

Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica

Analysis Methodology of the Cinematographic Character: A Proposal from Film Narration

José Patricio Pérez Rufí
Universidad de Málaga
patricioperez@uma.es

Fecha de recepción: 30 de octubre de 2016

Fecha de recepción evaluador: 20 de noviembre de 2016

Fecha de recepción corrección: 25 de noviembre de 2016

Resumen

El objetivo principal de esta investigación es elaborar una metodología de análisis del personaje cinematográfico que considere el mayor número de perspectivas posibles. Evitaremos fórmulas reduccionistas y simplificadoras. Esta metodología vendrá condicionada por el concepto de personaje que tomemos como punto de partida. Primaremos la visión de la narrativa fílmica a través de los textos de Casetti, Di Chio y Chatman, que serán completados con las aportaciones de manuales de escritura de guiones cinematográficos de Egri, Seger, Field, Comparato o Bentley. El enfoque fenomenológico, aquel que considera al personaje como un simulacro de la persona real, proporcionará más categorías para su análisis que la perspectiva formal (el personaje como rol) y la perspectiva actancial o abstracta (el personaje como actante).

Palabras clave: Narrativa fílmica; Personaje cinematográfico; Análisis fílmico; Guion cinematográfico; Cine clásico de Hollywood; Estrellas de cine.

Abstract

The main goal of this paper is to develop a cinematographic character analysis methodology that considers most of the possible perspectives. We will avoid simplistic views or reductive methods. This methodology will be determined by the character's concept that we take as starting point. We will reward the film narration studies in the texts by Casetti, Di Chio and Chatman, that will be completed by the movie screenplay manuals written by Egri, Seger, Field, Comparato o Bentley. The phenomenological

approach, the focus that considers the character as a real person simulation, will provide more categories for the analysis than the formal view (the character as a role) and the actancial or abstract model (the character as an actant).

Keywords: Film Narration; Cinematographic Character; Film Analysis; Screenplay; Classical Hollywood Cinema; Movie Stars.

Introducción

El estudio del personaje cinematográfico posibilita el logro de un amplio número de conclusiones acerca de la construcción del discurso fílmico, al tiempo que permite acceder a interpretaciones acerca de su mensaje, no siempre muy evidente, o contrastar el diferente modo en que han sido concebidos determinados modelos o tipos de caracteres en diversas prácticas cinematográficas, ya sea de momentos distintos en la historia del cine, de prácticas nacionales específicas o de evolución en el conjunto de cineastas que se estime oportuno. La atención a la articulación del personaje, por ejemplo, en función de su género, etnia o procedencia podría incluso llegar a explicar el modo en que ha sido percibido un grupo no ya de personajes, sino de personas, y cómo han sido representadas a través del cine.

Ante una perspectiva de análisis tan productiva y abierta a infinidad de posibilidades y de objetos de estudio sobre los que aplicarla, descubrimos sorprendidos que raramente ha sido abordada y que, cuando lo ha hecho, ha preferido focalizar su atención en aspectos muy parciales. Una de los obstáculos que el estudio del personaje tiene procede de la misma metodología de análisis, extremadamente ambigua y confusa en algunos de los referentes más influyentes, entre los que podemos citar a Greimas y Courtés (1982), razón que podría apartar a los investigadores de su estudio.

Este artículo tiene como objetivo principal la propuesta de un modelo de análisis de fácil aplicación para el estudio específico del personaje cinematográfico que, sin embargo, lo aborde en toda su complejidad y desde el mayor número de perspectivas posibles. Evitaremos pues reduccionismos y fórmulas simplificadoras, tomando para ello como base los aspectos más sobresalientes y eficaces de otros autores, además de sumar nuestras propias propuestas para el desarrollo de la disciplina narratológica.

Este objetivo lleva implícito un objetivo secundario, que será definir un concepto de personaje cinematográfico operativo para su aplicación en una metodología de análisis. La noción de personaje establecida, de la que partiremos en un primer apartado de repaso de literatura científica y académica, determinará el diseño del análisis posterior.

La aplicación de dicha metodología de análisis a un corpus de títulos cinematográficos debería permitir a los investigadores el establecimiento de lógicas de

construcción paradigmáticas y modelos de creación dramática, aspecto que queda fuera de nuestras intenciones.

Atenderemos, por tanto, de forma prioritaria a la creación de un modelo de análisis que permita su aplicación al personaje cinematográfico, al personaje televisivo o al personaje del videojuego, dada la naturaleza audiovisual y el frecuente común lenguaje de dichas aplicaciones. La atención a un objeto de estudio preciso o a un área específica requerirá la adaptación del modelo de estudio que aquí proponemos a las particularidades del discurso y de la naturaleza de sus modelos de personajes. Este artículo tiene así una orientación eminentemente teórica o, más bien, metodológica, dado que no pretende aplicarse a un objeto de estudio preciso.

Con objeto de lograr estos objetivos partiremos de una breve reflexión acerca de la naturaleza del personaje cinematográfico con objeto de definirlo. Atenderemos a su capacidad de articular el relato en torno a su figura, lo que redundará en su identidad como categoría narrativa dentro de un discurso audiovisual. Posteriormente, partiendo del esquema de análisis narrativo propuesto por Casetti y Di Chio (que compilan las aportaciones de otros muchos autores), ofreceremos nuestra metodología analítica del personaje. Realizaríamos un análisis textual (Casetti & Di Chio, 1998, p. 17), es decir, aplicaríamos un conjunto de operaciones sobre un objeto determinado, en este caso el discurso fílmico, para descomponerlo y después recomponerlo con objeto de identificar sus principios de construcción y funcionamiento.

