

Reservados todos los derechos de esta edición. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse con fines lucrativos por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento o sistema de recuperación, sin permiso previo y por escrito de los titulares del copyright.

©Diana P. Morales

Los derechos de autor del texto corresponde íntegramente al autor.

Corrección de textos, maquetación y diseño de portada:

Diana P. Morales. Dibujo portada: *Woman with ogre* de Aristide Maillol

1ª edición

Impreso en España / Printed in Spain

Índice:

Parte 1: crear al personaje.....	7
Las bases de la creación de un personaje..	9
Realismo y dualidad en el personaje de ficción:.....	11
Cómo evitar los estereotipos	17
Temperamentos y otras estrategias para crear personajes de la nada.....	29
Los arquetipos, clásicos y modernos.....	35
El personaje como símbolo.....	41
Conocer a nuestro personaje antes de la obra.	43
Freud: el yo, el ego, el superego. Las caras de un personaje.....	49
Personaje de novela y personaje de relato.....	57
La transformación del personaje.....	61
 Parte 2: el personaje y el lector	 71
¿Cuál es la función del personaje en mi historia?	73
La relación del personaje con el lector.....	80
La presentación del personaje. La primera escena, las primeras palabras.....	83
Relaciones entre personajes, triangulaciones...	87
Las relaciones especial: pares/hijos, maestro/alumno.....	91
El arco de transformación del personaje.....	93
Tramas de personajes: el viaje del héroe.....	99
Las subtramas.....	107

Parte 3: mostrar al personaje 119

Tipos de descripción: directa e indirecta.....	121
Cómo transcribir un diálogo y los pensamientos del personaje.....	129
El narrador en primera persona.....	131
Los diálogos y las acotaciones: los gestos hablan más alto que las palabras.....	135
Contradicciones, dudas e imprecisiones.....	149
Los detalles: la vida de nuestra historia.....	159

PARTE I

CREANDO TU

PERSONAJE

LAS BASES DE LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE

Cuando nos sumergimos en la lectura de una obra de ficción –sea ésta relato, novela, guión o drama- nos adentramos en un mundo que no existe, pero que, a la vez, tiene que dar la sensación de ser un todo completo, coherente, real.

Para disfrutar la lectura es imprescindible el elemento de la ensoñación: por un momento -mientras leemos- nuestra vida pasa a un segundo plano, y sólo existe esa otra vida, la que nos es narrada. La que nos llega en forma de imágenes, diálogos, acciones. Por un momento, **mientras leemos, no hay nada más cierto, más tangible o más real que ese mundo dibujado por medio de palabras.** Sólo así disfrutamos y nos emocionamos con lo narrado.

Pero, por supuesto, para que esa ensoñación tenga lugar, el ambiente, los personajes, los lugares, las escenas... todo tiene que parecer real. Una ambientación mal documentada, descripciones vagas o las incoherencias en la sucesión de hechos pueden *despertarnos*; como si de repente descubriéramos el falso horizonte pintado tras la escena de amor de una mala película. De inmediato, dejamos de interesarnos por la historia, la *sabemos* irreal.

Y si detalles como esos son suficientes para que la obra no nos emocione, más peso aún tienen los personajes. Tal como ya decía Aristóteles, **una obra no es nada sin *pathos*, sin la emoción que ésta debe despertar en el lector**, que corre paralela a la emoción del personaje.

Una obra de ficción –si exceptuamos algunas obras muy experimentales- básicamente tiene **dos elementos fundamentales: *alguien* a quien le ocurre *algo***. Si el *algo* es la anécdota –o la sucesión de ellas- que tiene lugar en la novela, el *alguien* es el personaje o personajes principales.

Los talleres de relato, novela o guión suelen dedicar buena parte de su tiempo esencialmente al primer elemento –qué ocurre; todo lo relacionado con trama, estructura, desenlace. Y, por supuesto, a la forma –redacción, estilo, tono, narrador... Sin embargo, el personaje, algo tan primordial que sin él/ella no existiría la historia, se toca prácticamente de pasada.

Y el personaje es el alma de nuestra historia. El cuerpo sobre el que se viste el traje de los acontecimientos de la trama: sin el personaje, éstos caerían flácidos al suelo, sin vida, sin aliento. Y prácticamente lo hacen también cuando el personaje no es creíble, alguien que palpita y respira, que tiene

sus pequeñas manías, alguien a quien aprendemos a querer o a odiar, o ambas cosas. No es posible el Pathos si el personaje no nos parece real y saber cómo crear a un personaje así –un Rick de “Casablanca”, una Bernarda Alba, un Capitán Ahab a la caza eterna de Moby Dick- no es tarea de un par de horas.

Y es que, como veremos más adelante, **el personaje condiciona toda nuestra historia**. ¿Cómo se hubiera comportado Ana Karenina a las órdenes de ese Capitán Ahab? Y si Rick de Casablanca hubiera descubierto que es Supermán, ¿se habría dedicado a salvar al mundo de ladrones y dictadores en potencia?

Tenemos, pues, la obligación de estudiar y trabajar a nuestro personaje para la propia coherencia de la historia, y más allá de eso, para darle volumen, presencia; convertirlo en un ente real a ojos del lector, alguien que permita la ensoñación de la ficción. **No olvidemos que “personaje” y “persona” son ambas palabras de la misma familia**: para nosotros, nuestro personaje debe ser una persona, y sólo así resultará creíble también para el lector.

REALISMO Y DUALIDAD EN EL PERSONAJE DE FICCIÓN

Para el escritor aficionado, en muchas ocasiones, el personaje es un trasunto de sí mismo. No se ha parado a pensar en su personalidad, en su temperamento; reacciona ante las situaciones como lo haría el mismo autor. Tan sólo suele haber una excepción, y suele ser la de los personajes “malvados”, que tienden a mostrar una única cara y a convertirse, así, en caricaturas de un personaje verdadero.

Partamos, así, de una primera y necesaria lección: el personaje de mi historia no soy yo.

(Lo es para algunos autores determinados, como Anaïs Nin o Bukowski; pero entendemos que no es vuestro caso, ya que si no, no estaríais leyendo este libro).

Una vez nos hemos dicho eso a nosotros mismos – y una vez lo hemos escrito en un post-it y pegado a la pantalla del ordenador, si es necesario- el siguiente paso es preguntarse: **Si ese personaje no soy yo ¿cómo es él/ella?**

Deteniéndonos a pensar en eso, podemos llegar a hacer un pequeño BOCETO DEL PERSONAJE, delineando en tres o cuatro frases sus características principales, los adjetivos y actitudes que mejor le definen. Algo como:

Lidia:

Es una mujer que se acaba de divorciar. La han ascendido en su puesto de redactora de una pequeña empresa publicitaria y ha decidido aprovechar su situación todo lo que pueda. Tuvo un aborto involuntario y descubre ahora que se ha quedado embarazada de su último amante ocasional.

Pero, un momento: ¿estamos describiendo cómo es Lidia?

NO. Lo que hemos hecho aquí es una enumeración de cosas que le han pasado o le van a pasar a lo largo de la trama. Lógicamente, estas cosas hemos de saberlas antes o después, pero en este momento estamos estudiando al personaje, cómo es. Una vez visto esto, podremos deducir mejor cómo se comportaría en una situación dada; una que tal vez ya tengamos delineada, o que va a surgir del propio personaje.

Entonces, si probamos de nuevo a hacer el BOCETO DE LIDIA, tal vez tengamos algo como:

Lidia: Una mujer que está terminando la treintena, que no tiene confianza en el amor, y, por extensión, tampoco en la amistad. Implacable en el trabajo, no le importa pasar por encima de otros. Se ve desde lejos que es fría y desagradable.

Pero, ¿es esto un personaje de una historia o la re-encarnación de la maldad en forma humana?

Todos nuestros personajes deben tener virtudes y defectos, como cualquier persona.

Atentos, porque a los personajes esencialmente “buenos” nos va a resultar difícil encontrarles “peros”. Y tienen que tenerlos.

Todos somos presa de debilidades, de complejos, todos hacemos alguna cosa mal. Y a los personajes que tienen que desempeñar un papel poco agradable en nuestra historia, basta con plantearse ¿qué le ha ocurrido a esta persona para convertirse en lo que es? para encontrar algún lado positivo. P

or ejemplo:

Lidia (38 años): mujer cansada de la vida, amargada, casi vacía. Es cariñosa y atenta, pero la

desesperanza y la desconfianza de los demás le hace parecer fría. Está esperando algo que le haga revivir. Trabaja en una fábrica de dulces, en la que muchas veces le han puesto la zancadilla y por eso ahora es ella la que no duda en hacer lo que tenga que hacer para conseguir lo que cree merecer.

Mejor. Ahora tenemos a una mujer con defectos y virtudes, y los primeros tienen una justificación. La entendemos, podríamos incluso identificarnos con ella, y, desde luego, emocionarnos con lo que le ocurra.

Para trabajar un boceto y empezar a crear un personaje os puede ayudar el imaginar:

- Su edad
- En qué trabaja o a qué se dedica. Eso nos puede dar su posición dentro de la sociedad.
- Pensar cuál puede ser su mayor preocupación y su mayor anhelo.

LOS ESTEREOTIPOS Y CÓMO EVITARLOS.

Un estereotipo es “una imagen mental muy simplificada y con pocos detalles” de un grupo de personas. En literatura, estereotipo es igual a tópico, a lugar común. A algo ya muy leído, repetido y, por tanto, gastado. En un personaje, es igual a falta de sorpresa, a estrechez de características, a cartón-piedra.

Si queremos que nuestros personajes lleguen al lector, que le emocionen y le motiven a seguir leyendo, que le preocupen sus problemas, entonces nuestro personaje debe huir de los estereotipos. No obstante, está bien estudiarlos para poder “reconocerlos” o incluso para, una vez identificado, romper el tópico y crear así un personaje interesante y creíble.

Los estereotipos están por todas partes: en las telenovelas y las teleseries malas, por ejemplo, encontraremos muchos. Personajes a los que, una vez vistos, identificas con un tipo de comportamiento, de actitudes, de moralidad, con un tipo físico incluso, cultural... y que nunca se salen del patrón.

La típica “chacha” de las series que siempre es andaluza, poco culta y muy práctica (y no le hables de internet porque ella no sabe qué es eso); el malo o mala, que siempre son egoístas, traicioneros y jamás entenderemos por qué (son malvados y punto). Os

señalamos algunos, clásicos y modernos, extraídos de la *wikipedia*:

- El **avaro** — Un hombre rico y avaro que vive miserablemente para ahorrar e incrementar su tesoro. Aunque gruñón, no siempre es un villano. Un ejemplo obvio es el Ebenezer Scrooge de Dickens o Harpagón de El Avaro de Molière.

- El **borrachín** — Sirve como personaje divertido, como ejemplo moral, o se usa como un recurso argumental para desbaratar la reuniones públicas. Marmeladov de Crimen y castigo es un ejemplo.

- El **bromista** — Con frecuencia parte de un grupo de aventureros, no debe confundírsele con el bufón. El bromista sobrelleva la seriedad de la situación (con frecuencia, la guerra) con constante buen humor, aunque a veces puede que estén llorando para sus adentros o que su risa enmascare su inseguridad. Ocasionalmente, su perpetuo buen humor puede resultar molesto, pero siempre son queridos por sus compañeros. Algunos ejemplos son Nightcrawler y Iceman de los X-Men, o Hawkeye Pierce de MASH.

- El **buen salvaje** (y un subtipo relacionado, el **negro mago**) — Un representante de una cultura o grupo étnico desaventajado o marginado que auxilia al (normalmente blanco) héroe ayudándole a salir de un aprieto o introduciéndole en la iluminación espiritual.

- El **bufón** — Es un payaso o un bromista que cuenta adivinanzas y hace juegos de palabras. Con frecuencia es inteligente e ingenioso y revela hechos clave acerca de los personajes sobre los que hace payasadas (los bufones de Shakespeare, como los de Noche de Reyes o El rey Lear, son ejemplos muy conocidos).

- El **caballero errante** — Un trotamundos que busca aventuras para probarse como caballero. Don Quijote es una famosa parodia de caballero errante.

- El **compañero** — El compañero listo del héroe. Con frecuencia, el más débil físicamente del grupo. Como resultado, puede ser inútil en una pelea, pero sabe manejarse con ordenadores y cosas técnicas. Suele ser ingenioso de forma erudita. Típicamente usa palabras rimbombantes al hablar.

- El **científico loco** — El hombre de ciencia loco, que accidental o intencionadamente «juega con las fuerzas de la naturaleza» y provoca el problema que el héroe debe solucionar. Ejemplos bien conocidos son los doctores Frankenstein y Strangelove. El científico loco del siglo XX está basado en gran parte en Nikola Tesla o más bien en el retrato que Thomas Edison hizo de él en los medios, pero a veces también se basa en Albert Einstein.

- El **compinche** — El ayudante del héroe, como Sancho Panza en Don Quijote o el Doctor Watson es Sherlock Holmes. Es con frecuencia un personaje alegre, pero digno de confianza y muestra a veces una

sorprendente valentía y grandes recursos. En las novelas policíacas y la literatura ligera de ficción detectivesca, con frecuencia se hace referencia al compinche como «el Watson» — algo más tonto que el lector medio, pasando por alto una y otra vez pistas decisivas, ocasionalmente sacando las conclusiones equivocadas (como el capitán Hastings, un amigo de Hércules Poirot).

- La **dama en apuros** — La mujer joven, bella y virginal que debe ser rescatada de algún destino cruel por el héroe, como Penélope Glamour. La damisela en apuros se subvierte a menudo, siendo ahora formidable en secreto y estando a la espera del momento adecuado para contraatacar.

- El **detective privado** — Un arquetipo de héroe que aparece en las historias de detectives para resolver un caso misterioso, ya sea averiguar quién fue el asesino o esclarecer otra actividad criminal. El investigador privador suele ser frío, tranquilo, inteligente, sardónico e introspectivo, relatando a menudo los acontecimientos mediante un monólogo interior. Su estereotipo dicta que beba whisky, fume cigarrillos, vista gabardina y sombrero fedora y sea un excelente tirador (basado en Clint Eastwood o Humphrey Bogart).

- El **estudiante de intercambio extranjero** — Cuya apariencia y costumbres exóticas (debido especialmente al choque cultural) sirven a menudo como alivio cómico. Algunos ejemplo son: Fez de la

serie That '70s Show, Kaolla Su de Love Hina, Long Duk Dong de Sixteen Candles, Uter de Los Simpson y Rowlf de Ed, Edd n Eddy.

- El **forajido** — A veces un delincuente desesperado de sangre fría, pero también con frecuencia un galante asaltador o un gallardo ladrón a la manera de Robin Hood.

- El **genio malvado** — Un villano especialmente brillante, en particular como enemigo de los superhéroes de los cómics o del héroe de las historias de espías tales como la serie de James Bond.

- El **héroe** — Joven, viril y guapo, siempre caballeroso.

- El **héroe torpe** — Una persona bienintencionada, pero que suele destruir por error a amigas y adversarios. Por ejemplos, Coop de Megas XLR.

- El **Herrero**. Suele ser un hombre maduro, serio, de gran complexión física, generalmente calvo y con bigote.

- El **hombre competente** — Que puede hacer todo bien: reparar una máquina, pelear, cocinar una comida, construir una casa... Los héroes y heroínas de las historias de Robert Heinlein suelen ser hombres competentes. MacGyver es un ejemplo de héroe que también es un hombre competente.

- La **ingenua** — Joven, bella y virginal como la dama en apuros, pero en peligro más mental y

emocional que físicamente, suele ser blanco para los libertinos.

- El **joven angustiado** — Un personaje masculino joven, normalmente guapo y viril, pero conflictivo, hosco y en lucha con el sistema establecido. Epitomizado por James Dean y Holden Caulfield. Anakin Skywalker es un personaje de este tipo antes de transformarse en señor oscuro como Darth Vader, y también lo es Harry Potter.

- El **mayordomo inglés** — Presente a menudo si el personaje principal es rico o de clase alta, es muy correcto, educado, hábil y leal a sus patrones, y siempre acude en su ayuda cuando lo necesitan. Suele hablar con un acento inglés pijo y puede tener un sentido del humor lacónico o ser propenso a comentarios cínicos, normalmente sobre el comportamiento de sus patrones. Algunos ejemplos son: Alfred Pennyworth de *Batman*, Cadbury de *Richie Rich*, Jeeves y Mr. Belvedere. Estos mayordomos y otros sirvientes se solapan a veces con el hombre competente en contraste con otros empleados menos competentes o inteligentes.

- El **militar** — Típicamente un militar de carrera (aunque también hay variantes en las que está retirado) severo e implacable, autoritario y normalmente relacionado con los aspectos negativos del ejército.

- La **mujer fatal**, *femme fatale*, *belle dame sans merci* o **viuda negra** — La hermosa pero malvada mujer que conduce al héroe a su perdición.

- El **mujeriego** — Normalmente hombres caracterizados por mantener muchas aventuras con mujeres diferentes. Ejemplos: Casanova y Don Juan.

- El **negro servil**, un estereotipo étnico — Un edecán o segundo al mando, del que siempre *depende* el líder caucásico, y que siempre es sacrificable. Suele morir noblemente.

- Los **pandilleros** — Puede ser un único personaje representándolos a todos, o un grupo de miembros (provocando también el efecto stormtrooper). El estereotipo suele incluir a las tríadas asiáticas (y principalmente las hongkonesas o cantonesas), al ejército ruso, a las grandes corporaciones japonesas, a la guerrilla de Oriente Medio, etcétera.

