social.

En efecto, llamamos status al conjunto de derechos que pertenecen a un número reducido de roles o posiciones sociales: patriarca, presidente, doctor, noble, hombre blanco, etcétera. Cada uno de estos status posee un conjunto de privilegios específicos. Unos provienen de la herencia o de alguna circunstancia independiente del sujeto (edad, sexo, raza...) y otros son adquiridos a lo largo de la vida. El status lleva inherente un conjunto de símbolos que reflejan los privilegios de ese status: una indumentaria, un tipo de automóvil, el tamaño de la placa en el despacho... El status influye en la conducta porque todos intentamos incrementarlo o, al menos, mantener el que tenemos. En este sentido, unos personajes se resisten a la pérdida de sus privilegios, mientras que otros, casi siempre con mayor cualificación, luchan para que se les reconozca un status superior.

La función y el status de cada rol reflejan las distintas relaciones sociales de los hombres, definen al personaje según sus contactos interpersonales o papeles sociales que desempeña y que ha desempeñado. Al ejercer sus roles, los individuos participan en un mundo social; al interiorizar dichos roles, ese mismo mundo cobra realidad para ellos subjetivamente. En este sentido, los roles representan el orden institucional, pues todo comportamiento institucionalizado involucra roles, o lo que es lo mismo, el rol es un elemento que las instituciones (la familia, la escuela, el estado, el partido, la empresa, el club...) emplean para controlar a las personas. Todo rol supone una conducta dirigida: un «deber ser». Como empleado debo ser puntual, como ciudadano debo ser honrado, como varón he de ser galante con las mujeres, como camarero he de respetar la idea de que el cliente siempre tiene razón. Cada rol encierra, pues, un estereotipo, un cliché, una acción tópica.

Por ejemplo, el rol de esposa tradicional exige que la mujer sea un objeto bello (manicura, pedicura, masajista, maquilladora, gusto para vestir...) y, al mismo tiempo, el reposo del guerrero, la figura matriarcal donde el esposo encuentran cobijo, ternura, comida y cama caliente. Directamente o por medio de otra mujer (la criada), se ocupa también de la casa y, por supuesto, del cuidado de los niños. Todo lo sacrifica por el esposo y los hijos. Limpia los cristales, da cera al suelo, frota la plata, cose, realiza las compras y se gana al hombre por el estómago. Sus aspiraciones son impresionar con una elegante decoración, fascinar a los comensales con una receta, mantener una imagen hogareña frente a propios y extraños y, sobre todo, cuidar de la salud de todos con recetas caseras o bien llevándolos de la mano al médico.

El rol de marido tradicional exige que el hombre se ocupe de ganar poder y dinero. Tiene venia para conquistar a otras mujeres y puede hablar sin cesar de deportes y de sexo. Es el responsable del bienestar de la mujer y de los hijos y para ello no importa que sus bienes provengan de la conquista y el saqueo.

En otro tiempo, el rol siempre tenía una orientación hacia el pasado: los hijos imitaban a los padres, los nietos a los abuelos. Hoy lo que caracteriza nuestra sociedad es la imitación de lo que vemos en la escuela y, sobre todo, en la televisión y, muy pronto, en Internet. Además, los cambios son tan rápidos que toda orientación al pasado carece de valor. Lo que se busca es la transformación continua, la orientación

al futuro. El que quiere desempeñar bien su rol no puede permitirse el menor retraso respecto a las modas.

Como decíamos, el comportamiento obligatorio inherente a todo rol deriva del hecho de que los roles se organizan en torno a una función importante para la sociedad: una institución. La institución es un conjunto de roles complementarios. No puede existir el rol de profesor si no existe el rol de alumno. Son instituciones la familia, la escuela, la iglesia, el club, la empresa, el estado... Precisamente, los nombres-rol provienen de estas instituciones. En la empresa existe el jefe, el ingeniero, la secretaria, el empleado, el becario... En las relaciones familiares, el casado, el soltero, el viudo, el padre, el hijo... En la nación, el gallego, el vasco, el extranjero, el contribuyente... En la educación, el profesor, el alumno, el oyente, el conserje...

En este sentido, el hombre es un ser socializado por una cultura y por un medio determinado. Su identidad es una realidad construida socialmente, transformada por los procesos sociales. Incluso, dicen los marxistas, la estructura socioeconómica modela el carácter del hombre para que desee lo que conviene a esa estructura socioeconómica. Si alguien logra que su comportamiento no se corresponda con el carácter social dominante, si se encuentra en conflicto con la estructura socioeconómica, pasará a engrosar el grupo de las personas marginales. Otros, en cambio, opinan que el comportamiento animal puede ser más o menos eliminado por la socialización, pero que la identidad, la personalidad, nunca desaparece del todo.

El hombre, en efecto, es más que el conjunto de sus roles. Los comportamientos humanos no se reducen a comportamientos de roles. Por ejemplo, cuanto más conflictiva y desconocida es la situación en que se encuentra una persona, menores son las posibilidades de seguir un rol. En situaciones nuevas y sorprendentes, en las que los estereotipos del rol dejan de funcionar o funcionan mal, aparece el carácter profundo, los rasgos psicológicos, qué clase de hombre es.

En la obra de Ibsen, *Casa de muñecas*, Holmer desempeña dos roles: pequeño jefe de banca y marido. El primero le obliga a ser un modelo de orden y de trabajo para sus empleados. El segundo requiere que sea amable y afectuoso con su mujer, Nora. Ésta, a su vez, desempeña el mencionado papel de mujer tradicional en su versión de clase media alta. Ahora bien, una circunstancia imprevista, la enfermedad de Holmer, lleva a Nora a cometer un exceso en su rol, pues falsifica una firma para conseguir dinero. Este suceso provoca, años después, el chantaje de un empleado de su marido, que quiere un ascenso. Holmer se entera parcialmente de este episodio y, ante esta situación nueva e insospechada para él, se comporta con Nora tal y como es de verdad, es decir, como un marido egoísta, pues la acusa de deshonorarle y la amenaza con el divorcio y con la separación de sus hijos. Cuando más tarde Holmer se entera de todos los sucesos, de que su mujer falsificó la firma para salvar a la familia, intenta volver a su rol de marido protector, pero Nora, que ahora le conoce bien, ya no está dispuesta a cumplir el rol complementario. Abandona el hogar pegando un portazo y deja para siempre la casa de muñecas, es decir, el papel de mujer tradicional.

En definitiva, los personajes que son individuos se caracterizan porque no quedan anulados por el rol, ya sea porque preservan su personalidad o bien porque se distancian del rol. En este segundo caso, se halla Nora y, en general, los personajes excéntricos, rebeldes y revolucionarios. Muchos de los personajes de Bernard Shaw siguen esta línea. Por ejemplo, el señor Trefusis, que no quiere llevar luto por la

muerte de su mujer por la simple razón de que los demás esperan que sí lo lleve. Otro ejemplo es Bart Simpson. Sus roles principales están relacionados con tres instituciones: la familia, la escuela y la ciudad. En este sentido, es hijo, es alumno y es ciudadano. Pues bien, Bart no cumple con ninguno de estos roles. Al contrario, los burla constantemente. Se niega a socializarse y de esa negativa surge el conflicto de la mayoría de los episodios de la serie.

Por otra parte, además de estos roles sociales, el hombre posee roles ocultos relacionados con el inconsciente individual o colectivo. Lo inconsciente es todo lo reprimido y todo lo sublimado o enmascarado, pero que se hace manifiesto si profundizamos en el análisis de algunas de nuestras acciones. La angustia, por ejemplo, es la manifestación de elementos inconscientes, como pueden ser impulsos eróticos reprimidos. El contenido del inconsciente, en efecto, está constituido por los llamados instintos o impulsos instintivos de cada individuo, mientras el inconsciente colectivo pertenece a los orígenes de la raza y suelen tener que ver con lo ancestral y con lo animal. Cada uno de estos instintos configuraría un rol: el instinto de conservación, el instinto de dominio, el instinto de imitación, el instinto de juego. Freud prefiere definirlos en conflicto: instinto de autoconservación versus instinto de conservación de la especie, instintos del yo versus instintos sexuales, instinto de vida (Eros) versus instinto de muerte (Tánatos). Este tipo de roles hacen del personaje un ser profundamente humano. Podríamos decir que lo manifiesto o consciente es una fotografía, mientras lo latente o inconsciente es la película negativo de esa fotografía⁵.