A partir de la aplicación del método a un objeto de estudio (el conjunto de películas o de personajes que consideremos oportuno), llegaríamos a un modelo, esto es, un esquema que proporciona una visión simplificada de unos fenómenos que explican sus principios de construcción y su funcionamiento. Estaríamos así creando modelos, es decir, llegando a conclusiones después de haber analizado una muestra de obras previas.

El enfoque metodológico que se ha ocupado hasta ahora del estudio del personaje procede directamente de la teoría de la literatura. Posteriormente será aplicada a la narratología, y con ella al análisis del discurso fílmico. Autores como Genette, Chatman, Greimas, Casetti y Di Chio, Bordwell o Perkins han abordado directamente el estudio del personaje como categoría narrativa del relato. A ellos habría que añadir la Teoría Fílmica Feminista o la Queer Theory, que pusieron de relieve la necesidad de una crítica de la construcción dramática desde nuevos enfoques que cuestionasen la ideología subyacente en el discurso con respecto a la descripción y función de los personajes.

Chatman (1990, p. 115) se sorprendía de “lo poco que se ha dicho sobre la teoría del personaje en la historia y en la crítica literaria” y Todorov (1974, p. 165) apuntaba a que si se habían estudiado poco los personajes era por tres razones: la confusión entre personaje y persona (Barthes, 1974, pp. 28-30), la interpretación y el papel de la

ideología del investigador al describir los personajes (Bal, 1985, pp. 89-90) y, en tercer lugar, la misma evolución del concepto personaje (Pavis, 1983, pp. 354-355). Podríamos incluso afirmar que la categoría del personaje está viva y que el propio concepto de personaje determinará la metodología y los objetivos de su estudio. Será por esta razón que antes de abordar una propuesta de metodología de análisis del personaje, lo primero que haremos será intentar definir qué es un personaje. Apuntemos, por otra parte, que aunque existen muchas investigaciones acerca de cuestiones relacionadas con el género de los personajes o con los nuevos modelos de héroe en el discurso de ficción televisivo (Vargas, 2014), la metodología apenas ha sido abordada desde nuevas perspectivas, razón que explica la referencia en este artículo a históricos como Aristóteles, Forsters, Propp, la escuela estructuralista o teóricos del guion como Egris o Bentley.

Marco referencial

Definición de personaje

Definir un personaje puede parecer en un primer momento una tarea sencilla, dado que somos capaces de identificar cuando estamos ante uno en un relato. Sin embargo, la dificultad se introduce en el momento en que primamos unas características por encima de otras y dejamos en evidencia las carencias de nuestra definición.

El sujeto en la ficción ha sido tradicionalmente concebido dentro de una dialéctica en su vínculo con la acción, debate que fue iniciado por Aristóteles. Las relaciones entre acción y carácter, tal y como observa Pavis, pueden dar lugar a tres modalidades de intercambio (Pavis, 1983, pp. 355-356):

- 1) La acción es el elemento principal y determina el resto.
- 2) La acción es la consecuencia necesaria, y casi superflua, de un análisis propio del carácter.
- 3) La acción y el personaje dejan de ser contradictorios, se complementan.

Así, encontramos por una parte aquellos teóricos que han considerado al personaje como unidad de acción, es decir, una pieza de una estructura que se subordina a la trama y a la transmisión de una información, quedando a merced del relato. Según Chatman, “creen que está en función de la trama, que es una consecuencia necesaria, pero derivada de la lógica temporal de la historia” (Chatman, 1990, p. 121). Esta forma de entender al personaje es iniciada por Aristóteles y prolongada por los formalistas rusos y por el estructuralismo, teniendo un peso considerable aún hoy día (y ahí está la teoría de los actantes, por ejemplo). Incluso cuando pensamos que un personaje que aparece dentro de un género concreto debe cumplir con ciertos rasgos, estamos primando este concepto de personaje, dado que es la acción la que condiciona al personaje.

El otro concepto histórico de personaje lo define desde un punto de vista psicológico, como un simulacro de la persona real. Esta opción en la que el personaje es supremo es defendida frecuentemente por autores literarios y algunos teóricos de la crítica y “manualistas” del guión dramático. Chatman señala que desde esta concepción del personaje la trama sería “un derivado” que justificaría una narrativa débil en la que “los sucesos en sí mismos no constituyen una fuente de interés” (Chatman, 1990, p. 121).

Junto a estos dos conceptos existe una tercera vía que encontraremos más útil, aquella que considera al personaje como unidad psicológica y de acción. Aquí unimos lo mejor de los conceptos, entendemos el personaje como un elemento de la acción pero se construye como si se tratara de una entidad con una psicología propia. Será éste el modo en que los manuales de guión van a entender al personaje y como nosotros lo concebiremos también.

Vamos a entender al personaje, por tanto, como una unidad psicológica y de acción que ha de ser estudiada en el relato como una categoría narrativa, donde se combinan una serie de rasgos que hemos de describir. Insistiremos en la idea del personaje como paradigma de rasgos diferentes de carácter psicológico y social, porque el estudio de estos rasgos será el que dé forma a nuestra metodología de análisis. Autores como Chatman (1990, p. 135), Pavis (1983, p. 360) o Ezquerro (1990, p. 14) partirían de concepciones del personaje en este sentido, con independencia de la naturaleza de la obra en que aparece (audiovisual, teatral o literaria).

El hecho de valernos hasta ahora de las ideas de Aristóteles, Propp o Greimas pondría de relieve un aspecto del personaje: su validez como categoría estrechamente ligada a la narración por encima de su forma de expresión. Tal y como observan Aumont y Marie, al hablar de personajes nos centraremos en su mayor parte en análisis que no constituyen propiamente “lo cinematográfico” (Aumont y Marie, 1996, pp. 95-96). Lo cinematográfico sería aquello que tan sólo puede aparecer en el cine y que constituye, por tanto, de forma específica, el lenguaje cinematográfico. Los sistemas de narración, señalan Aumont y Marie, se han elaborado fuera del cine, con lo que lo narrativo es extra-cinematográfico y el personaje sería objeto de estudio de la narratología.

