

Personajes

Daniel Aranda
Fernando de Felipe

PID_00227847

Tiempo de lectura y comprensión: **3 horas**



Índice

1. Temas	5
1.1. De la naturaleza dramática de todo conflicto	5
1.2. Creación de personajes: el modelo clásico	6
1.3. Creación de personajes: modelos alternativos	8
2. Arcos de transformación	10
2.1. De la vida de los personajes	10
2.2. Tipología de los arcos de transformación	12
2.3. Los personajes frente a la propuesta temática	14
3. Personajes secundarios	16
3.1. Historias menores	16
4. Biblia de personajes	19
4.1. Introducción: para una prudente y responsable creación de personajes	19
4.2. Biblia de personajes	20
4.2.1. Contexto	20
4.2.2. Influencias culturales	21
4.2.3. Historia de fondo	21
4.3. Personalidad	23
4.3.1. Temperamento	24
4.3.2. Caracterización	25
4.4. Arquetipos	26
4.5. Pasiones	29
5. Diálogos	31
5.1. De la verosimilitud del diálogo cinematográfico	31
5.2. Alternativas al diálogo cinematográfico	32
5.2.1. Soliloquio	33
5.2.2. Monólogo interior	33
5.2.3. Coro	33
5.2.4. Narración	34
5.3. Funciones del diálogo	34
5.4. Diálogos buenos, diálogos malos	35
Bibliografía	39

1. Temas

“Si quieres escribir para Hollywood, olvídate de Chéjov”.

William Goldman

1.1. De la naturaleza dramática de todo conflicto

Stirling Silliphant, el famoso guionista norteamericano de la década de los sesenta, aseguraba no pensar nunca en el argumento y sí hacerlo, exclusivamente, en los personajes. “Deme”, decía, “los personajes y le contaré una historia; puede que mil historias. La interacción entre los seres humanos es la única historia que merece la pena contar” (citado en McGilligan, 1997, pág. 308). Según Alvort (2002, pág. 266), el famoso escritor Henry James meditó mucho sobre cómo esas interacciones humanas podían ser aplicadas al campo de la creación literaria. Consecuencia directa de dichas meditaciones sería su *teoría de la iluminación*, que se podría resumir tal como sigue: “Cada personaje de una obra es una luz que ilumina a los otros personajes”. O dicho de otro modo: “El conflicto es consustancial al individuo: el espejo de su vida en relación con los demás, con el mundo y consigo mismo¹” (Comparato, 1992, pág. 71).

⁽¹⁾El conflicto es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes por medio del cual la acción se va desarrollando hasta el final.

“El conflicto es la esencia de la narrativa cinematográfica... La necesidad de centrar el conflicto es tan urgente que muchos filmes tratan de atraer a la audiencia antes de los títulos de crédito”.

I. R. Blacker (1986). *Guía del escritor de cine y televisión* (pág. 30). Pamplona: EUNSA, 1993.

Nada avanza en una historia si no es por medio del conflicto físico o emocional.

Para conseguir que el público se identifique cuanto antes con nuestra historia, le debemos dar a conocer lo antes posible el conflicto. Esto no significa que sea necesario exponer todos los detalles justo en el momento en que lo introducimos. Blacker (1993, pág. 33) aconseja entre otras cosas que, dado que el conflicto acaba transformando al protagonista, éste sea explorado desde diferentes puntos de vista. Al mismo tiempo, nos recuerda que el de tipo doméstico o familiar es el más universal, que no es necesario que un conflicto sea violento (traumático) para resultar dramático, y que las historias felices no lo excluyen en absoluto.

Según la opinión de Onaindia (1996, pág. 64), el cine clásico se construye siempre partiendo de la peripecia principal de un único personaje (la del llamado “protagonista”) de la cual dependen y a la que se vinculan indisolublemente las otras “luces” del drama (el resto de personajes, sean éstos secundarios, antagonistas o ayudantes). Amparándose en los análisis que llevó a cabo Edward Marbley de toda la tradición dramática occidental en el ya canónico

Dramatic Construction. An outline of Basic Principles (Nueva York: Chilton Book Company, 1972), Onaindia establece a modo de conclusión que los elementos dramáticos fundamentales del cine clásico son:

- 1) el protagonista,
- 2) el objetivo,
- 3) el antagonista (o obstáculos) y
- 4) el ayudante.

De la interacción de estos elementos, de sus asociaciones, dependencias, traiciones y enfrentamientos, es de donde surge realmente la acción, el drama, la historia que ha de ser contada. Para Keane (1998), el centro de interés de cualquier historia debería ser siempre el cómo un personaje se enfrenta a esos obstáculos y logra o no superarlos.

“Tu protagonista desea alcanzar su objetivo más que nada en el mundo, y debe estar dispuesto a hacer cualquier cosa con tal de conseguirlo”.

Ch. Keane (1998). *Cómo escribir un guion vendible. Una guía paso a paso* (pág. 36). Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2002.

Consecuencia directa de todo esto es, tal como indica Vanoye (1991, pág. 100), que la resolución de una intriga principal enmascara con frecuencia “la no resolución de intrigas secundarias o la desaparición de ciertos personajes, embarazosos ya para el guion”. En todo caso, vale la pena dar a los personajes la posibilidad de alcanzar su propio destino, dejando de lado las necesidades dramáticas y estructurales que marque el argumento. Éste es el consejo que nos brinda Miguel Martín cuando señala la importancia de que el guionista no se atribuya “poderes divinos” a la hora de decidir caprichosamente cuál será la suerte de sus personajes: “Son ellos los que tienen que currárselo mediante acciones concatenadas, jamás por azar, que pueden llevarlos al único final que no había previsto” (varios autores, 1998, pág. 50).

1.2. Creación de personajes: el modelo clásico

Robert McKee (2002, pág. 455-459) establece al menos tres recomendaciones sobre cómo se deberían escribir los personajes para la pantalla. Estos tres consejos se pueden resumir de la manera siguiente:

- 1) *Dejar espacio para el actor*: el actor da vida al personaje a partir del subtexto (el deseo enfrentado a fuerzas antagónicas), por lo que no conviene escribir demasiado ni llenar las páginas de descripciones constantes sobre sus comportamientos, las connotaciones de sus gestos, sus tonos de voz, etc.
- 2) *Enamorarnos de todos nuestros personajes*: hemos de abrazar por igual a todas nuestras creaciones, incluso si son personajes malvados.

3) *Todo personaje es conocimiento de uno mismo*: la única persona a la que realmente llegaremos a conocer y comprender en toda su complejidad a lo largo de nuestra vida somos nosotros mismos.

Teniendo en cuenta que las “pistas” que propone McKee responden ante todo al proceso de escritura, nos podemos preguntar si existe realmente algún tipo de regla básica o de canon que facilite nuestra tarea a la hora de construir a los personajes. Dando por hecho que estas reglas existen y resultan pertinentes, como mínimo dentro del marco del cine clásico de Hollywood, pasaremos a ver en qué consisten realmente y cuál ha sido su evolución.

Para Aristóteles, tal como explica en su *Poética*, los cuatro principios básicos que todos los personajes deberían cumplir son:

- 1) Que sean buenos.
- 2) Que sean adecuados.
- 3) Que sean verosímiles.
- 4) Que sean uniformes.

Próximo en espíritu a la propuesta aristotélica, el estricto modelo de Hollywood (o modelo *clásico*) sostiene que los personajes siempre se deberían construir partiendo de cuatro sencillas reglas:

- 1) Han de adaptarse a la historia (coherencia psicossociológica).
- 2) Han de ser diferentes los unos de los otros.
- 3) Han de resultar coherentes.
- 4) Han de ser susceptibles a toda suerte de oposiciones.

Vanoye (1991) señala que estas cuatro reglas básicas, propias del primer Hollywood, se afinarían y multiplicarían con el paso del tiempo a partir de las recomendaciones siguientes:

“Se recomienda construir la historia alrededor de un personaje central, o a lo sumo de una pareja, pero en este caso es preferible que uno de los dos se imponga, estatutariamente, sobre el otro; este personaje central debe tener un objetivo, unas motivaciones, en la relación con la historia en la que está o va a estar integrado; este personaje debe revelarse progresivamente al espectador a través de lo que parece, hace y dice; este personaje evoluciona en un contexto (familiar, social, histórico, profesional), tiene unas necesidades, un punto de vista y unos comportamientos que son otras tantas premisas de los conflictos que le esperan y de su manera de reaccionar ante los obstáculos que va a encontrar”.

F. Vanoye (1991). *Guiones modelo y modelos de guion* (pág. 52). Barcelona: Paidós, 1996.

Contra lo que pudiera pensarse, el modelo de Hollywood no acaba de cerrar satisfactoriamente el viejo debate sobre qué es más importante, si la *trama* o los *personajes*. El británico Lewis Herman afirmaba tajantemente que para los filmes norteamericanos lo más importante era siempre y en todo lugar el *plot* (la trama), mientras que para los europeos solía serlo el *character* (el personaje). Este y no otro, reconocía él mismo, es “el dilema al que se ve constantemente enfrentado el guionista” (1957, pág. 30). Menos dogmático en sus valoracio-

nes es Michel Chion, quien no duda en afirmar que “con mucha acción, los personajes tienden a convertirse en marionetas y, con gran sutileza psicológica (...), la acción se reduce y pierde su importancia”. En la equilibrada armonización de ambas tendencias, parece querer decirnos, se encuentra sin lugar a dudas la virtud que todo texto clásico busca.

1.3. Creación de personajes: modelos alternativos

En el modelo canónico del cine clásico, Vanoye (1991, pág. 56-61) opone otros tres modelos igualmente influyentes: el *moderno*, el *brechtiano* y el *colectivo*. Pasaremos a examinarlos a continuación.

1) El modelo moderno

Aunque sus verdaderas raíces son literarias (Strindberg, Ibsen, Henry James, Faulkner), este modelo procede esencialmente del cine europeo de los cincuenta (Godard, Truffaut, De Sica, Visconti). Según la opinión de Vanoye (1991, pág. 56-58), este modelo nos permite establecer hasta tres categorías diferentes de personajes:

- a) El *personaje problemático*: esencialmente pasivo, falto de motivaciones y objetivos, suele, a su pesar, verse involucrado en el curso de los acontecimientos justo en el momento en el que atraviesa una crisis personal.
- b) El *personaje opaco*: desdibujado e indefinido tanto psicológica como sociológicamente, su inalterable inexpresividad y su monolítica presencia lo hacen transitar por el relato con una cierta apatía.
- c) El *no personaje*: simple presencia (o ausencia), abstracción pura, temática y formal de la esencia misma de la trama.