En nuestros guiones lo inconsciente se plasma de múltiples formas. Unas veces está en el subtexto, es decir, en lo que está bajo el texto, lo que se manifiesta en una determinada construcción de la frase, en una entonación, en una pausa, en un silencio. El inconsciente también se transmite a través de una mirada, de un tic nervioso, de un gesto violento, de una fantasía, de una determinada asociación libre o de un fetichismo. En la película *Viridiana* de Luis Buñuel, la obsesión de Don Jaime por las piernas y los pies de su sobrina revela la cara instintiva del personaje. Un psicoanalista vería en los pies y en las piernas el símbolo del pene y en esa obsesión una representación del onanismo. Este tipo de roles empiezan a intuirse como consecuencia del incidente desencadenante y en el punto de acción que denominamos crisis se hacen realmente presentes, mientras un clímax positivo los reorganiza restaurando un nuevo orden.

Finalmente, el hecho de que el rol implique siempre una serie de reacciones y de comportamientos mecánicos, y hasta obligatorios, no tiene por qué ser negativo. También nos permite llevar a cabo acciones rutinarias sin demasiada reflexión. Si cada vez que nos sentamos a la mesa tuviésemos que pensar qué nos exige el rol de comensales (con qué mano empuño el tenedor, cuál es la copa de agua, qué plato va primero, por qué tengo que esperar a que todos estén servidos...) no nos quedaría tiempo para cosas más importantes. A lo largo del día, y según las situaciones, cambiamos sin pensarlo de rol, adaptamos nuestro comportamiento para tareas muy distintas.

⁵ Sigmund Freud, *Los textos fundamentales del psicoanálisis*, Barcelona, Altaya, 1993, p. 179.

5. LA COMPOSICIÓN DEL PERSONAJE

Los seres humanos son, lógicamente, el espejo del cual los guionistas sacan los rasgos y roles de sus personajes. El escritor toma la multiplicidad de rasgos físicos y psicológicos de los seres humanos y sus diferentes roles para crear una paleta caracterológica que usa como el artista plástico se sirve de los colores. Stanislavski viene a decir que el autor mezcla distintos rasgos y roles de la misma manera que un pintor utiliza los colores primarios para conseguir todos los demás⁶. ¿Pero cuántos rasgos y cuántos roles debemos seleccionar para componer un personaje? ¿Y con qué criterio? En este sentido, es preciso tener en cuenta que todo personaje se construye según las siguientes reglas:

1. Los rasgos y roles deben hacer verdad la fábula

En primer lugar, y lo más importante, es que los rasgos y los roles definan un personaje que sea capaz de ejecutar los puntos de acción o sucesos que hemos decidido al crear la fábula y, al mismo tiempo, respeten el pensamiento (idea, tema, sentimiento estético). Si estamos escribiendo un drama policial al estilo de *Fuego en el cuerpo*, en el que un personaje se ve arrastrado por la pasión que siente hacia una mujer, esa mujer no puede ser fea, es decir, con rasgos físicos tales como gorda, baja, llena de granos, etcétera. Si fuese así la mujer, la fábula se transformaría en una comedia. Igualmente, si estamos escribiendo una historia sobre un hombre perseguido por las multinacionales porque ha inventado un motor de agua muy potente, necesitamos que el personaje tenga el rol de científico u otro similar (ingeniero, inventor, profesor...). De lo contrario, la fábula tiene problemas para ser creíble. La caracterización, en definitiva, nunca puede ir contra la fábula. Al contrario...

2. Los rasgos y roles deben dar mayor dramatismo a la fábula

En efecto, los rasgos y los roles deben elegirse con un propósito dramático. Hay que dar a la trama el mayor atractivo, lo cual significa que, según el sentimiento elegido, la trama debe ser más cómica, más trágica, más melodramática... Una fábula sobre un personaje que se enamora de una chica es más cómica si el personaje tiene un rasgo como la misantropía y un rol como el oficio de enterrador. Una fábula en la que un joven busca al camello que asesinó a su amigo con droga adulterada es más dramática si el joven es de rasgos físicos débiles y, al mismo tiempo, uno de sus roles es ser alumno de criminología o de química.

Una particular caracterización, por lo tanto, ayuda a dramatizar una trama. Es más, la esencia de lo dramático, el conflicto, solo es posible cuando los personajes posean rasgos y roles opuestos. El conflicto crece cuando el protagonista y el antagonista, además de metas enfrentadas, tienen caracterizaciones contrapuestas. El guionista debe combinar rasgos y roles de tal modo que se produzca entre ellos repulsión, pero obligarles por la situación a estar juntos.

⁶ Stanislavski, *op. cit.*, 1986, Tomo III, p. 128.

Imaginemos una situación dramática basada en dos personajes encerrados en un ascensor. La situación crece en dramatismo si los diferenciamos: un personaje es un hombre y el otro personaje, mujer. La mujer es más débil físicamente y, por lo tanto, ayuda menos a la situación. En segundo lugar, imaginemos que él es de aspecto físico más bien feo y ella, en cambio, muy guapa. Sin duda, el hombre se sentirá atraído por ella y no se centrará como debe en la situación. Incluso puede que no le incomode quedarse allí encerrado cierto tiempo. Finalmente, pensemos que él es el limpia cristales del edificio y ella, una alta ejecutiva. Para ella la situación no puede ser más dramática: encerrada en un ascensor con el narigudo y maloliente empleado de los cristales, cuya ayuda, sin embargo, necesita para salir. La caracterización, en definitiva, ayuda a la dramatización, convierte la trama en un relato más atractivo, hace de la narración un texto más complejo.

3. Siempre se deben definir una serie de rasgos y roles obligatorios

Cierto tipo de rasgos y de roles deben dramatizarse cuanto antes porque son imprescindibles para hacer funcionar la lógica de conexión de la trama, esto es, para que el relato sea comprensible, verosímil, identificable, probable, causal y compuesto según las leyes del conflicto y la intencionalidad dramática. Otros rasgos y roles son necesarios para dar mayor complejidad a la trama o dar cuenta de las implicaciones físicas y morales que tienen los sucesos. Estos rasgos y roles son las características obligatorias del personaje. La mayoría de las caracterizaciones débiles se deben a que se ha omitido alguno de los siguientes aspectos:

3.1. El nombre. Es de enorme importancia el nombre del personaje, ya que revela su clase social, el carácter, la tipología y hasta la trama: Yerma, Angustias, Lolita... El título *Hart y Hart* (ABC, 1979) refleja a través de los nombres de los protagonistas la esencia de esta serie: un matrimonio rico dedicado a resolver misterios. Un apellido tan común como los Martínez, de la serie *La casa de los Martínez* (TVE, 1967), servía para indicar que aquella era una familia media española cualquiera. El Gordo, en la serie de policías *Jake y El Gordo* (CBS, 1989), era, desde luego, un personaje interpretado por un gordo: William Conrad. La comedia, como puede verse en Plauto (c. 254-184 a. C.), Molière, Gogol (1809-1852) o Arniches (1866-1943), requiere nombres peculiares que den el género: juegos de palabras, combinaciones de sonidos inverosímiles, diminutivos, motes, retruécanos, etcétera. En *Es mi hombre*, Arniches nombra a tres tahúres con los apodos de Pollo Botines, Requiés y El Jarritas. Los tres tiene cara de matones, visten de señoritos y se comportan como chulos, pero se diferencian en que, como su nombre indica, el Pollo Botines es un niño con calzado fino, el Requiés (de réquiem) es un personaje vestido de luto y de aspecto triste y, finalmente, el Jarritas siempre está en jarras porque lleva las manos en los bolsillos.

3.2. La edad. Las distintas edades (el niño protagonista de *Aquellos maravillosos años*, la niña llamada *Pipi Calzaslargas*, las mujeres maduras y casi viejas de *Las chicas de oro*), tienen una influencia considerable sobre el comportamiento del personaje y el sentido de la trama. Dice Horacio: «Tienes que darte cuenta de las costumbres de cada edad y dar lo que conviene a naturalezas y años cambiantes»⁷.

⁷ Aristóteles, Horacio, *op. cit.*, p. 134.

3.3. El físico. Un determinado color de la piel (los personajes de *El príncipe de Bel Air*), una deformidad (*Eduardo Manostijeras*, *Edward Scissorhands*, 1990), una minusvalía (el inspector Ironside) también tienen una influencia considerable sobre el comportamiento del personaje.

3.4. El oficio. Todo ser humano tiene una ocupación en el mundo, ya sea un oficio reconocido o más o menos marginal. Fraiser es psicólogo; Lou Grant, periodista; Ally McBeal, abogado; Bill Cosby, médico; Kojak, policía. Algunas veces este elemento juega un papel dramático tan importante que hay series de televisión basadas en el día a día de un oficio: las series de policías, de abogados, de médicos, de maestros...