Apuntaremos acerca de la aparición del personaje en el medio cinematográfico que la raíz de su concepción se encuentra en la literatura de la segunda mitad del siglo XIX, en la que se esforzó en retratar personajes realistas y su entorno. Es esta tendencia literaria la que determina las normas en la construcción del personaje del cine clásico de Hollywood, que es el referente con el que se miden todos los demás. Si la narrativa cinematográfica hubiera partido de obras de vanguardia o más experimentales, el concepto de personaje cinematográfico y su forma de construcción sería más parecido al tipo de personajes que vemos en películas de vanguardia o más modernas. Sin embargo,

cuando un manual de guión nos dice cómo se debe construir un personaje se toma como referente el personaje clásico, que, como hemos dicho, bebe de la tradición literaria del siglo XIX.

Propuesta de metodología de análisis del personaje de cine

Como hemos apuntado citando a Casetti y Di Chio, un análisis textual narrativo del personaje implicaría aquellas operaciones de descomposición y recomposición con objeto de identificar sus principios de construcción y funcionamiento. Desde el momento en que hemos considerado al personaje cinematográfico como una categoría narrativa resultado de la suma de rasgos (características físicas, psicológicas, morales o sociológicas), nuestra metodología de análisis identificaría en primer lugar todos aquellos rasgos de los personajes de la muestra tomada para, en una segunda fase, ponerlos en relación y obtener conclusiones.

Añadamos que el análisis del personaje podría abordarse desde un enfoque amplio o primando la descripción de unos rasgos por encima de otros y siempre llegaríamos a conclusiones sobre la construcción completa del personaje o sobre ese aspecto parcial que se analizaría. El cuadro metodológico que proponemos parte principalmente de Casetti y Di Chio y de Chatman, autores que realizan un repaso de diferentes propuestas metodológicas y las sintetizan en varios apartados. Ampliaremos este modelo de análisis a partir de las aportaciones que hacen los manuales de guión en sus consejos para creación de personajes; en este caso convertiremos las categorías de creación en instrumentos de análisis. De igual modo, las categorías que comentaremos aquí podrían ser utilizadas para la misma creación de personajes, de donde podríamos concluir que el método puede ser “reversible”.

Muchos manuales de guión recomiendan la escritura de una biografía de al menos 30 páginas acerca del protagonista antes de escribir propiamente el guión. Esta biografía detallada no sólo de la vida pasada sino también de los rasgos que caracterizan al personaje es fundamental como documento para desarrollar por escrito todas las ideas que se tienen sobre el personaje y volver a él en caso de duda. Son muchos los datos que el guionista tiene que conocer acerca de su personaje, si bien después el guionista decidirá cuáles va a transmitir a través del discurso y cuáles no. Este documento es aún más valioso en el caso de la concepción de una serie de televisión, en la que el desarrollo de nuevas temporadas y nuevas tramas no tienen por qué contemplarse desde su inicio, además de poder permitir un mayor desarrollo de los caracteres al no estar la teleserie sometida a las mismas limitaciones de tiempo del filme.

Según Casetti y Di Chio, los personajes forman parte de una categoría mayor, los existentes, como uno de los tres componentes de la narración junto a acontecimientos y transformaciones. La narración es así definida como “una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan

personajes en ambientes específicos” (Casetti & Di Chio, 1998, p. 172). La categoría que aquí nos interesa es la de existentes, formada por personajes y ambiente. Chatman (1990, p. 149) señala tres criterios para distinguir ambiente de personaje, que sólo citaremos al no ser nuestro objeto de estudio prioritario; así, Chatman señala el criterio anagráfico (el personaje, frente al ambiente, tiene un nombre), el criterio de relevancia (o de importancia dentro del desarrollo de la trama) y el criterio de focalización (o de exhibición en el discurso del personaje, frente a un ambiente con menor atención en los encuadres).

Basándose en estudios previos como los de Micciché o Vernet, Casetti y Di Chio sostienen el análisis desde tres niveles de estudio: el personaje como persona (enfoque fenomenológico), el personaje como rol (enfoque formal) y el personaje como actante (enfoque abstracto). De estos tres niveles de análisis posiblemente el que nos permita obtener resultados más interesantes acerca de la construcción de personajes es el que lo analiza como persona antes que como rol y como actante. Los análisis formales, es decir, del personaje como rol, posibilitan el reconocimiento de la función y la actividad del personaje o de sus posiciones morales, positiva como la del héroe o negativa como la del antagonista, pero más allá de esta identificación y categorización no permitirán la obtención de conclusiones más profundas. El estudio del personaje como actante será el menos eficaz, dado que estudia al personaje como una acción y hace que no sea propiamente una teoría del personaje, tanto más por las dificultades que ofrece a la hora de posicionar a los personajes e intentar identificarlos con un actante o con otro (Pérez Rufí, 2008). Vamos a primar, por tanto, una visión del personaje como persona en lo que vendría a tomar un enfoque más fenomenológico que formal o estructural.

Cuando estudiamos al personaje como persona partimos de una convención admitida por todos los agentes de la comunicación, afirma Chatman (1990, p. 116), es decir, podemos analizar al personaje psicológicamente, pero debemos recordar que estamos hablando de personajes y no de personas.

Pasaremos a continuación a citar cada una de las categorías que nos podrán ser de utilizar para la categorización del personaje.

1) Personaje plano/ personaje redondo.