- El **príncipe azul** — El príncipe que rescata a la dama en apuros. Aparece en muchos cuentos de hadas como Blancanieves, Cenicienta y La bella durmiente.

- El **profesor chiflado** — Un académico con información importante, cuyo interés en sus conocimientos le lleva a ignorar lo que sucede a su alrededor. (Posiblemente basado en parte en Arquímedes o Isaac Newton.)

- El **prometido malvado** — Un villano que está románticamente interesado en la heroína a pesar de la completa falta de interés por parte de ésta. A menudo,

el prometido es rico y esnob o machista y sexista. Típicamente la heroína elegirá un personaje aparentemente menos deseable como compañero sentimental, provocando los celos del prometido. Éste suele estar compinchado con la madre de la heroína, que también suele ser una esnob. Caledon Hockley de *Titanic* es un ejemplo.

- La **prostituta de buen corazón** — Aparentemente fuerte e insensible, esconde un corazón de oro bajo su curtida apariencia. La interpretación moderna de este personaje es con frecuencia la **bailarina de striptease de buen corazón** Un ejemplo incluso podría ser la Princesa Kashimir de Los Simpson. Algunos ejemplos son: Inara Serra de la serie de televisión *Firefly*, Alabama de la película *Amor a quemarropa* o Vivian de la película *Pretty Woman*.

- El **secuaz** — El pelota, con frecuencia incompetente, de un villano mayor. (Los héroes tienen «compinches», los villanos «secuaces».)

- El **señor oscuro** — Un siniestro villano con un cortejo de secuaces, normalmente inclinado a la conquista del mundo o el universo, como Sauron, Palpatine, Darth Vader, Lord Voldemort o el Doctor Muerte.

- El **señorito** — Es un aristócrata muy elegante, típicamente vestido muy laboriosamente y cuya forma de hablar se caracteriza por el abuso o mal empleo de frases populares (con frecuencia expresiones en

francés) o varias formas de hipercorrección. El señorito nunca es inteligente pero siempre es parlanchín. (A veces el héroe se hace pasar por uno para aplacar las sospechas de sus enemigos: el Zorro se escondía tras la imagen de un señorito, Don Diego; La pimpinela escarlata se ocultaba tras el personaje de Sir Percy Blakeney; Batman aparece públicamente como el billonario conquistador Bruce Wayne.)

- El **tipo duro** — Suele usar su actitud y habilidades hoscas, incluyendo la persuasión e intimidación físicas, para obtener lo que quiere. Un tipo duro típico sería un gángster italoamericano con importante capacidad para soportar e infligir castigos, como los diversos personajes de Los Soprano.

- El **vengador** — Es un hombre joven de sangre caliente cuya amada (normalmente, su prometida) ha sido cruelmente violada o asesinada, y busca su venganza fuera de la ley. (Batman, el Laertes de Hamlet y el propio Hamlet, así como Amsterdam en la película Gangs of New York, son ejemplos de vengadores.) A menudo puede ser el hijo de un libertino.

- El **veterano de guerra amargado** — un hombre que luchó como soldado durante una guerra, muy a menudo la guerra de Vietnam, que suele dejar su casa siendo un joven inocente, participa en un duro combate donde a menudo es herido, ve morir o caer heridos a sus amigos, o es capturado por el enemigo y torturado. Vuelve a casa amargado, trastornado, y

suele sufrir flashbacks y pesadillas sobre la guerra. Algunos ejemplos son Rambo, Travis Bickle de Taxi Driver, The Punisher de los cómics Marvel y Malcolm Reynolds de la serie de televisión Firefly.

- El **viejo sabio** — Un anciano como Merlín o Yoda, que entrena y aconseja al héroe, con frecuencia retratado como un mago o ermitaño.

Añado además otros:

- **El Quijote**: personaje soñador, que busca el bien por encima de todo, y a quien no le importa hacer el ridículo o soportar humillaciones.

- El **Sancho Panza**: personaje muy pragmático y sencillo, generalmente de buen corazón. Por lo general suele tener pocos estudios y un oficio manual.

- **La casamentera**: personaje habitualmente femenino, que se entretiene jugando con la vida amorosa de otros. (Emma, de Jane Austen)

- **La guapa tonta**: generalmente rubia, este estereotipo es el de una mujer de pocas luces que sale adelante gracias a su físico. Su única preocupación, por lo general, es casarse o conseguir el amor de “el hombre”.

- **La frígida**: estereotipo de mujer, que suele ser independiente e inteligente, pero incapaz de amar o recibir amor. Muestra un carácter duro y a menudo

irascible. En muchas ocasiones es también intelectual, con una brillante carrera profesional.

- **El amargado/a:** personaje que, por alguna razón de su pasado, vive angustiado y es incapaz de ser feliz. Frecuentemente se despreocupa por los sentimientos de los demás, su propia angustia es lo único que le importa.

- **El amigo homosexual:** estereotipo bastante reciente, especialmente aparece en películas y teleseries. Es un personaje abiertamente homosexual, y que vive su vida amorosa en libertad; no obstante sus preocupaciones o problemas parecen no tener interés, ya que se limita a ser el apoyo constante del/ de la protagonista.

El tener presentes estos estereotipos **nos puede ayudar también a crear personajes**, pues podemos partir de uno de ellos para, finalmente, **romper con el tópico**.

Por ejemplo ¿y si presentamos a un “Sancho panza” que resulta ser un genio de las computadoras? ¿O una chica guapa que es verdaderamente inteligente y profesional? ¿Y si el tipo duro resulta demostrar una sensibilidad increíble para la poesía?

Entonces estaremos empezando a trabajar personajes que tienen credibilidad.

TEMPERAMENTOS Y OTRAS ESTRATEGIAS PARA CREAR PERSONAJES DE LA NADA

En ocasiones necesitaremos delinear rápidamente a un personaje; escribir su boceto para un relato o trabajar su personalidad para una novela. ¿Cómo es la hermana del protagonista, que será necesario que aparezca en un momento clave de nuestra obra?

Podemos trabajarla partiendo de un estereotipo – que jugaremos a romper- pero también hay muchas otras estrategias y juegos para crear personajes de la nada. Vamos con algunos:

Los temperamentos

Hipócrates, padre de la medicina, describió en su momento cuatro tipos de temperamentos en el ser humano (sanguíneo, flemático, colérico y melancólico). Independientemente de que la ciencia moderna ya no los tenga en cuenta, a nosotros, como autores, nos vienen bien para empezar a hacernos la idea de un personaje.

Esos cuatro temperamentos descritos por hipócrates partían de la combinación de dos tendencias de la personalidad:

Extraversión – Introversión

Estabilidad – Inestabilidad

Así, el **tipo Sanguíneo**, es una persona extravertida y estable. Sería alguien bastante equilibrado y agradable, simpático. No ocultarían sus emociones. Afrontarían con templanza los reveses de la vida. Serían, por ejemplo, el Enrique V de Shakespeare, la Elizabeth, de Orgullo y prejuicio (Jane Austen), o el protagonista de “Qué bello es vivir”. No quiere decir que no tengan problemas, pero parten de este modelo.

El tipo **Colérico** sería alguien igualmente extravertido, pero inestable. La impulsividad y la precipitación son su esencia; se dejan llevar a menudo por sus estados de ánimo y permite que éstos interfieran en su actividad cotidiana. Expresan sus emociones siempre, son incapaces de ocultarlas. Aquí tendríamos al Segismundo de La Vida es Sueño (Calderón de la barca), a la Señora Bennet, madre de las protagonistas de Orgullo y Prejuicio, o al personaje de Mel Gibson en Arma Letal.

Por otro lado, tendríamos al **Flemático**, una persona introvertida y estable. Silenciosa y muy reservada, no suele mostrar sus sentimientos ni dejarse llevar por ellos. Transmiten tranquilidad y seguridad (aunque no la sientan) y los otros personajes suelen, en principio, admirarles. Aquí estarían Atticus Finch, de Matar a un Ruiseñor (Harper Lee), El Señor Darcy, de Orgullo y prejuicio, o Batman.

Por último, el **Melancólico** es un personaje introvertido e inestable. Extraordinariamente tímidos y sensibles, los melancólicos son fáciles de herir. Dudan constantemente, son inseguros y tienden a sentirse culpables. A menudo aparecen como personajes desamparados, lo que suele atraer a personajes del sexo opuesto, que quieren ayudarles. Aquí estaría la Ofelia de Hamlet (Shakespeare), o los personajes interpretados por James Dean.

A partir de cualquiera de estos temperamentos – añadiéndoles detalles precisos y, por supuesto, rompiendo algo el tópico- podemos crear personaje interesantes y vívidos.

Otros juegos para crear personajes

El horóscopo: muchos son los autores que dicen recurrir a las fichas del horóscopo a la hora de

comenzar a crear un personaje. Es así porque en estas descripciones –un Piscis, un leo, un tauro- suelen adjudicar características muy concretas que definen un tipo de persona. Pueden servir, así, para arrancar la creación de un personaje propio.

En estas tres páginas podéis encontrar diferentes “definiciones” de la personalidad según el horóscopo, que os pueden servir para, jugando, empezar a crear un personaje:

<http://astrologia.interbusca.com/horoscopo/personalidad/>

<http://www.webmujeractual.com/mensajes/personalidades.htm>

[http://www.mundodescargas.com/servicios/horoscopo/horoscopo chino 2005.htm](http://www.mundodescargas.com/servicios/horoscopo/horoscopo_chino_2005.htm)

Personas reales: Decía la cuentista norteamericana Flannery O’ Connor: “lo que hago es coger ciruelas reales y cocinar con ellas un pastel imaginario”. Muchos escritores anotan rasgos de personalidad de allegados o conocidos y los utilizan después para crear un personaje propio. Muy importante: características reales, personajes imaginarios. Mezclad esas características de personas

conocidas siempre con rasgos que extraigáis de la ficción.

El azar: Para romper con los tópicos y estereotipos –recordemos que los estereotipos es lo primero que se nos viene a la cabeza a la hora de crear un personaje- es bueno hacer uso del azar a la hora de crear un personaje. Un ejemplo: dad un número a cada uno de los estereotipos que aparecen en estos apuntes, y ahora, asignad a cada temperamento un número al azar de entre los de la lista.

Así, podría resultar que combinaráis el estereotipo melancólico con “el señor oscuro; el colérico con “la inocente”, etc...

LOS ARQUETIPOS, CLÁSICOS Y MODERNOS



En esta sección ya sabéis que estamos haciendo un recorrido por la creación de personajes y el estudio de éstos también a través de las épocas literarias. Si en la anterior quincena nos retrotraíamos a la Grecia Clásica y a sus *temperamentos*, hoy entraremos en los arquetipos.

Éstos surgen en la Alta Edad Media, cuando el teatro religioso empieza a dar cabida cada vez más a los elementos profanos, y a las lenguas provenzales en detrimento del latín. **El teatro abandona el interior de las iglesias para ser representado primero en sus puertas, y luego directamente en la calle.** También tiene que ver con el estudio por parte de los eruditos de la comedia griega y romana. Todo este movimiento daría lugar a la *Commedia dell'Arte* en la Italia del siglo XVI y a la llegada de los personajes-arquetipos.

Esta comedia estaba basada en **una tipología de personajes que siempre se repetían** y que nos viene bien estudiar, primero para tener una idea más honda

del desarrollo de la creación de personajes a través de la historia; pero también nos puede servir como base para crear alguno (o varios) de nuestros personajes, o para terminar de perfilarlos.

Cada uno de los arquetipos que aparecían una y otra vez en estas comedias representaba un **cierto tipo de personaje, que, a su vez, daba lugar a una determinada función dentro de la obra** y en relación a los otros personajes. Veamos, así.

Arlequín: el más conocido de los arquetipos de la Commedia dell'arte. solemos identificarlo como un personaje humorístico, un bufón. Sin embargo, la característica más relevante de su personalidad solía ser su capacidad para sobrevivir en cualquier circunstancia.

Polichinella: Es un personaje pobre, pero ambicioso, enamorado de Colombina. Solía meterse en líos y acabar bastante mal.

Colombina: Suele ser otra criada, y es un personaje con los pies en la tierra, sensata y sensible, que ayuda a su señora enamorada.

Pierrot: identificado ahora con el mimo, y generalmente asociado al papel de melancólico enamorado.

Briguella: es el astuto por excelencia y generalmente con no muy buenas intenciones.

Pantaleón: Marido de la innamorata (o padre) engañado y traicionado por Isabella y Colombina.

Isabella y Florindo: Los innamoratos.

Tal vez pensemos que el esquema es un poco estrecho, pero jugando con él puede dar lugar a muchas historias. Por ejemplo, ¿y si lo comparamos con “Los tres mosqueteros”?

Isabella y Florindo pueden ser la reina Ana y el Duque de Buckingham; *Colombina*, puede ser la fiel criada de la reina, enamorada de D’ artagnan, quien asumiría aquí el papel de *Arlequín*. *Briguella* sería aquí el Cardenal Richelieu y *Pantaleón*, el rey Luis XIII. El papel de Polichinella podría corresponder a la enigmática Milady, y Porthos –el mosquetero- al enamorado melancólico de ésta.

¿Se inspiró Alejandro Dumas en estos arquetipos para crear a sus personajes principales y delinear sus motivaciones y funciones en la obra? No lo sabemos, aunque es cierto que la *Comedia dell’ arte* tuvo muchísima repercusión en Francia (no por nada *Pedrolino* acabó convertido en *Pierrot*). Tal vez sí, tal vez no. Lo importante es que **hubiera podido**

hacerlo, y eso significa que esos arquetipos pueden usarse (todos juntos, sólo algunos, o sólo uno) **como base para nuestros propios personajes.**

En la época moderna, sin embargo, **se considera arquetipo a un personaje literario que tipifica aspectos y características bastante genéricas**, excediendo el terreno de lo individual. Los arquetipos son reconocidos –consciente o inconscientemente– por los lectores, ya que compartimos muchos referentes, y esto puede ayudar a conectar con ese lector. Muchos de estos arquetipos están asumidos a partir de nuestra **relación con la naturaleza**: *la madre*, por ejemplo, es un gran arquetipo utilizado en infinidad de obras. Incluso *la Tierra* en sí o la propia *naturaleza*, o la *muerte* pueden constituir arquetipos, en este caso encarnado en forma de ***alegoría***.

Otros arquetipos de la era moderna llegan a través de **referentes culturales y mitológicos**: *Prometeo*, el hombre que desafía a los dioses; *Fausto*, que vende su alma al diablo; *Judas*, el que traiciona a un amigo por dinero. Más aún, los arquetipos pueden partir, según *Bertol Bretch*, de las propias clases sociales: el arquetipo del trabajador, el del burgués, o incluso de profesiones, como un policía. En nuestro inconsciente colectivo asociamos características “generales” a cada uno de esos arquetipos, que luego, invariablemente, van a dar paso a características mas

individualizada si queremos que nuestro personaje sea complejo, sorprendente, lleno de matices.

EL PERSONAJE COMO SÍMBOLO

Enlazando con Bertol Bretch: éste concebía los **personajes no como individuos, sino como “representativos” de una masa**; estaríamos dentro de la *literatura social* y en ella Bretch defendería que el personaje se ve atrapado por sus condiciones de vida y abocado a comportarse, según éstas, de tal o cual manera.

Dice, concretamente: *“El individuo ha dejado de ser el centro de atención. El ser aislado no provoca, por sí solo, una situación, y así surgen los grupos, en los cuáles –o frente a los cuáles- el individuo adopta determinadas posiciones, que el espectador estudia en su carácter de parte integrante de la masa”*

Esto no es así en toda obra social, ya que poco tienen que ver actitudes como la del minero *Chaval*, protagonista de Germinal -animoso y seguidor de la huelga que marca la novela- con la del minero anarquista que pone una bomba en la mina desatando la tragedia. Sin embargo, dentro de la literatura social, los autores, sin llegar a los extremos de desindividualización de Bertol Bretch, sí que se detienen a contemplar las circunstancias sociales de cada personaje y su papel dentro de la sociedad para determinar sus acciones en la trama.

Este tipo de personajes –sociales y colectivos frente a individualizados- llegan a convertirse a partir del primer cuarto del siglo XX en **personajes épicos**. En estos personajes, el trabajo que tienen, la clase social, el ambiente en qué viven, o el salario van a determinar en gran parte su forma de actuar. Este personaje épico entraría en conflicto con la sociedad (el *status quo*). El *leit motiv* de este tipo de personaje estaría más allá de su individualidad y personalidad y representaría a un colectivo en pugna con el poder, o alguna institución con poder.

CONOCER A NUESTRO PERSONAJE ANTES DE LA OBRA. LA FICHA VITAL DEL PERSONAJE

Un paso más que debemos dar a la hora de conocer a nuestros personajes –especialmente al/ a la protagonista- es conocer su vida anterior al comienzo de nuestra obra.

Es esencial, no sólo que tengamos claro cómo es nuestro personaje en el momento en el que se inicia la historia, sino conocerle desde siempre, para entender por qué es como es en la “actualidad” de nuestro guión o novela.

Así, si llegamos a saber los detalles de la vida de esa persona, **entenderemos no sólo cómo son, sino por qué son**. Entenderemos **sus roles** y la mayoría de sus características y contradicciones. Por qué un personaje puede ser valiente en unas situaciones y asustadizo en las demás; por qué se siente atraído por cierto tipo de hombres o mujeres; por qué es tan importante para él o ella demostrar o conseguir algo a lo largo de la novela.

Sin embargo, una vez conozcamos su vida debemos tener claro **que no todos los datos de su**

infancia, adolescencia, etc...van después a aparecer en la novela o guión; es más, la mayoría de ellos no llegarán al lector, y muchos otros no se llevarán más protagonismo que una triste frase.