3.5. Las relaciones sociales. El siguiente grupo de roles importantes concierne al ser humano en su relación con la sociedad: la familia, la escuela, el barrio, la religión, etcétera. Bart es: a) «el niño» travieso de la familia Simpson; b) el alumno siempre castigado de su escuela; c) un pillito en su barrio; d) un irreverente con la religión. El vestuario y los accesorios del personaje revelan muchos de estos aspectos. En la serie *McCloud* (NBC, 1970) era definitivo el sombrero de vaquero del protagonista, pues venía a decir «éste es un paleta en una gran ciudad», solo que el espectador sabía, y sus enemigos descubrían a lo largo de la trama, que era un paleta muy listo.

3.6. El pasado. Comprende la instrucción recibida, enfermedades y accidentes, ligazones personales (quién influyó en él), temores y preocupaciones, humillaciones y desengaños sufridos, aversiones marcadas, experiencia sexual, dificultades neuróticas, experiencia religiosa y, en definitiva, su filosofía de la vida. Sam Malone, el propietario y barman de la serie *Cheers*, está marcado por dos sucesos del pasado: fue pitcher de los Boston Red Sox y fue alcohólico. Tiene un pasado a la vez mítico y reprobable.

3.7. Lo peculiar. La caracterización dramática se mueve entre lo común y lo peculiar. Hay que distinguir las personas como género y las personas como individuos. Los rasgos y roles típicos del hombre son lo común. Los rasgos y roles personales son lo peculiar de cada individuo. Un personaje, igualmente, se dibuja entre lo común y lo diferencial. El personaje tiene rasgos y roles comunes que lo identifican como ser humano y tiene rasgos y roles peculiares que lo individualizan. Lo común para que se le reconozca como hombre y lo peculiar para que se le distinga del resto de los personajes.

COMÚN	PECULIAR
El hombre	elefante
El padre	con 16 hijos
La niña	embarazada
El asesino	psicópata

Lo común puede pertenecer al género (masculino/femenino), a la edad (joven, maduro, viejo), a la clase social (baja, media, alta), al oficio (comerciante, militar, campesino...), a la nacionalidad (español, francés, chino...), etcétera. Por ejemplo, la doctora Lilliam Glass, que ayudó a Dustin Hoffman cuando tuvo que interpretar su papel femenino en *Tootsie*, ha establecido unas características comunes en la forma de comunicar de los hombres, que, al mismo tiempo, se diferencian de las características comunes de comunicar de las mujeres. Los hombres, dice, revelan menos datos de su vida personal, emplean mayor número de palabras groseras, argot y jer-

gas que las mujeres y suelen monologar y dar conferencias. Las mujeres, en cambio, hablan más rápido que los hombres, hacen gestos más suaves y fluidos, proporcionan mayor retroalimentación por medio del lenguaje corporal y señas faciales, y son más sensibles que los hombres a la comunicación no verbal⁸.

Los rasgos singulares se manifiestan, sobre todo, en las situaciones límite y en los momentos de desesperación y crisis. Los personajes son seres comunes a los que les ocurre algo sorprendente (el incidente desencadenante), lo cual les transforma en seres peculiares. Hay que escribir personajes comunes para entenderlos y peculiares para que interesen. Hay que escribir rasgos y roles comunes, pero con algo peculiar que haga del personaje un ser excepcional. El personaje debe tener los valores considerados universales y también los llamados valores particulares, valores que tienen significado solamente para aquel personaje específico, ya sea la obsesión por el dinero (*El avaro*), por el poder (*Macbeth*) o por las mujeres (*Don Juan*). Lo peculiar se trabaja en tres niveles:

3.7.1. Lo peculiar humano, ya sea físico o psicológico. McGyver es un manitas de la técnica; Claudio es tartamudo y aparentemente idiota; Roseanne es un ama de casa gorda y de clase obrera; Pipi Calzaslargas tiene unas coletas largas y una fuerza sobrehumana; Kojak es calvo y consume chupachuses. En la serie *Galerías de maridos* (TVE, 1959), de Jaime de Armiñan, lo común era el marido y lo peculiar el carácter de cada uno de esos maridos retratados: tímido, fúnebre, hincha del fútbol, desmemoriado, anticuado...

3.7.2. Lo peculiar respecto al reparto. Ya hemos dicho que no es posible el conflicto si las caracterizaciones de los personajes, y en especial del protagonista y del antagonista, son semejantes. El protagonista debe tener todas las características que hagan posible que el conflicto de la historia ocurra, es decir, que su carácter ha de entrar en colisión con el del antagonista. Hemos de inventar los rasgos y los roles peculiares que oponen y distinguen al protagonista y al antagonista. Hay que combinar características de tal modo que se produzca entre ellos repulsión, pero obligarles por la situación a estar juntos: si uno es generoso, el otro será avaro; si uno es cándido, el otro será astuto; donde el primero demuestra humildad el otro, fanfarronería; donde uno es moral, el otro será inmoral. Claro que este proceso de diferenciación no solo afecta a las dos funciones mencionadas, protagonista y antagonista, sino a todas las demás relaciones: protagonista y ayudante, antagonista y oponentes, etcétera. Uno de los ejemplos más claros es el retrato tan contrapuesto que Cervantes traza de Don Quijote y de su ayudante Sancho Panza.

3.7.3. Lo peculiar entre el personaje y su mundo. Aquí se trabaja el choque entre el personaje y su sociedad, gente normal que se hace peculiar por su situación: un paleta en la ciudad (*La ciudad no es para mí, Cocodrilo Dundee*); un hombre encerrado en una cabina (*La cabina*); un naufrago en una isla desierta (*Robison Crusoe, Naufrago*), un policía en una guardería (*Poli de guardería*), una mujer en el ejército (*La recluta Benjamín*).

⁸ Lilliam Glass, *Él dice, ella dice. Cómo mejorar la comunicación entre el hombre y la mujer*, Barcelona, Paidós, 1995, pp. 143 y ss.

3.8. Lo contradictorio. Hay que definir rasgos y roles contradictorios. Ni las personas ni los personajes son seres perfectos. Al contrario, están llenos de dudas, ahogos, conflictos y contradicciones. La riqueza y variedad de la paleta caracterológica exige dar cabida a elementos incoherentes, paradójicos y aparentemente absurdos. Los personajes nunca deben ser planos, sino poliédricos. Cuanto más complejos sean, más emoción habrá y, consecuentemente, más acción y un mayor interés y curiosidad en el espectador. Si nuestro personaje es bondadoso, debemos buscar su aspecto malo; si es inteligente, hay que dar su faz tonta; si siempre está alegre hay que encontrar su momento de seriedad. Una vez más, se trata de evitar en las narraciones el maniqueísmo. Retomar la Tabla de Jano es una buena estrategia para encontrar estas contradicciones. Como luego veremos en un episodio de *Cheers*, la doctora Lilith, mujer de Fraiser, manifiesta un gran desprecio por un programa de televisión de marujas, pero, al mismo tiempo, está encantada con presentar allí su libro.

3.9. La transformación. Los rasgos y roles deben sufrir cierto cambio a lo largo del relato. Es imprescindible dibujar el arco de transformación del personaje para dar idea de la dificultad, del compromiso, que entraña conseguir la meta, porque sólo existe verdadera lucha cuando en ella el personaje pierde o gana algo. El arco de transformación se refiere, en concreto, al hecho de que el personaje cambia a lo largo del relato, a medida que lucha se transforma, de modo que en el planteamiento predominan unos rasgos y roles y en el desenlace otros.

I ACTO	II ACTO	III ACTO	TIPO TRAMA
joven	—————>	maduro	Maduración
soltero	—————>	casado	Comedia Romántica
pobre	—————>	rico	Hombre hecho a sí mismo
fanático	—————>	tolerante	Social

Todo relato es la historia de esta transformación. El personaje, por lo que hace (acciones) y por los que experimenta (acontecimientos) va cambiando. Un personaje, en este sentido, es un ser que se transforma en función de la fábula. Parte de una situación inicial de equilibrio. A continuación, el incidente desencadenante provoca una situación insostenible para él, que pone en juego sus rasgos y roles, su personalidad. En las últimas páginas, se llega a una situación con un nuevo equilibrio de esos rasgos y roles. El éxito o el fracaso traen una nueva identidad.