La clasificación del personaje en estas dos grandes categorías, como plano o redondo, nacen de Forster en *Aspects of the novel* (1927), siendo aplicada por la crítica literaria anglosajona a partir de este momento. Los tipos de Forster, según Chatman, han resistido los cambios en el debate literario y han sido criticados por su falta de rigor y por su escaso ajuste a los criterios científicos (Chatman, 1990, p. 141). Sin embargo, Forster sigue siendo objeto de controversia y sus postulados continúan vigentes en gran parte de la metodología analítica del personaje. Su reinterpretación por Casetti y Chio o

Chatman actualizan la evaluación del sujeto narrativo en estos conceptos. Aunque la clasificación en planos y redondos pueda ser considerada simplificadora, su aplicación resulta eficaz a efectos de descripción de la construcción dramática del relato.

El personaje redondo es complejo y variado (Casetti & Di Chio, 1998, p. 178), además de multidimensional, con gran variedad de rasgos, abundantes en número y en calidad que le asimilan a un sujeto con psicología propia y personalidad individual (García Jiménez, 1993, p. 304). Sólo los personajes redondos pueden desempeñar papeles trágicos, suscitando en nosotros emociones que no sean humor o complacencia (Forster, 1983, p. 79). Con todo, el elemento principal de valoración del personaje como redondo sería su capacidad para sorprender de una manera convincente, de tal modo que si nunca sorprende, es plano, y si no convence, finge ser redondo pero es plano (Forster, 1983, p. 89).

Los personajes redondos permiten la discusión sobre sus posibles acciones futuras (Chatman, 1990, p. 143), generando así nuevas ideas a raíz de la discrepancia en su potencial desarrollo. Además, mientras que cada personaje plano tiene un espacio característico, el personaje redondo se relacionará con todos los espacios y todas las categorías de personajes (Onaindia, 1996, p. 140).

El personaje redondo también se reconocería como aquel lleno de ambigüedad y dudas, inestable, complejo y contrastado (Alonso, 1998, p. 264). El origen de la contradicción que lo define se halla en la incompatibilidad de los objetivos que persigue y su posibilidad de elección entre distintas alternativas.

La construcción de un personaje redondo requiere de la transmisión de gran cantidad de información, alguna de la cual conocería el espectador y el personaje, pero no otros personajes. Como en la vida real, no lo sabemos todo sobre una persona, ni un personaje sobre otros personajes. Además, dichos rasgos entrarían en contraste. La relación con personajes de diferentes ámbitos (profesional, personal, amoroso, etc.), permite ampliar la información que tenemos de ese personaje y conocerlo mejor.

Por el contrario, el personaje plano se construye en torno a una sola idea o cualidad y se identifica con facilidad, ya que permanece inalterable (Forster, 1983, p. 75), además de ser perfectamente coherente con respecto a sus rasgos y su función dentro del relato, sin que quede lugar para la duda, para la ambigüedad o la especulación acerca de su posible desarrollo. El género fílmico condiciona desde el momento en que relatos más centrados en la acción permite un acercamiento al personaje menos profundo. En la comedia, el western o el terror con mucha frecuencia sus protagonistas son estereotipos o personajes planos. La consideración del género fílmico con respecto a la complejidad en la construcción del personaje introduciría la vertiente de concepción del personaje en cuanto a unidad también de acción y no sólo psicológica.

Otras dos categorías muy relacionadas con la del personaje redondo y plano son las de los personajes lineales y contrastados y la de los personajes estáticos y dinámicos, que vienen a ser variantes con matices de esta clasificación mayor de personajes planos y redondos.

Apuntaremos en el caso del personaje dinámico que los cambios pueden ser de tres tipos:

- a) Cambio de carácter: relativo al “modo de ser” del personaje.
- b) Cambio de actitud: aquel relativo al “modo de pensar” del sujeto.
- c) Cambio de comportamiento: estaría relacionado con la variación del “modo de hacer” del personaje.

El arco de transformación creado por Linda Seger establece que ésta puede ser extrema, si se mueve a una posición opuesta, moderada o intermedia (Seger, 1991, pp. 208-209).

2) Apariencia del personaje. Siguiendo con el análisis del personaje como persona, podríamos describir la apariencia física del personaje, es decir, la identidad física que constituye el soporte del personaje (Casetti & Di Chio, 1998, p. 178). Los antecedentes a la observación de este aspecto se encuentran tanto en los teóricos del relato como en los manuales de creación dramática. Así, Propp en su planteamiento de análisis de los atributos añade la edad, el sexo y la apariencia exterior de sus particularidades (Propp, 1981, pp. 101-102).

La edad y el físico tienen una influencia considerable en el comportamiento del personaje, llegando en muchas obras a ser parte del tema. El conocimiento de la edad de un ser humano implicará mucha información con respecto a la caracterización. Syd Field reconoce que en las convenciones teatrales las particularidades físicas son consideradas como elementos de caracterización del personaje y propone un uso semejante en el cine, al punto de que “un defecto físico puede simbolizar un rasgo del personaje”, afirma (Field, 1995, p. 31). Egris incluye como conjunto de datos necesarios para la construcción del personaje la dimensión física-fisiológica, que define el sexo, edad, descripción física (peso, altura), apariencia, defectos, deformidades y enfermedades del personaje (Egris, 1960, pp. 36-37). Otros “manualistas” que también listan las propiedades físicas que deben definirse en son Johnson (1995, p. 127), Parker (1998, p. 81) y Moritz (2001, p. 67). Seguiremos la propuesta de Dyer (2001, pp. 144 y 147) en la observación de la apariencia del personaje:

- a) Fisonomía: Dentro de ésta tomaremos nota del sexo, edad, color de la piel, peso, altura, color del pelo y defectos físicos del sujeto.