Pero nosotros, como autores, **debemos saber mucho más de nuestra propia historia de lo que le contamos a los lectores.**

Ese “*efecto iceberg*” de la novela, guión u obra dramática le va a dar mucha más entidad a nuestra historia; **el lector no puede ver la masa que se esconde debajo del agua, pero la intuye, pues la punta del iceberg se mantiene firme y no cabecea de un lado a otro como un tentetieso sin apoyo.**

En las novelas clásicas, especialmente en el siglo XIX, los autores –conscientes ya de la importancia del pasado de sus personajes- sí que **se molestaban en contarnos con pelos y señales vida y obra de los protagonistas** antes del inicio de la trama. De esta tradición se ríe el autor británico *Lawrence Sterne*, cuando, a finales del siglo XVII, escribe su famosa novela humorística Vida y opiniones del caballero Trishtam Shandy; la novela comienza narrando los antepasados del protagonista a lo largo de nueve libros y termina cuando el caballero Trishtam aún está en el vientre de su madre.

En Jane Eyre, por ejemplo, Charlotte Bronte, ya en el siglo XIX, **decide contarnos sólo dos de los acontecimientos más relevantes** de la infancia de la protagonista antes de entrar en la trama principal: las relaciones con su familia política (que la llevan a un internado) y su amistad con una niña que enferma y muere dentro de ese internado.

En la literatura moderna, el íglú se acentúa y **pocas son las obras que comienzan la narración contando la infancia** o vida del protagonista antes de los sucesos principales; todo lo más, aparecen en forma de anécdotas contadas en un diálogo, o de recuerdos insertos en medio de una reflexión.

Os dejo aquí esta **ficha tipo que podéis rellenar** (al menos con vuestro personaje principal) para enfrentaros a la construcción de la ficha de vida de ese personaje.

PERSONAJE PROTAGONISTA:

NOMBRE:

EDAD:

PROFESIÓN:

ESTADO CIVIL:

FAMILIA:

Padres: (nombre, profesión, situación civil –divorciados, separados...- rasgos principales de su carácter)

Hermanos: (Lo mismo)

Familiares relevantes: (ese tío favorito, la abuela, algún primo especial...)

INFANCIA (hasta los 12 años)

- Fecha y lugar de nacimiento
- Lugar y modo de vida ¿vive en una cabaña junto al Nilo? ¿En un lujoso apartamento de Nueva York? ¿En una casa de pueblo?
- Situación socio-económica de la familia.
- Rasgos principales del personaje en su infancia ¿era callado, curioso, violento, bromista?
- Salud ¿Tuvo alguna enfermedad que influyera en su vida?
- Amistad ¿Tenía amigos? ¿Cómo eran? ¿pandilla? ¿estaba siempre solo?
- Colegio ¿Destacaba? ¿Era un niño conflictivo? ¿No fue al colegio?
- Aficiones ¿Veía la televisión? ¿Leía? ¿Jugaba al fútbol? ¿cazaba animalitos para diseccionarlos?
- Cuenta dos o tres anécdotas relevantes que le ocurrieran durante su infancia (esa vez que vio a su madre llorando, o cuando se enfrentó a la pandilla enemiga...)

ADOLESCENCIA (hasta los 19 años):

- Rasgos principales del personaje en su adolescencia ¿se volvió rebelde, irascible? ¿cómo aceptó los cambios de su cuerpo, su personalidad?
- Amistad ¿Tenía amigos? ¿Cómo eran? ¿pandilla? ¿seguía siempre solo?
- Colegio / instituto/universidad ¿Destacaba? ¿Era un adolescente conflictivo? ¿Dejó los estudios?
- Aficiones ¿Veía la televisión? ¿Leía? ¿viajaba?
- Anhelos y deseos: ¿qué quería ser de mayor? ¿qué cosas odiaba y admiraba en los adultos?
- Primeras experiencias de su vida sexual. ¿fueron traumáticas? ¿tranquilas?
- Primer amor: ¿Cómo fue? ¿le marcó?
- Cuenta dos o tres anécdotas relevantes que le ocurrieran durante su adolescencia

VIDA ADULTA

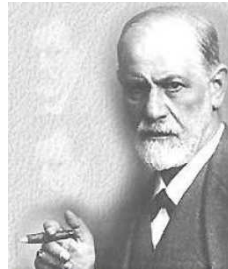
- Si el personaje es adulto, describe las circunstancias, en modo parecido al anterior, que le han llevado hasta su vida actual. Amores, trabajos, tropiezos en la vida, compañeros de trabajo. Describe con detalle las aficiones, manías, tics, miedos, deseos incumplidos etc. que han hecho del personaje lo que es en tu novela

FREUD: EL YO, EL EGO, EL SUPEREGO. LAS CARAS DE UN PERSONAJE

ROLES ABIERTOS, SECRETOS E INCONSCIENTES.

Para adentrarnos más aún en la psicología de nuestros personajes deberíamos primero detenernos a analizar el origen de la propia palabra.

Al contrario de lo que pueda parecer, la palabra persona no es el origen de la palabra personaje, sino más bien al contrario. Persona viene del latín “*Personare*” y hace referencia a las máscaras del teatro clásico – exportadas del griego- que utilizaban los actores para que su voz sonara a un volumen más alto. Es decir, que en la raíz latina la palabra “*persona*” y el nombre de esa “*máscara*” tenían una raíz común. No olvidemos esto al adentrarnos en otras formas de observar un personaje, o incluso a las propias personas.



Hasta ahora hemos estado viendo cómo *los sentimientos, las vivencias y las experiencias* pueden definir quién es y cómo es nuestro personaje. Incluso

hemos estado viendo que, para ciertos autores, también es determinante el *ambiente social* del personaje. Vamos ahora a avanzar un poco más, vamos a ver *cómo se va a comportar nuestro personaje en función de sus relaciones interpersonales* o de los papeles que desempeña en su entorno.

Dentro de un grupo humano todos adoptamos ciertos roles; podemos **definir el rol como un modelo de conducta que adopta un personaje frente a otros**. Es una clasificación que depende mucho de las culturas, por supuesto, y se refiere tanto a los derechos como a las obligaciones del individuo e incluso a su forma de conducirse. Por ejemplo, un policía de a pie saluda a su capitán; un camarero pregunta con educación al cliente, y éste le deja una propina si está satisfecho; una joven cede su asiento en el metro a una mujer embarazada...

Son comportamientos aprehendidos, que encajan con los roles de nuestros personajes (y de nosotros mismos).

Los roles, ya vemos, se van formando en la relación con otros personajes, pero pueden mantenerse en el tiempo incluso cuando esa relación haya terminado o cambiado. Así, un mayordomo que ha servido toda su vida a una familia, es posible que la siga tratando con veneración y respeto exagerado

incluso cuando su relación contractual haya terminado.

Así, las personas –y nuestros personajes– ***internalizan*** sus roles y se identifican con ellos.

Los roles que componen un personaje son:

Roles abiertos (sociales y manifiestos):

Son roles abiertos todos **aquellos que le vienen dados al personaje por herencia o por el ambiente en que ha crecido**, son ***públicos***, todo el mundo los conoce y se atiene a ellos a la hora de tratar a ese personaje. De igual modo, el personaje se comporta públicamente de acuerdo a su rol público: la riqueza o la pobreza, la salud o la enfermedad, la belleza o la fealdad, la posición social o académica... Todo ello va a influir en la forma de comportarse de nuestro personaje, incluso cuando ese rol abierto haya cesado para los demás; él/ella puede haberlo interiorizado.

Roles secretos (ocultos):

Son aquellos **roles que nuestro personaje conoce de sí mismo, pero que oculta a los demás** por el miedo al qué dirán, o simplemente porque no se ajustan a su imagen del “yo” ideal.

Suelen ser primarios, e incluso egoístas: son deseos ocultos, ambiciones inconfesables, hambre de poder, de posesión de algo o alguien, debilidades que jamás contaríamos, manías que nos avergüenzan, necesidades o hábitos obsesivos... Es nuestro yo íntimo, el que nos hace sobrevivir y nos mantiene vivos. El que calma el hambre, la sed, y busca salida para la rabia.

El equilibrio entre los roles sociales y los secretos marca la relación emocional del personaje consigo mismo. Es su “yo” emocional enfrentado al “yo” en el que quisiera convertirse. Es como un león que llevan encerrado, y que asoma las fauces en determinados momentos, en los que el personaje, como suele decirse, “pierde el control”.

Roles inconscientes:

Éstos **son desconocidos incluso para el propio personaje, pero se encuentran dentro de él/ella, latentes**; presionan para salir a la superficie y pueden ser el origen de muchos de sus actos, sin que el personaje tenga claro por qué lo hace.

Lo inconsciente es todo lo reprimido, todo lo que el “yo” consciente del personaje (“el superyó” social y público) ha censurado; pero está ahí, si rasamos en la superficie de algunos actos del personaje. Muchos de

los problemas psíquicos tienen su origen en la lucha entre esos instintos o pulsiones inconscientes y la consciencia del personaje, que se defiende de esos “invasores” y busca seguir manteniéndolos sumergidos en las profundidades.

El lenguaje es una de las armas que el “superyó” utiliza para enmascarar al “yo” inconsciente: una determinada palabra que se le escapa al personaje, una forma determinada de expresarse... Ahí vemos las pulsiones tratando de salir a la luz.

El “ego” por otra parte, el que controla nuestros roles secretos, encuentra una manera de conciliarse con el “superyó” social. El “ego” va evolucionando a lo largo de nuestra vida y metamorfoseándose según esa relación con lo público.

Para estudiar a fondo a nuestros personajes, sobre todo a nuestros personajes principales, tenemos que tener muy claros cuáles son sus roles.

Aquellos que ha aceptado o asumido públicamente (roles abiertos) y que vienen de su posición social, laboral, de su apariencia y de todas las cosas que la gente conoce de él/ella.

Por ejemplo, podemos tener a Eva Smith, de Illinois: una jueza, madre de dos hijos, divorciada, de

familia acomodada, mulata, que fue hermosa pero ahora tiene cerca de 50 años y ya no es tan atractiva.

Todos esos factores hacen que ella se comporte en su relación con los demás: (Aquí incluiríamos hábitos, costumbres, manías)

La gente a su alrededor se comporta hacia ella: (lo mismo)

Después **tendríamos que entrar en sus roles secretos**, para ver que, por ejemplo, aunque aparenta ser muy segura de sí misma, en realidad no lo es tanto; que el divorcio le ha creado mucha desconfianza hacia los hombres; que necesita su trabajo mucho más de lo que la gente cree y estaría dispuesta a hacer locuras para mantenerlo. Veríamos además su atracción por un compañero y la preferencia por una de sus hijas.

Todo eso hace que se comporte....

Por último, **nos adentraríamos en su subconsciente para llegar a sus pulsiones**, y allí tal vez encontraríamos a una niña enrabietada con sus amigos, con una latente sensación de vergüenza por haber sido tratada como alguien “diferente” en su colegio para ricos donde todos eran blancos. A lo mejor encontramos a alguien que, en el fondo, no cree merecer lo que tiene y se fabrica sus propios obstáculos para

“castigarse” y perder lo que de pequeña “asumió” –por los prejuicios racistas de su escuela- que no le correspondía tener.

Todo eso hace que, de forma inconsciente...

Todo eso hace que alguna vez, cuando pierde el control...

PERSONAJE DE NOVELA Y PERSONAJE DE RELATO

Dentro de los personajes no todos tienen por qué trabajarse de la misma manera. Para empezar, el tratamiento que, como autores, daremos a los personajes no será igual para un personaje de una obra corta (sea ésta un relato, un corto de cine, una obra dramática breve), que para una obra larga (novela, obra dramática, guión de cine).

La principal diferencia entre ambos tipos de personajes es que, **debido a la duración de la obra, los primeros siguen siendo los mismos al final de la historia que al principio**. En cambio, en una obra “larga”, los personajes principales se ven afectados por las circunstancias que están viviendo y, como consecuencia de éstas, van a ir cambiando, evolucionando. No quiere decir que a los personajes de un relato no les afecten los sucesos que protagonizan, claro que sí: pero la longitud de la obra lo determina todo. Incluso aunque les afecten, si la obra es corta, no hay tiempo de ver cómo esos personajes van a cambiar por lo que les ha ocurrido. En los buenos cuentos, eso sí, se atisba que el personaje va a sufrir una transformación tras lo que han vivido. Pero no podemos verla, el relato se acaba antes.

En cambio, **una novela es la historia de la transformación de un personaje (o varios); el alma de una novela** –o un guión u obra dramática- es precisamente ese cambio, convivir con ese personaje a lo largo de un tiempo y ver cómo le afecta.

Ésta es la diferencia entre lo que llamamos un personaje **“plano”** –el que no cambia a lo largo de la obra- y uno **“redondo”**: éste último va a evolucionar.

Es importante, eso sí, **no identificar personaje plano con “secundario”**: no tiene por qué ser así. El “Capitán Renault” de la película “Casablanca” es un personaje secundario y, sin embargo, sufre una gran transformación a lo largo de la película (acaba protegiendo y haciéndose amigo de Rick); en cambio, “Red”, el personaje interpretado por Morgan Freeman en la película “Cadena Perpetua” es el co-protagonista, y sin embargo, no evoluciona nada a lo largo de la historia.

La razón para que un personaje –aparte del/la protagonista- evolucione o no en una obra larga debe estar siempre sujeta al argumento de la obra. Por lo general, cualquier personaje que tenga una cierta importancia en la trama, estará mejor aún si tiene una subtrama de transformación propia, aunque sea pequeña. Pero, por cuestiones que tendrán que ver con el propio argumento, habrá algunos personajes que

deberán permanecer tal cual desde el principio al final
de nuestra historia.

LA TRANSFORMACIÓN DEL PERSONAJE

La historia de una novela –o guión de cine, u obra dramática- es la historia de la transformación del personaje principal; incluso aunque en la trama principal no se contemple –por tratarse de una novela de aventuras, de detectives, histórica...- el o los personajes principales deben evolucionar a lo largo de la novela. No ocurre lo mismo con los personajes secundarios (llamados “planos”) que, excepto en raras ocasiones, suelen mantener una misma actitud y personalidad durante toda la novela.

Las transformaciones pueden abarcar:

- **Evolución del protagonista en una etapa fundamental de su vida:** Es el caso de las “novelas iniciáticas”, que narran el paso del protagonista de la tardía infancia a la adolescencia o a la vida adulta. Un ejemplo es *“El guardián entre el centeno”* de J. D. Salinger.

- **Cambios en la actitud del protagonista hacia diversas personas o situaciones:** Un ejemplo lo podemos encontrar en el personaje narrador de *“Cumbres borrascosas”*, de Emily Bronte, que al principio se siente repelido por la salvaje naturaleza de Heathcliff y Catherine, los protagonistas de una

intensa historia de amor; al final terminará comprendiendo y compadeciendo a estos personajes. También la joven Catherine cambiará su actitud hacia su primo Hareton a lo largo de la novela, pasando del desprecio al amor.

- **Cambios en la actitud vital:** Cuando uno de los rasgos principales del personaje es, al final de la novela, transformado en otro, normalmente en su contrario. Ejemplo: si el protagonista al principio era tímido, al final es extrovertido. Si era monótono y predecible, al final es impulsivo e impredecible... Es el caso de Sam Gamgy, el compañero de Frodo en El señor de los anillos, que comienza siendo un leal pero tímido y temeroso compañero de viaje y termina siendo valiente y decidido, tanto que será el nuevo alcalde de Hobbiton cuando regrese de sus aventura.

- **Conocimiento de uno mismo:** En ocasiones, no tiene lugar exactamente una transformación del protagonista, si no una aceptación, a lo largo de la novela, de la propia identidad o naturaleza del personaje.

Ejemplo: en “El juego de Ender” de Orson Scott Gard, el protagonista es un niño que se niega a sí mismo su capacidad de hacer daño a la gente; aunque al final de la novela se dará cuenta, a su pesar, de que tiene una habilidad excepcional para conseguirlo.

- **Cambios de personalidad:** cuando el personaje deja de ser como es y se vuelve una persona radicalmente diferente a raíz de lo que le ocurre en la historia. Es el caso de Ofelia, (*"Hamlet"* de Shakespeare), quien empieza siendo una alegre joven enamorada de Hamlet y, tras la muerte de su padre a manos de su amado, se vuelve loca y, finalmente, se suicida.

- **Cambios de identidad:** En *"El tránsito de Morgan"*, de Anne Tyler, Morgan, el protagonista, se siente fascinado por la vida y la familia de Leon Meredith; a lo largo de la novela irá apropiándose paulatinamente de ella: primero haciéndose su amigo inseparable, después siendo el amante de la esposa de Leon -Emily- y por último, termina viviendo en un pequeño pueblo con Emily, adoptando su modo de vida (actor de títeres) e incluso el nombre de Leon Meredith, por el que le conocerán todos sus nuevos vecinos.

Así pues, parte del conocimiento de nuestros personajes es tener claro cómo van a cambiar a lo largo de la obra. No sólo tenemos que saber cómo son al comenzar la obra (su presente), y cómo han llegado a ser así (su pasado), sino que además debemos delinear para ellos una curva de transformación que responda a esta pregunta:

¿Qué diferencia hay entre este personaje al comienzo de la historia y al final?

Puede ser que haya aprendido algo, o, al contrario, que se haya hundido. Puede ser que haya dado un giro a una de sus características principales (si al comienzo de la historia era una persona muy prudente, al final es una persona que se deja llevar por sus impulsos), puede ser que haya variado algo en su rol social, o la relación con alguno de los personajes en particular.