Ahora bien, los personajes evolucionan dentro de unas posibilidades. No pueden transformarse en cualquier sentido, ni de cualquier manera. Hay que ir dando los sucesos que lo justifiquen. Unas veces el personaje cambia afectado por sucesos del pasado que ignoraba. Otras veces cambia porque ciertas personas influyen en él. Puede ocurrir que una muerte o cualquier otro suceso importante de la trama le obligue a replantearse la vida. No obstante, la transformación nunca es completa y radical: al final siempre quedan algunas características iniciales y, en el fondo, lo nuevo que surge en el desenlace ya estaba, aunque oculto, en el principio de la historia.

Para componer el arco de transformación del personaje es imprescindible distinguir entre la perspectiva del personaje y la perspectiva del artista, lo que nosotros al hablar de la trama hemos llamado acción física (personaje), acción dramática

(personaje) e intencionalidad dramática (autor). Stanislavski explica la perspectiva del personaje con el siguiente ejemplo:

Supongamos que usted y Shústov [dos alumnos] están haciendo una escena entre Otelo y Yago. ¿No sería importante para usted recordar que sólo ayer el Moro, o sea usted, ha llegado a Chipre, se encontró con Desdémona y se ha unido a ella para siempre, y que está viviendo la época más feliz de su vida, su luna de miel?

¿De otro modo conseguiría usted la alegría necesaria para el comienzo de la escena? Y esto es muy importante por la escasez de colores alegres en la pieza. Además ¿acaso no es importante también para usted recordar, por un instante, que en esa escena empieza a oscurecerse la estrella feliz de su vida, y que este ocaso debe notarse sólo de un modo gradual?...

Solo después de esta rápida ojeada al pasado y al futuro del personaje se puede evaluar adecuadamente la acción presente.

La perspectiva del escritor o intencionalidad dramática supone que el autor es como un dios para sus personajes. Aunque el personaje no sepa lo que quiere, el autor sí debe saberlo. Él es el que planifica su paulatino arco de transformación. Dice Stanislavski:

[La perspectiva del artista es] «necesaria para que en cualquier momento dado... [el actor o escritor] pueda pensar en el futuro... Así por ejemplo, en esa escena de Otelo y Yago... el actor debe recordar que hasta finalizar la obra tiene que interpretar muchos momentos análogos, de una pasión que aumenta sin cesar. Es peligroso perder la medida desde el primer momento, mostrar todo el temperamento, sin guardar reservas para la acentuación gradual de los celos en desarrollo... Hay que proceder con economía y cálculo y tener la mira siempre puesta en el momento final y culminante de la obra. El sentimiento artístico debe gastarse no por kilogramos, sino por centigramos».

3.10. La función. Una última regla es que el personaje debe cumplir una función concreta en la fábula, ha de ocupar un puesto dramático o un lugar en el modelo actancial. Lo veremos en el siguiente epígrafe.

Naturalmente, en todo este proceso de composición del personaje hay que huir de las elecciones estereotipadas. Un personaje estereotipado no es más que un personaje muy plano, ya sea porque su caracterización le hace predecible, porque se comporta de forma convencional o bien porque se basa en tipos literarios muy degradados, como el joven héroe, la huérfana virtuosa o el poderoso malvado en el caso del melodrama. En realidad, un tipo no tiene que ser obligatoriamente un estereotipo. Lo propio del tipo es encarnar una serie de rasgos y roles que responden a una tradición literaria o bien a la cultura popular, sin que por ello le falte una caracterización individual. Así, Molière realizó un excelente retrato de un viejo avaro en el personaje de Harpagon, que él mismo interpretó.

⁹ Stanislavski, *op. cit.*, 1986, Tomo III, pp. 133-135.

En los medios audiovisuales, los rasgos (dimensión física y psicológica del personaje) y los roles (dimensión social del personaje) se comunican en las escenas de cuatro formas: 1) por la mera presencia física del personaje en dicha escena, lo que incluye su fisonomía (alto, bajo, gordo, rubio...) y su vestimenta (la estrella de David retrata a un judío bajo el dominio nazi y la estrella plateada a un sheriff del Oeste); 2) por su situación o modo cómo el personaje aparece en la escena (al volante de un Ferrari, atrapado por un incendio, enganchado a la droga...); 3) por la acción que realiza en la escena, es decir, por el gesto y por el movimiento; y 4) por el diálogo que pronuncia en la escena, ya sea lo que dice, cómo lo dice o lo que otros dicen de él.

6. LOS PERSONAJES Y SUS FUNCIONES

Dentro la teoría aristotélica, renovada por formalistas y estructuralistas, los personajes aparecen como una fuerza dentro de la trama, como un ser con una función narrativa. Sus acciones son pocas en número y, sobre todo, son típicas y clasificables, de modo que se puede establecer una tipología del personaje basada en dichas funciones. En concreto, partiendo del modelo actancial ya explicado en el Tema 4, podemos distinguir seis funciones o actantes necesarios en todo relato, si bien es cierto que pueden ser menos y, a menudo, esas funciones son intercambiables en virtud del distinto papel que los personajes hacen en la trama y en cada una de las subtramas. Esos actantes básicos son: destinador, sujeto, objeto, destinatario, ayudante y oponente. Es sobre este conjunto de actantes, como digo ya implícitos en la fábula, sobre los que aplicamos la técnica de composición del personaje, de modo que lo que sólo es un modelo de acción tome un aspecto, digamos, de carne y hueso. Claro que un personaje, además de una representación de una persona, puede ser también un animal, una cosa y hasta una alegoría, es decir, una representación figurativa de una idea abstracta, como son Don Carnal y Doña Cuaresma en el *Libro de Buen Amor* (hacia 1337-1350) y como tantos personajes en los autos sacramentales.

La flecha del deseo: el sujeto y el objeto

El sujeto es el actante que busca, quiere o desea el objeto y, por lo tanto, el protagonista de la trama, el actante imprescindible. Se define por cualidades formales como:

- a) La calificación: de él se nos da la máxima información (motivación, pasado, carácter, etcétera).
- b) La distribución: está presente en los momentos más importantes de la trama, en especial, el incidente desencadenante, la crisis y el clímax.
- c) La independencia: puede aparecer sólo.
- d) La función: ciertas acciones sólo le corresponden a él. Las veremos a continuación.
- e) Las relaciones: es el sujeto que más relaciones mantiene con el resto de los personajes.
- f) Discurso extenso: tiene el mayor número de líneas dialogadas y de réplicas.

En la tradición literaria podemos encontrar diversas clases de protagonistas siendo los más importantes el héroe, el antihéroe y el héroe cómico.

El sujeto héroe

El héroe clásico (Ulises, Aquiles, Jasón, el rey Arturo, Lancelot, Robin Hood, Indiana Jones) es un tipo ideal de persona humana, siempre de porte noble, a veces semidivino (Hércules, Superman, Spiderman, Batman), que se consagra a lo que en otro lugar hemos llamado el «centro del bien», es decir, que lucha hasta la muerte por un valor puro, de ahí que sus rasgos fundamentales sean la magnanimidad y la acción. Este héroe suele tener unos poderes fuera de lo común y, a veces, una elevada posición social. Su éxito se traduce en una reafirmación del mundo y sus acciones se convierten en ejemplares. El espectador desea su bien y se identifica con él.

Por otra parte, el héroe se define también por ciertos rasgos trágicos. Lucha sin ceder movido por su coraje y una gran ambición, ya sea el amor, el conocimiento o el poder, pero, a la vez que lucha, admite que su destino puede ser la muerte. Si así ocurre, ya que ese era su sino, estamos ante una tragedia. Si triunfa, es una epopeya. La aceptación de la muerte propia como algo inscrito en su destino personal es el rasgo fundamental de la actitud heroica.

El sujeto antihéroe

Son ejemplos de antihéroe Lázaro de Tormes, Woyzeck, Vladimir y Estragón, Makinavaja, el predicador Elmer Gantry de la película *El fuego y la palabra* (*Elmer Gantry*, 1960), el timador Eddie Felson de *El buscavidas* (*The Hustler*, 1961), el bajito Jack Crabb, de *Pequeño gran hombre* (*Little Big Man*, 1970), el viejo Lou de *Atlantic City* (1981) o los personajes de la sitcom *Matrimonio sin hijos*. El antihéroe disfruta de los privilegios de todo personaje protagonista: una detallada calificación, una distribución privilegiada, independencia, gran número de relaciones y un discurso extenso; pero sus funciones específicas son distintas de las del héroe. El antihéroe es una víctima del poder, un hombre de procedencia humilde y, a menudo, ilegítima. Su función representa una ejemplaridad negada o subversiva (es cobarde, vicioso, perdedor), lo que no impide que siempre promueva o reclame un cambio del mundo dado. Woyzeck, por su posición social y poder (proletario), es antihéroe frente a Robinson Crusoe, el héroe ilustrado (burgués); de la misma manera que Robinson Crusoe, por su posición social y poder, es antihéroe frente a, digamos, el rey Arturo (noble).