- b) Vestuario: Según Dyer, la ropa y algunos aspectos de la imagen como el peinado y los accesorios están codificados culturalmente. Sin embargo, junto a unos rasgos tipificados aportados por el vestuario se encuentran también otros indicativos de la personalidad (Dyer, 2001, p. 144). En una película histórica, los personajes van vestidos conforme a su época pero también pueden incluir algo que les diferencie de los demás y le otorgue una personalidad específica.
- c) Gesto: Dyer divide la interpretación del vocabulario del gesto en dos puntos, códigos formales e informales. Los primeros se refieren a aquellos ademanes sujetos a reglas sociales y los segundos a los involuntarios. Aunque los dos pueden considerarse indicativos de la personalidad y temperamento del sujeto, Dyer valora en los gestos informales su capacidad para proporcionar un acceso particularmente privilegiado al verdadero yo del personaje (Dyer, 2001, p. 146).

3) Expresión verbal. El discurso de los caracteres, lo que dice y cómo lo dice, muestra su personalidad tanto directamente (lo que un personaje dice de sí mismo) como indirectamente (lo que revela de sí mismo) (Dyer, 2001, p. 145). La principal función que los manuales de creación dramática atribuyen al diálogo es la transmisión de una información que haga avanzar la historia. Otra finalidad que suele ser citada es la revelación que hace del personaje. Según Field, “los diálogos deben revelar los conflictos internos entre personajes y el interior de cada uno de ellos, y los estados emocionales y peculiaridades de sus personalidades” (Field, 1995, p. 32).

En los filmes más centrados en la acción, el diálogo es más funcional, mientras que en los filmes “de personajes”, el diálogo también contribuye al desarrollo de la acción pero sobre todo revela a los personajes. Apuntemos, en todo caso, que el diálogo y la expresión verbal en prácticas cinematográficas como la del cine clásico es de extrema funcionalidad tanto en el contenido de las informaciones transmitidas verbalmente como en el modo en que éstas son comunicadas.

4) Carácter del personaje. El carácter vendría a ser una categoría más específica de análisis del personaje que, según Casetti y Chio, se referiría a un “modo de ser”, considerando al personaje como unidad psicológica (Casetti y Di Chio, 1998, p. 178). Según Vale (1989, p. 80), el carácter del personaje es el factor más importante de caracterización del mismo. A la hora de identificar el carácter de un personaje habría de considerar los siguientes factores:

- a) El carácter se muestra en las decisiones que toma el agente (Aristóteles, 1974, p. 150).
- b) El carácter se revela a través de la acción. El cine debe mostrar el carácter de un personaje a través de las acciones. Además, no sólo se

hace explícito mediante la acción del protagonista, sino también de las reacciones de los demás (Vale, 1989, pp. 82-84).

- c) El carácter individualiza al personaje y lo distingue de los demás (Tomashevski, 1982, p. 222).
- d) El carácter se muestra en la reacción a un estímulo externo (Alonso, 1998, p. 228).
- e) El carácter es constante (Vale, 1989, p. 83).
- f) El carácter es una idea, la que el personaje pueda tener de sí mismo (Bentley, 1982, p. 66).

Podremos describir el carácter del personaje a través de adjetivos, como propone Ben Brady en un listado de rasgos opuestos que pueden combinarse a la hora de crear un personaje (en Comparato, 1992, pp. 96-97).

5) *Backstory* (vida interior o pasado del personaje). La expresión vida interior ha sido propuesta por Field como instrumento de construcción de caracteres. Dicho concepto define la vida del sujeto que se desarrolla desde su nacimiento hasta el momento en el que comienza el relato fílmico. Sería pues el proceso en el que se forma el personaje (Field, 1995, p. 28).

La importancia del pasado está, según Bobes, en que la forma de ser presente del individuo está determinada por el entorno, la vida e historia en los que se han formado (Bobes, 1990, p. 52). Linda Seger señala que todo personaje tiene un origen étnico, social y educativo, al que llamará “influencia cultural”, que condicionará de forma muy amplia su carácter y determinará sus valores, sus inquietudes y su vida emocional (Seger, 1999, p. 21).

La razón última del ser de la prehistoria del sujeto narrativo está, en opinión de Bobes, en una concepción historicista del hombre, que viene a heredar el personaje en su construcción. Así, en cada una de las escenas, el personaje es lo que es y además todo lo que se ha ido acumulando sobre él a través su trayectoria anterior (Bobes, 1990, p. 49). El personaje según esta concepción tendría un origen mimético del ser humano.

En nuestro análisis tomaremos nota de todo aquello que nos habla de la historia previa del personaje: época histórica, nacionalidad y ciudad en que vive, origen familiar, social y religioso, infancia o formación. También evaluaremos la cantidad y la calidad de los datos que se nos dan de la vida interior.

6) Siguiendo la expresión de Syd Field, en la vida exterior, se define la necesidad del personaje y se expone la acción como forma de revelación del mismo (Field, 1995, pp. 28-30). Dentro de ésta se pueden encontrar tres componentes básicos:

vida profesional, vida personal y vida privada. Sería lo que Egri abarcaría dentro de la dimensión social del personaje (Egri, 1960, pp. 36-37).