2) El modelo brechtiano

Para Bertolt Brecht, la fuerza revolucionaria de un drama estriba antes en mostrar al personaje (reflejar la conciencia de su historicidad, sus contradicciones, su anclaje en unas coyunturas sociales determinadas), que en provocar nuestra identificación con él como espectadores. La mayor parte de los personajes creados por Stanley Kubrick, los hermanos Coen u Orson Welles están articulados partiendo de este “distanciamiento” dramático que nos permite, manteniendo siempre nuestro propio punto de vista, tener una perspectiva crítica sobre la verdadera naturaleza de su ser.

3) El modelo colectivo

Basado en el cine soviético de los años veinte (Eisenstein, Pudovkin) y en el llamado “cine coral a la italiana” (Puppi Avati, el primer Fellini, Berlanga e incluso Robert Altman), este modelo trabaja tanto a partir de personajes emblemáticos (entes que representan auténticas categorías sociales: el soldado, el maestro, etc.), como de “ecosistemas” humanos perfectamente definidos en sus interconexiones personales (colectivos que pueden ser radiografiados en su conjunto como si vivieran en una pecera: los internos de una prisión, los vecinos de un barrio, etc.).

Lectura recomendada

D. Lodge (1992). “La presentación de un personaje”. En: *El arte de la ficción* (pág. 113-118). Barcelona: Ediciones Península, 1998.

2. Arcos de transformación

“¿Qué es un personaje sino la determinación de un incidente?
¿Qué es un incidente sino la ilustración de un personaje?”

Henry James

2.1. De la vida de los personajes

Hace ciento cincuenta años, el novelista Henry James escribió que no valía la pena explicar una historia si en el transcurso de la misma el protagonista no era obligado a atravesar el período más crítico de su vida. Éste es también el consejo que da Keane (1998, pág. 35) a los aspirantes a guionista: “Tu historia debería tener lugar en el momento más crucial de la vida de tu protagonista. Lo que significa que nunca puedes hacerle la vida demasiado fácil”.

Dicho de otra manera, la ordenación y la selección de las escenas que articulan una trama cualquiera deberían estar siempre destinadas a potenciar el conflicto que atraviesa el protagonista.

“Un conflicto se desarrolla a través de varias crisis, con momentos de tensión que provocan una transformación del personaje o bien una reordenación de las fuerzas enfrentadas en el relato”.

I. R. Blacker (1986). *Guía del escritor de cine y televisión* (pág. 42). Pamplona: EUNSA, 1993.

Si, como dice Blacker (1986, pág. 29), “el conflicto es el problema del que trata el guion”, parece claro que, al menos en el cine clásico, una historia solo podrá darse por acabada cuando este conflicto se haya resuelto. Y para que esto suceda de manera satisfactoria y no se convierta en una mera “precipitación de acontecimientos”, es imprescindible que construyamos nuestra trama de acuerdo con ciertas reglas del juego que pasan por otorgar a nuestros personajes la posibilidad de responder de manera coherente y lógica a los reveses de los acontecimientos, aparentemente caprichosos.

“Como dice el mismo Bordwell, ya en 1920 un manual recordaba a los guionistas que ‘una trama es una obra realizada con cuidado y lógica, de acuerdo con las leyes de causa y efecto. Pues la mera secuencia de acontecimientos no es una trama’”.

M. Onaindia (1996). *El guion clásico de Hollywood* (pág. 89). Barcelona: Paidós.

Por otra parte, tal como nos recuerda Onaindia (1996, pág. 85-86), “existe una larga tradición en la literatura occidental que se remonta a la *Ilíada*, y que el cine clásico hace suya, de comenzar la obra *in medias res*, es decir, no al comienzo cronológico de la historia relatada sino en medio, en un punto de cierta tensión, con el fin de despertar el interés del espectador”.

En todo caso, lo importante es que este “punto de arranque” permita plantear una progresión continua a lo largo de la trama y que no se establezca como un momento de tensión difícilmente superable de ahí en adelante. Por ello Vale (1944, pág. 205) aconseja no empezar una película con un acontecimiento tan fuerte que no permita ya ninguna progresión, porque hay muchos filmes que “consiguen un principio excelente –deseado por la mayoría de los productores– pero son incapaces de seguir”. Esta *ley de la progresión continua* formulada por Vale debería poder aplicarse indistintamente a cualquier elemento de la historia:

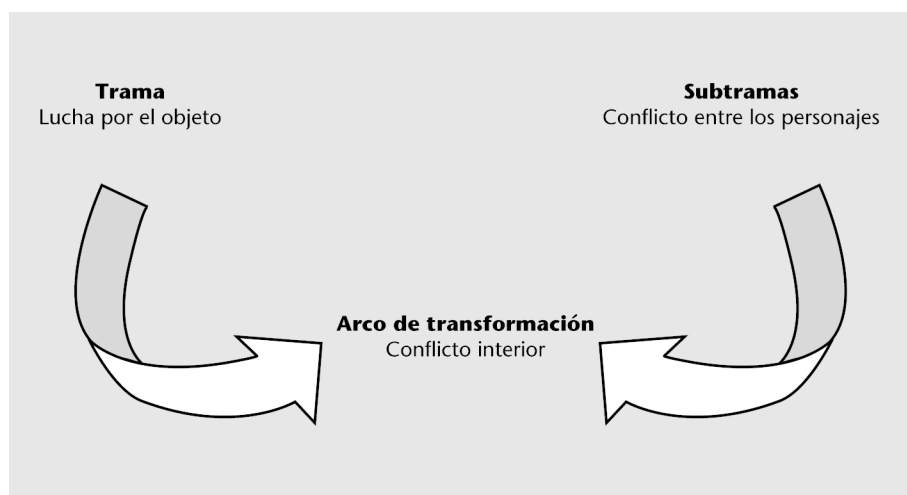
“Cada caracterización debe agrandarse hasta el final. Cada emoción debe ser gradualmente acentuada. Cada decisión debe tener mayores consecuencias”.

E. Vale (1944). *The technique of screenplaywriting. An analysis of dramatic structure of motion pictures* (pág. 205). Nueva York: Souvenir Press Ltd. (Citado en Chion, 1985, pág. 144).

Así, la *trama* (la lucha por el objeto, la cuestión dramática) y las *subtramas* (los conflictos que se establecen entre los personajes² a partir de las relaciones afectivas) no son sino los catalizadores que ayudan a desencadenar en el protagonista ese conflicto interior que denominamos *arco de transformación*.

⁽²⁾Si está bien construido, ningún personaje continuará siendo el mismo tras haber afrontado un proceso dramático.

Figura 1



Fuente: Sánchez-Escalonilla, 2001

Señalados por la buena o la mala fortuna, por el éxito o el fracaso, los auténticos personajes son aquellos que acaban transformándose a lo largo de la trama en lo que nunca creyeron que podían llegar a ser al principio de su periplo dramático. Así, el cobarde se convierte en valiente, el tímido se vuelve audaz, el cuerdo enloquece, el traidor se arrepiente, el ignorante alcanza el conocimiento, el ingenuo gana en cinismo, y el solitario, finalmente, encuentra compañía. En resumen, todos ellos asumen sus contradicciones más íntimas y las resuelven de una u otra manera para no volver a ser ya nunca más los mismos.

“Al abordar las historias interiores, nos limitaremos a exponer las mínimas claves que un guionista tiene a su alcance para tender arcos de transformación. Y para ello emplearemos los criterios psicológicos que acabamos de conocer, pues todo cambio interior siempre se manifiesta en la personalidad”.

A. Sánchez-Escalonilla (2001). *Estrategias de guion cinematográfico* (pág. 292). Barcelona: Ariel.

2.2. Tipología de los arcos de transformación

En su obra de referencia, siempre clarificadora y precisa, Sánchez-Escalonilla (2001, pág. 292-298) propone una sucinta clasificación de los diferentes tipos de arcos de transformación que nos podemos encontrar en un relato cualquiera. Y lo hace en función de las consecuencias que el drama desencadena sobre la personalidad de los protagonistas.

1) Arcos de personaje plano

Son aquellos que afectan a personajes interiormente impermeables al cambio, seres de una pieza, marmóreos, que no se ven afectados por la experiencia vital que les proporciona la historia, que atraviesan la trama sin inmutarse, sean héroes o villanos.

Ejemplos

Hannibal Lecter, el coronel Kurtz y el capitán Miller de *Salvar al soldado Ryan*.

2) Transformaciones radicales

Son aquellas que hacen variar de manera absoluta la tendencia vital dominante de un personaje (sea este personaje reflexivo, cobarde, desconfiado o intuitivo). Acarrear siempre una alteración profunda de sus respectivas personalidades, les hacen cambiar los hábitos, cuestionarse sus convicciones e incluso variar definitivamente su temperamento. Puede haber tres tipos:

a) *Arco radical que afecta a la estabilidad*: supone un cambio de tendencia vital que afecta principalmente a la estabilidad de su carácter.

Ejemplo

El abogado y padre de familia del *remake* de *El cabo del miedo* (de tipo sanguíneo pasa a tipo colérico).

b) *Arco radical que afecta a la extraversión*: significa también un cambio de tendencia vital que, aunque no supone un cambio sustancial de temperamento, afecta en esta ocasión a su propia seguridad ante la vida y la manera de relacionarse con los otros (de extravertido a introvertido, o al revés).

Ejemplo

Clarice de *El silencio de los corderos* (continúa siendo melancólica, pero madura de golpe y alcanza una seguridad en sí misma que ya no abandonará en lo sucesivo).

c) *Arco radical que no afecta al temperamento*: supone un cambio de tendencia vital que, sin embargo, le permite mantener intactas sus coordenadas temperamentales, tanto las que afectan a la estabilidad como las que afectan a la extraversión.

Ejemplo

El Oskar Schindler de *La lista de Schindler* (se convierte en un ser solidario y desinteresado, sin dejar por ello de ser extrovertido y estable).