El sujeto héroe cómico

Como una forma de antihéroe puede entenderse al héroe cómico. Lo peculiar del héroe cómico reside en sus rasgos grotescos: falicismo, polifagia, locura, disfraz, engaño, desmedido apetito sexual y otros deseos que representan su idea de la felicidad perfecta. Casi siempre es un personaje feo o tiene alguna anormalidad física. Es demasiado alto, demasiado pequeño, o bien cojo o tartamudo. Otras veces la fealdad es de carácter: es cobarde, sucio, mal hablado... Sus estrategias no se basan en el valor, la prudencia o la inteligencia, sino en el engaño, el disfraz, la picardía, las trampas, la mentira y, en definitiva, en su capacidad para burlarse de sus enemigos, que son también los nuestros, de ahí que nos resulte simpático y le tratamos con el mismo respeto que a cualquier otro héroe. A este concepto obedecen personajes de televisión como la gorda Roseanne, el impresentable Homer Simpson, el inmaduro

Chris Peterson de *Búscate la vida* (Fox, 1990) o el matrimonio nada ejemplar de *Los Roper* (Thames TV, 1976).

El objeto

El objeto es la meta del protagonista. Este objeto puede ser una persona o una cosa (dinero, un coche, una joya, un premio...). Cuando esa meta consiste en conseguir el amor de una mujer o de un hombre, el objeto recibe la denominación de interés romántico. Por ejemplo, Desdémona en *Otelo*, Lolita en *Lolita*, Annie Hall en *Annie Hall*. En los casos en los que el objeto es un personaje, éste suele desempeñar varios puestos en el modelo actancial. El interés romántico, por poner el caso más común, puede ser, al mismo tiempo, antagonista (por ejemplo, cuando la chica se resiste a ser conquistada por el protagonista); puede ser también oponente (por ejemplo, cuando la chica es disputada por dos hombres, protagonista y antagonista, y ella se decanta por el segundo); o bien puede ser ayudante (por ejemplo, cuando una mujer es raptada por el antagonista y ella intenta huir y unirse al protagonista).

En los casos en los que el objeto es un objeto propiamente dicho (una joya, un arma, una casa, un vestido...), puede y debe definirse como si fuera un personaje. Un ejemplo es el episodio «Parker tiene un coche nuevo» (1992) de la serie *Paker Lewis nunca pierde* (ABC, 1990). Los coches, en efecto, tienen roles. No es lo mismo una furgoneta, que un deportivo, que una ranchera. Y tienen rasgos, es decir, colores distintos, alerones distintos, complementos distintos, matrículas distintas. Evidentemente, los rasgos y roles del objeto son, metafóricamente, los mismo rasgos y roles que para sí desean todos los que luchan por el objeto.

En este sentido, el objeto (persona u objeto propiamente dicho) es siempre real o físico. Quiero decir que no cabe considerar como metas a las abstracciones, ya sean la justicia, la libertad, la seguridad, la vida o cualquier otra. De ser así, lo serían de forma metafórica. El coche, en el mencionado episodio de *Paker Lewis*, o la habitación individual, en el episodio de *Aquellos maravillosos años*, son, desde luego, algo más que un coche y una habitación. Son dos símbolos de la maduración que experimentan los protagonistas.

Finalmente, el objeto puede quedar muy claro en la trama o estar implícito, es decir, el personaje puede ignorar o estar confuso respecto a su meta, pero en sus acciones está siempre implícita una dirección. Él no sabe bien cuál es su verdadero deseo, pero lo sabe perfectamente el autor y, en determinado momento, el público. Una vez más, es imprescindible tener muy claro la división de conocimiento: autor - personajes - público.

Las fuerzas a favor del sujeto

Después de la relación sujeto-objeto, el segundo esquema que define el cuadro de funciones de una obra tiene que ver con las fuerzas en lucha. El protagonista siempre se encuentra con poderes que participan de su meta o que actúan como obstáculos. En el primer caso están tres tipos de actantes:

El destinador

El destinador es aquél personaje que encomienda al protagonista la realización de su proyecto, por ejemplo, los militares del Pentágono en *Apocalypse Now* (1979).

Puede ser un personaje concreto (un rey, un mago, un dios) o bien (aquí sí) una abstracción: la sociedad, el destino, el amor, etcétera.

En las narraciones fantásticas es frecuente que el destinador otorgue al protagonista una fuerza o auxilio mágico: una pócima, un arma y, a veces, otro personaje, como un genio. En este caso, el destinador hace las funciones de dador. Kitt, el vehículo deportivo superdotado e indestructible de *El coche fantástico* (NBC, 1982), era el auxiliar mágico que el millonario Wilton Knight (destinador y dador) entregaba al detective Michael Knight (protagonista) para luchar contra el mal, misión en la que contaba con la ayuda de Devon Miles (ayudante).

En los relatos más modernos hay otra subclase de destinador que llamamos catalizador. En la mayoría de las películas policíacas, la trama comienza con un crimen (incidente desencadenante). Alguien ha sido asesinado y el protagonista, un policía, un detective privado, debe buscar al criminal. El personaje asesinado es el catalizador. Por él, el protagonista va a iniciar la búsqueda del asesino o bien puede que lo haga porque el jefe de policía o un familiar de la víctima (destinadores) se lo pidan. Por ejemplo, en la película *Deuda de sangre*, un policía retirado, que interpreta Clint Eastwood, decide buscar al asesino de una mujer porque resulta que la hermana de esta mujer le revela que él lleva su corazón, es decir, el policía ha salvado la vida porque, gracias a un crimen, ha aparecido una donante idónea para su tipo sanguíneo. Tiene, en definitiva, una deuda de sangre.

El ayudante

El ayudante es el personaje o personajes que colaboran con el protagonista en la consecución de su meta. Su ayuda no puede ser esencial, pero es un personaje muy activo y con frecuencia se coloca en primer plano. Un ejemplo sería el Doctor Watson en los relatos de Sherlock Holmes, Robin en los cómics de Batman o El Algarrobo, El Estudiante, El Fraile y El Gitano en la serie *Curro Jiménez* (TVE, 1976). Dos variantes del ayudante son el confidente y los personajes de apoyo.

Sobre el confidente, el protagonista descarga su motivación más íntima y sus planes o estrategias. Suele ser una forma de facilitar información al público. Ocupan esta posición la mayoría de los criados, criadas o secretarías de las series. Por ejemplo, Mildred en la serie *MacMillan y esposa* (*McMillan and wife*, NBC, 1971). A menudo, el confidente adopta la forma de «el gracioso», esto es, un personaje oculto e ingenioso que sirve de contrapunto del protagonista. En la mente de todos está Sancho Panza, pero también el personaje de Barry Fitzgerald en *El hombre tranquilo* (*The Quiet Man*, 1952) y hasta cierto punto la mona Chita en las películas de Tarzán.

Los personajes de apoyo no ayudan con acciones concretas al protagonista, pero están de su lado. En las series de policías son personajes de apoyo toda esa serie de agentes anónimos que aparecen en un registro policial o en una persecución. En *Cheers* había un grupo de parroquianos con o sin frase que formaban parte de la clientela simpática y un tanto chalada del bar.

El receptor o destinatario

Este personaje es la persona que recibe del protagonista el objeto. En la mayoría de los casos el destinatario suele coincidir con el propio sujeto. En otros casos, el

receptor es otro personaje o una abstracción. Por ejemplo, en todo el teatro griego el receptor suele ser la ciudad o polis, mientras que en las primeras comedias de situación solía ser la familia. Al igual que el personaje que encarna el objeto, el receptor suele ser poco activo.

Las fuerzas de oposición al sujeto

Finalmente, la trama posee distintos personajes que actúan en oposición al protagonista. Son el antagonista, los oponentes y el antisujeto.

El antagonista

El antagonista encabeza la lista de los actantes que ocupan la posición de oponentes. Se destaca de ellos porque es el personaje que directamente se enfrenta al protagonista, bien porque desea su objeto bien porque se opone a sus deseos, es decir, impide que alcance su propio objeto. Joker o el Pinguino son los antagonistas de Batman. El teniente Philip Gerad es el antagonista de *El Fugitivo* (*The Fugitive*, ABC, 1963). Hay distintas variantes de antagonistas.