- a) Vida profesional. En ella veremos aquellos aspectos relacionados con la ocupación laboral del sujeto. Field indagaría en el medio de mantenimiento del personaje, su lugar de trabajo, la función que desarrolla en éste y las relaciones con sus compañeros de trabajo. Las respuestas a estas preguntas contribuirán a la caracterización del personaje.
- b) Vida personal. Se entiende como la relación del personaje con la familia y sus amigos, su vida social en general. Podemos abarcarlo desde cuestiones acerca de su estado civil, la identidad de su pareja, la condición sexual, la relación pasada y presente de éste y la relación con sus amigos, entre otros aspectos. En este apartado observaremos la relación del protagonista con su familia, su pareja y sus amistades.
- c) Vida privada. La vida privada haría mención a la faceta más íntima del personaje. Field lo resume en una sola pregunta: “¿Qué hace su personaje cuando está solo (o sola)?” (Field, 1995, p. 30). Además de preguntarnos por su actuación en soledad lo haremos por sus gustos, aficiones y los detalles personales caracterizadores independientes a la vida profesional y relacional.

Conocer estos tres aspectos de la vida del personaje, que relacionaremos para determinar la importancia de cada uno, nos permitirá no sólo extraer conclusiones acerca de la construcción del mismo, sino de la narración en su conjunto y el relato.

7) Meta y motivación. En el cine comercial, para que se produzca un proceso narrativo los personajes principales deben tener una meta que alcanzar (Chion, 1988, p. 134); la razón está en la necesidad del público de conocer las causas de la actuación de un determinado modo por el personaje. Según Blacker (1993, p. 57), debe existir una inevitabilidad lógica en sus acciones, han de tener sentido y ser racionales.

La existencia de una motivación en el protagonista es postulada por los “manualistas” del guión como condición indispensable de la narración filmica que pretende comunicar una historia y activar los mecanismos de identificación del espectador. La motivación débil es percibida como un error por los manualistas, y así lo exponen Seger, Vale o Chion. Según Seger, “si no sabemos por qué un personaje está haciendo algo, será difícil que nos sintamos involucrados en la historia” (Seger, 1991, p. 163).

Del mismo modo, para que el objetivo sea verosímil, el protagonista debería tener un motivo por el que querer lograr dicho objetivo. El motivo sería aquello que

empuja al personaje a conseguir un objetivo (Vale, 1989, p. 90). El motivo (o motivación) supone el detonante principal de la historia, y fuerza al personaje a implicarse en la trama (Seger, 1991, p. 163), respondiendo a la pregunta “¿por qué actúa el personaje?”.

Como analistas debemos conocer qué quiere el personaje y por qué lo quiere. Aquí vemos, en definitiva, una huella de la concepción del personaje como unidad de acción y de los enfoques actanciales del estudio del personaje. Estudiamos qué quiere y por qué, y las respuestas a estas preguntas podrían encontrarse en los actantes de Greimas, por ejemplo.

8) Elementos del discurso caracterizadores del personaje. Aunque hasta ahora hemos partido principalmente del análisis de los contenidos narrativos, no podemos prescindir del discurso portador en lo referente a la construcción del personaje. Simultáneamente a los aspectos narrativos pertenecientes a la historia, el discurso contribuye a la construcción de caracteres mediante recursos que le son propios. Describiríamos aquí aquellas cuestiones relativas a la realización del filme y su puesta en escena, por tanto, pero también a los códigos gráficos y los sonoros.

Entre estos elementos atenderemos pues a los siguientes:

- a) Decorados y escenarios. El escenario, natural o artificial, con intenciones realistas o estilizado, funciona en términos generales como un contenedor de lo que ocurre en el filme, si bien, en ocasiones, puede situarse en primer plano y formar parte de lo que se cuenta. Un escenario transmite información acerca de la clase social a la que pertenece el personaje, su dedicación, sus intereses o cómo es su vida. Son sobre todo los espacios propios e íntimos del personaje los que transmitirán más datos caracterizadores, más allá de la influencia general del ambiente en su configuración, en la historia y en el discurso (aspecto que formaría parte del estudio del ambiente antes que del personaje, dentro de la categoría de los existentes).
- b) El maquillaje y el vestuario son importantes tanto para caracterizar al sujeto como para motivar la acción del argumento. Aunque estos aspectos fueron tratados en la descripción de la identidad física del sujeto, subrayaremos aquí su funcionalidad en la configuración del tipo. Las propiedades del vestuario pueden aplicarse al mismo tiempo al maquillaje, cuya función principal es caracterizar la imagen que los actores presentan en el encuadre. El maquillaje se ha utilizado con un fin realista o para desrealizar, al tiempo que para definir una tipología.
- c) Iluminación. Carmona (1991, p. 132) afirma que puede ser también, como el maquillaje y el vestuario, neutra y servir sólo para que el

encuadre sea percibido con nitidez, pero también puede tener una función dramática y de composición según las necesidades de los cineastas. En función de la dureza o suavidad de la luz, de su procedencia o de su intensidad y color, el sujeto narrativo adquirirá una serie de rasgos que también lo definirán en la historia.

- d) Composición del plano. Un determinado encuadre puede hacer destacar determinadas figuras (objetos o personajes) u obviar otras. Así, los protagonistas poseen, generalmente, una posición privilegiada que potencia la atención sobre ellos. El tipo de plano determinará el relieve del personaje y priorizará la exhibición de unos rasgos de su personalidad.
- e) La entrada en escena del personaje también es fundamental para destacar algunas cualidades del mismo; es muy frecuente que los grandes héroes del cine clásico se presenten por ocultación: no observamos de entrada el rostro del héroe, oculto hasta que un plano corto lo muestra con detalle; también son frecuentes presentaciones con movimientos travelling de acercamiento que subrayan su importancia.
- f) Dirección de actores. La distribución y comportamiento de los actores son utilizados para comunicar el carácter del personaje, y es por ello que habremos de tenerlos en consideración. Edgar Morin (1972, p. 94) afirma que la intensidad expresiva del actor puede quedar en segundo plano o suplirse en su ausencia por las técnicas de realización. El análisis de la interpretación del actor requeriría de una metodología que no abordaremos aquí y que hasta ahora ha sido más intuitiva y subjetiva que objetiva o científica.
- g) Códigos gráficos. Entenderemos los códigos gráficos como aquellos elementos de escritura presentes en un filme. Su inclusión en el análisis del personaje responde a su capacidad para describir determinados rasgos del sujeto. Estos textos podrían aportar nuevos datos relativos a la personalidad del personaje o bien confirmar las informaciones observadas en otros puntos del esquema de análisis.
- h) Códigos sonoros. La banda de sonido no sólo es un medio de transmisión de comunicaciones de carácter verbal por parte de los personajes o del narrador, sino que puede tener una función caracterizadora del sujeto narrativo. De esta forma, los ruidos y los sonidos musicales, junto a las voces, compondrían los códigos sonoros del film.