Y muy importante: cualquier personaje puede tener una curva de transformación, no sólo el/la protagonista.

LA CRISIS DE TRANSFORMACIÓN DEL PERSONAJE

Hemos hablado a lo largo de este tema de los personajes redondos, aquellos que van evolucionando a lo largo de una novela. Pero ¿cómo se produce esta evolución?

Según Darwin, la evolución de las especies – adaptándose al medio- obedecía a cambios por etapas, que tenían dos variantes:

Las *micromutaciones*, que eran cambios paulatinos, pequeñas variaciones cuantitativas para adaptarse al medio.

Los *saltos cualitativos*, que configuraban el nacimiento de una nueva especie, un cambio brusco con la aparición súbita de nuevas cualidades.

Un ejemplo científico: un vaso de agua en un congelador va poniéndose más fría por minutos (variación paulatina, cambio cuantitativo de temperatura), hasta que, de repente, se convierte en hielo (cambio de cualidad: ya no es agua, es otra cosa, hielo).

De la misma forma, **nuestros personajes van a verse afectados por lo que les sucede y van a sufrir**

pequeños cambios a lo largo de la novela, para, en determinados momentos, durante **las crisis de transformación**, **dar saltos cualitativos** en su evolución. Éstos pueden ser hacia delante, o puede ser hacia atrás; éste último suele coincidir con la crisis de clímax de la novela.

Jane Eyre, por ejemplo, es la historia de la transformación de la joven Jane: la niña, con 9 años, es díscola, incapaz de adaptarse a su hipócrita sociedad ni siquiera para sobrevivir. Su encuentro con Helen en el orfanato y la muerte de ésta va a ser el primer salto cualitativo en su transformación: Jane Eyre sabrá adaptarse, guardar su rencor, afrontar con valor las pérdidas, conformarse.

El trabajo de institutriz en casa de Mr Rochester va a empezar a abrirle un mundo al que ella había renunciado; poco a poco se hace más ilusiones –de amistad, al comienzo– con el Sr Rochester. Sin embargo, los celos que éste le provoca hacen surgir de nuevo su antigua rebeldía y llegan al salto cualitativo en una nueva Jane (mezcla de aquella niña desobediente y luchadora, y de la Jane razonable adulta), cuando Mr Rochester se declara y ella acepta casarse con él.

De nuevo, veremos un salto atrás en su proceso de maduración / evolución, al descubrirse que Mr

Rochester ya está casado. La Jane audaz da paso a la Jane decepcionada, que renuncia a cualquier vida mejor, que se castiga a sí misma. Sólo al final de la novela dará el último salto cualitativo hacia delante.

La evolución del personaje siempre sigue un esquema:

Situación inicial de equilibrio -> aparece el conflicto -> situación de conflicto emocional -> lucha interna -> resolución y cambio en el personaje .

A lo largo de la novela –u obra dramática o guión- ya hemos visto que esta situación se puede repetir varias veces, por medio de varios cambios drásticos en el personaje. Inevitablemente habrá al menos dos, uno que coincida con el planteamiento del conflicto principal del personaje y otro que coincidirá con el clímax.

Diferentes personajes pueden tener diferentes momentos de transformación. Tal vez el suceso que marque el clímax de un personaje –como en el caso de Jane Eyre- sea el planteamiento del conflicto de otro personaje (Mr Rochester o la propia Berta, esposa de éste), que va a reaccionar imbuido en su propio proceso.

Si el arco de transformación del/la protagonista –con todos sus conflictos y saltos cualitativos en su evolución- **va a durar toda nuestra obra**, en los otros personajes no tiene por qué ser así. Puede haber personajes que evolucionen a la par que el principal, pero la mayoría tendrá sus propios momentos y su propio ritmo. Tal vez alguno comience una transformación a mitad de la novela, y concluya antes del clímax del personaje principal; otros pueden empezar su transformación en el clímax y terminar a la par que el protagonista, etc...

Cada conflicto que enfrente el personaje le obligará a tomar una o varias decisiones.

Estas decisiones pueden ser:

- **Conflicto + / +**

En el que el protagonista tiene que decidirse entre dos opciones que le atraen.

- **Conflicto - / -**

En el que el protagonista tiene que decidirse entre dos opciones que le repelen o serán malas para él.

- **Conflicto + / -**

En el que el protagonista se enfrenta a una decisión que le atrae y le repele a la vez. Un ejemplo:

Romeo tiene que decidir si cortejar a Julieta, de quien está enamorado, sabiendo de una familia enemiga de la suya y que le traerá muchos problemas.

- **Conflicto** + /- +/- +/-

En el que el protagonista tiene que enfrentarse a varias opciones que le atraen y le repelen a una.

Debes elegir cuáles de estas opciones se ajustan a tu personaje o personajes protagonistas y cuál será su evolución durante la obra.

Recuerda: las transformaciones del personajes, que suelen ser bastante drásticas, hay que ir dándolas paulatinamente y de forma coherente. Es decir: el personaje no puede ser cobarde en un capítulo y valiente en el siguiente. Y, además, es necesario que los acontecimientos sean los adecuados para dicha transformación.

PARTE 2

EL PERSONAJE Y EL LECTOR

¿Cuál es la función del personaje en mi historia? Protagonista, antagonista... ¿Qué persiguen mis personajes?

Estas preguntas son especialmente importantes para aquellos que vayáis a crear personajes para una obra larga, ya sea una novela, un guión de cine, o una obra dramática. En ellas, los personajes principales son tan importantes como las situaciones que atraviesan y la evolución de estos personajes a través de estas situaciones es la columna vertebral de nuestra obra.

Es por eso que es esencial que, al menos en lo referente a nuestros personajes principales, tengamos claro cuál es su papel dentro de la obra. Para ello la primera pregunta clave sería: **¿Qué quiere conseguir mi personaje?** Tenemos que ser capaces de contestar esto en todos nuestros personajes. Es un primer paso, junto al boceto, para conocerlos, entenderlos y, por tanto, para delinearlos con humanidad.

Cuidado: la respuesta a esta pregunta ha de ser siempre un verbo activo (encontrar, conseguir, vencer, salvar, vengarse, enamorar, perpetuar...) y cuanto más exacta sea la acción, más claro tendremos ese objetivo del personaje. Por ejemplo, El enfermo imaginario de

Molière no desea “estar enfermo” sino “que los demás le crean enfermo”.

Sin una meta clara corremos el riesgo de que nuestros personajes corran de un lado a otro, sin una dirección clara, estableciendo lazos o protagonizando acciones incoherentes e incluso contradictorias.

Protagonista y antagonista

Hay dos papeles esenciales que se suelen repetir en una obra larga: el protagonista y el antagonista (e incluso en relatos cortos). Al escuchar estas palabras seguro que pensamos en superhéroes y supervillanos, o en inocentes jóvenes enfrentados a capos de la mafia. Pero no hace falta un ambiente de confrontación para que aparezcan estos dos roles en nuestra historia.

Una vez se establece el status quo de nuestra historia –cómo son las cosas- siempre suele haber un personaje que desea cambiarlo. Éste será nuestro protagonista; en cambio, otro personaje desea que todo continúe como está, y este será el antagonista.

Un ejemplo sencillo lo tenemos en la novela Rebecca, de Daphne du Maurier (llevada al cine por Alfred Hitchcock). En esta novela, una joven inocente –

cuyo nombre nunca sabemos- se casa con el atormentado aristócrata Maxim de Winter, cuya esposa, la admiradísima Rebecca, falleció en un accediente un año antes. Al llegar a la mansión, la joven protagonista desea hacer feliz a Maxim y ser feliz en el hogar; pero la sombra de Rebecca lo impregna todo. Y a esto ayuda la presencia –y las acciones- del ama de llaves de la mansión, la oscura Sra Danvers. Ella es la que quiere mantener las cosas tal y como estaban cuando Rebecca vivía.

Este ejemplo además, nos lleva a otra conclusión, que muchas veces escuchamos decir a los directores de cine: **el antagonista debe estar a la altura del protagonista**. Un antagonista simple, tonto, débil o ridículo disminuye la inteligencia y las aptitudes del protagonista. Nuestro antagonista merece tanto respeto, tanto mimo y tanto trabajo como el protagonista, incluso si se trata de alguien, a priori, malvado. Como ya veremos más adelante, hay que aprender a querer y respetar a todos nuestros personajes por igual.

Por último, no debemos olvidar este **consejo de William Layton**, autor y director estadounidense de teatro afincado durante muchos años en Madrid: *“Nuestra misión es provocar conflictos en la escena entre protagonista y antagonista para aumentar la tensión dramática y apartarnos de lo casual, que es la muerte del teatro.”*

En una obra actual, El turista accidental, de Anne Tyler (también llevada al cine, por Lawrence Kasdan), Macon, quien lleva el hilo de la historia, en realidad actúa como antagonista, al no desear que nada de su vida cambie (lo cual es imposible, ya que en el primer capítulo sabemos que su hijo ha muerto recientemente, y, además, su mujer le pide el divorcio); en cambio, Muriel, la mujer que conoce, va a trastocar su vida. Es un ejemplo de que protagonista y antagonista no tienen por qué ser enemigos; en este caso, inician una amistad.

Otros roles menores

Hay otros roles en las obras largas que suelen reservarse a personajes secundarios, pero que debemos tener también claros antes de iniciar la acción. Ninguno de ellos es estrictamente necesario, pero pensar si van a aparecer o no en nuestro texto le puede dar a éste un enfoque diferente.

El amigo/a que apoya al protagonista: Suele aparecer desde el principio de la obra; puede tener – debe tener, de hecho – meta propia, pero en la novela su rol principal suele ser el servir de ayuda al protagonista cuando éste le necesita. la tía Helen, compañera de la protagonista de La esposa del dios del fuego, de Amy Tan, o

El/la sabio/a que le dará consejo: Puede tratarse de un familiar o alguien sin relación ninguna, un maestro/a o un experto/a en determinada disciplina, que enseña algo de vital importancia al protagonista o le da consejo en un momento crítico. Puede no aparecer hasta un momento concreto de la obra, pero, en ese caso, siempre se le menciona antes como persona admirada y respetada. Gandalf, el mago en el señor de los Anillos, de Tolkien.

El amigo/a que le traicionará: alguien que puede comenzar siendo un apoyo para el/la protagonista, pero que, en un momento dado, puede llegar a dejar de serlo e incluso a ponerle obstáculos. Todos estamos pensando en personajes malvados, pero esto no tiene por qué ser así, simplemente puede ser que, en un momento dado, la meta de ambos personajes sea la misma. Un ejemplo es el de Emma Woodhouse y su amiga Harriet Smith, quien se enamora del mismo hombre que Emma.

El desconocido/a que resultará ser un apoyo: en ocasiones puede tratarse de un rival, y siempre se trata de alguien de quien se sospecha, en un principio, que tiene un objetivo opuesto al de nuestro/a protagonista. Sólo al final se revela como un amigo, a veces como un amante. Un ejemplo famoso es el capitán Renault, que termina diciéndole a Bogart en

Casablanca: *“Éste es el comienzo de una hermosa amistad”*.

El/la que le ama en silencio: suele ser un personaje que permanece en segundo plano a lo largo de la obra y ayuda, de forma desinteresada y a menudo secretamente, al/ a la protagonista. En ocasiones, recibe su recompensa en forma de amor; pero en otras, sólo la amistad. Es el caso de Pierre Bezukov, que ama a la joven Natasha desde que es una adolescente en Guerra y paz, de León Tolstoi.

La relación del personaje con el lector

Aristóteles, en su Retórica, ya hace una descripción de las principales emociones que la obra (y sus personajes) pueden despertar en el lector o espectador. Aunque hablamos de más de dos mil años de separación entre nosotros y Aristóteles, muchas de las estrategias literarias siguen siendo las mismas. Dice Aristóteles, y tomad nota:

“El orador (autor) tiene que poder calcular de antemano la reacción de su auditorio (lectores) en cada caso.” Esto sigue siendo así y bien lo saben los escritores y autores. Un ejemplo sencillo es el de una película de detectives: si se nos ofrece un plano en el que uno de los sospechosos esconde un papel en el bolsillo para que no lo vea la policía, el autor sabe que, a partir de ese momento, el espectador presupondrá a éste culpable y sentirá odio por él. Cuenta con esa emoción del lector hacia el personaje para jugar con él, despistarle y, después, hacer aparecer al personaje como inocente.

Once son las pasiones que, según Aristóteles, puede despertar un personaje en nosotros: la *ira* y el *odio* son dos de ellas. La ira se despierta hacia personajes por un hecho concreto, pero puede desvanecerse. En cambio, el odio permanece, ya que

está relacionado con actitudes genéricas que –se presupone- no tienen perdón.

La *compasión* es un sentimiento de pena ante desgracias inmerecidas. Podemos utilizar ese sentimiento en el lector para después darle una sorpresa –a la manera de la historia de detectives que antes usábamos de ejemplo. En cambio, la *indignación* es lo opuesto a la compasión: es la rebelión del lector ante la buena suerte de los personajes malvados.

Calma y *amor* son los opuestos a ira y odio: la *calma* es el aplacamiento de la ira que se siente contra un personaje cuando éste ha enmendado sus errores o se ha arrepentido sinceramente. El *amor* es lo más parecido a la identificación que puede sentir el lector con el personaje principal: surge cuando el lector comparte con éste las sensaciones de alegría, tristeza, desengaños... Es lo que nos hace llorar o reír mientras leemos una buena novela o vemos una buena película u obra de teatro.

Todo lector tiende a identificarse con el protagonista, eso tenemos que tenerlo en cuenta. Si éste no está bien trabajado, si es estereotipado o acartonado, la identificación no tendrá finalmente lugar y la obra no se disfrutará. si escogemos un personaje cuyas acciones pueden ser moralmente reprobables, éste debe estar muy bien delineado y

trabajado para que el lector llegue a identificarse con él. Es el caso de Raskolnikov, protagonista de Crimen y Castigo, de Dostoievski, que comienza la novela planeando robar y matar a una anciana. O, más actualmente, del Dr House en la serie del mismo nombre.

Un personaje que provoca *temor* no puede ser, a la vez, querido por el lector. Esto debe sentirse en todos los personajes, incluso en el protagonista. Otra pasión negativa, pero mucho más suave, es la *vergüenza*, que es lo que sentimos cuando un personaje que debería comportarse de una cierta forma, en realidad hace todo lo contrario. Ese personaje pierde nuestra estima, aunque puede volver a recuperarla. Es lo que ocurre cuando Emma, que se supone una chica educada en la novela de Jane Austen, se ríe de los defectos de una de las señoras mayores – un tanto ridícula pero de muy buen corazón- invitada a un picnic.

En cambio, un personaje de quien esperamos sólo actos interesados y que, de repente, realiza una acción digna de aplauso, gana inmediatamente el *favor* del lector. Esto suele ocurrir casi al final de nuestra obra. Un ejemplo cinematográfico es el del cínico personaje Han Solo, que sólo busca recompensas pecuniarias, y sin embargo, al final de La Guerra de las Galaxias,

acude en socorro de su amigo Luke cuando más le necesita.

Por último, faltan la *emulación* (esa cualidad que posee todo héroe, el deseo inmediato de ser imitado), el *respeto* (emoción contraria a la vergüenza, y que se gana un personaje con una actitud firme y moralmente correcta durante toda la novela), y la envidia, pasión que estimula la frustración del lector ante lo que, para él o ella, es imposible, y que quedan encarnadas por un personaje al que admiran, pero al que no pueden respetar o amar. Es el caso de los héroes del celuloide que sólo son “fuerza bruta”, por ejemplo.

La presentación del personaje. La primera escena, las primeras palabras.

Como en la vida misma, también en ficción la primera impresión es esencial. La primera vez que aparece el personaje estará haciendo algo o diciendo algo (puesto que la descripción “dieciochesca” de su aspecto y su personalidad está en desuso en la prosa actual).

Para ello es esencial que pensemos en esa primera imagen que el lector va a tener de nuestro personaje, en esas primeras palabras que va a decir. Además de tener que ver con la trama, deben servir para que, al primer golpe de vista, el lector se lleve ya una impresión muy definida de nuestro personaje. Y esto vale tanto para protagonistas, como para secundarios.

Algunas presentaciones de personajes de ficción:

Comienzo por un ejemplo cinematográfico bastante reciente; sin duda, los que hayáis visto la película “Piratas del Caribe” recordaréis la primera vez que aparece el Capitán *Jack Sparrow*: está subido al mástil de un barco, entrando orgulloso en el puerto, como si toda la isla (y todo el mar) le pertenecieran. Al momento, el plano se abre y vemos que Sparrow está en el mástil de un barco que se hunde: no obstante, él

conserva su orgullo y llega al embarcadero causando admiración en todos los que le ven.

Es un ejemplo que viene muy bien, porque no se trata de lo que dice, sino de toda su actitud ante la vida resumida en la llegada del pirata al puerto.

La primera vez que vemos a la protagonista de “Jane Eyre” (Charlotte Bronte) no es más que una niña de diez años, que disfruta leyendo un libro en soledad. De nuevo, dos marcadas características de la protagonista en la primera escena: Jane será una chica reflexiva y muy solitaria.

En una novela de ciencia-ficción de Robert Heinlein, recuerdo que un personaje secundario (una mujer rica, bastante desagradable) hace su aparición así: llega a un elegante restaurante, donde la esperan los protagonistas, y, nada más sentarse, grita al camarero: “¡Imbécil!”

A veces, basta una sola palabra para que nuestro personaje quede perfilado a ojos de los lectores.