En primer lugar, está el falso héroe. Es un personaje que reivindica para sí derechos que no le corresponden o dice luchar por metas positivas (la libertad, la justicia, la igualdad) en las que no cree. En la película *L. A. Confidential* (1997) toda la trama gira alrededor de un grupo de policías que, en realidad, se burlan de la ley y son extremadamente violentos. Ellos encarnan a los falsos héroes.

El villano, por su parte, conduce la trama hacia ese punto de acción que denominamos catástrofe, un punto en el cual perecerá el protagonista o su objeto. Por ejemplo, Yago es el villano de *Otelo*. Dado que el fin de protagonista supone el fin de la serie, el villano es, más bien, un personaje del cine o de los telefilmes. Por ejemplo, el asesino múltiple de *Seven* (1995), que manipula y termina con la carrera del policía joven.

El oponente

El oponente es el personaje o los personajes que colaboran con el antagonista. En la serie *V* (NBC, 1984) eran los reptiles alienígenas que manda la perversa Diana, líder de los invasores de la tierra.

El antisujeto

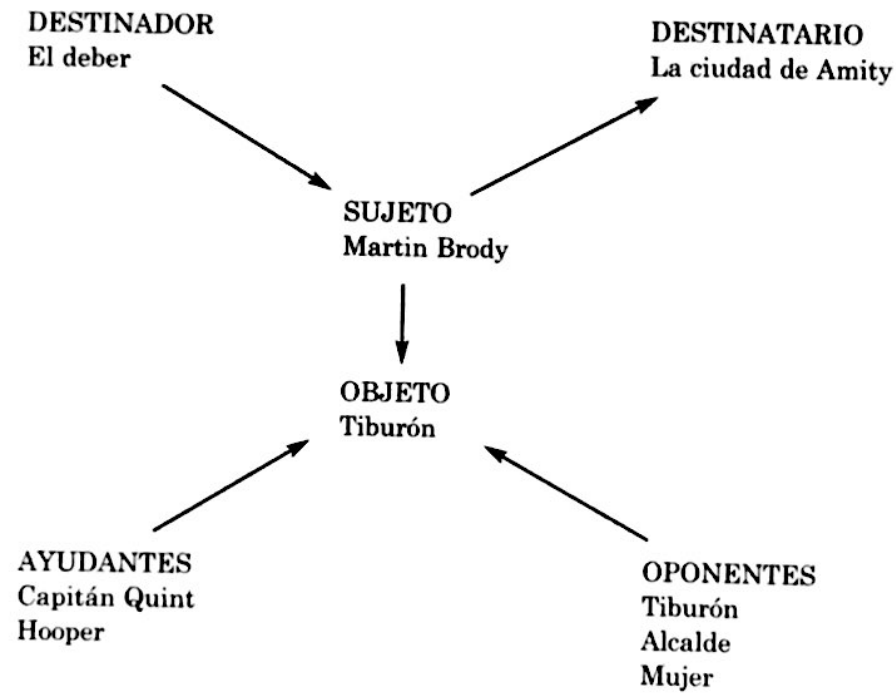
Este personaje busca su propia meta y en esa búsqueda se encuentra en ciertas ocasiones en contraposición con el protagonista. Normalmente, protagoniza un subtrama, de ahí que su meta particular puede chocar con la meta del protagonista. Por ejemplo, en la subtrama de *La Ley de los Ángeles* protagonizada por Kuzak, Grace aparece como un antisujeto, ya que su afición al tabaco, aunque no afecta al caso, en el fondo supone dar la razón a los argumentos de la empresa tabaquera.

Normalmente, cada una de estas funciones está desempeñada por un personaje, pero también existen personajes colectivos o personajes corales. Es lo que sucede con el coro en el teatro griego, que suele ser el representante del pueblo (de la ciudad) y,

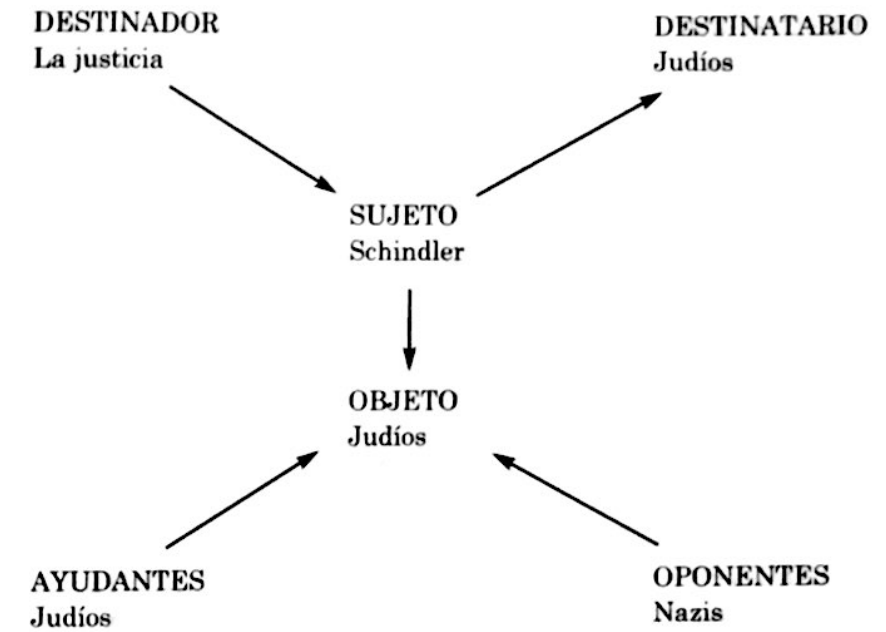
por lo tanto, el destinatario de la acción. También en *Los siete Samurais* (*Shichinin Samurai*, 1954), *Los siete magníficos* (*The Magnificent Seven*, 1960), el musical *Siete novias para siete hermanos* (*Seven Brides for Seven Brothers*, 1954) o, desde una ideología muy distinta, en las primeras películas de Eisenstein tenemos un personaje coral, esta vez, con la función de protagonista.

Veamos cómo se disponen los actantes en algunas películas que han alcanzado un gran éxito de público y, por lo tanto, son ampliamente conocidas. Tres de los ejemplos proceden de películas de Steven Spielberg. Sus protagonistas suelen ser personas normales con algún rasgo poco modélico, obligados por las circunstancias a jugarse la vida por otros, lo que les convierte en héroes. Este es el caso del oficial Martin, que incluso tiene pánico a los tiburones (*Tiburón*, *Jaws*, 1975); de Schindler, en un principio cómplice de los nazis (*La lista de Schindler*, *Schindler's List*, 1993); y del niño protagonista de *A. I. Inteligencia Artificial* (*A. I. Artificial Intelligence*, 2001), que es, precisamente, un robot. En cambio, el personaje de *El Gladiador* (*Gladiator*, 2000) es un típico ejemplo de héroe clásico: íntegro, fuerte y dispuesto a dar su vida.

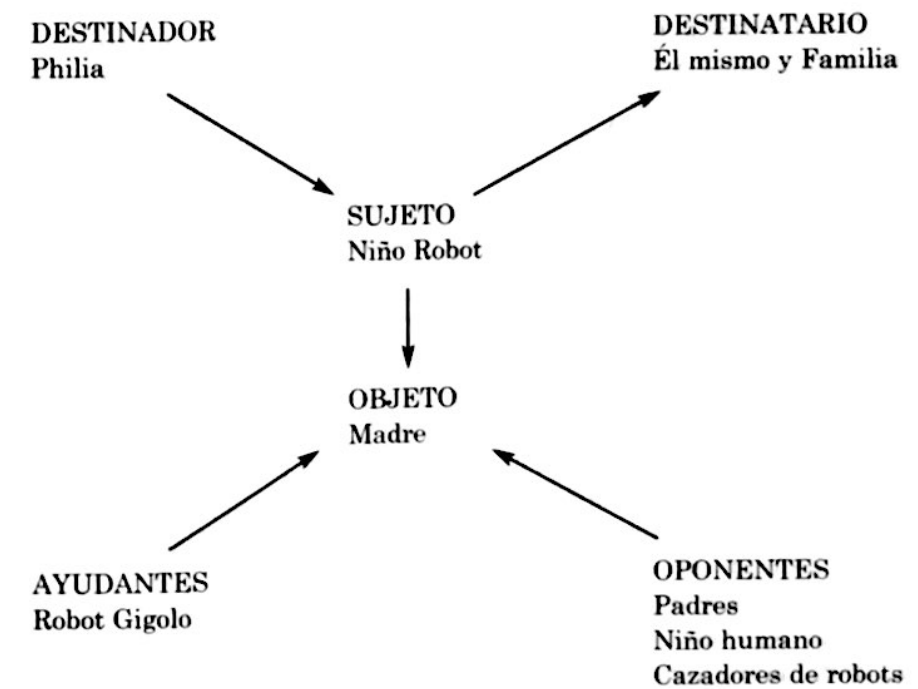
TIBURÓN



LA LISTA DE SCHINDLER



INTELIGENCIA ARTIFICIAL





7. LA TABLA DE CARACTERIZACIÓN

Lo habitual entre los guionistas es escribir párrafos y más párrafos sobre la personalidad de nuestros personajes, a menudo sin mucho orden, con exceso de descripción en unos aspectos y olvidando otros datos fundamentales. Por ejemplo, algunos guionistas trazan una biografía completa de los personajes principales: dónde y cuándo nacieron, qué comida les gusta, qué programas ven en televisión, qué deportes practican, qué clase de música prefieren, cuántas relaciones con el sexo opuesto han tenido, qué trabajos han desempeñado, de qué partido son simpatizantes o militantes, qué sueñan, qué leen, qué les hace agresivos, cuál es su mayor debilidad, cómo afrontan la idea de la enfermedad y la muerte, cómo ven a sus hijos, qué tipo de amigos tienen, cuánto dinero ganan, etcétera.

En realidad, todo esto es un poco excesivo. El guionista debe intentar siempre ser lo más efectivo y productivo posible, ahorrándose a sí mismo y a los demás pérdidas de tiempo y errores de bulto. Si para el caso de la fábula, proponíamos la técnica de los puntos de acción o tarjetas, para la caracterización proponemos la tabla de caracterización que aparece más abajo. Se basa en todo lo explicado anteriormente, más algo que mencionaremos con más detalle en otro volumen: el actor o puesto escénico. Me refiero a que muchas veces escribimos para una serie que ya tiene un reparto, un elenco de actores; o bien escribimos un guion totalmente original, pero teniendo en cuenta un actor concreto, casi siempre una gran estrella, la cual nos inspira o, mejor aún, tenemos esperanzas de que lea nuestro guion y lo defienda ante una productora.

En la tabla, el número de columnas verticales debe ser igual al de personajes. Pero no se rellena la columna verticalmente, sino horizontalmente, es decir, teniendo en cuenta a los otros personajes. No se trata de completar los huecos sin más. Hay que hacerlo siguiendo las reglas de composición, sobre todo, separar a los personajes y dramatizar más la fábula. También puede procederse por grupos. Primero se compone horizontalmente el protagonista, el antagonista y el objeto. Luego se compone horizontalmente el eje de los colaboradores, teniendo presente al protagonista, es decir, como variaciones diferentes de él. Y, finalmente, se compone el eje del resto de los oponentes, esta vez como variaciones diferentes del antagonista.

Tabla de caracterización de los personajes

Rasgos y Roles	PERSONAJE A	PERSONAJE B	PERSONAJE C
Nombre			
Edad			
Ocupación			
Rasgos físicos			
Rasgos psicológicos			
Relaciones sociales			
Pasado			
Lo peculiar			
Lo contradictorio			
Cambio que sufre			
Función			
Actor			

Parte de esta información de la tabla se citará cuando en el guion describamos al personaje en su primera aparición. Ahora bien, siempre hay mucho trabajo dramático que no se incluye como tal en el guion. Aunque el guionista sabe mucho de sus personajes (y también del espacio), nunca lo suelta todo en un larga acotación como si fuese una descripción teatral. La descripción del personaje en su primera aparición no debería ocupar más de una línea, pues se trata de dar sus rasgos físicos. Los rasgos psicológicos y los roles se derivarán de las acciones y de las situaciones.

Por otra parte, nunca hay que caracterizar porque sí. Si un dato no cumple una función dramática, mejor no mencionarlo. Si un personaje es rubio será para diferenciarlo de otro personaje o bien el color del pelo ayudará a identificarlo en cierta escena. Si es rubio porque sí, mejor omitir el dato.

Por ejemplo, en una práctica, los alumnos pensaron que una fábula sería más dramática si una mujer tenía 35 años y su esposo 65, al tiempo que él era dominante y ella, una soñadora insatisfecha sexualmente. La logline era la siguiente:

Un ejecutivo (antagonista) se jubila y su mujer, ama de casa (protagonista), le pide que la lleve al crucero que siempre le prometió (objeto), pero él se encierra en casa y cada vez se vuelve más arisco y misántropo, amargando la vida a la mujer.

Otra historia, en clave de comedia, decía así:

Futuro. Se han descubierto nuevos planetas y especies inteligentes y el suicidio se ha legalizado. Un humano (protagonista) acude a una oficina del Estado para reclamar el certificado de suicidio que pidió hace un año y el método de muerte sin dolor (objeto) que dicha oficina proporciona. El responsable de la oficina es un ser del planeta Arcano, que pone toda clase de pegas (antagonista).

En este caso, el extraterrestre tenía un físico angelical y aparentemente era muy amable, pero, en el fondo, era muy antipático, lo cual se observaba porque se ponía de un color determinado cuando se enfadaba. Asimismo, los alumnos decidieron que el método para morir estuviese contenido en un frasco parlante, de modo que lanzase una perorata antes de que el suicida tomase el veneno.

Finalmente, una tercera fábula, una comedia romántica, decía así:

Dios (protagonista) baja a la tierra para conquistar a Verónica (antagonista) y tener con ella un hijo (objeto) que le permita refundar el mundo.

Aquí los alumnos decidieron que la mujer fuese ATS, de forma que su concepción biológica de la vida y de la muerte, hiciesen muy difícil que Verónica admitiese que el personaje que quería ligar con ella era nada menos que Dios.

En definitiva, la composición del personaje consiste en determinar un conjunto de rasgos y de roles que ayuden a construir la trama y, en último término, contribuyan a la misión que tiene encomendada toda narración: transmitir conocimiento de forma emocional. Por más que utilicemos los rasgos y roles para hacer de cada personaje un modelo distinguible, un individuo concreto y único, no se trata de crear personajes como sacados de la vida misma, sino de servir a la trama y ayudarla a transmitir ese conocimiento emocional.

8. ANÁLISIS TEXTUAL: LOS PERSONAJES DE CHEERS

La comedia de situación es un género heredero directo de la comedia teatral y, sobre todo, del teatro a la manera de Menandro, Plauto o Molière. La trama se basa en los personajes y en la situación en la que dichos personajes se encuentran, de modo que la caracterización es un aspecto fundamental. Esta es la razón de que hayamos elegido a *Cheers* (NBC, 1982) para ejemplificar cómo se compone un personaje.

Esta comedia se emitió en la NBC entre 1982 y 1993. Durante esos años estuvo entre las cinco series más vistas de Estados Unidos y ganó cuatro Emmys a la mejor

serie cómica. Sus creadores fueron los guionistas Glen Charles, Les Charles y James Burrows. Como es propio de este género, cada episodio de 22 minutos se estructuraba en dos actos (aquí también con un prólogo antes de los títulos de crédito) y, al menos, una trama principal y una subtrama. El decorado principal era un bar de Boston llamado precisamente Cheers (¡Salud!).

Hemos elegido para analizar el episodio «Graves daños craneales», escrito por Dan Oshanon y Tom Anderson, porque el propio tema de la trama principal es la personalidad, como puede verse en los puntos de acción que recogemos a continuación:

PRÓLOGO

1. Clientes y empleados de Cheers muestran su complicidad y su camaradería sumándose al ritmo de un tema musical que inconscientemente Norm marca con un lápiz.

TÍTULOS DE CRÉDITO

ACTO I

2. SUBTRAMA. PLANTEAMIENTO. Cliff está estresado por culpa de su trabajo de cartero y el médico le ha recetado unas pastillas.

3. INCIDENTE DESENCANDENANTE. La doctora Lilith ha publicado un libro, *Chicas buenas, chicos malos*, en el que sostiene que las mujeres se sienten atraídas y se acuestan con los hombres malos, pero se casan con los buenos o sobros. Fraiser pide a Sam que le acompañe a la presentación del libro en televisión.

4. SUBTRAMA. NUDO. Cliff descubre que las pastillas pueden provocarle agrandamiento de los pechos, lo que provoca la burla de los clientes. Casi se pone a llorar.

5. PUNTO DE GIRO. En el programa de televisión, Lilith termina actuando como una mujer más, es decir, en presencia de su marido, Fraiser, termina arrojándose en manos de un chico malo: Sam. (Minuto 12)

ACTO II

6. Fraiser se siente traicionado por su mujer y, comprendiendo que es inferior porque es bueno, decide convertirse en un chico malo.

7. SUBTRAMA. DESENLACE. Cliff sigue siendo víctima de bromas de los clientes respecto a las pastillas y sus pechos. Una vez más termina refugiándose en el lavabo para llorar.

8. Lilith llega preocupada al bar porque Fraiser no ha llegado a casa. Tenía hora con él para hacer el amor.

9. CLÍMAX. PUNTO FINAL. Fraiser aparece vestido de motero con una mujer llamada Vívora. Va a empezar una vida de chico malo. Pero en el último momento se raja. Prefiere seguir siendo un hombre bueno y se va con su mujer a hacer el amor. (Minuto 22)

El tema de la historia principal es la propia tesis del libro de Lilith, es decir: ¿Las chicas se acuestan con los chicos malos y luego se casan con los buenos? Fraiser defiende que un hombre no se mide por su mal comportamiento (propio de los chicos

malos), sino por el amor y afecto que da (propio de los chicos buenos). Pero lo cierto es que su mujer cae por un instante en los brazos de Sam y, después, vuelve con él.

Pero como digo, lo importante de la fábula es que el conflicto chico bueno/chico malo obliga a una constante definición de los personajes, tanto en su conducta como en sus diálogos. En la tabla que aparece más abajo, puede verse cómo se cumplen nuestras reglas: la caracterización no va contra la trama; la dramatización se consigue separando los rasgos del protagonista y del antagonista; están las características obligatorias; aparece lo común entre los personajes y lo peculiar de cada uno; y se describe lo contradictorio y el cambio del protagonista. Este cambio, desde luego, es momentáneo, pues en una serie los personajes no pueden perder su personalidad (su humor) o bien evolucionan lentamente.

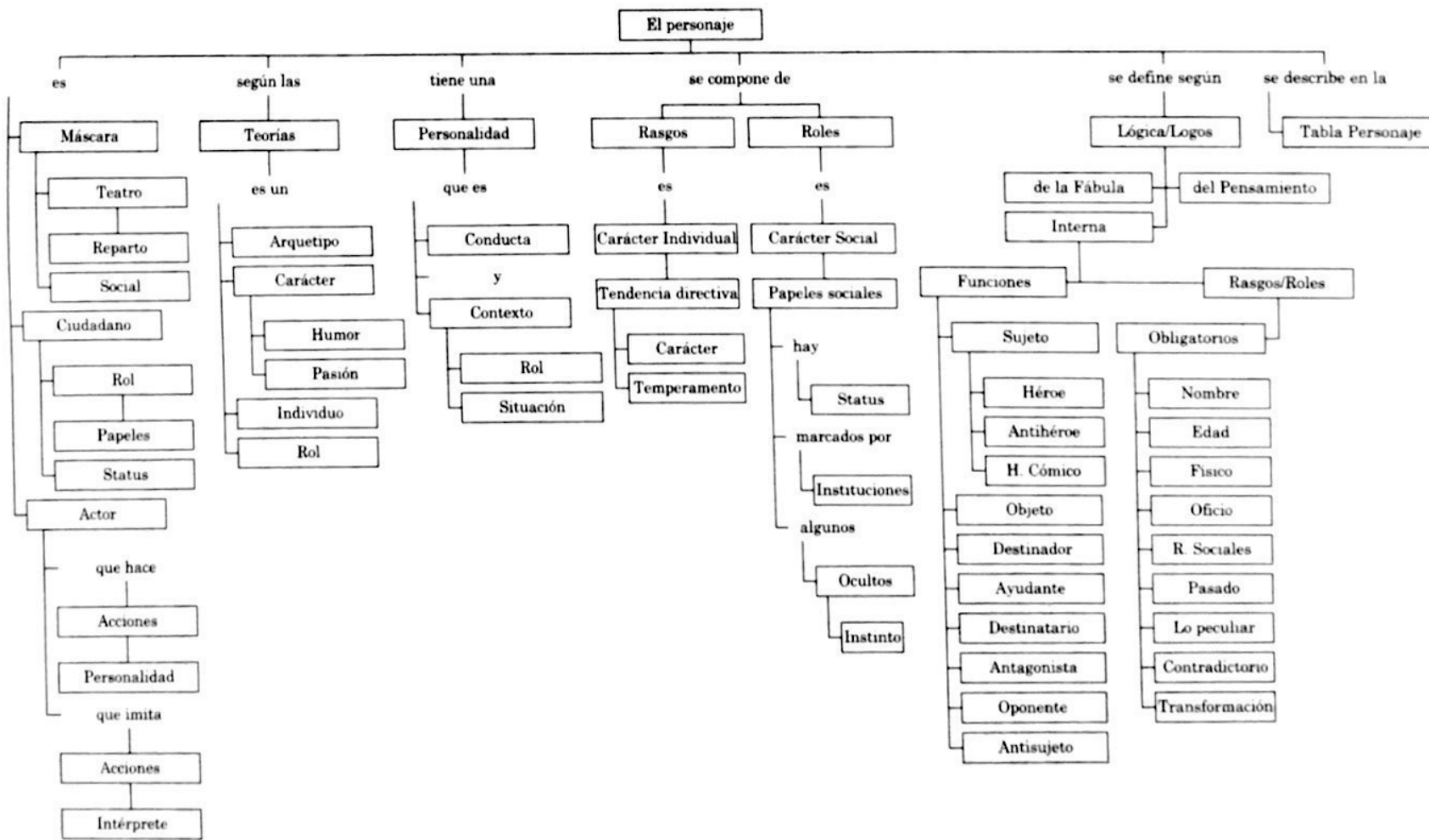
Cheers: Graves daños craneales

Rasgos y Roles	PERSONAJE A	PERSONAJE B	PERSONAJE C
Nombre	Lilith	Fraiser	Sam
Edad	Madura	Maduro	Maduro
Oficio	Psiquiatra	Psiquiatra	Barman
Rasgos físicos	Pelo negro y rizado	Medio calvo	Peludo
	Delicada	Frágil	Fornido
	Viste muy conjuntada	Viste de negro	Cuero y vaqueros
Rasgos Psicológicos	Gélida	Amistoso	Bromista
	Hipócrita	Vanidoso	Mentiroso
	Presumida	Estirado	Fanfarrón
	Monógama	Monógamo	Mujeriego
	Inestable	Inseguro	Firme
	Pedante	Doctoral	Astuto
	Egoísta	Comprometido	Práctico
Relaciones sociales	Cliente	Cliente	Empleado
	Casada	Casado	Soltero
	Madre	Padre	Sin hijos
Pasado		Un antiguo amor, Diana, ya se fue con Sam	Deporte, Alcohol
Lo peculiar	Va de distinguida	Chico bueno	Chico malo
Lo contradictorio	Va a un programa de marujas	Alaba y critica el libro de su mujer	
Cambio que sufre	A chica vulgar	A chico malo	
Función	Objeto	Protagonista	Antagonista
Actor	Bebe Neuwirth	Kelsey Grammer	Ted Danson

En la actualidad se dice que el personaje se encuentra en crisis. En realidad, la crisis del personaje no es más que la crisis de la ficción (narrativa, teatral, cinematográfica). Hoy parece que el relato sólo es del gusto del público cuando lleva el corolario de «sucedio de verdad». *Woyzeck* está basado en un hecho real, pero sólo hoy se vendería como «sucedio de verdad». Algunos escritores, incluso, recurren a la crónica de sucesos y a la Historia para creerse las ficciones que cuentan. Otros, en teoría más literatos, disfrazan la ficción con una buena pátina de juego formal. Bernard-Henry Levy en una entrevista con Woody Allen decía: «En el fondo, a la época en que vivimos no le gusta la ficción. Tiene miedo de la ficción. Le gustan más los «reality show» y las novelas basadas en hechos reales». Y Woody Allen le contestaba: «En efecto, si la gente se encontrase con Clark Glabe en un restaurante, le provocarían, le partirían la cara y después dirían: "Pues no era tan fuerte ni tan cachas como parecía en las películas"».



MAPA DE CONTENIDO. El proceso narrativo II. El personaje



Narrativa audiovisual. La escritura radiofónica y televisiva