Más allá de la función narrativa o emocional que puede tener en un filme, destacaremos la capacidad de la música como instrumento caracterizador del sujeto.

Mediante los leits-motivs o temas concretos asociados a determinados personajes o estados emocionales se consigue subrayar, ocultar o destacar determinados rasgos de su personalidad. La presencia del leit-motiv asociado a un personaje reafirmaría la presencia y la actuación del personaje si está en la escena o activaría su presencia en off si no está presente, por ejemplo, cuando un personaje recuerda o echa de menos al otro personaje; de este modo, el leit-motiv tendría la capacidad de transmitir musicalmente el pensamiento o el sentimiento de los caracteres.

9) Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje. Más allá de aquellos elementos que los cineastas pueden controlar a través el guión, de la realización o el montaje o los recursos técnicos de los que dispone, existen otros factores condicionantes en la construcción del personaje y que serían del todo extradiscursivos, a partir de la lectura y la decodificación de los espectadores. Es lo que Dyer denomina “conocimiento previo del público” (Dyer, 2001, p. 139), en el sentido de que el receptor del discurso posee unos presupuestos desde los que percibirá y complementará la información recibida.

Los elementos extradiscursivos que incluiremos en nuestro esquema metodológico son los siguientes:

- a) Expectativas de género. En función del género al que pertenezca la película esperaremos encontrar un tipo de personajes u otro. De nuevo partimos de las condicionantes del personaje entendido como unidad de acción a la hora de determinar los rasgos que la audiencia puede preconcebir. Entre las características morfológicas definitorias de un discurso narrativo que lo inscribirían en una serie mayor, como es el género, se incluirían determinadas matizaciones acerca de la construcción no sólo del protagonista sino también de los secundarios.
- b) Conocimiento previo del personaje. La presencia de ciertos personajes en discursos anteriores pueden hacerlo conocido de antemano al espectador, lo que le creará unas expectativas. Estos discursos anteriores en los que el personaje se ha podido dar a conocer pueden ser cinematográficos (como en una serie de películas), literarios (mediante la adaptación al espectáculo cinematográfico) o teatrales, entre otros. En definitiva, nos referimos a discursos narrativos que han construido con anterioridad un personaje según un número de rasgos, configuración que pesaría sobre posteriores re-elaboraciones.
- c) La imagen del actor (star-system). La construcción del personaje tal y como nos es dado en el relato también puede ser el resultado de una dialéctica entre las cualidades comunicadas por el discurso y la imagen del actor que lo interpreta, de modo que funde personaje de base real

(referido a la estrella, como construcción sobre la imagen de una persona real) y personaje de ficción. La configuración final del sujeto narrativo adquiere así una información adicional derivada del intérprete encargado de representarlo.

El actor participaría de esta forma de las propiedades del personaje que interpreta, al tiempo que dota a éste de una serie de rasgos caracterizadores propios de su imagen. Es así como Edgar Morin afirma que los caracteres de las estrellas no se limitan a ser únicamente personajes, sino que son contaminados y contaminan a su vez a las estrellas (Morin, 1972, p. 35).

De cualquier forma, no habremos de olvidar que nos situamos en un plano de análisis narrativo de la historia, por lo que la referencia a la imagen del actor se hará siempre con respecto a su implicación en la caracterización del personaje.

10) El personaje como rol. Del nivel fenomenológico de estudio del personaje, en el que considerábamos los matices de su personalidad y su comportamiento, pasamos a un nivel formal en el que tales aspectos observados se categorizan en géneros de gestos y acciones, en un primer ejercicio de generalización. El segundo nivel de análisis de acercamiento al personaje propuesto por Casetti y Chio, heredado de Greimas, es aquel que considera al personaje como rol y que atiende a la clase de actitudes y tipo de acciones expresadas y no a las particularidades de cada personaje. De esta forma, el personaje no sería concebido como individuo único sino como elemento codificado, como un rol que puntúa y sostiene la narración (Casetti y Di Chio, 1998, p. 179).

Casetti y Di Chio parten de las tesis de Bremond para establecer algunos de los grandes rasgos que pueden caracterizar a estos roles a través de algunas oposiciones tradicionales. En el estudio del personaje como rol se determinaría si el personaje es activo o pasivo, dentro de los activos influenciador, autónomo, modificador o conservador, dentro de los activos modificadores pueden ser mejoradores o degradadores y dentro de los conservadores protector o frustrador, además también de determinar su posición moral con respecto al sentido de la acción como protagonista o antagonista. Remitimos al texto de Casetti para profundizar en la definición de cada uno de estos roles.

11) El personaje como actante. Un tercer nivel de acercamiento al personaje, desde una perspectiva de mayor abstracción, lo estudiaría en cuanto actante. Aquí ya no será comprendido como simulacro de la persona ni como un rol, sino como un elemento válido pro el lugar que ocupa en la narración, así como por su contribución para que avance (Casetti & Di Chio, 1998, p. 183). Estamos por tanto ante el modelo actancial estructuralista, en el que se estudiarían los nexos estructurales y lógicos que relacionan entre sí distintos elementos.