Cuando vayamos a introducir a un nuevo personaje dentro de nuestra novela, guión, relato, etc... siempre debemos hacernos bastantes preguntas, para dar con la perfecta introducción del personaje:

✓ ¿Cómo es este personaje?

- ✓ ¿Cuáles es la característica principal de su personalidad, o la que más va a afectar a la obra?
- ✓ ¿Cuáles son sus aficiones, hobbies?
¿Cuáles son sus miedos o anhelos?
- ✓ ¿Cuál será su papel en la obra, villano, traidor, amigo...?
- ✓ ¿Cómo puedo reflejar todas esas cosas –o algunas- en la presentación del personaje? ¿Qué puede estar haciendo cuando aparezca por primera vez?
¿Cuáles serían sus primeras palabras?

El personaje dentro de un grupo humano. Relaciones entre personajes y triangulaciones.

Nuestro personaje no está solo en el mundo. Esto parece una obviedad, pero realmente pocas veces - cuando comenzamos a escribir una novela, relato, guión, etc... - nos paramos a pensar en que, además de protagonista y de algún personaje clave, existen muchos otros personajes en nuestra obra.

Existen los familiares del personaje -que pueden aparecer en algún momento, e incluso formar parte de alguna trama- los amigos, los antiguos amigos, compañeros de trabajo, vecinos, enemigos... incluso personas con las que se encuentra a diario: la cajera, el quiosquero... Por supuesto, todas esas personas no van a formar parte de la novela, pero sí algunas, y debemos tenerlas en cuenta también a la hora de construir nuestro personaje.

Esto es así porque el personaje forma parte de un conglomerado dinámico: una red de relaciones entre personajes, a los que influye y por los que es influido. Lo que esos personajes hacen o dicen sobre nuestro protagonista va a ser importante. Para terminar de construir nuestro personaje al incluirlo dentro de un grupo humano debemos ver qué relación tiene el

personaje con otros, y qué sentimientos tienen unos por otros.

No sólo en relación con nuestro personaje principal, sino también entre sí. Por eso, la mejor forma de crear esa red de relaciones es analizando los personajes y los sentimientos que tienen entre sí, de tres en tres. Lo ideal es dibujar un triángulo, poniendo en cada vértice a uno de los personajes. De ahí el nombre de “triangulación”

No obstante, aquí no podemos hacerlo, así que vamos a poner los nombres uno detrás de otro, de dos en dos.

Protagonista -> envidia-> mejor amigo-> pena-> protagonista

Así vemos que el protagonista tiene envidia de su mejor amigo, mientras que el amigo siente pena por él. Naturalmente, esto sería al comienzo de nuestra historia: si se trata de una novela, obra dramática o guión de cine (de una historia larga), lo normal es que los sentimientos de la mayoría de los personajes hacia otros sean diferentes de aquellos con los que iniciaron la historia.

Por ejemplo, al final de nuestra historia, tal vez nos encontremos:

Protagonista -> pena-> mejor amigo -> envidia-> protagonista.

Aquí los papeles se habrían invertido, y ello habría sido causado por todo lo acontecido a lo largo de nuestra historia. También puede haber una evolución diferente, uno de los personajes puede cambiar y otro no, así:

Protagonista -> pena-> mejor amigo -> pena-> protagonista

O tal vez, los sentimientos sean totalmente distintos:

Protagonista -> buena amistad-> mejor amigo -> rencor-> protagonista

Las posibilidades son infinitas. De ahí que os animemos a jugar y escribir las triangulaciones (iniciales y finales, si nuestra historia es larga) de nuestros personajes principales y secundarios... ahí podréis empezar a ver cómo vuestro personaje interacciona con otros y cómo esas relaciones van a ir evolucionando a lo largo de la obra.

Las relaciones especiales: padres/hijos, maestro/ alumno, pareja.

A la hora de trabajar las relaciones entre vuestros personajes, debéis tener en cuenta que el rol que juegan entre ellos es determinante a la hora de perfilar los sentimientos que tienen unos hacia otros.

Hay varias relaciones entre personajes que podemos llamar “especiales”: son aquellas en las que los personajes pasan mucho tiempo juntos y se influyen mutuamente de manera poderosa.

En esas relaciones suelen darse unos determinados conflictos parecidos. Por ejemplo, el hecho de que los padres proyecten sus frustraciones o anhelos en sus hijos, o de que los hijos sientan que nunca van a estar a la altura de lo que sus padres esperan de ellos. En la relación de pareja, tal vez los celos, la rutina o las altas expectativas del “ideal de amor romántico”, pueden ser algunos de los sentimientos que van a alterar las relaciones entre los personajes.

Si en vuestra historia tenéis algunos personajes (especialmente los principales) que se encuentran en alguna de esas relaciones especiales (padre/hijo, pareja, alumno/maestro), conviene que os

documentéis bien sobre cómo se desarrollan y qué conflictos suelen surgir.

Aquí os dejamos algunos enlaces de páginas de internet en los que podéis empezar a investigar sobre ese tema.

Relaciones padres/hijos:

http://www.robertexto.com/archivo10/padres_hijos.htm

Relaciones de pareja:

<http://www.koanpsicologos.com/terapia-pareja/ampliarin.php?num=3>

<http://www.cop.es/colegiados/M-00451/Pareja.htm>

Relación maestro/a / alumno/a

<http://www.latarea.com.mx/articu/articu15/torres15.htm>

El arco de transformación del personaje

Ningún personaje es el mismo tras afrontar un proceso dramático. Todo lo que va a suceder a un personaje a lo largo de nuestra novela –guión o drama– va a afectarle, va a mantener a ese personaje (y al lector con él) en tensión. Así, cualquier peripecia de la trama (asesinato, divorcio, accidente, encuentro inesperado, misterio, enamoramiento...) va a convertirse en un proceso íntimo, interior, a través del personaje, de cómo lo vive y cómo le va afectando. Esto es lo que provoca, por encima de todo, la empatía del lector.

En nuestra obra, sea una novela, un drama o un guión de cine, van a interactuar tres dinámicas:

TRAMA



Persecución de un objetivo

SUBTRAMAS



Relaciones/conflictos entre los personajes

CONFLICTO INTERIOR Y EVOLUCIÓN

Así, la relación entre los diferentes conflictos (el conflicto principal al que se enfrenta el personaje en la novela y los conflictos entre los diferentes personajes, o subtramas) terminan por entretorse y, entre todos, propician la evolución de nuestro personaje (o personajes).

Por poner un ejemplo sencillo, que todos vamos a conocer: en la película “La Guerra de las Galaxias”, la **trama** sería toda la aventura de Luke Skywalker (el protagonista) para vengar la muerte de sus tíos y destruir al malvado Imperio.

Las **subtramas**, serían las relaciones que establece con los diversos personajes, con sus conflictos: Obi Wan Kenobi (subtrama de aprendizaje), Han Solo (subtrama de amistad), Princesa Leia (subtrama de amor/ amistad). Como resultado de todo

ello –las peripecias vividas durante los sucesos que ocurren en la trama y las experiencias que vive por su relación con esos otros personajes- tenemos *su arco de transformación*: Luke pasa de ser un chico sensible, curioso, pero inseguro y demasiado prudente, a convertirse en un guerrero audaz y seguro de sí mismo.

Así, de la inter-relación de todos esos sucesos, iremos creando ese arco de transformación. Éste puede ser:

- ✓ **Radical**: cuando su tendencia vital dominante va a cambiar a raíz de los acontecimientos de la trama y las subtramas. Un cambio tal significa casi un personaje nuevo; es lo que ocurre cuando un personaje dice de sí mismo que “ha vuelto a nacer” o que “va a iniciar una nueva vida”.
- ✓ Puede ser un cambio en la estabilidad del personaje (pasa de inestable a estable o viceversa); o un cambio en la extraversión (pasa de extravertido a introvertido o viceversa), por ejemplo. Es un cambio que va a afectar toda su concepción vital y a todas sus relaciones sociales.

- ✓ **Moderado:** cuando un personaje cambia – reafirma o desestima– una faceta de su personalidad. Se da en personajes que fomentan algún rasgo de su personalidad que estaba semi-oculto (como Jane Eyre con su rebeldía), o cambian su comportamiento hacia otro personaje o grupo de personajes (Elizabeth Bennet hacia Darcy en “Orgullo y Prejuicio”). También en personajes que ven la posibilidad de dar un vuelco a sus vidas, pero que finalmente optan por no dar ese paso.

- ✓ **Circular:** En ocasiones, un personaje puede sufrir una transformación que ocupará el nudo del relato para, en el desenlace, volver a la situación inicial. Es el caso de Alonso Quijano, que se transformará en el Quijote (pasará de estable a inestable, una transformación radical) para después regresar, al final de segundo libro, a su carácter original. En las transformaciones circulares, no obstante, el personaje final va a ser ligeramente diferente del inicial, pues la experiencia vivida durante su transformación dejará un poso permanente.

Si ya tenemos delineada –más o menos- nuestra historia, siempre es interesante dibujar el arco de transformación de nuestros personajes antes de ponernos a escribirla, pues así tendremos claro hacia dónde van. E incluso nos puede servir para decidir si un suceso es el apropiado para nuestra novela o guión; recordemos que, en estos géneros, el personaje y su evolución son los que mandan.

No hay que olvidar también hacer un boceto de las principales subtramas de nuestra historia (relaciones entre personajes) que, como explicamos más abajo en este mismo documento, pueden dar lugar a nuevos conflictos, crisis y palancas para la evolución de un personaje.

El viaje del héroe

Dejamos aquí uno de los arcos de transformación “clásicos”, utilizados por muchos novelistas y cineastas a la hora de crear la evolución de sus personajes. Aunque se llama viaje del “héroe”, este mismo arco se puede aplicar a muchos tipos de historias.

Christopher Vogler escribió un libro –The Writers’ Journey- sobre este camino que sigue un “héroe”, estudiando mitos y leyendas, novelas y obras de teatro. Describe ese camino en doce etapas –que no tienen por qué seguirse de forma estricta- si no como una premisa narrativa que nos puede ayudar a la hora de crear una trama o un arco de transformación para un personaje. Lo dicho: no tiene por qué ser un héroe a la usanza clásica, sirve también para personajes en proceso de maduración, para personajes que se desarrollan como líderes de un pueblo, o que acometen alguna gran hazaña, sea ésta de la índole que sea.

Quizá una gran hazaña de hoy puede ser la historia de “Erin Brokovich” –una joven trabajadora de un bufete de abogados que se enfrenta a una gran compañía que ha contaminado todo un pueblo- o similar, no hace falta empuñar armas ni dar discursos multitudinarios para un héroe moderno.

Podemos aplicar este “viaje del héroe” a la novela (y película) de El Señor de los Anillos, de J.R.R. Tolkien y a una peripecia más moderna, la de la película “Erin Brokovich”

El viaje del héroe, etapas:

1. El mundo ordinario

Es un mundo nada exótico, rutinario, en el que el héroe vive su vida. Muchas veces le parece aburrido y, sin embargo, más tarde lo contemplará con añoranza.

Frodo Bolsón vive feliz con su tío en Hobbiton. Suspira por vivir una aventura.

Erin Brokovich intenta sobrevivir como puede, madre soltera, acaba de quedarse sin trabajo.

2. La llamada de la aventura

Algún suceso tiene lugar que tienta al héroe a salir a la aventura, le parece emocionante, un reto.

Gandalf el Mago pide a Frodo que lleve el Anillo hasta los elfos.

Erin encuentra trabajo en un bufete de abogados en el que le encargan un trabajo de archivos, en

principio, nada interesante. No obstante, descubre que varias de las personas que viven en la zona padecen cáncer.

3. El héroe indeciso

Ante las primeras dificultades en la aventura, el héroe duda de sí mismo, de su capacidad, de la decisión que ha tomado. Frecuentemente, son las propias circunstancias las que le obligan a seguir.

Atacado por un Nazgul tras salir de la Comarca-servidor del Señor Oscuro- Frodo duda de su capacidad para seguir. No obstante, ya le están persiguiendo, así que no hay vuelta atrás.

Rechazada en su trabajo e incluso burlada, Erin duda si seguir con su investigación. Todo apunta a una gran empresa y a sus residuos tóxicos como causantes de esa “epidemia” de cáncer, un enemigo muy grande para Erin.

4. El sabio anciano

Un instructor que guía al héroe y le alienta a seguir.

Gandalf el Mago.

Ed Masry, el jefe de Erin Brokovich. Al principio no confía en ella, pero después le alentará y le aconsejará.

5. Dentro del mundo especial

El héroe ya es consciente del peligro en el que se encuentra, y de la importancia de su misión. De repente, todo parece extraño, peligroso.

Frodo llega a Bree, donde Gandalf no les espera como le prometió y todo el mundo a su alrededor parece amenazante.

Erin, tras hablar con una pareja que tiene una hija con leucemia, convence a su jefe para iniciar una investigación, de la que ella se encarga.

6. Peligros, amigos y enemigos

Diversas peripecias ocurren en la trama que perfilan claramente a los enemigos y a los amigos del héroe.

En Bree se forma la primera cuadrilla de héroes que rodea a Frodo, con Trancos como amigo del héroe y los 4 hobbits, y, por otro lado, los Nazgul persiguiéndolos.

Tras la llegada a Rivendel, se conforma la “comunidad del anillo”, en la que también se incluye Gandalf, el elfo Légolas, el enano Gimli y Boromir. Con ellos vivirán muchas aventuras.

Erin Brokovich comienza a hacer averiguaciones y entrevistas con los afectados por los residuos contaminantes de esa empresa. De ellos, algunos serán seguidores de Erin y otros la rechazarán. Habrá algún trabajador de la planta que la ayude; más tarde, tendrán que llegar a un acuerdo con una importante firma de abogados, ya que el caso es demasiado grande para el pequeño bufete en el que trabaja Erin.

7. La gruta abismal

El héroe llega al corazón del mundo especial, un lugar lleno de peligros, donde habitualmente debe encontrar un “objeto”, algo muy importante relacionado con su misión.

Frodo -y su amigo Sam- llegan a Mordor, la mismísima fortaleza de El Señor Oscuro, donde deben encontrar el Monte del Destino para arrojar el anillo maldito.

Comienza el juicio a la gran empresa a la que demanda el bufete de Erin; entonces se entera de que

debe conseguir la firma de todos los afectados para iniciar un proceso.

8. La prueba suprema

El héroe se enfrenta a su pesadilla más temida.

Frodo sufre la picadura de Ella-Araña y casi muere.

Erin es abandonada por lo afectados a los que defiende. También su pareja, harto de estar en un segundo plano, la abandona.

9. La espada

El héroe consigue algo –un objeto, o algo simbólico- de vital importancia para el éxito de su misión.

Frodo consigue llevar el anillo al Monte del Destino.

Erin consigue la primera firma de uno de los afectados.

10. El camino de vuelta

Antes de cumplir su misión, las fuerzas del mal se desatan contra él.

Entra el volcán en erupción cuando Frodo y Sam han arrojado a él el anillo.

La empresa intenta sobornar a Erin Brokovich.

11. La resurrección

Un último paso antes de llegar a la victoria, la última prueba que debe superar. En ocasiones es ayudado por alguno de sus amigos para superarla.

Frodo y Sam son rescatados por las águilas, enviadas por Gandalf.

Erin es ayudada por su jefe; su pareja regresa a apoyarla en casa cuando ella piensa que no podrá sobrellevarlo todo ella sola.

12. Regreso con el tesoro

El protagonista regresa a su mundo “habitual” convertido en héroe, ya no es el mismo, ni para sí mismo, ni para los demás.

Frodo vuelve a la Comarca tras destruir al Señor Oscuro, recibido con honores, pero transformado.

El juicio se falla a favor de los afectados, y la gran empresa es condenada a pagar sumas millonarias. Erin recibe una recompensa muy superior a la que esperaba por su trabajo y recibe la felicitación de todos sus allegados.

Las subtramas. Subtramas clásicas

Denominamos **subtrama** a la trama que desarrolla la evolución de un personaje, sea éste protagonista o secundario, en su relación con otro personaje o personaje.

Una novela –guión, obra dramática- puede tener varias subtramas, que llegan incluso a entremezclarse entre sí e influir unas en otras. Cada subtrama tiene su **planteamiento** (situación equilibrio inicial entre dos personajes), su **conflicto** (se rompe el equilibrio en esa relación, comienza su evolución), sus pequeños cambios en el **nudo**, con algunos saltos cualitativos en el personaje y en su relación con el otro; el **clímax**, el momento en el que el personaje lo está pasando peor, y el **desenlace**, en el que vemos el cambio final en la relación entre ambos personajes.

Si estamos creando una serie de personajes que van a estar inter-relacionados entre sí dentro de una misma historia, lo ideal sería establecer qué relaciones hay entre ambos al comienzo de la novela (triangulaciones) y cómo van a evolucionar durante la historia. Naturalmente, no todas las relaciones entre personajes van a evolucionar, pero muchas sí lo harán, y eso va a enriquecer muchísimo la obra.

Casablanca: subtrama Rick-Capitán Renault

Rick	Capitán Renault
<u>Planteamiento</u> (equilibrio inicial) 1. Rick es un cínico propietario de un bar en Casablanca durante la Segunda Guerra Mundial; no tiene remordimientos ni reparos. El capitán Renault es su gran enemigo. 2. El regreso de su gran amor, Ilsa, va a dar un vuelco a su concepción de la vida. <u>Nudo:</u> 3. A partir de la llegada de Ilsa, Rick va a ir cambiando, ablandándose. 4. Esto se ve en varios sucesos, como la pareja que necesita visados.	<u>Planteamiento</u> (equilibrio inicial) 1. El Capitán Renault lucha contra la corrupción en Casablanca, es tremendamente escrupuloso en su trabajo. 2. Renault persigue a Rick e intenta quedar bien con su superior por todos los medios. <u>Nudo:</u> 3. Renault busca apresarse a Victor Laszlo, marido de Ilsa, para entregarlo a los nazis y quedar bien con su superior. 4. Hace un trato con Rick para capturarlo.

5. Rick inicia un nuevo romance con Ilsa, y, a la vez, un trato con Renault: entregará a Laszlo y Renault dejará en paz a Ilsa. <u>Clímax</u> 6. Llega el momento en el que Rick debe entregar a Laszlo y cumplir su sueño de quedarse con Ilsa. <u>Desenlace</u> 7. Rick renuncia a Ilsa y decide no entregar a Laszlo. Recupera sus viejos ideales, arriesga su vida por un bien superior. Su transformación es completa y Renault la presencia.	Ahora Rick y Renault son compinches: no se aprecian, pero tienen un objetivo común. 5. Renault presencia algunos de los cambios de Rick que le sorprenden. <u>Clímax</u> 6. Llega el momento de detener a Laszlo y dárselo a los nazis. <u>Desenlace</u> 7. Conmovido por el acto desinteresado de Rick, Renault, a su vez, no le entrega a los nazis y deja que Laszlo e Ilsa escapen. Rick y Renault se convierten en grandes amigos.
--	--

Si nuestros personajes van a ser partícipes de una obra larga (novela, drama, guión), debemos tener claro su curva de transformación y delinear, para ellos, **una subtrama, en la que veamos cómo les van afectando los diferentes sucesos de la novela**, y cómo van propiciando que el personaje cambie.

Subtramas clásicas

Existen algunos patrones clásicos en estas relaciones entre personajes que nos pueden ayudar a delinear algunas subtramas en nuestra historia. Podemos seguir esos patrones a rajatabla o podemos variarlos, o incluso invertirlos, para que nuestras subtramas sean más originales. Es conveniente, no obstante, conocerlos, y tenerlos a mano, utilizarlos, incluso aunque sea para variarlos después.

Subtrama de amistad

Dentro de cualquier historia es bastante común que nos encontremos con una subtrama de amistad. Esta puede ser el *leit-motif* de buena parte de la trama principal de nuestra novela o guión, o, simplemente, un factor más que va a influir en el personaje principal, en las decisiones que tome y en la evolución que sufra a lo largo de la novela.

Para empezar a trabajar una subtrama de amistad es imprescindible conocer qué grado de amistad siente cada uno de los personajes por el otro, y estudiar hasta qué punto influyen en ambos los conceptos de fidelidad, simpatía, solidaridad, confianza o sacrificio. La amistad es un intercambio, pero también un contraste entre dos personalidades; nos puede ser muy útil tanto para construir a nuestros personajes, como para el desarrollo de la trama, ver cómo enfrentan ambos –por ejemplo- una misma situación.

Por lo general, una relación de amistad comienza por la simpatía, que es una corriente de afecto mutua entre ambos personajes. Tras ello, vienen las confianzas, lo que establece lazos más profundos entre ambos personajes, y que pueden significar un conflicto para alguno de los dos. En ocasiones, se desarrolla también una protección (del más fuerte al más débil).

Una subtrama de amistad puede terminar desarrollando una enemistad cuando se traiciona una confianza, o la fidelidad de uno de los dos. Las subtramas más habituales de amistad entre dos personajes son:

a/ Dos personas que se conocen, coinciden –por intereses comunes, un trabajo, etc- y terminan desarrollando una amistad que sorprende a ambos.

b/ Dos personajes muy distintos que se convierten en amigos (Como Rick y Renault en Casablanca), a menudo en principio eran enemigos o competidores.

c/ Dos amigos ven su amistad puesta a prueba por alguna circunstancia externa. El final puede ser la consolidación de esa amistad, o su final.

d/ Dos amigos se convierten en enemigos por la traición de uno de ellos, por su mutua competencia frente al mismo fin, o por diferencias ideológicas. Igual que en la posibilidad anterior, esta “prueba” puede terminar consolidando la amistad, o destruyéndola.

Subtramas de amor

Dos personajes pueden tener una subtrama de amor que sea la trama principal de la historia (“Ana Karenina”), o la subtrama puede ser, simplemente, una subtrama más de las muchas que encontremos en la novela. Son muchísimas las novelas y películas que incluyen una subtrama de amor, no cómo historia principal, sino como parte de la relación entre dos de los personajes (o tres) que participan en la trama.

La subtrama de “amor” puede tener muchas variantes, ya que suele tomarse como “amor” muchos tipos de sentimientos diferentes como: atracción, pasión, afectividad, idealización...

En una subtrama de *amor platónico* la idealización será el sentimiento dominante. El contraste de ese “ideal” con la realidad suele ser una de las bases de este tipo de subtramas y lo que crea el conflicto principal en la relación entre ambos personajes; Woody Allen jugó muy bien con esto en “La Rosa Púrpura del Cairo”.

En una subtrama de *pasión*, los personajes se ven dominados por sus deseos físicos. Si éstos se desarrollan posteriormente como amor, o no, puede ser una de las intrigas a plantear. Por lo general, habrá cuestiones importantes sobre el tapete en esta subtrama, por ejemplo, cuando alguno de los dos tenga que hacer un sacrificio por el otro. Ahí esa pasión será puesta a prueba y, o bien resiste (y empieza a transformarse en algo más profundo) o bien se descorre la cortina dejando ver que detrás no había nada.

La *atracción* tiene también su propio tipo de subtrama (que puede transformarse posteriormente en pasión o enamoramiento); los guionistas de muchas teleseries juegan con este concepto hasta límites

insospechados. Lo llaman “tensión sexual no resuelta” y sirve para plantear un conflicto tras otro en personajes de sexos –y muchas veces caracteres– opuestos. Aparece entre protagonistas de series como “Luz de luna”, “Cheers”, o más actualmente, “House” o “Bones”... Es alimentada por la prohibición, o también por la (aparente) falta de deseo de uno de los dos implicados. Suele resolverse (o no) al final de la historia y básicamente funciona como un obstáculo más para que el/la protagonista resuelva su conflicto principal (que puede no tener nada que ver con esa otra persona).

El *enamoramiento* es la primera fase del amor, los personajes se encuentran deslumbrados por el otro, y dispuestos a hacer locuras. Pero ¿ambos al mismo nivel? ¿Qué compromiso están dispuestos a hacer por la otra persona? Otra faceta clásica de estas subtramas es la de “chico conoce a chica pero...” algo se interpone entre los dos enamorados: o los intereses familiares (Romeo y Julieta), o el matrimonio de uno de ellos (Madame Bovary), la edad (Lost in translation), el miedo de uno de ellos al propio amor (Lo que queda del día)...

Por último, las subtramas de *amor* son aquellas en las que dos personas que se quieren ven cómo su amor se pone a prueba –como la amistad en las subtramas anteriores– bien por circunstancias

externas a su propia relación, bien por problemas entre ellos. Por lo general, el compromiso amoroso exige sacrificio, y no todos nuestros personajes van a ser capaces de afrontarlo.

Subtramas de aprendizaje

El aprendizaje puede ser una buena parte del arco de transformación de un personaje, sobre todo en aquellos que están sufriendo un proceso de maduración. El “maestro” (o “maestra”) puede ser un personaje que establece una relación con nuestro/a protagonista, que le da consejos, o imparte enseñanzas que le van a resultar esenciales para su evolución dentro de la historia. A veces estarán relacionadas directamente con una disciplina que el protagonista necesita aprender (Obi Wan Kenobi enseña a Luke Skywalker cómo ser un guerrero Jedi en “La guerra de las galaxias”); en otras ocasiones, son personajes cuyas disciplinas no tienen que ver directamente con el conflicto, pero cuyos consejos, no obstante, ayudan al personaje.

Así, el “maestro/a” suele ser un personaje de mayor edad (aunque no siempre) y, por lo general, es un personaje plano. No evoluciona, es siempre fuerte, coherente, constante. Funciona como un tronco al que el protagonista puede agarrarse cada vez que lo necesita (aunque también puede ser que ese “maestro”

sufra alguna transformación, no es imposible, por supuesto).

En las subtramas de aprendizaje pueden aparecer diferentes conflictos entre ambos personajes:

* *El choque entre ambos personajes.* No sólo el “alumno” choca con el profesor por sus dificultades para aprender, sino que a veces incluso se niega a aprender. O choca, también, porque sus caracteres son muy diferentes. A otro nivel, puede tratarse este choque como una subtrama de amistad.

* Puede encontrarse también *una pugna entre “maestros” que chocan con distintos métodos de enseñanza* (o teorías sobre la vida) y transmiten esa tensión al alumno.

* *Puede ser que el maestro sea, a la vez, parte de una subtrama de amor con el/la mismo protagonista.* Es el caso de Mr Knightley, en la novela “Emma” de Jane Austen. A la vez que intenta dirigir los pasos de la joven en el camino de la madurez, está enamorado de ella, y eso resulta en una continua fuente de conflictos para ambos.

* También es posible que se produzca *una decepción del alumno hacia el maestro*, por descubrir sus debilidades, o porque el maestro en

realidad no tiene buenas intenciones. En la novela “El imperio del sol”, de J. G. Ballard, el joven preadolescente Jamie sigue los consejos del granuja norteamericano Basie para sobrevivir en el campo de prisioneros japonés. Sin embargo, descubrirá que Basie no es hombre de fiar.

PARTE 3:

MOSTRAR AL

PERSONAJE

Crear un personaje, delinear sus características principales, su forma de ser, sus reacciones o debilidades es una tarea esencial para nuestra obra, pero de la misma forma es también importante el saber transmitir al lector estos datos acerca del personaje. Para que el lector pueda identificarse con él/ella o emocionarse con las situaciones que va a vivir es necesario que sepamos mostrar a nuestro personaje, sus cualidades (y sus defectos), los rasgos de su personalidad, sus aptitudes, etc... de la forma más profesional y certera.

Comenzaremos por lo básico: la descripción del personaje y la transcripción de diálogo y pensamientos.

TIPOS DE DESCRIPCIÓN: DIRECTA E INDIRECTA. EXPLICAR VS MOSTRAR.

Existen diversas formas de mostrar al personaje dentro de la novela, divididas en dos tipos: formas directas y formas indirectas.

Forma Directa: Es la manera clásica de describir a un personaje, por boca del narrador se hace una descripción física y psicológica del personaje.

También se puede hacer por boca de otro personaje, o por sí mismo autodescripción, aunque siempre tenemos que recordar que esas descripciones han de ser forzosamente parciales. Un personaje no se describe sí mismo cómo es, sino cómo cree ser, y lo mismo ocurre si lo describe otro personaje: puede describir sus impresiones sobre el personaje, pero no dar una imagen exacta del personaje real.

Forma Indirecta: Mostramos cómo es el personaje por lo que hace (o por lo que no hace) y por lo que dice. Esta descripción suele ser la fundamental a lo largo de la novela (la directa apenas suele durar más de un par de párrafos). Ésta descripción del personaje es, además, la más auténtica. Por mucho que el narrador nos diga que un personaje es ambicioso y sin escrúpulos, el lector no logrará verlo ni creerlo hasta que el personaje demuestre, por medio de la acción, que es ambicioso.

Es por medio de la descripción indirecta cómo iremos dando cuenta de la evolución del personaje, por el cambio en las cosas que hace, o en las cosas que dice.

Ejemplificaremos los distintos tipos de descripción usando diversos párrafos de “Orgullo y prejuicio” de Jane Austen (1786).

Esta es la descripción que la narradora hace de los vecinos de la familia Bennet (la familia protagonista): la **familia Lucas**.

“A poca distancia de Longbourn vivía una familia con la que los Bennet tenían especial amistad. Sir William Lucas había tenido con anterioridad negocios en la ciudad de Meryton, donde había hecho una regular fortuna y se había elevado a la categoría de caballero por petición al rey durante su alcaldía. Esta distinción se le había subido un poco a la cabeza y empezó a no soportar tener que dedicarse a los negocios y vivir en una pequeña ciudad comercial; así que, dejando ambos, se mudó con su familia a una milla de Meryton, a una casa denominada desde este entonces Lucas Lodge, donde pudo dedicarse a pensar con placer en su propia importancia, y, desvinculado de los negocios, ocuparse solamente de ser amable con todo el mundo. Porque aunque estaba orgulloso de su rango, no se había vuelto engreído; por el contrario, era todo atenciones para con todo el mundo.

La señora Lucas era una buena mujer, aunque no lo bastante inteligente para que la señora Bennet la considerase una vecina valiosa.”

Esta es una clásica descripción directa del narrador, hilvanada con la fina ironía de la autora, que ha convertido el libro en un clásico de la literatura.

Ahora veremos lo que ocurre cuando Elizabeth Bennet, la protagonista de la historia, se empeña en ir a ver a su hermana Jane, que está resfriada en casa de Darcy y Bingley (protagonistas masculinos).

“Elizabeth, que estaba verdaderamente preocupada, tomó la determinación de ir a verla. Como no podía disponer del carruaje y no era buena amazona, caminar era su única alternativa. Y declaró su decisión.

- ¿Cómo puedes ser tan tonta? – exclamó su madre- ¿Cómo se te puede ocurrir tal cosa? ¡Con el barro que hay! ¡Llegarías hecha una facha, no estarías presentable!

- Estaría presentable para ver a Jane, que es todo lo que yo quiero.

- ¿Es una indirecta para que tu padre mande buscar los caballos, Lizzi?

-No, en absoluto, no me importa caminar. No hay distancias cuando se tiene un motivo. Son sólo tres millas. Estaré de vuelta a la hora de cenar.”

En este diálogo, de forma indirecta la narradora deja ver los sentimientos y el carácter de Elizabeth Bennet y de su madre, sin necesidad de describirlos de forma directa.

Elizabeth es una persona a la que no le importa recorrer tres millas (5 km) para ver a su hermana que tiene tan solo un resfriado. Además, no le importan las apariencias, a pesar de que en la casa donde está convaleciente su hermana viven dos jóvenes ricos y atractivos.

Su madre, por el contrario, sólo se preocupa de las apariencias y de las perspectivas de boda de sus hijas. Incluso le pregunta a Elizabeth (Lizzy) si eso de que va andando no es más que una indirecta para que traigan los caballos... La señora Bennet, que habla por medio de indirectas y es una intrigante, cree que su hija es como ella. Pero no es así, y su respuesta lo demuestra.

Y esto es lo que ocurre la primera vez que Darcy, un orgulloso y rico caballero, ve a Elizabeth Bennet, hija de la respetable pero no muy rica familia Bennet.

“Al principio, el señor Darcy apenas se dignó admitir que era bonita; no había demostrado ninguna admiración por ella en el baile; y a la siguiente vez que se vieron, él sólo se fijó en ella para criticarla. Pero tan pronto como dejó claro ante sí mismo y ante sus amigos que los rasgos de su cara apenas le gustaban, empezó a darse cuenta de que la bella expresión de sus ojos oscuros le daban un aire de extraordinaria inteligencia. A este descubrimiento siguieron otros igualmente mortificantes. Aunque detectó con ojo crítico más de un

fallo en la perfecta simetría de sus formas, tuvo que reconocer que su figura era grácil y esbelta; y a pesar de que afirmaba que sus maneras no eran las de la gente refinada, se sentía atraído por su naturalidad y alegría. De este asunto ella no tenía la más remota idea. Para ella Darcy era el hombre que se hacía antipático dondequiera que fuese y que no la había considerado lo suficientemente hermosa para sacarla a bailar.”

¿A quién está describiendo la narradora? A Elizabeth, por supuesto, de **forma directa**, pero sobre todo está **describiendo a Darcy**. La forma en que él la contempla y la describe nos da, sobre todo, una idea de cómo es Darcy. Un hombre orgulloso y snob que es incapaz de admitir que pueda encontrar atractiva a una muchacha pueblerina y que no es noble o rica. La descripción de Darcy, por medio de sus acciones (no les dice a sus amigos que la encuentra atractiva, se obstina en ver defectos en su simétrica figura...), es **descripción indirecta**.

Ambos tipos de descripciones han de conjugarse a lo largo de la novela para mostrar al personaje y hacerlo vívido y único al lector. Eso sí, hay que reseñar que la descripción indirecta es la que, en la actualidad, es más utilizada. Esto es así porque esta descripción implica más al lector dentro del juego de nuestra historia. No se lo damos todo dado, sino que el lector

tiene que deducir, de las acciones del protagonista, de lo que dice, de lo que no dice, cómo es este personaje y qué busca.

Primaremos, por tanto, este tipo de descripción en nuestros textos.

En guión o drama es imposible la descripción directa de un personaje: todo lo que sabemos del personaje es lo que vemos –lo que hace, lo que dice, lo que le gusta, lo que le disgusta...- o lo que otros personajes dicen de él/ella.

CÓMO TRANSCRIBIR UN DIÁLOGO Y LOS PENSAMIENTOS DEL PERSONAJE.

En el relato o la novela, los pensamientos de los protagonistas pueden formar parte de la narración de nuestra historia. Es el caso de los textos que están escritos en primera persona (*“Corrí hacia la casa, desanimada: lo había perdido todo, estaba seguro”*), y de muchos de los escritos en tercera persona, en los que los pensamientos se entremezclan con la descripción del narrador en una suerte de corriente de conciencia. (*“Corrió hacia la casa, desanimada: lo he perdido todo, estoy segura”*).

No obstante, en un narrador en tercera persona, muchas veces **los pensamientos suelen aparecer entrecorillados:**

Corrió hacia la casa, desanimada: “lo he perdido todo”, pensó, “estoy segura”.

Los diálogos son la transcripción de aquello que los personajes dicen en voz alta: la forma en la que escribimos los diálogos es, también, algo a tener en cuenta, que veremos en el próximo capítulo.

EL NARRADOR EN PRIMERA PERSONA

En las obras en prosa (novelas, relatos) el papel del narrador suele ser esencial. Llamamos narrador a la voz que nos cuenta la historia. Ésta no debe confundirse jamás con el propio autor.

Se distinguen dos primeras ramas principales de narradores:

- *El narrador externo:* Es la voz narrativa que no forma parte de la historia, que no pertenece a ninguno de los personajes de la trama. Generalmente suele narrar en tercera persona y no se implica en lo que ocurre. Sin embargo, en la actualidad el narrador externo a veces da su opinión. Un ejemplo lo tenemos en el comienzo del relato La partida del tren, de la escritora barsileña *Clarice Lispector*:

La partida era en la Central con su reloj enorme, el más grande del mundo. Marcaba las seis de la mañana. Ángela Pralini pagó el taxi y cogió su pequeña valija. Doña María Rita Alvarenga Chagas Souza Melo descendió del Opel de la hija y se encaminaron hacia las vías. La vieja iba bien vestida y con joyas. De las arrugas que la ocultaban salía la forma pura de una nariz perdida en la edad, y de una boca que en otros tiempos

debía haber sido llena y sensible. Pero qué importa. Se llega a un cierto punto y lo que fue no importa.

- *El narrador interno:* Es la voz que habla desde dentro de la propia historia, habitualmente es uno de los personajes el que cuenta la trama desde su punto de vista. Este narrador sólo puede conocer lo que éste personaje conoce, lo demás puede intuirlo o imaginarlo. Éste es el narrador que más nos interesa, pues en él se oye, claramente, sin obstáculos ni filtros, la voz del personaje.

Así, las formas que adopte esa narración – barroca, seria, titubeante, impetuosa, nerviosa, repetitiva, humorística, irónica, sarcástica, escéptica, confusa, directa, emotiva, fría, racional...- serán el reflejo de las características del personaje que nos cuenta la historia.

Un ejemplo perfecto lo tenemos en el comienzo del relato de *Julio Cortázar* Después del almuerzo:

Después del almuerzo yo hubiera querido quedarme en mi cuarto leyendo, pero papá y mamá vinieron casi en seguida a decirme que esa tarde tenía que llevarlo de paseo.

Lo primero que contesté fue que no, que lo llevara otro, que por favor me dejaran estudiar en mi cuarto.

Iba a decirles otras cosas, explicarles por qué no me gustaba tener que salir con él, pero papá dio un paso adelante y se puso a mirarme en esa forma que no puedo resistir, me clava los ojos y yo siento que se me van entrando cada vez más hondo en la cara, hasta que estoy a punto de gritar y tengo que darme vuelta y contestar que sí, que claro, en seguida.

Vemos claramente cómo el narrador se identifica con el personaje –un preadolescente- y cómo narra tal cual lo haría un niño. Esa identificación es fundamental si estamos escribiendo una novela y vamos a escoger un narrador en primera persona. En este tema, además de trabajar roles y ficha de vida, deberéis **pensar también cómo habla vuestro personaje, cómo se expresa, teniendo en cuenta su personalidad y sus objetivos.**

EL DIÁLOGO

Muchos son los textos –relatos, novelas- que el escritor que empieza redacta sin atreverse a dar el paso de lanzarse al diálogo entre los personajes. En vez de eso, resume estos diálogos con frases como “ella le explicó lo que ocurría y él se mostró de acuerdo con ella...”. Es una actitud, hasta cierto punto, natural, ya que el diálogo es uno de los recursos más difíciles de la literatura en prosa. Pero su dificultad está directamente relacionada con las ventajas que proporciona, con lo que añade al cuento, y de ahí la importancia de sumergirnos en su estudio.

PARA QUÉ SIRVE EL DIÁLOGO

Incluir el diálogo real y concreto entre dos (o más) personajes aligera el “peso” del texto, relaja la vista del lector de los párrafos largos. Pero esto es sólo una ventaja circunstancial. El diálogo, el buen diálogo, **tiene que servirnos para dos fines concretos: hacer avanzar la acción y describir a los personajes.**

Debemos tener en cuenta que cada diálogo (como cada frase en este breve género) debe estar ahí porque es necesario. En este sentido, es imprescindible **que los diálogos que introducimos sirvan para algo, en concreto, para hacer avanzar la acción.** Para que el lector se entere de cosas que no sabía (un personaje

proporciona nuevos datos) o para que ocurran cosas nuevas (el protagonista rompe con su pareja, el detective detiene al ladrón, etc.

Evita siempre los diálogos insustanciales, del tipo:

- ¿Eva? Soy Luis
- Ah, hola, Luis ¿cómo estás?
- Bien ¿Y tú?
- Bien también, aunque últimamente me ha dolido un poco la cabeza

Este diálogo sólo tendría sentido si el dolor de cabeza de Luis es importante para la acción. Y aunque el ejemplo parezca exagerado, aparecen muchas veces diálogos como éste en multitud de relatos.

Además, **el buen diálogo debe servir también para ayudar a describir al personaje**, y también ***la relación que existe entre dos personajes***. Un personaje apocado tardará en decir lo que quiere expresar, un personaje brusco lo dirá sin paciencia, un personaje tímido dudará al hablar, y un largo etcétera.

Imaginemos que un Luis apocado e inseguro quiere romper con Eva:

(...)

- Yo, tenía algo que decirte.

- Pues tú dirás, pero rápido que tengo que irme dentro de diez minutos, he quedado con Marisa y tengo que...

- Sí, bueno, es respecto a, ya sabes, a lo que hablamos el otro día.

- ¿El otro día?

- Sí, ya sabes, cuando estuvimos viendo la película de Richard Gere y tú dijiste...

- ... que era muy guapo. Sí, lo dije, Luis, ¿y qué? Eso no significa nada. Yo estoy contigo, ¿sabes?

- Sí, bueno, yo me refería a lo que comentaste después.

- ¿Después? Luis, cielo, me tengo que ir, de verdad. Luego hablamos, ¿vale?

- Yo...

- Hasta luego.

- Yo, bueno, luego hablamos.

(...)

También este diálogo nos muestra cómo es la relación de pareja: Luis se deja llevar por Eva, ya que toma las decisiones mucho más rápido y da por sentado lo que él piensa sin pararse a escucharle.

CÓMO SE ESCRIBE UN DIÁLOGO

Tratamos aquí **cómo escribir un diálogo en prosa** (para relato o novela); en drama o guión el diálogo se transcribe como comentábamos en esta misma teoría de la quincena anterior. No obstante, **aunque estéis escribiendo (o pensando escribir) una obra dramática o guión de cine, leed también esta parte** porque seguro que hay claves que os pueden ayudar, como el ritmo del diálogo, o la naturalidad.

Rodolfo Martínez, escritor de Ciencia-Ficción, nos dice:

“Últimamente he tenido la oportunidad de leer bastante material de autores noveles y precisamente uno de los lugares donde estos parecen tener más dificultades es en ese tema. Cuentos que en general no están mal escritos suelen tener unos diálogos que entorpecen el desarrollo de la acción más que ayudarla a avanzar, que no resultan ni fluidos ni naturales, dando al lector la impresión de que los personajes hablan como si recitasen papeles aprendidos de memoria en una mala obra de teatro.”

¿Cómo debería ser entonces un buen diálogo? En primer lugar y, posiblemente más importante, **debe sonar natural a nuestros oídos mentales de lector**, que parezca (aunque en el fondo no lo sea) un diálogo de verdad, de los que puede oír por la calle o decir él mismo.

Esta naturalidad se consigue:

- ✓ Introduciendo **vocabulario de jergas, localismos, vocabulario específico** de la profesión de los protagonistas.
- ✓ Teniendo muy en cuenta **el nivel cultural y social del personaje** (un profesor de la universidad no puede decir algo de la misma forma que un personaje analfabeto).
- ✓ Imitando las conversaciones reales. **La gente, cuando habla, se interrumpe constantemente**, y eso debe quedar reflejado en el diálogo. Evitad el típico “Jose dijo: -larga parrafada- y Juan contestó: -larga parrafada”. **Las personas hablan, no sueltan discursos.**
- ✓ Cuando hablamos, normalmente no solemos pensar en largas frases, perfectamente construidas, con gerundios y subordinadas. Evitadlas. Muy al contrario, **el lenguaje conversacional suele estar hecho de pequeñas frases, cortas, y, muchas veces, inacabadas**. Pensad que el personaje, muchas veces, *está pensando lo que va a decir a medida que lo dice.*

- ✓ Incluid **giros coloquiales**: de duda “creo que”, “quizá”, de aprobación “Vale, ok”, preguntas lanzadas al aire “¿y qué importa?”, repeticiones “no puedo hacerlo, no puedo. No puedo.”
- ✓ **Leedlo en voz alta**: debe sonar más como algo que podáis oír en la calle, que como una estrofa de *Shakespeare*.

La forma en la que escribimos los diálogos es, también, algo a tener en cuenta. **¿Cómo acotamos el diálogo?**

Dice *Umberto Eco* que, cuando se puso a escribir El nombre de la rosa: *"las conversaciones me planteaban muchas dificultades. [...] Hay un tema muy poco tratado en las teorías de la narrativa: [...] los artificios de los que se vale el narrador para ceder la palabra al personaje"*. Como no hay nada mejor que un ejemplo véase el siguiente, Como notaremos enseguida, hay muchas formas en las que puede ser presentada una conversación, y no todas son iguales:

A:

-¿Cómo estás?

-No me quejo, ¿y tú?

B:

-¿Cómo estás? -dijo Juan.

-No me quejo, ¿y tú? -dijo Pedro.

C:

-¿Cómo estás? -se apresuró a decir Juan.

-No me quejo, ¿y tú? -respondió Pedro en tono de burla.

D:

Dijo Juan:

-¿Cómo estás?

-No me quejo -respondió Pedro con voz neutra. Luego, con una sonrisa indefinible- ¿Y tú?

Lo más importante a la hora de acotar un diálogo es que el lector no se pierda, que sepa quién está hablando en cada momento. Para ello no es necesario acotar cada línea de dialogo (“dijo, respondió...”) pues muchas veces se puede deducir de la propia conversación. Por ejemplo, si Eva habla con Luis, y dice “Estoy cansada”, ya sabemos que es ella, porque habla en femenino. También por los detalles propios de la conversación. Si Luis ha presenciado un crimen y se lo cuenta a Eva, obviamente, todas las líneas de diálogo que describan el crimen, son las de Luis.

En este sentido, lo mejor es ahorrar acotaciones. Y, sobre todo, evitad siempre que podáis el estilo “D”: **la acotación de Pedro no dice nada** (habla “en voz neutra” y tiene sonrisa “indefinible”) no aporta información. Suprimidla. Y, en cuanto a la C, lo mejor sería que **el propio lector se diera cuenta, por el desarrollo del relato, y del propio diálogo, que Pedro se está burlando de Juan**, sin necesidad de que el narrador se lo mastique.

Más cosas acerca de las acotaciones:

***Marcan pausas en el diálogo** (si no se utilizan, es como si los personajes hablaran uno detrás de otro de corrido, sin pausas). Lo que dura la acotación es lo que tarda el otro personaje en hablar.

Mirad la diferencia entre:

-¿Qué quieres que haga, Natalia?

-Nada, Andrés, recoge tus cosas y vete.

y

-¿Qué quieres que haga, Natalia?

Los dos se quedaron mirándose, tensos, a cinco pasos el uno del otro. El aire parecía detenido entre sus cuerpos.

-Nada, Andrés -dijo finalmente Natalia, bajando la mirada- Recoge tus cosas y vete.

Las acotaciones nos muestran lo que los personajes hacen, o qué gestos muestran sus rostros mientras hablan.

La visibilidad también es importante en los diálogos; sobre todo porque los gestos y las acciones de los personajes muchas veces complementan las palabras; a veces las refuerzan, otras, las contradicen. El cuerpo habla más alto que la voz, pues es mucho más difícil fingir con los gestos que con las palabras.

Por ejemplo, fijaos **cómo cambia este diálogo.**

-¿Entonces, estás enfadada?- preguntó Andrés.

-No estoy enfadada- respondió Natalia.

* * *

-¿Entonces, estás enfadada?- preguntó Andrés.

-No estoy enfadada- respondió Natalia; le daba la espalda y tenía los brazos cruzados. Apretaba la

mandíbula, mirando a lo lejos.

* * *

-¿Entonces, estás enfadada?- preguntó Andrés.

-No estoy enfadada- respondió Natalia. Sonrió un instante; se acercó a Andrés y le besó con suavidad en la punta de la nariz, como tantas otras veces.

Las mismas frases dichas en voz alta, pero solo unos gestos cambian por completo todo su significado.

Lo último a tener en cuenta en cuanto a la redacción de un diálogo es algo que parece muy sencillo, pero que cuesta mucho llevar a la práctica.

En El dios de las pequeñas cosas llega un momento en el que uno de los protagonistas *Chacko*, se re-encuentra con su ex mujer y a su hija después de nueve años. Así nos introduce la autora en esa escena:

“ (...) Chacko, con una sonrisa radiante, a punto de reventar de alegría dentro de su traje y su corbata ladeada, saludó a su nueva hija y a su ex mujer.

- ¿Qué tal, señoras?- dijo Chacko en tono de Leer en Voz Alta - ¿Cómo ha ido el viaje?

Y el aire estaba plagado de pensamientos y de cosas que decir. Pero en momentos como éstos sólo se

dicen Pequeñas cosas. Las Grandes cosas permanecen dentro, sin decirse."

(El dios de las pequeñas cosas, Arundhati Roy)

Tenemos que tener muy claro **que a nuestros personajes, como a nosotros, muchas veces les cuesta decir las cosas**. Por timidez, por indecisión, por miedo, por no saber cómo decirlo. Especialmente las cosas importantes, cruciales para su vida. Son muchos los relatos en los que el protagonista declara su amor a una mujer en términos como:

"- Siempre te he querido. No sabes cuánto. Cada gota de aire que respiraba me traía tu aroma, y eso me estaba volviendo loco. Eso, y tu indiferencia. Pero ya no me importa. Estoy loco por ti. Por eso discutí con Luis. Por eso me he comportado así, como un tonto."

El primer "fallo" de este diálogo es que **el personaje no es natural, parece estar recitando un papel**, tiene frases muy preparadas ("el aroma"). El segundo fallo es que **se hace un auto-psicoanálisis demasiado profesional** ("por eso hice..."), cuando muchas veces ni nosotros mismos sabemos por qué hacemos las cosas, o, al menos, no estamos seguros.

Pero lo más importante es que **las grandes cosas** (los "te quiero", los "te odio", los "voy a dejarte", "tengo que matarte", "estoy muy enfermo", "he descubierto que

estás robando a la empresa"...) **cuesta decirlas. Y en nuestros personajes eso se tiene que notar.** Se debe notar la tensión, el intento por decirlo, la indecisión, las cosas que muchas veces las personas entendemos (por una mirada, un gesto, un regalo de algo que significó mucho para nosotros en el pasado) y que, simplemente, no se dicen en voz alta.

El diálogo es una herramienta más para la construcción de una obra; pensad también en complementarlo con esos pequeños detalles, que son, también, cosas que los personajes se dicen, pero sin palabras.

CONTRADICCIONES, DUDAS E IMPRECISIONES

Varias veces hemos hablado a lo largo de esta sección de la importancia de la naturalidad en el discurso del personaje.

Naturalidad, eso sí, no es igual a “coloquialidad”, sino a credibilidad. Si el personaje es un anciano catedrático de griego aficionado a leer a Homero en su lengua... bueno, seguramente será normal que el personaje se exprese de forma intrincada y con palabras antiguas. Eso será lo natural *para él*.

Y si, en cambio, nuestro personaje es una joven que está aprendiendo a hablar nuestro idioma, lo natural sería que cometiera errores gramaticales de cuando en cuando y que se expresara de la forma más sencilla posible. En este caso, el error gramatical no sería un fallo, sino un acierto. Y de nuevo, su voz quedaría muy natural.

Más allá de tener en cuenta su nivel cultural –o idiomático- su edad, su profesión, por supuesto, la personalidad del personaje (valga la redundancia) nos va a dar muchas claves de cómo debe hablar. **Si es un personaje nervioso, utilizará frases cortas. Si es tranquilo, frases más largas.** Si es muy seguro de sí, las frases no serán largas y estarán llenas de

afirmaciones; si es inseguro, por el contrario, las frases tenderán a interrumpirse unas a otras, a estar inacabadas, y la elección de sus verbos y sus giros mostrará su indecisión y la necesidad de refrendar sus opiniones. Si es un personaje apasionado utilizará verbos con mucha carga emotiva, etc...

Más allá incluso de la propia individualidad del personaje expresada en su forma de hablar o narrar, podemos fomentar la naturalidad añadiendo diferentes características a su discurso. Características que puede tener cualquiera cuando cuenta algo, que son inconscientes la mayoría de las veces y que, precisamente por eso, hacen que lo narrado o hablado resulte más real, porque **huyen de un discurso preparado, científico, asertivo, en el que todo está atado** de antemano. El lector debe confiar en la voz que le habla y para ello nada más real que ver que esa voz se contradice, duda o es, en algunos momentos, imprecisa.

Vamos a coger otra vez el comienzo del cuento de Cortázar:

*“Después del almuerzo yo hubiera querido quedarme en mi cuarto leyendo, pero papá y mamá vinieron **casi en seguida** a decirme que esa tarde tenía que llevarlo de paseo.”*

Fijaos cómo *Cortazar* huye de lo calculado, de lo milimétrico y recurre a la imprecisión para dar más realismo a esta frase: los padres no vinieron a los cinco minutos, ni a la media hora, no vinieron en seguida. Vinieron “casi” en seguida.

El uso de modalizadores como éste va a hacer que nuestra narración quede mucho más natural:
un poco, tal vez, quizá, demasiado, una pizca, más o menos, casi, aproximadamente...

Una de las más famosas imprecisiones de la literatura es ya un clásico conocido por todos: “*En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme...*”

Continuando con *Cortázar*, vemos que **hay otros tipos de imprecisiones**. La de la propia sensación de algo objetivo, como el tiempo:

“A mitad del largo zaguán del hotel pensó que debía ser tarde y se apuró a salir a la calle y sacar la motocicleta del rincón donde el portero de al lado le permitía guardarla.” (La noche boca arriba)

Y, en el mismo cuento, la imprecisión numérica:

“Volvió bruscamente del desmayo. Cuatro o cinco hombres jóvenes lo estaban sacando de debajo de la moto.”

“El brazo casi no le dolía; de una cortadura en la ceja goteaba sangre por toda la cara. Una o dos veces se lamió los labios para beberla. Se sentía bien, era un

accidente, mala suerte; unas semanas quieto y nada más”

Y la imprecisión de no conocer o reconocer a una persona:

“Alguien de blanco, alto y delgado, se le acercó y se puso a mirar la radiografía. Manos de mujer le acomodaban la cabeza, sintió que lo pasaban de una camilla a otra.”

O la de no comprender lo que ocurre:

“No entiendo por qué no me dejan pasar la noche en la clínica con el nene, al fin y al cabo soy su madre y el doctor De Luisi nos recomendó personalmente al director.” (La señorita Cora)

Nótese, eso sí, que **la imprecisión en el detalle no es igual –de ningún modo- a la falta de detalle**. No es lo mismo “cuatro o cinco jóvenes” (nos da una idea visual), que “algunos jóvenes” (no sabemos cuántos); ni es igual “alguien de blanco” (de nuevo, nos proporciona una imagen) que “alguien” (ninguna imagen).

Del mismo modo, la queja de la señorita Cora, si bien está presidida por la imprecisión de lo que no entiende, está cargada de detalles bien concretos: “la clínica”, donde está ingresado “su nene”, en la que ella quiere pasar “la noche”, a la que ha llegado recomendada por el doctor “De Luisi”.

El saber incluir detalles concretos y a la vez imprecisos es un arte que parece sencillo en manos de Cortázar, pero que requiere mucha práctica. No obstante, tenemos los ejemplos y la teoría, basta comenzar para empezar a alcanzar esa pericia.

Otro rasgo habitual de un personaje que habla o narra es la duda. No aparecerá si el personaje es tremendamente seguro de sí, hasta un punto enfermizo (de igual modo que un personaje tremendamente racional no utilizaría imprecisiones, sino precisiones exactísimas), pero el resto de los personajes deben dudar en algún momento. Tal vez sólo en un par de ocasiones, tal vez más, tal vez sólo en determinadas situaciones.

Cortázar y “Después del almuerzo” lo muestran en la narración:

“Pensaba todo el tiempo: «Lo abandoné», lo miraba y pensaba: «Lo abandoné», y aunque no me había olvidado del Paseo Colón me sentía tan bien, casi orgulloso. **A lo mejor otra vez... No era fácil, pero a lo mejor...** Quién sabe con qué ojos me mirarían papá y mamá cuando me vieran llegar con él de la mano.”

Este es el caso más simple de duda. **El personaje no está seguro de algo y lo expresa por medio de giros** (quizá, a lo mejor, tal vez..) **y de frases inacabadas.** ¿Qué personaje no tendría un momento así a lo largo de sus diálogos o de toda una narración?

Otra forma en la que el personaje duda aparece en “Casa Tomada”:

“Nos moriríamos allí algún día, vagos y esquivos primos se quedarían con la casa y la echarían al suelo para enriquecerse con el terreno y los ladrillos; **o mejor**, nosotros mismos la voltearíamos justicieramente antes de que fuese demasiado tarde.”

Aquí Cortázar hace que el narrador vuelva sobre sus propios pasos y rectifique lo que había dicho antes.

Una forma diferente es dialogar con uno mismo, hacerse preguntas 8ª veces respondidas, a veces no). Siguiendo con Casa tomada:

“Me pregunto qué hubiera hecho Irene sin el tejido. Uno puede releer un libro, pero cuando un pullover está terminado no se puede repetirlo sin escándalo.”

O cuándo la duda se comparte con otra persona:

“-Fíjate este punto que se me ha ocurrido. ¿No da un dibujo de trébol?”

Por último, yendo aún más lejos, **el personaje puede llegar a contradecirse**. Bien durante su propio discurso o diálogo puede decir una cosa y después la contraria... O bien -esto es de lo más complicado de conseguir en la narración- **el personaje puede**

afirmar algo (narrando o dialogando) que después se contradice con lo que hace en la realidad.

Esta última característica da muchísimo juego, y el lector la disfruta enormemente. Primero, por supuesto, porque es una prueba del realismo del personaje, una razón más para encariñarse con él, adorarlo u odiarlo; segundo, porque este recurso invita al lector a participar dentro de la novela, le muestra que el autor confía en él, en su inteligencia, en que se va a dar cuenta de lo que ocurre.

Os dejo el comienzo del cuento de Alberto Moravia “Dejar a Matilde” que ilustra estas contradicciones a la perfección:

“La oportunidad llegó pronto, una noche que la había citado en la plaza Campitelli, cerca de su casa: Esa noche Matilde, simplemente, no vino. Advertí entonces, tras una horita de espera, que sentía más alivio que disgusto, y comprendí que había llegado el momento de la separación. Incierto entre un dolor amargo y una satisfacción agraz, medio contento y medio desesperado, me fui a casa y me acosté en seguida. Pero antes de apagar la luz me santigué, solemne, y dije en voz alta:

-Esta vez se acabó, vaya si se acabó.

Este juramento hay que decir que me calmó, porque dormí de corrido nueve horas y sólo me

desperté por la mañana cuando mamá vino a avisarme que preguntaban por mí al teléfono.

Fui al teléfono, al apartamento de enfrente, de una modista amiga. De inmediato, la voccecita dulce de Matilde:

-¿Cómo estás?

-Estoy bien -contesté, duro.

-Perdóname por anoche..., pero no pude, de verdad.

-No importa -le dije-, así que adiós... Nos veremos mañana... Te diré una cosa...

-¿Qué cosa?

-Una importante.

-¿Una cosa buena?

-Según... Para mí sí.

-¿Y para mí?

Dije tras un momento de reflexión:

-Claro, también para ti.

-¿Y qué cosa es?

-Te la diré mañana.

-No, dímela hoy.

-No me mates...

-Está bien... ¿Sabes por qué te he telefoneado hoy? Porque hace un día precioso, es fiesta, y podríamos ir en moto al mar. ¿Qué te parece?

Me quedé incómodo porque no me esperaba esa propuesta tan cariñosa, hecha con una voz tan dulce. Después pensé que, en el fondo, tanto daba hoy como mañana: iríamos a la playa y yo, en lo mejor, le diría que la dejaba y así me vengaría también un poco. Dije:

-Está bien, dentro de media hora paso a buscarte”

Los detalles, la vida de nuestra historia

Para el lector, adentrarse en la lectura de una novela –u obra dramática.-supone entrar en un mundo completamente nuevo, diferente al suyo. Ese mundo **es importante que sea lo más real posible**, que cada duda del lector quede, explícita o implícitamente, contestada.

No podemos, por ejemplo, incluir a un personaje que va a ser importante sin que los lectores tengan claro, por ejemplo, cómo se gana la vida. A veces, como no es importante para la trama principal, obviamos incluir detalles como éste. Pero el lector los necesita para sentir que ese mundo es real.

Necesita ver la casa de los protagonistas, aunque sea a grandes brochazos, la cocina en la que sucede esta conversación tan importante, saber detalles de los personajes, que, aunque no sean relevantes para el argumento, sí lo son para hacerlos creíbles: que tal personaje hace aerobio todas las mañanas, que este otro personaje es adicto a las telenovelas, etc. Si estamos escribiendo un guión, basta con hacer que tal o cual escena o conversación tengan lugar en el gimnasio donde el personaje hace aerobio, o frente al televisor viendo una telenovela.

Los detalles, son, a fin de cuentas, el broche de oro de nuestra historia. Y algo que diferencia al escritor profesional del aficionado.

Observemos cómo comienza la novela “Ejercicios Respiratorios” de Anne Tyler.

“Ira y Maggie Moran tenían que ir a un funeral en Deer Lick, Pennsylvania.

La amiga de la infancia de Maggie acababa de perder a su marido. Deer Lick se hallaba situado junto a una estrecha carretera rural, unaas noventa millas al norte de Baltimore, y el funeral estaba previsto para el sábado a las diez y media de la mañana; así que Ira calculó que tendrían que ponerse en marcha alrededor de las ocho. Esto le puso de mal humor (no pertenecía al tipo de hombre madrugador).

Por otra parte, el sábado era el día de la semana en que estaba más ocupado en su trabajo, y no tenía a nadie que pudiera sustituirle. Además, tenían el coche en el taller. Necesitaba numerosas reparaciones y lo más pronto que podrían recogerlo era el mismo sábado a primera hora, a las ocho en punto. Ira dijo que sería mejor que no fueran, pero Maggie contestó que tenían que ir.

Ella y Serena eran amigas de toda la vida. O de casi toda la vida: cuarenta y dos años, desde el primer curso con la señorita Kimmel.

Planearon levantarse a las siete, pero maggie puso mal el despertador y se quedaron dormidos más de la cuenta. Tuvieron que vestirse a toda prisa y desayunar con precipitación, apañándose las con café instantáneo y cereales fríos“

Muchas de las cosas que nos cuenta la narradora **no son relevantes para la trama:** en realidad, lo único relevante de todo este comienzo es que Ira y Maggie son un matrimonio de muchos años, y que tienen que ir al pueblo de ella a un funeral.

Un escritor aficionado tal vez hubiera comenzado así:

“Ira y Maggie llevaban casados 35 años. Eran felices, y tenían un hijo de 25 años al que querían y veían de cuando en cuando. Esa mañana tenían que ir a un funeral, a Deer Lick, el pueblo de Maggie. Se había muerto el marido de una vieja amiga de Maggie, Serena.”

Con esto, el escritor cree que lo ha dicho todo, porque ha dicho lo esencial. Y así es, todo lo esencial para entender el argumento está dicho, pero no se ha

dicho todo lo esencial para introducir al lector DENTRO DEL MUNDO DE LA NOVELA, para que se crea esa historia, para que la viva con emoción, tensión, deleitándose en esos personajes y en lo que les ocurre.

Para ello debemos saber que Ira y Maggie están casados, no porque lo dice el narrador, sino por lo que ocurre en la novela. Y así, todo. El hijo aparecerá en el siguiente capítulo, y en este conoceremos a otros personajes.

Es fundamental el aluvión de detalles, aparente irrelevantes, que da esta escritora para empezar a conocer a los personajes, y, a la vez, situarnos en el contexto de la acción, de lo importante.

Repasemos:

“Ira y Maggie Moran tenían que ir a un funeral en Deer Lick, Pennsylvania.

La amiga de la infancia de Maggie acababa de perder a su marido. Deer Lick se hallaba situado **junto a una estrecha carretera rural, unas noventa millas** al norte de Baltimore, y el funeral estaba previsto para **el sábado a las diez y media de la mañana**; así que Ira calculó que tendrían que ponerse en marcha **alrededor** de las ocho. **Esto le puso de mal humor (no**

pertenecía al tipo de hombre madrugador). Por otra parte, ***el sábado era el día de la semana en que estaba más ocupado en su trabajo, y no tenía a nadie que pudiera sustituirle***. Además, tenían el coche en el taller. Necesitaba numerosas reparaciones y lo más pronto que podrían recogerlo era el mismo sábado a primera hora, a las ocho en punto. ***Ira dijo que sería mejor que no fueran, pero Maggie contestó que tenían que ir***.

Ella y Serena eran amigas de toda la vida. ***O de casi toda la vida: cuarenta y dos años, desde el primer curso con la señorita Kimmel***.

Planearon levantarse a las siete, pero ***Maggie puso mal el despertador y se quedaron dormidos más de la cuenta***. Tuvieron que vestirse a toda prisa y desayunar con precipitación, ***apañándose las con café instantáneo y cereales fríos***“

Hay muchos detalles que sirven para la descripción de los personajes y que están desparramados por los párrafos. No como aseveraciones del narrador (“Ira es un hombre Tal y cual”), sino porque lo vamos deduciendo de lo que ocurre (descripción indirecta del personaje, recordad): Ira no es madrugador, se pone de mal humor por tener que ir a un funeral y por todos los inconvenientes que

va encontrando. Maggie es una persona que sigue guardando lealtad hacia sus viejas amigas, que no se deja amilanar por un par de obstáculos, y que pone mal el despertador (es muy despistada).

Fijaos en los detalles, aparentemente inútiles, que nos da la autora para introducirnos aún más en el mundo:

- Deer Lick no está “cerca de Baltimore”, está: ***“junto a una estrecha carretera rural***, unas noventa millas al norte de Baltimore”

- El funeral no es “el sábado por la mañana”, sino “a las diez y media de la mañana”

- Serena y Maggie no eran sólo “amigas de toda la vida”; eran “amigas de toda la vida. ***O de casi toda la vida: cuarenta y dos años, desde el primer curso con la señorita Kimmel***”

- - No sólo tienen que desayunar deprisa, tienen que comer ***“apañándose las con café instantáneo y cereales fríos”***

Buscad siempre este tipo de detalles concretos para vuestras historias.

El personaje y sus detalles

Para terminar de dibujar a los personajes en vuestra mente (y en la del lector) está bien que sepáis muchos detalles sobre vuestros personajes, y que éstos vayan apareciendo –como quien no quiere la cosa- insertos en la trama.

Algunos de estos detalles pueden ser:

- ✓ En qué trabaja, si le gusta o no le gusta, qué posición tiene en ese trabajo, si se siente integrado en ese trabajo, si utiliza el vocabulario de su trabajo fuera de su horario laboral (mucha gente lo hace, incorpora expresiones de su profesión a su vocabulario habitual), qué amigos (o enemigos) tiene en el trabajo.
- ✓ Cómo se viste, si presta atención a su aspecto, su peinado, sus zapatos, si lleva gafas, pendientes, collares, bolso, y de qué tipo, cuáles son sus prendas favoritas, qué se pone para dormir o estar en casa.
- ✓ Cómo es su casa, qué tipo de muebles tiene, cuáles le gustan, si le gusta decorarla, qué parte de la casa es su favorita y porqué. Qué pone en las estanterías, qué tipo de cuadros o decoración tiene (si tiene), si es ordenado, limpio, maniático, etc...

- ✓ Si le gustan las plantas o los animales, si convive con alguno, cómo los cuida.
- ✓ Libro/s favorito (si los tiene), libro del que le guste presumir, disco favorito o cantante o grupo (si le gusta la música) o qué tipo de música escucha, si va a conciertos, si canta algo (en la ducha, o en su casa, o en el karaoke), si le gusta el arte, si tiene algún deporte favorito, si lo practica o lo sigue como espectador y hasta qué punto; qué le gusta ver en el cine (si va), qué tipo de espectáculo le gusta si va a alguno (circo, teatro, ópera, monólogos de humor, performances...). qué tipo de programas de televisión ve (si ve la tv).
- ✓ Cómo le gusta pasar un domingo, qué le gusta hacer un sábado por la noche; si sale, a dónde le gusta ir; qué bebe (si bebe), qué tipo de comida o restaurantes prefiere.
- ✓ A qué hora se despierta por las mañanas un día de diario, y uno de fiesta. Si conduce, qué coche tiene, si va en bici o en autobús o en tren, o en metro, en qué paradas sube y baja habitualmente, qué hace durante el viaje en bus o metro.Cuál es su rutina diaria.
- ✓ Si tiene algún amuleto, si tiene alguna superstición, no sale de su casa sin... Qué partido vota (si vota), qué le gustaría cambiar de su ciudad, qué parte de la ciudad es la que

más le gusta o disfruta. si pudiera cambiar algo en el mundo sería...

- ✓ A quién llama por teléfono casi todos los días; quién le llama. A quién escribe (correo o emails), con quién chatea (si lo hace), con quien comparte sus secretos, a quién recurre cuando tiene problemas. Cómo reacciona cuando se pone enfermo, si tiene médico de cabecera, si toma medicamentos habitualmente, o sólo cuando se lo recetan, o prefiere la homeopatía.

Por lo general, cuánto más sepamos de nuestro personaje, mejor podremos visualizarlo y mostrárselo a los lectores. Y eso sí, como en el ejemplo de Anne Tyler, intentad:

No deis toda la información de una vez. Dejad que vaya surgiendo poco a poco.

Utilizad, preferentemente, la descripción indirecta. Que el lector se dé cuenta de que nuestro personaje lee en el metro no porque el narrador lo dice ("Fulanito siempre leía en el metro camino del trabajo"), sino porque le vemos hacerlo: "Fulanito se subió en el vagón, encontró un sitio libre: estaba de suerte. Sacó su ejemplar de "Rayuela" y se acomodó para leer".