3) Arcos moderados

Son aquellos que afectan solo de una manera parcial a los personajes, sin dejar en ellos una huella lo suficientemente profunda como para acabar transformándolos. Pueden reaccionar ante los avatares de la historia reforzando levemente su carácter, asumiendo una cierta inestabilidad en sus vidas futuras o perdiendo algo de su preciada intimidad, pero nunca llegan a sufrir una verdadera metamorfosis.

Ejemplo

La Rita de *Atrapado en el tiempo* (finalmente enamorada de aquel a quien despreció sistemáticamente como hombre y como profesional, ella continúa siendo en esencia la misma de siempre).

4) Arcos traumáticos

También denominados *temperamentales*, son los que afectan a aquellos personajes que han pasado una crisis tan traumática y dolorosa que se ven obligados a experimentar un radical cambio de personalidad. Observados en perspectiva al final de la historia, bien podría decirse que asistimos junto a ellos al nacimiento de una nueva persona.

Ejemplo

La Norma Desmond de *El crepúsculo de los dioses* (la excéntrica estrella en decadencia se convierte finalmente en una asesina demente).

5) Transformaciones circulares

Son aquellas que hacen que un personaje atraviese una crisis de tal magnitud que, después de haberlo puesto realmente en jaque durante el nudo del relato, le permite finalmente retrotraerse e involucionar hasta su condición previa. Este tipo de transformación se da especialmente entre aquellos protagonistas que se sienten tentados por cambiar de una vez por todas tanto su temperamento, como sus condiciones de vida (posibilidad de vengarse, enriquecerse, traicionar, arrepentirse, etc.). Huelga decir que siempre acaban dando la espalda a la tentación y volviendo a “refugiarse” en sus principios.

Ejemplo

El kafkiano protagonista de *After Hours* (después de una noche de excesos, paranoias y violencias, vuelve a ser el mismo oficinista gris y aburrido del principio).

2.3. Los personajes frente a la propuesta temática

Todo guionista debería tener claro de antemano el *tema* sobre el que pretende construir la *trama* y desarrollar el carácter y las reacciones de sus personajes. Las obras completas de Shakespeare se podrían reducir a una simple lista de temas³ que por una parte caracterizan a sus protagonistas, y por otra, prefiguran el tipo de conflicto que se puede llegar a producir entre ellos: la codicia en *El mercader de Venecia*, los celos en *Macbeth*, la revancha en *Hamlet*, etc. En el cine, las cosas no son en absoluto diferentes.

⁽³⁾El tema se expresa por medio de un triple conflicto que garantiza el interés dramático de todo guion: el conflicto argumental, el conflicto entre personajes y el conflicto interior.

“La originalidad de una película consiste en la habilidad con que el guionista conecta su visión ante un problema determinado con las tramas y subtramas que construye”.

A. Sánchez-Escalonilla (2001). *Estrategias de guion cinematográfico* (pág. 59). Barcelona: Ariel.

De las diferentes maneras de entender una determinada cuestión temática es de donde surgen estos enfrentamientos y conflictos que marcarán las relaciones entre los personajes. Si examinamos atentamente el guion de *Sin perdón* (Clint Eastwood, 1992), nos daremos cuenta casi de inmediato, nada más comenzar la película, de que todo el futuro e incluso previsible desarrollo de la trama depende única y exclusivamente del modo diametralmente opuesto que tienen los irreconciliables protagonistas de entender, posicionarse y reaccionar ante el tema principal de la película: la gratuidad de la violencia. La mayor virtud del guion de David Webb Peoples es, sin lugar a dudas, la sorprendente sencillez del tema elegido.

En todo caso, un guionista ha de ser plenamente consciente de que sus personajes solo conseguirán cobrar vida mediante el trabajo que tanto el director como, sobre todo, los actores realicen a partir de su propuesta temática⁴.

⁽⁴⁾Interpretar un papel supone, en definitiva, entender la manera en la que un personaje se posiciona ante el tema principal de la película, interioriza sus deseos, sus conflictos interiores e incluso los temores.

Según explica Walon Green (en McGilligan, 1997, pág. 134), “muchas veces el actor comprende mejor al personaje que el guionista. Cuando un actor entra en el personaje y lo hace bien, en la mayoría de los casos llega más lejos de lo que puede hacerlo el guionista”.

“A veces algunas personas tienen una visión muy particular del personaje que interpretan. Entonces tienes la obligación de pensar cómo va a funcionar esa persona en ese papel. Un ejemplo: no se te ocurre escribir una película con mucho diálogo para Steve McQueen, y no dudarías un instante en cargar las tintas en el diálogo con Jack Nicholson”.

Walon Green, guionista. Citado en: P. McGilligan (1997). *Backstory 3. Conversaciones con guionistas de los años 60* (pág. 129). Madrid: Plot Ediciones, 2003.

De todo ello se desprende que es en los matices y en las ambigüedades donde se gesta realmente la credibilidad de un personaje. En *El poder del mito*, Joseph Campbell afirma que la única manera de describir fielmente a un ser

humano consiste en describir sus imperfecciones: “El ser humano perfecto no tiene ningún interés... Solo podemos amar las imperfecciones de la vida... La perfección es aburrida e inhumana. El punto umbilical, la humanidad, lo que te convierte en un ser humano y no en un ser sobrenatural e inmortal... la imperfección en todas sus formas, la lucha, la supervivencia... eso es lo que amamos” (Campbell, 1988, págs. 4-5).

Curiosamente, la tendencia natural del mercado cinematográfico en los últimos tiempos es la de ofrecernos justo lo contrario, personajes planos y unidimensionales, seres arquetípicos (¿arquetópicos?) que, se supone, aseguran la viabilidad comercial del producto (ojo: esto viene ocurriendo tanto en las producciones más descaradamente *explotation* –franquicias tipo *Matrix*, *A todo gas*, *Jungla de cristal*–, como en las películas supuestamente de prestigio –*Gladiator*, *Titanic*, *Minority Report*–).

3. Personajes secundarios

“El hombre estará siempre solo y solitario en este mundo, aun cuando lo rodeen multitudes”.

H. L. Mencken

3.1. Historias menores

Todos aquellos que aspiran a escribir guiones deberían saber que no existen “historias menores”. Articular correctamente una trama significa ante todo jerarquizar toda aquella información argumental de la cual se dispone a partir de su precisa amortización dramática. Suele ocurrir que aquellas historias que serían susceptibles de convertirse en tramas fundamentales de un relato acaben relegadas, como consecuencia directa de la esencia restrictiva de la narrativa cinematográfica (elíptica, sintética), a la condición de *subtramas*, historias “secundarias” que complementan, matizan y sirven de soporte argumental y temático al desarrollo de la trama principal. La mayor parte de las veces, su fuerza dramática reside más en lo simbólico que en lo argumental⁵.

⁽⁵⁾Entendiendo que una subtrama es la historia de una relación humana, lo normal es que una trama sea capaz de albergar en su interior tantas subtramas como potenciales relaciones entre personajes se puedan dar.

Para Linda Seger (1991), la relación jerárquica que se suele establecer entre las tramas y las subtramas es incierta, cuando no directamente inexistente. En su opinión, esta relación es de carácter meramente temporal (cronológico), de manera que se denomina *trama* sencillamente a la que empieza antes y *subtrama* a la que viene después, por lo que no es extraño encontrar a guionistas que piensan que las segundas resultan mucho más importantes, sugestivas e interesantes que las primeras.

“David Bordwell, en *The classical Hollywood Cinema* (1985), señala que la mayoría de las películas clásicas tienen una doble línea de acción: una historia de amor heterosexual y la historia correspondiente, ya sea detectivesca, etc., enlazadas de tal manera que, generalmente, la resolución de una resulta imprescindible para la solución de la otra”.

M. Onaindia (1996). *El guion clásico de Hollywood* (pág. 76). Barcelona: Paidós.

Escritos y concebidos desde unos parámetros mucho menos restrictivos, los personajes secundarios suelen enriquecer por contraste la trama principal (al fin y al cabo, la identificación del público y los resultados en taquilla no dependen de ellos, por lo que se pueden permitir el lujo de mostrarse mucho más “humanos”, es decir, mucho más contradictorios, ambiguos, sugerentes, imprevisibles).

“Un protagonista y su historia solo pueden resultar tan intelectualmente fascinantes y emocionalmente atractivos como lo permitan sus fuerzas antagonistas”.

R. McKee (2002). *El guion* (pág. 381). Barcelona: Alba Editorial.

Fue el mismísimo Hitchcock quien dijo una vez que un buen villano aseguraba más que ninguna otra cosa una buena película. Cabe señalar también que, si están bien contruidos, algunos personajes secundarios (aquellos que, entre otras cosas, “protagonizan” las subtramas) pueden llegar incluso a eclipsar a los personajes principales y robarles, literalmente, la función (que se lo pregunten si no al Harrison Ford de *Blade Runner*, totalmente relegado a un segundo término por la apasionante historia de su antagonista).

Carrière y Bonitzer (1991, pág. 45) aconsejan dar a cada uno de los diferentes personajes su correspondiente oportunidad, por pequeña que sea: “Para los papeles secundarios, pensar en dar a cada uno su *momento* en el film”. Aunque es más restrictivo en sus recomendaciones, McKee (2002, pág. 52) parece estar de acuerdo con este principio rector cuando afirma que “los papeles de los secundarios deben ser deliberadamente planos... pero no sosos. Debemos dar a cada uno un rasgo específico que haga que merezca la pena interpretar ese papel para el momento en el que el actor o la actriz están en escena, pero nada más”. Llegados a este punto, cabe preguntarse qué sucede cuando una trama de corte clásico se ve obligada a repartir el protagonismo entre varios personajes principales, como ocurre en el caso de las películas de catástrofes estructuradas a la manera –“coral”– de *El coloso en llamas* (John Guillermin, 1974). Según la opinión de su guionista, Stirling Silliphant, el proceso de trabajo es “pura matemática”:

“Miro los anuncios que sacaron la Fox y la Warners: una tira de fotos de estrellas con planos de Paul Newman y Steve McQueen y Bill Holden y Faye Dunaway y Fred Astaire y Jennifer Jones y Robert Wagner y O. J. Simpson y Richard Chamberlain, etc., cada uno con su etiqueta, el *bombero*, estereotipo por anticipado para el espectador potencial. (...) Muy bien, había que integrar siete líneas narrativas principales: siete relaciones personales principales que presentar, desarrollar, poner en conflicto y luego resolver, además de su interacción con otro grupo: Holden con Chamberlain, Holden con su hija, Holden con Newman, Holden con McQueen: siete de cada maldita cosa. Y luego el octavo personaje, el *fuego* mismo, al que puse un nombre mientras escribía –ese era Mi secreto–, pero que era mi personaje favorito. Decidí hacer que *ganara* el fuego, hacer que fuera el héroe, pero siempre supe que al final los buenos chicos, el arquitecto y el bombero, tendrían que triunfar”.

Stirling Silliphant. Citado en: P. McGilligan (1997). *Backstory 3. Conversaciones con guionistas de los años 60* (pág. 299). Madrid: Plot Ediciones, 2003.

Aunque su principal objetivo a lo largo de toda la trama principal haya podido ser realmente trascendente (salvar al mundo del impacto de un meteorito, recuperar el Arca de la Alianza, encontrar al soldado Ryan, atrapar a un implacable psicópata, liberar a Willy o ganar el premio Nobel), el protagonista, tanto si consigue su meta como si no, habrá sufrido en paralelo una suerte de trama secundaria introspectiva que lo llevará, indistintamente y se trate del género que se trate, a:

1) iniciar, cimentar, poner a prueba o terminar una amistad (*Dos hombres y un destino*, *Cadena perpetua*, *Toy Story*);

2) aprender una dolorosa pero valiosa lección de vida (*El club de los poetas muertos, Rumble Fish, Raíces profundas*);

3) culminar, con o sin éxito, una pasión amorosa (*Casablanca, Nadie es perfecto, Desafío total*).

Lectura recomendada

A. Sánchez-Escalonilla
(2002). *guion de aventura y forja del héroe*. Barcelona:
Ariel.

4. Biblia de personajes

“En todo arte, aquello decisivo son los seres humanos”.

Carl Theodor Dreyer

4.1. Introducción: para una prudente y responsable creación de personajes

Decía Forster (1983, pág. 50) que el novelista, a diferencia de sus otros colegas literarios, se ve obligado a inventar una serie de *masas de palabras* “que le describen a sí mismo en términos generales (en términos generales: las sutilezas vendrán más tarde), les da un nombre y un sexo, les asigna gestos plausibles y les hace hablar entre guiones y portarse, a veces, de una manera consecuenta. Estas masas de palabras son sus personajes”.

En tanto que amable demiurgo (o padre juicioso), el guionista ha de asumir lo antes posible la responsabilidad que acarrea el crear, siquiera virtualmente, vida inteligente. Lejos de las propuestas frías e insensibles de los semióticos (aquellos que, como Anne Ubersfeld, M.^a del Carmen Bobes, Seymour Chatman e incluso el mismo David Bordwell, se limitan a definir a los personajes como un simple “conjunto de rasgos”), el guionista debe ser consciente de que la relación que establece con sus criaturas de ficción es para toda la vida, por lo que no puede decidirse “de cualquier manera”, sobre la marcha. Convertido de golpe en “padre responsable”, el guionista sabe que de sus acertadas decisiones dependerá en gran parte el futuro de sus descendientes de celuloide. En opinión del siempre lacónico Howard Hawks, quizá la más sabia de estas decisiones es la de otorgar a nuestros personajes una ilimitada libertad de movimientos para que reaccionen a su antojo frente a los conflictos argumentales a los que vamos a enfrentarlos:

“En cada trama hay como treinta tramas más. Todas ellas han sido hechas ya por gente muy buena. Si eres capaz de pensar en una manera nueva de contar esa trama, eres bastante bueno. Pero si dejas que lo hagan los personajes, entonces puedes olvidarte de la trama. Sencillamente, deja que los personajes se muevan. Déjales que ellos cuenten la historia por ti, y no te preocupes por la trama”.

Howard Hawks, director. Citado en: J. McBride (1988) *Hawks según Hawks* (pág. 43). Madrid: Akal.

Por otra parte, y tal como sucede en el ámbito familiar, intentar “educarlos” a nuestra imagen y semejanza puede ser tan contraproducente para ellos como para nosotros. Así lo expresa el director norteamericano Edward Dmytryk:

“Todos los guiones cinematográficos presentan una deficiencia inherente que en muchos casos se ignora o, por desgracia, se considera una ventaja; es el escritor quien desarrolla en primer término los personajes de una película, los cuales de manera inevitable reflejan algunos aspectos de la personalidad de su creador. Es imposible crear un grupo de individuos completamente auténticos (...) cuando a todos ellos se les da forma a imagen y semejanza del autor, cuando son un eco, sin importar lo tenue o distorsionado que sea, de alguna faceta del mismo. Tales personajes son en realidad ‘clones’ de una sola mente y no las personalidades únicas que serían en la realidad”.

E. Dmytryk (1995). *El cine. Concepto y práctica* (pág. 130). México, D. F.: Noriega Editores.

4.2. Biblia de personajes

Para evitar este tipo de excesos que nos pueden acabar convirtiendo en unos creadores sobreprotectores, y otorgar a nuestros personajes la posibilidad de actuar con plena libertad y coherencia dramática, existe una herramienta que ayuda sobremanera a establecer unas reglas de juego que comprometan a ambas partes por igual: la *biblia de personajes*.

Biblia

Nombre que, en el ámbito televisivo, se da al libreto que contiene toda la información respecto a los personajes y al desarrollo de las tramas principales y secundarias desde el primero al último capítulo previsto en la guionización de toda clase de telenovelas y seriales para la pequeña pantalla. Confeccionado siempre por un guionista denominado *biblista*, su uso se ha extendido en los últimos tiempos al terreno de la producción cinematográfica, donde se utiliza para definir tanto las características psicológicas, físicas y temperamentales de cada uno de los personajes, como para establecer sus rasgos biográficos y trazar ya de paso el mapa de sus posibles interacciones personales de cara al desarrollo de la trama.

En la medida en que los personajes se definen como un “conjunto de rasgos o cualidades” (Bordwell, 1985), la elaboración de una *biblia de personajes* puede ayudar al guionista a clarificar cuáles son exactamente aquellos rasgos y cualidades específicos que definen a los suyos. Y para ello debe elaborarla a partir de la cuidadosa investigación sobre, entre muchos otros asuntos, el *contexto*, las *influencias culturales* y la *historia de fondo* que envuelven (y condicionan) a todos y cada uno de sus personajes.

4.2.1. Contexto

“Los personajes”, dice Seger (1990, pág. 20), “no existen en el vacío. Son un producto de su entorno”. Syd Field (1979, pág. 31) define el contexto comparándolo con una taza de café vacía. La taza sería el contexto, el espacio que rodea al personaje y que se llena con los datos específicos de la historia y los personajes. Datos que incluyen tanto su vinculación a una época histórica concreta y su situación geográfica, como su profesión, su sistema de creencias, su nivel cultural, su estatus social y hasta su dependencia con respecto a un imaginario colectivo determinado (no es lo mismo lo que opine del mundo de los espíritus un campesino del siglo XII que un personaje ilustrado del XVIII o un adepto a la ciencia de finales del XX).

4.2.2. Influencias culturales

Aunque Linda Seger (1990, pág. 21) sostiene que la cultura es uno de los contextos que más influyen en los personajes, nosotros optaremos por analizar estas influencias por separado. Si partimos de la base de que todo ser humano tiene unos orígenes culturales determinados que condicionan ya desde la cuna su posterior crecimiento ético, intelectual y psicológico, parece claro que, en consecuencia, los personajes deberán estar contruidos partiendo de esos mismos criterios. Destacaremos a continuación cuatro de los más decisivos:

1) *Origen étnico*: más allá del simple aspecto físico, la raza condiciona tanto el comportamiento, las actitudes y la expresividad de los sujetos, como sus posibilidades de integración social, el estado de sus derechos civiles o su predisposición a una actividad laboral determinada (basta con comparar a un afroamericano de Nueva York con un italoamericano o un hispano de la misma ciudad; sus “posibilidades” como ciudadanos son diametralmente diferentes).

2) *Origen social*: ricos y pobres se diferencian en algo más que en el estado de sus respectivas cuentas corrientes. Alguien que ha pasado hambre y ha conocido toda suerte de carencias y adversidades se enfrentará a la vida de una manera radicalmente distinta a la de otra persona acostumbrada a resolver los problemas a golpe de talonario.

3) *Origen religioso*: los sistemas de creencias condicionan, limitan y pueden llegar a reprimir los comportamientos y las reacciones de sus fieles, haciendo que actúen y tomen decisiones incluso en contra de sus naturales tendencias físicas y psicológicas.

4) *Origen educativo*: el tiempo de escolaridad y el tipo de estudios cursados pueden hacer variar de manera sustancial el carácter de un personaje, así como condicionar su futuro profesional (no es lo mismo ser un adulto con estudios elementales que alguien que se ha licenciado en económicas, biología o bellas artes).

4.2.3. Historia de fondo

Todos los guiones se estructuran en torno a una historia concreta que denominamos *historia principal*. Sin embargo, los personajes que la protagonizan aportan irremediamente una *historia de fondo*, un pasado irrenunciable que determina más que ninguna otra cosa cómo son, cómo reaccionan, cómo actúan y cómo se relacionan entre ellos⁶.

⁶La historia de fondo ayuda al escritor a descubrir cuáles de esas actitudes y experiencias vitales resultan esenciales para acabar de integrar a un personaje en una estructura argumental concreta.

“Un noventa por ciento de la historia de fondo no tiene por qué aparecer en el guion, pero el escritor tiene que conocerla. El público solo necesita saber lo imprescindible para entender lo que guía al personaje y deducirá parte de su pasado a través del comportamiento del personaje en el presente. Cuanto más intensa sea la historia de fondo, más intenso será el personaje”.

L. Seger (1990). *Cómo crear personajes inolvidables* (pág. 57). Barcelona: Paidós, 2000.

Tanto si se integran finalmente en la trama como si quedan en la recámara del guionista sin llegar nunca al público, estas *historias de fondo* deben estar construidas con absoluta precisión y rigor. Al fin y al cabo, estos datos del pasado forman parte de la *biografía* de cualquier personaje.

“No importa lo que haya sucedido a los personajes, sino cuáles son sus sentimientos al respecto. Si queremos hacer preguntas, no debemos preguntar a los personajes cosas del estilo de: ‘¿en qué colegio estudió?’, ‘¿ha trabajado alguna vez en una fábrica?’, ‘¿era su madre una mujer dominante?’ (...) Lo que sí debemos preguntarle a los personajes es: ‘¿cuál ha sido el momento más embarazoso de su vida?’, ‘¿se ha sentido alguna vez como un idiota?’, ‘¿qué es lo peor que le ha pasado en su vida?’, ‘¿ha vomitado alguna vez en un lugar público?’”.

Frank Pierson, guionista. Citado en: L. Seger (1990). *Cómo crear personajes inolvidables* (pág. 53). Barcelona: Paidós, 2000.

Lo que necesitamos saber sobre nuestros personajes es lo mismo que los actores necesitarán saber para interpretarlos. Stanislavski recomendaba a los actores que escribieran biografías concretas de sus personajes. Nosotros podemos elaborarlas partiendo de la siguiente información:

- 1) *Fisiología*: edad, sexo, postura, apariencia, defectos físicos y herencia genética.
- 2) *Sociología*: clase, profesión, educación, estado civil, creencias, ideología y aficiones.
- 3) *Psicología*: tendencia sexual, valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud ante la vida, complejos, aptitudes, grado de inteligencia y personalidad.

Una vez que tengamos definida la biografía de cada uno de nuestros personajes, pasaremos a integrar toda esta información dentro de la trama. Es lo que se conoce como el proceso de *exposición*; sin lugar a dudas, una de las tareas más complejas a las que se ha de enfrentar todo guionista.

Exposición

Dwight V. Swain (1976, pág. 359) define la exposición como “la introducción de cierta información sobre el pasado de los personajes necesaria para la comprensión del relato”. La exposición, añade Chion (1985, pág. 149-150), “debería incluir un *gancho* (*hook*=anzuelo) y un *commitment* (un compromiso en una meta), que deberá intervenir lo antes posible, para no dejar a los personajes inactivos y satisfechos con su situación (...). La regla del juego de la exposición es *que no debe parecer lo que es: una exposición*”. La exposición debe estar debidamente dramatizada y, para que resulte efectiva, Swain propone que:

- 1) se delimite lo que el público necesita saber;
- 2) se le provoque el deseo de conocer el pasado de los personajes;

3) nos las arreglemos para que estos necesiten esa información y que, eventualmente, hayan de luchar para conseguirla.

El tiempo de la exposición debe ser limitado, ya que, según Chion (1985, pág. 151), necesitamos la buena voluntad del público “para recibir informaciones sin acción, confiando en que querrá tener paciencia durante diez minutos, por lo menos”.

La correcta exposición de una historia de fondo resulta fundamental a la hora de hacer avanzar la trama y justificar los avances y las reacciones de nuestros personajes. Y debe realizarse sin lastrar la historia ni detenerla en digresiones interminables sobre el pasado de nuestros protagonistas. Veamos cómo se enfrenta Linda Seger a ese proceso de síntesis tan importante, qué preguntas se hace al respecto y cómo intenta responderlas:

“¿Procuro dejar que la historia de fondo se vaya desarrollando poco a poco, en lugar de imponer a mi personaje realidades o acontecimientos que pueden no ser relevantes para mi historia? Cuando incorporo información sobre la historia de fondo en la historia principal, ¿procuro añadir única y exclusivamente información necesaria y primordial? ¿Reparto esa información a lo largo de toda la historia, en vez de limitarla a un par de extensos diálogos? ¿Hago todo lo posible para revelar la información de la historia de fondo de la manera más breve y concisa posible? ¿Intento redactar la información de tal modo que una sola frase pueda ser muy reveladora por lo que se refiere a motivación, actitudes, emociones y decisiones?”

L. Seger (1990). *Cómo crear personajes inolvidables* (pág. 62). Barcelona: Paidós, 2000.

En el momento en el que sepamos cuál va a ser la estrategia expositiva que adoptaremos, estaremos preparados para dotar a nuestros personajes de una *personalidad* perfectamente definida, sabremos a qué suerte de *arquetipo* responden, y seremos capaces de ver cómo pueden llegar a desarrollar sus *pasiones*. Vayamos por partes.

4.3. Personalidad

Tal como reconoce Vogler (1998, pág. 66), el propósito dramático del héroe no es otro que el de proporcionar al público una ventana abierta a la historia: “Cada persona que escucha un cuento o que asiste a una obra teatral o ve una película es invitada, en las fases iniciales de la historia, a identificarse con el héroe, a fundirse con él y percibir el mundo de la historia a través de sus ojos”. Se podría añadir que este proceso de identificación se produce también *mediante la aceptación o el rechazo de sus actos*, ya que un personaje no es más que un perfil psicológico concreto que reacciona ante un conflicto determinado:

“La interacción mutua entre personaje y acción revela en cada nudo que la acción es el personaje, que un protagonista descubre su interioridad mientras se comporta y que, al mismo tiempo, su comportamiento construye la historia”.

A. Sánchez-Escalonilla (2001). *Estrategias de guion cinematográfico* (pág. 276). Barcelona: Ariel.

El guionista Paddy Chayesfsky (citado en Lumet, 1995) decía que existen solo dos tipos de escenas que un personaje puede interpretar: la escena “acaricia al perro” y la escena “da un puntapié al perro”. Obsesionados con la idea de

que los espectadores se identifiquen a ultranza con la personalidad del protagonista principal (aquella que se infiere de sus actos), los grandes estudios de Hollywood siempre suelen preferir las escenas del primer tipo.

Dejando de lado la posibilidad de juzgar la idoneidad o el desacierto de este tipo de preferencias “comerciales”, McKee (2002, pág. 446) sostiene que el diseño de los personajes empieza siempre con la organización de sus dos aspectos principales: la *caracterización* y la *verdadera personalidad*.

“La *verdadera personalidad* solo se puede expresar por medio de las decisiones tomadas ante dilemas. Cómo elija actuar la persona en una situación de presión definirá quién es; cuanto mayor sea la presión, más verdadera y profunda será la decisión tomada por el personaje”.

R. McKee (2002). *El guion* (pág. 447). Barcelona: Alba Editorial.

Por su parte, Sánchez-Escalonilla (2001, pág. 276) señala que la psicología humana distingue dos principios integradores de la personalidad, el *temperamento* y el *carácter*, dos aspectos que garantizan la correcta construcción del personaje y aseguran en definitiva la coherencia del guion. Veamos en qué consisten realmente.

4.3.1. Temperamento

El temperamento es la dimensión innata y espontánea de la personalidad, aquello que pertenece al ámbito de lo somático y lo inmediato. Invariable al mismo tiempo que irrenunciable (ni se elige ni se transforma: nacemos y morimos con él), el temperamento, en tanto que patrón psicológico, es la base sobre la cual el carácter construye y modela la personalidad.

“Tanto en la Edad Media como en el Renacimiento, los escritores afirmaban que el cuerpo físico se podía dividir en cuatro elementos o humores, al igual que el mundo físico se dividía en tierra, aire, fuego y agua. Los cuatro humores eran sangre, flema, bilis y atrabilis. El predominio de uno de estos cuatro humores determinaba el temperamento de una persona (o el tipo de carácter)”.

L. Seger (1990). *Cómo crear personajes inolvidables* (pág. 74). Barcelona: Paidós, 2000.

Debido a que la dimensión temperamental de un individuo cualquiera no puede estar condicionada por su libertad de elección, conviene tener en cuenta que el *tipo de temperamento* que le asignamos a nuestro personaje acarreará en consecuencia una cierta predestinación (o predeterminación) en sus actos y reacciones.

Tipología clásica de temperamentos

En realidad, fue Hipócrates el primero en establecer una clara tipología de los cuatro temperamentos fundamentales según el predominio de un humor determinado en el cuerpo humano: *sanguíneo*, *flemático*, *colérico* y *melancólico*. Y la estableció a partir de la combinación de dos de las tendencias más naturales del comportamiento:

- 1) *extraversión* frente a *introversión*
- 2) *estabilidad* frente a *inestabilidad*

Así, la clasificación quedaría del siguiente modo:

- 1) **Sanguíneo:** extravertido estable (resulta el más adecuado para el héroe tradicional: Han Solo, Elliot Ness, Buzz Lightyear).
- 2) **Flemático:** introvertido estable (reflexivos, prudentes, emocionalmente inexpresivos: Darth Vader, Michael Corleone, Kurtz).
- 3) **Colérico:** extravertido inestable (impulsivos, iracundos, pasionales: Santino Corleone, Hamlet, Joker).
- 4) **Melancólico:** introvertido inestable (tímidos, depresivos, atormentados: Norma Desmond, Ofelia, Barton Fink).

Al mismo tiempo, es importante señalar que el temperamento por sí mismo es solo un punto de arranque para la construcción de un personaje, por lo que no nos debería extrañar que en el siglo XVII, como bien señaló Forster (1983, pág. 74), a los personajes *planos* (los de una sola pieza, los basados única y exclusivamente en una de las cuatro tipologías propuestas) se los llamara peyorativamente “humores”:

“Unas veces se les llamaba estereotipos, y otras, caricaturas. En su forma más pura se construyen en torno a una sola idea o cualidad; cuando predomina más de un factor en ellos, atisbamos el comienzo de una curva que sugiere el círculo. El personaje verdaderamente plano puede expresarse en frases como ‘Jamás abandonaré al señor Micawber’”.

E. M. Forster (1983). *Aspectos de la novela* (pág. 74). Madrid: Editorial Debate, 1995.

4.3.2. Caracterización

Forster (1983, pág. 79) argumentaba que “tan sólo los personajes redondos son capaces de desempeñar papeles trágicos durante cierto tiempo, suscitando en nosotros emociones que no sean humor o complacencia”. Y para que un personaje resulte realmente “redondo”, es necesario caracterizarlo de la mejor manera posible. Y para que un personaje resulte realmente “redondo”, es necesario caracterizarlo de la mejor manera posible.

La caracterización, dice McKee (2002, pág. 131), “es la suma de todas las cualidades observables de un ser humano, todo aquello que se puede conocer a través de un cuidadoso escrutinio –la edad y el coeficiente intelectual, el sexo y la sexualidad, el estilo de habla y la gesticulación, la elección de automóvil, de casa y de ropa, la educación y la profesión, la personalidad y el carácter, los valores y las actitudes–, todos los aspectos humanos que se pudieran conocer tomando notas sobre alguien todos los días”. Del mismo modo, Swain (1976, pág. 357) define la caracterización como el conjunto de detalles que constituyen el aspecto y el comportamiento de un personaje determinado y que son utilizados por el guionista para individualizarlo⁷.

⁽⁷⁾El verdadero carácter se revela solo por medio de las opciones que elige el ser humano sometido a presión: cuanto más presión haya, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje.

Los elementos de partida de una caracterización podrían ser, según Vale (1982, pág. 78 y siguientes), los que se detallan a continuación:

- 1) la edad aproximada (dada por la apariencia física, por una información verbal o visual, por la circunstancia de un cumpleaños);

2) la posición en la sociedad (situación familiar, ocupación; según Vale, si “la profesión del personaje no ha sido indicada por su aspecto, debemos procurar exponerla lo más pronto posible”);

3) la relación con los demás (de familia, de amistad);

4) el comportamiento de los demás con respecto a ese personaje;

5) a veces, un pasado oculto.

Aunque es cierto que el principio rector en la caracterización de nuestros personajes ha de ser siempre la *coherencia*, hay autores que, como el novelista Leonard Tournay (citado en Seger, 1990, pág. 41), afirman que en el terreno de la paradoja es donde podemos encontrar a los personajes más fascinantes: “Los personajes son más interesantes si están formados por una gran variedad de aspectos, si en ellos tienen cabida elementos opuestos. Para crear esos elementos, hay que empezar por establecer uno y a partir de aquí preguntarse: “Teniendo en cuenta este elemento, ¿qué otros elementos podríamos encontrar en la misma persona que le crearan algún tipo de conflicto?””.

No olvidemos tampoco que los personajes secundarios también deben estar caracterizados cuidadosamente, y que un buen guion se distingue de uno malo precisamente en el modo como están contruidos todos aquellos elementos dramáticos que rodean a los protagonistas. La caracterización de los personajes secundarios suele ser mucho más esquemática y directa que la de los protagonistas, y se puede realizar sencillamente por medio de lo que en la jerga profesional se conoce como *tag*.

El tag

El *tag* (o *detalle de caracterización*) es definido por Chion (1985, pág. 180) como “un rasgo característico, tic, gesto, réplica peculiar, detalle indumentario, uso de un accesorio particular, etc., que distingue a un personaje, a menudo un personaje secundario, del que constituye el *rasgo unitario*, como diría Lacan (...). En un personaje, el *tag* puede ser un objeto que mordisquea, un ruido que hace, un juguete con el que juega sin cesar, una observación que hace constantemente, un defecto de pronunciación, una risa burlona peculiar, una manera de suspirar, o bien, una enfermedad especial, una manera de andar, un defecto físico”.

4.4. Arquetipos

De la misma manera que, como individuos, reconocemos poseer (o estar poseídos por) un inconsciente personal e intransferible, el psicólogo Carl G. Jung apuntó la existencia de otro tipo de inconsciente que no dudó en denominar “colectivo”. Jung optó también por utilizar el concepto del *arquetipo* para referirse a los modelos de la personalidad que se han ido repitiendo desde la antigüedad.

Lectura recomendada

E. Vale (1982). “Caracterización”. En: *Técnicas del guion para cine y televisión* (pág. 76-87). Barcelona: Gedisa Editorial, 1985.

Ramos y Marimón (2002, pág. 59) definen el *arquetipo* como “el personaje, el espacio y también la película modelo que se repite desde los inicios del audiovisual, que está en el fondo común de la humanidad y que proviene de la fábula, la mitología, el teatro y la literatura”.

“Los cuentos de hadas y los mitos son como sueños compartidos por toda la cultura, que emanan directamente del inconsciente colectivo. Los mismos tipos de personajes parecen originarse tanto en el plano individual como en el colectivo (...). Un correcto entendimiento de estas fuerzas puede erigirse en uno de los aparejos de mayor utilidad entre los que componen el abanico de herramientas que precisa todo narrador de historias”.

Ch. Vogler (1998). *El viaje del escritor* (pág. 60). Barcelona: Ediciones Robinbook, 2002.

Vogler (1998, pág. 61) reconoce también que el concepto de *arquetipo* “es una herramienta indispensable para comprender la función o el propósito de los personajes que participan en cualquier historia”. Así, los arquetipos nos son útiles en cuanto remiten a experiencias ancestrales que nos permiten aprender cuáles son las pautas que necesitamos seguir para vivir correctamente en sociedad (el de la *mujer fatal*, por ejemplo –personaje tipificado del cine negro a partir del arquetipo de la mujer tentadora inspirada en la Eva bíblica–, nos recuerda todos aquellos peligros que acarrea el hecho de dejarse llevar por las tentaciones de la carne).

Según la opinión de Ramos y Marimón (2002, pág. 59), los *arquetipos del audiovisual* se podrían clasificar de la manera siguiente:

1) Arquetipos positivos:

- a) El héroe constructor benefactor (Indiana Jones).
- b) La mujer benefactora (Sabrina).
- c) El desvalido triunfante (Matilda).

2) Arquetipos negativos:

- a) El malvado destructor y fascinante (Hannibal Lecter).
- b) La malvada fascinante y tentadora (Cruella de Vil).

3) Arquetipos ambiguos:

- a) El rebelde inadaptado (Billy “el niño”).
- b) El loco, sea lúcido o psicótico (Norman Bates).
- c) El insaciable (Charles Foster Kane).

Por el contrario, para Vogler (1998, pág. 63), inopinado continuador tanto de las propuestas de Vladimir Propp (1928) como de las de Joseph Campbell (1964-1968), los arquetipos más habituales (y útiles) son:

- 1) El héroe
- 2) El mentor

- 3) El guardián del umbral
- 4) El heraldo
- 5) La figura cambiante
- 6) La sombra
- 7) El embaucador

Elijamos una u otra clasificación para llevar a cabo nuestro trabajo, es importante que no perdamos de vista que el arquetipo es solo un esquema formal, y que su validez como *herramienta dramática* estriba precisamente en la amplitud de miras con la que lo apliquemos. Si lo reducimos a una simple tabla de monolíticos caracteres intercambiables, acabaremos reduciendo sus posibilidades expresivas a las de las *máscaras*. Con el fin de evitar este extremo en la medida de lo posible, resumiremos a continuación los dinámicos consejos que Christopher Keane (1998, pág. 46-55) nos brinda a la hora de construir adecuadamente tanto *héroes* como *villanos* rebosantes de vida:

Consejos para la creación de héroes o heroínas

- 1) No hacer nunca a los protagonistas demasiados buenos por adelantado. No hacerlos demasiados heroicos ni demasiados maravillosos al principio. Necesitamos a un ser humano con debilidades y problemas (nadie se identifica con los perfectos).
- 2) Prestar atención a la causa y el efecto. El personaje debería ser la causa de todo; el argumento, el efecto, nunca a la inversa.
- 3) No olvidar a los *punks*, a los vagos o al hombre común.
- 4) Recordar que un protagonista siempre desea algo (y que hará lo que sea para conseguirlo).
- 5) Dotar al personaje de una pasión imperiosa (una dedicación febril, una compulsión, un temor, algo que lo empuje o que le haya impedido conseguir casi todo lo que siempre ha deseado).
- 6) Si un personaje tiene un defecto trágico, se ha de enfrentar a él al final (para alcanzar su potencial pleno, el personaje debe resolver tanto sus problemas externos, como los temores y la intolerancia que le han arruinado la vida).
- 7) Recordar siempre que las imperfecciones de un héroe son precisamente los rasgos que lo hacen más humano.
- 8) Es necesario tener cuidado con los clichés (denotan pereza y falta de imaginación).

Consejos para la creación de villanos

- 1) El villano empuja siempre y en todo momento la historia hacia la catástrofe (cuanto más fuerte sea, mejor será la película).
- 2) Prestar la misma atención al desarrollo del villano que al del héroe.
- 3) En las películas que tienen como villanos a instituciones o entes abstractos, se ha de saber personificar la maldad creando un personaje tan complejo y peligroso como la misma institución.
- 4) El conflicto más crítico debería ser siempre el del hombre contra sí mismo, el villano interior.
- 5) No se ha de olvidar nunca el poder de un villano.

4.5. Pasiones

“No debería haber ninguna escena, en una película, que no fuese portadora de un sentimiento”, afirman Carrière y Bonitzer (1991, pág. 108) haciéndose eco de lo que anteriormente había prescrito Robert Bresson: “Que sean los sentimientos los que provoquen los sucesos. No a la inversa”.

Cualquier escena resultará inútil si está desprovista de sentimiento, de algún tipo de pasión, ya que son las pasiones las que provocan que las cosas se muevan, se precipiten, ocurran:

“Un buen guion es trama, suspense, tempo, intriga, y sobre todo, acción. Pero sin emoción, se convierte en algo puramente mecánico”.

I. R. Blacker (1986). *Guía del escritor de cine y televisión* (pág. 45). Pamplona: EUNSA, 1993.

En el libro segundo de la *Retórica*, Aristóteles hacía una exposición de las once pasiones principales que la tensión dramática de un relato podía llegar a despertar en el público (y, por extensión, en los personajes): *ira, calma, amor, odio, temor, vergüenza, favor, compasión, indignación, envidia y emulación*⁸.

⁽⁸⁾ Establecer la estrategia emocional de un relato implica ante todo discutir sobre las pasiones que viven a un tiempo tanto los personajes como los espectadores.

Y para ello es imprescindible saber en qué medida y de qué modo reaccionarán nuestros protagonistas ante los acontecimientos que, poco a poco o de improviso, se vayan sucediendo a lo largo de la trama. Como bien dice Keane (1998, pág. 37), “las fuerzas interiores de tus personajes son los fantasmas de sus propios temores, los saboteadores emocionales que llevamos dentro, los que nos impiden conseguir aquello que realmente deseamos en la vida. Nuestras obsesiones. Nuestras aprensiones. Nuestros terrores personales. Los motivos por los que no podemos recorrer ese kilómetro extra, o atravesar una puerta, o llegar hasta la computadora y sentarnos a escribir”. Que un personaje se deje arrastrar por la ira, sienta compasión, se calme o se indigne ante un suceso cualquiera (la muerte violenta de un hijo, por ejemplo), dependerá ante todo del marco psicológico que le hayamos construido con anterioridad y, nunca, en ningún momento, podrá ser planteado de manera apriorística como una *necesidad argumental* más (igual que ocurre en la vida real, existen personajes para quienes la venganza es, por principios, una solución totalmente inviable).

De alguna manera, todo guionista se debería esforzar por convertirse en un buen psicoanalista.

“Tengo que estar seguro de que comprendo realmente cuál es la motivación psicológica más profunda de cualquier acción que atribuya a los personajes. (...) La acción del guion se convierte en el resultado inevitable de la progresión psicológica del personaje. No simplemente porque eso es lo que hay. Tiene que estar justificado: psicológica, emocional y míticamente”.

Stewart Stern, guionista. En: P. McGilligan (1997). *Backstory 2. Conversaciones con guionistas de los años 40 y 50* (pág. 232). Madrid: Plot Ediciones, 2003.

Akira Kurosawa (1975, pág. 294) decía que “es fácil contar el estado psicológico de un personaje en un determinado momento, pero es muy difícil describirlo mediante los delicados matices de la acción y el diálogo”. Y para ello, nada mejor que seguir la sabia recomendación de Carrière y Bonitzer (1991, pág. 45): “Repetir tres veces en voz alta cada mañana aquella cita de Chéjov (en su Carnet de notas): ‘Lo mejor es evitar toda descripción de un estado del alma. Es necesario intentar hacerlo comprensible por las acciones de los héroes’”.

Pero cuidado: el exceso de celo a la hora de caracterizar psicológicamente a un personaje nos puede llevar a forzar su personalidad, torcer su voluntad, caricaturizar sus deseos y trivializar sus pasiones. El realizador estadounidense Sidney Lumet ridiculiza en el texto que sigue esa manera forzada y fraudulenta de (pseud) psicoanalizar a los protagonistas que se puso de moda en el cine de Hollywood de la década de los cincuenta:

“Pasados dos tercios de metraje, alguien expresaba la verdad psicológica que hacía al personaje ser como era. Chayefsky y yo solíamos denominarlo la escuela dramática del ‘patito de goma’: ‘En una ocasión alguien le quitó su patito de goma, y por esa razón se convirtió en un asesino perturbado’. Era la moda entonces, y todavía lo es hoy entre muchos estudios y productores. Yo siempre procuro eliminar las explicaciones ‘patito de goma’. Un personaje debe clarificarse por sus acciones actuales. Y su comportamiento, a medida que la película avance, hará que se revelen las motivaciones psicológicas. Si el guionista tiene que exponer esas razones, significa que hay algún error en la forma en que escribió el personaje”.

S. Lumet (1995/1999). *Así se hacen las películas* (pág. 47). Madrid: Ediciones Rialp, S. A.

Como señalan Carrière y Bonitzer (1991, pág. 45), conviene recordar siempre “que la tan célebre *psicología*, vecina de la *tipología*, de la *caracterología*, es una disciplina arbitraria, cuya verdad aparente depende de cada uno de nosotros. Los verdaderos caracteres son imprevisibles, y sin embargo lógicos”.

Lectura recomendada

O. Rank (1981). *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Paidós.

5. Diálogos

“Una réplica debe hacer avanzar la historia, describir al personaje, o hacer reír”.

August Thomas

5.1. De la verosimilitud del diálogo cinematográfico

Ya desde los inicios del sonoro, fue moneda corriente entre creadores y críticos culpar a los diálogos (del griego *dialogos*, ‘conversación’) de la pérdida de aquel prestigio cultural que el cine, como medio de expresión, había alcanzado durante la etapa muda. Aquel agrio debate parece estar, al menos en nuestros días, sobradamente superado:

“No es verdad que el diálogo sea poco cinematográfico. Muchas de las películas de los treinta y de los cuarenta que adoro son un chorro constante de diálogo. Está claro que todos recordamos a James Cagney escupiendo una pepita de uva a la cara de Mae Clarke. ¿Pero nos evoca eso recuerdos más emotivos que ese ‘Aquí está mirándote, chico’? Bien sabe Dios que Chaplin esforzándose por comer maíz en un alimentador mecánico en *Tiempos modernos* es un maravilloso gag visual. Pero no creo que haya reído más fuerte que cuando, al final de *Nadie es perfecto*, Joe E. Brown dice a Jack Lemmon: ‘Bueno, nadie es perfecto’”.

S. Lumet (1995). *Así se hacen las películas* (pág. 46). Madrid: Ediciones Rialp, S. A., 1999.

Frente a lo que se pueda pensar, la escritura de diálogos es una disciplina realmente dura y arriesgada. La mejor de las tramas y el mejor de los personajes pueden llegar a arruinarse por culpa de un diálogo mal escrito, mal medido, mal construido⁹.

⁽⁹⁾Apoyo narrativo proclive al exceso y a la reiteración, el diálogo debe estar perfectamente integrado en la trama, responder a las características psicológicas de los personajes y resultar veraz y coherente en todo momento.

Paul Gegauff (citado en Selinger, 1999, pág. 87) opina que no se puede olvidar la acción y escribir los diálogos separadamente: “Es imposible. Hay que hacer todo. Hay que hacer la adaptación y los diálogos al mismo tiempo. La psicología de los personajes es primordial y pertenece a la acción, incluso yo diría que existe antes que la acción y antes que los diálogos, y que sin psicología y sin construcción no hay diálogo posible”.

“Una obra de teatro puede sobrevivir a una trama artificial, pero nunca a un diálogo pobre”, dice Blacker (1986, pág. 74). Aunque cree la ilusión de serlo, un diálogo, sea teatral o cinematográfico, no es una verdadera *conversación*: “La conversación es aleatoria. Lo que se dicen las parejas en la playa, en la cena, viajando, en el ascensor o en medio de una multitud es conversación, no diálogo”. Un buen diálogo se rige por criterios de selección, orden y complejidad, y debe estar supeditado siempre al ritmo expositivo que el drama necesite. Así lo explica el guionista francés Jean Curtelin:

“Para mí (el diálogo) es la verdadera música del film. Los actores no tienen ninguna otra cosa. (...) En el cine existen problemas de *timing* que no existen en la realidad y que lo cambian todo. Un interrogatorio policial puede durar una hora y media (...). En el cine hay que dar cuenta de esa duración en cinco minutos y encontrar las diez, doce o quince réplicas que den la sensación de que ha transcurrido una hora y media”.

En: *Cahiers du cinéma* (mayo 1985, núm. 371-372). Citado en: S. Feldman (1996). *guion argumental. guion documental* (pág. 136). Barcelona: Gedisa.

Los guionistas preocupados por captar los hábitos lingüísticos propios de una categoría social y de una época dadas para reflejarlos adecuadamente en un diálogo, trabajan a menudo por impregnación, incluso por encuestas e informes sistemáticos (anotaciones y/o grabaciones de campo). Como señala Richard Brooks, *hay que aprender a escuchar*:

“Un buen reportero aprende rápidamente los fundamentos de su oficio. El *quién, qué, dónde, cuándo* y *por qué* de una historia. Cómo escribir con claridad y brevedad. Cómo *escuchar*. Cómo habla *realmente* la gente. No de la manera en la que el escritor quiere que hablen. Los modelos reales de conversación en lugar de monótonas pedanterías. Cómo escribir *sin temor ni favor*”.

Richard Brooks, director y guionista. Citado en: P. McGilligan (1997). *Backstory 2. Conversaciones con guionistas de los años 40 y 50* (pág. 58). Madrid: Plot Ediciones, 2003.

Convertido en una fuente inagotable (y lamentable) de convenciones y clichés (frases hechas, réplicas mecánicas, raquitismo dialéctico), al diálogo cinematográfico no siempre se le otorga el verdadero valor expresivo y dramático que podría llegar a alcanzar. Quién no recuerda esas escenas propias del cine de terror o del melodrama en las que una terrible revelación o un juramento fatal se ponen ridículamente de relieve por medio de un trueno sobrecogedor (efecto que en el argot profesional se conoce como *capper*). O esas reiterativas conversaciones telefónicas que, de tan falsas como son, incomodan a los guionistas más veteranos.

“Odio las presentaciones. Nunca escribo llamadas; odio las llamadas. Nunca me creo que haya nadie al otro extremo de la línea”.

Wallon Green, guionista. Citado en: P. McGilligan (1997). *Backstory 3. Conversaciones con guionistas de los años 60* (pág. 134). Madrid: Plot Ediciones, 2003.

Como apunta Carrière (1994, pág. 65), esta convención es el resultado de un procedimiento directamente heredado del teatro de entreguerras: “El personaje que vemos en pantalla siempre repite lo que ha dicho su interlocutor, que permanece invisible, y ello con el único objetivo de proporcionarnos información: ¿Cómo estás? ¿Mejor? ¡Ah, me alegro! ¿Y tu mujer? ¿Se ha ido? ¿Qué me dices? ¿Se ha ido con Maurice? Y así sucesivamente”.

5.2. Alternativas al diálogo cinematográfico

Estética y funcionalmente diferentes de sus modelos homólogos en el terreno de la novela y el teatro, los diálogos cinematográficos presentan unas peculiaridades de uso (basadas tanto en las necesidades de la toma directa efectuada durante el rodaje, como en las posibilidades del contrapunto expresivo sonido/imagen propias del montaje y la posproducción) que nos permiten agru-

parlos y clasificarlos en función de diferentes categorías. Dejando de lado el uso más convencional del diálogo (la conversación entre dos o más personajes), Comparato (1992, pág. 169) establece como mínimo cuatro categorías discursivas alternativas: *soliloquio*, *monólogo interior*, *coro* y *narración*.

5.2.1. Soliloquio

Del latín *soliloquiu(m)*, de *loqui* ('hablar') y *solus* ('sol'), el soliloquio es el parlamento en el que el actor expone sus sentimientos y pensamientos delante del público, bien fuerte y bien alto, en solitario. Recurso habitual en el teatro grecolatino, el modelo se mantuvo hasta el Barroco y la época neoclásica. Su estricta aplicación cinematográfica es realmente complicada, ya que implica la interpelación más o menos directa del público y, en consecuencia, el descubrimiento del dispositivo fílmico (es lo que sucede cuando un actor habla directamente a la cámara). Por otra parte, dado el carácter presuntamente realista de la representación cinematográfica, si como espectadores viéramos a un personaje "hablando solo" en escena, pensaríamos que, más allá de las convenciones teatrales, se estaba volviendo loco.

5.2.2. Monólogo interior

Del griego *monos* ('uno') y *logos* ('discurso'), el monólogo interior se caracteriza por que transcurre totalmente en la mente del personaje, por representar de alguna manera su pensamiento más libre y desarticulado, sus impresiones. Y por ello también se lo denomina *flujo de la conciencia*. Se debe utilizar con moderación. Aunque se aplica por medio de la *voz en off* (o *voice over*), conviene no olvidar que este mismo procedimiento también se utiliza en la narración:

"La voz en *off* es una voz proveniente del exterior del campo que se visualiza. Por lo general se utiliza para representar el pensamiento de un personaje o el relato de un narrador. Es el monólogo interior de un personaje que no vemos, o que vemos y escuchamos su voz mientras que sus labios permanecen quietos. (...) Es un procedimiento convencional cuyas funciones son, entre otras, las siguientes:

- Le confiere al personaje un poder y un estatuto de vector de la memoria. Ejerce un poder sobre lo que lo rodea (...).
- Intenta ligar los hechos y justifica los hechos intermediarios ausentes en la película (...).
- Tomada globalmente, la voz en *off*, pretende conceder una real dimensión psicológica a la película, otorgando al realizador la posibilidad de dar a conocer los pensamientos más íntimos de sus personajes, sin correr el riesgo de suscitar la incredulidad (...), sobre todo en los casos en que las imágenes parecen querer ilustrar las palabras".

V. C. Selinger (1999). *Los secretos del guion cinematográfico* (pág. 86-87). Barcelona: Grafein Ediciones.

5.2.3. Coro

Conjunto vocal que, representando al pueblo (la conciencia colectiva), expresa por medio del canto o la declamación su opinión sobre los acontecimientos dramáticos que ocurren sobre el escenario. Y lo hace *in situ*, al lado de los actores principales, por lo que su adecuación fílmica resulta realmente difícil

fuera de géneros como el musical. Hay pocos directores y guionistas que se hayan arriesgado a buscar una solución equivalente, alguna fórmula narrativa que permita “comentar” los avatares de la acción desde posiciones morales (y desde el interior mismo del relato).

5.2.4. Narración

Del latín *narratione(m)*, ‘acción de narrar’. Denominamos así al relato personalizado de los acontecimientos que engloba al mismo tiempo la acción, el movimiento y el paso del tiempo. El narrador puede estar presente en la escena o no.

5.3. Funciones del diálogo

La mayor parte de los manuales de guion coinciden en destacar cuáles son las funciones principales que debería cumplir un diálogo cinematográfico. Para Antoine de Cuca (citado en Selinger, 1999, pág. 88), estos principios fundamentales serían:

- 1) *Como reflejo de la psicología*: mediante el diálogo podemos reconstituir la psicología de los personajes, la relación entre ellos y el lugar que ocupan en la historia.
- 2) *Como medio de revelación*: el diálogo puede servir para transmitir necesidades, objetivos y aspiraciones de los personajes.
- 3) *Como medio de interrelación*: entre los personajes por un lado y los espacios por otro.
- 4) *Como respuesta a la exposición*: el diálogo se adapta al tono expositivo del relato, tomando el ritmo y la cadencia de la historia como una oscilación continua.
- 5) *Como medio de información*: los personajes pueden revelar ciertos datos, por ejemplo, fechas, acontecimientos, elementos del pasado, etc.
- 6) *Como medio de evolución*: sirve para hacer avanzar la historia y ayuda a la progresión de los hechos.
- 7) *Como elemento de confrontación*: es el elemento intermediario entre los nudos dramáticos.
- 8) *Como medio de resolución*: pretende desatar los nudos dramáticos y cerrar las secuencias.

Por su parte, Vanoye (1991, pág. 160) establece una lista alternativa de funciones que pretende perfilar todavía más, si cabe, un cierto modelo de diálogo clásico:

1) *Función de información*: el diálogo debe dar y/o ocultar información al espectador (la progresión de la historia y la gradación dramática surgen de la dialéctica entre lo dado y lo retenido).

2) *Función de caracterización*: el diálogo caracteriza a los personajes tanto por su contenido como por su forma.

3) *Función de acción y de dramatización de la acción*: el diálogo interviene en la acción, y lo ideal es que surja de la misma situación para revelar las relaciones entre personajes. Desde un punto de vista técnico, la dramatización se efectúa mediante el encadenamiento de réplicas a partir de la repetición de una palabra o frase, la repetición e inversión de una frase o idea, o la disposición de las réplicas según el esquema ternario de introducción, nudo y desenlace.

4) *Función de comentario*: el diálogo comenta la situación, la acción y el comportamiento de los personajes. Esta función la puede ejercer una voz en *off* (voz-yo o extradiegética) o el procedimiento que consiste en recordar una escena en otra escena.

También Keane (1998, pág. 162) aporta su particular lista de consejos sobre aquello para lo que debería servir un diálogo eficaz:

- 1) Comunicar información, haciendo avanzar la historia.
- 2) Revelar apuestas emocionales.
- 3) Revelar manías, estados de ánimo, inteligencia, educación, temperamento, actitud.
- 4) Revelar conflictos entre los personajes.
- 5) Crear tensión.

5.4. Diálogos buenos, diálogos malos

La incombustible Linda Seger (1990, pág. 130-133) establece una serie de diferencias entre lo que para ella es un diálogo bueno y uno malo. Resumiendo, la cosa quedaría más o menos así:

1) Un *diálogo bueno* es como una pieza musical (se compone de tiempos, ritmos y melodías); tiende a ser breve y conciso (las intervenciones no han de rebasar las dos o tres líneas); representa un intercambio constante de poder entre los

diferentes personajes (sexual, físico, político o social); transmite conflictos, actitudes e intenciones; más que proporcionar información sobre el personaje, revela su esencia y, además, resulta fácil de leer gracias a su ritmo.

2) Un *diálogo malo* es inexpresivo, forzado y difícil de articular; hace que todos los personajes parezcan iguales; remite directamente el subtexto (en vez de revelar poco a poco al personaje, deja al descubierto todo lo que piensa y lo que siente) y, finalmente, simplifica la personalidad de los personajes en lugar de revelar las complejidades.

Uno de los peores reproches que se le puede hacer a un diálogo fílmico es tildarlo de *teatral*. Jean Mitry opone el diálogo propio de la escena, explícito, cargado de ideas, denso e “inteligente”, al diálogo “de comportamiento” propio del cine, que puede ser fácilmente complementado por la imagen. Así, Michel Chion pone en guardia a los aprendices de dialoguistas contra una excesiva densidad informativa del diálogo fílmico; algo sobre lo que también reflexiona Vanoye:

“Un lugar común opone la dicción teatral (articulación, volumen e impostación de la voz), obligada a traspasar las candilejas, a la naturalidad de las voces fílmicas, ya que las técnicas de grabación permiten jugar en todos los registros y con todos los matices”.

F. Vanoye (1991). *Guiones modelo y modelos de guion* (pág. 167). Barcelona: Paidós, 1996.

Teatral o no, un buen diálogo siempre debería ayudar a la correcta caracterización de los personajes.

Pero eso no es tan sencillo como pueda parecer. Entonces, ¿cómo se puede hacer? Aristóteles, por ejemplo, recomendaba hacer hablar al “joven como un joven y al viejo como un viejo”. O dicho de otra manera, Aristóteles invitaba a no cometer el error de otorgar a los personajes un vocabulario, un lenguaje o un habla que no les resultara propio. Por otra parte, es importante señalar que el diálogo cinematográfico siempre debe ser conciso y breve. Paddy Chayefsky, un maestro de los diálogos, escribió: “Poda primero lo que suene a resabido; después los adjetivos. He cortado alguno de mis diálogos preferidos. No tengas ninguna compasión en el momento de cortar. Ninguna pena. Ninguna simpatía. Algunos de mis diálogos más queridos los he quitado prácticamente a cuchillazos”.

Ya para acabar, y a modo de resumen, transcribiremos la lista de aquellos errores más comunes que, según la opinión de Blacker (1986, pág. 85), todo guionista debería evitar:

- 1) No abusar del uso de los nombres.
- 2) Evitar los discursos (no funcionan en la pantalla).
- 3) Evitar el soliloquio.

- 4) No hacer nunca que el personaje hable al público.
- 5) Evitar el uso del narrador (es poco dramático y expositivo).
- 6) Evitar las expresiones *non sequitur* (el diálogo de cada personaje ha de fluir de sus líneas anteriores).
- 7) Evitar las respuestas “sí” y “no” (basta hacer asentir o negar a los personajes con sus expresiones).
- 8) Hacer siempre que los personajes expresen su enfado con moderación o mediante gestos.
- 9) Evitar las presentaciones formales (resultan artificiales y consumen tiempo).
- 10) No escribir tu propia autobiografía.
- 11) No utilizar nunca transiciones trilladas (evitar que un personaje diga: “No haré esto...” Y en la siguiente escena haga todo lo contrario).
- 12) Evitar los clichés verbales.
- 13) Evitar finalizar una escena con una línea ingeniosa (una frase inteligente o con mucho significado resta impacto emocional a la escena y demora la acción).

Lectura recomendada

S. A. Kohan (2000). *Cómo escribir diálogos*. Barcelona: Alba Editorial.

Bibliografía

Gaudreault, A.; Jost, F. (1990). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.

Kohan, S. A. (2000). *Cómo escribir diálogos*. Barcelona: Alba Editorial.

Rank, O. (1981). *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Paidós.

Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *guion de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel.

Vale, E. (1982). "Caracterización". En: *Técnicas del guion para cine y televisión* (págs. 76-87). Barcelona: Gedisa Editorial, 1985.