Aquí el personaje se codifica y se reduce a varias funciones, componiendo así un actante que establece diferentes tipos de relación con otros actantes. En definitiva, el modelo consistiría en la reducción y distribución de los agentes en un número determinado de categorías, como una clase de actores, capaz de abarcar todas las posibilidades relacionales de la obra. Podríamos clasificar a los personajes como Sujeto, Objeto, Destinatario, Destinador, Ayudante y Oponente, según el sentido en el que se desarrolle la acción. Esta última perspectiva de análisis es la más susceptible de ser criticada dado que simplifica demasiado, abstrae en exceso y relativiza las posiciones de los personajes en estos actantes al permitir diferentes variables en función del enfoque tomado (Pérez Rufí, 2008). En definitiva, se aleja de la visión del personaje como paradigma de rasgos psicológicos y de acción para primar una visión eminentemente estructuralista en la que se estudia la acción antes que al personaje.

El esquema metodológico que aquí proponemos es susceptible de tantas variaciones como requieran los objetivos del análisis o el objeto de estudio al que aplicarlo. Del mismo modo, cualquiera de las categorías señaladas puede igualmente ser ampliada para un análisis de aspectos parciales del personaje más profundo o matizado según las necesidades de la investigación, cuando no negada por su posible escasa eficacia.

Conclusiones

El estudio del personaje cinematográfico o de cualquier formato de ficción audiovisual nace de las investigaciones y estudios previos del campo de la literatura y del teatro, referentes narrativos previos indiscutibles en los que el personaje apareció como categoría narrativa al servicio del desarrollo de una historia. Apunta Galán Fajardo (2007, p. 9) que aunque disciplinas como la narrativa audiovisual han intentado desligarse de modelos anteriores para adaptarse a la idiosincrasia de la imagen, “no ha sido hasta hace unas décadas cuando han comenzado a surgir manuales teóricos y técnicos sobre la naturaleza del guión y su propia especificidad”.

Podríamos concluir que los manuales de creación del guión son los nuevos referentes que consideran la especificidad del medio. Como hemos apuntado, pueden así convertirse en herramientas aptas para el análisis. La metodología que proponemos a partir de las teorías narrativas y los manuales de guión es, por supuesto, susceptible de tantas variaciones y adaptaciones como se quieran. Es una propuesta tal vez muy amplia que permite su aplicación a muestras muy diferentes. Consideramos, no obstante, que el análisis de la construcción de personajes requeriría de una metodología capaz de procurar una sistematización científica eficaz en los estudios acerca de la articulación dramática del filme.

La metodología de análisis propuesta se revelará especialmente eficaz en la aplicación del enfoque fenomenológico, aquel que estudia al personaje como persona.

Las visiones formales y actanciales ofrecerían resultados parciales en cuanto a articulación de caracteres. Igualmente, la relación entre la configuración del protagonista y las estructuras narrativas relativas a las acciones y las transformaciones del relato, que aquí no hemos tratado dada la concepción del personaje como unidad de acción que exigiría, no tendría por qué ofrecer en líneas generales conclusiones ligadas a los objetivos de investigación de la construcción del personaje.

Referencias bibliográficas

- Alonso De Santos, J. L. (1998). *La escritura dramática*. Madrid: Castalia.
- Aristóteles (1974). *Poética* (Edición trilingüe de García Yebra). Madrid: Gredos.
- Aumont, J. & Marie, M. (1991). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Bal, M. (1985). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra.
- Barthes, R. (1974). Introducción al análisis estructural del relato. *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Bentley, E. (1982). *La vida del drama*. Barcelona: Paidós.
- Blacker, R. I. (1993). *Guía del escritor de cine y televisión*. Pamplona: Universidad de Navarra.
- Bobes, M. C. (1990). El personaje novelesco: cómo es, cómo se construye. *El personaje novelesco*. Madrid: Cátedra.
- Brady, B. & Lee, L. (1988). *The understructure of writing for film and television*. Austin: University of Texas Press.
- Carmona, R. (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Comparato, D. (1992). *De la creación al guión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión RTVE.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus.
- Chion, M. (1988). *Como se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
- Dyer, R. (2001). *Las estrellas cinematográficas*. Barcelona: Paidós.
- Egri, L. (1960). *The art of dramatic writing*. Nueva York: Simon & Schumster.

- Ezquerro, M. (1990). La paradoja del personaje. *El personaje novelesco*. Madrid: Cátedra.
- Field, S. (1995). *El libro del guión*. Madrid: Plot.
- Forster, E. M. (1983). *Aspectos de la novela*. Madrid: Debate.
- Galán Fajardo, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *Enlaces: revista del CES Felipe II*, 7. Recuperado de <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemGalan.pdf>
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Greimas, A. J. & Courtes, J. (1982). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Johnson, M. C. (1995). *The scriptwriters's journal*. Boston: Focal Press.
- Morin, E. (1972). *Las stars: servidumbres y mitos*. Madrid: Dopesa.
- Moritz, C. (2001). *Scriptwriting for the screen*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Onaindia, M. (1996). *El guión clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Parker, P. (1998). *The art and science of screenwriting*. Exter: Intellect.
- Pavis, P. (1983). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Paidós.
- Pérez Rufí, J. P. (2008). El análisis actancial del personaje: una visión crítica. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 38. Recuperado de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero38/modactan.html>
- Propp, V. (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós.
- Todorov, T. (1974). Las categorías del relato literario. *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Tomashevski, B. (1982). *Teoría de la literatura*. Madrid: Akal.
- Vale, E. (1989). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Vargas, J. J. (coord.). (2014). *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen.