



Abril - Mayo
2007

Número Actual

Números Anteriores

Editorial

Sitios de Interés

Libros

Ediciones Especiales



Carr. Lago de
Gundalupa Km. 3.5,
Atizapán de Zaragoza
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613
Fax. (52)(55) 58645613

El Personaje Realista: Modelos para la Creación de Personajes en el Guión Narrativo Audiovisual

Número Actual

Por [Adán Zamarripa](#)
Número 56

Al desarrollar un guión de largometraje cinematográfico ficción, el escritor se enfrenta con diversas problemáticas, una de ellas, quizá la que más le mueve a reflexión y análisis, es la creación del personaje. Sin duda, la mayoría de la historias parten de una anécdota. Pero al enfrentar el cómo contar una historia, se encuentra con que son los personajes, los entes humanos que se moverán, hablarán, sentirán y sufrirán, los que tienen que transmitir al espectador este relato.

El problema de la verosimilitud de los personajes, daña la calidad del cine mexicano¹ que a pesar de tener técnicamente niveles similares a las películas norteamericanas y europeas, las fallas siguen estando en el guión y en gran parte la que corresponde a la creación de personajes. Entonces, el espectador común se aleja, se aburre, pierde el interés en lo nacional.

Existen diversas técnicas para el desarrollo de personajes, en la actualidad son las del guionista norteamericano Syd Field las que más se imparten en las escuelas de cine y de escritores. Sin embargo están más enfocadas a la creación de un personaje sustentable consigo mismo, coherente con sus acciones respecto a su perfil psicológico, sin detenerse en el análisis del entorno social, político y cultural donde se desenvuelve. Esto sucede porque las herramientas que Syd Field nos ofrece para la creación de personajes están basadas en el ser humano norteamericano, y si algo es un estereotipo para el cine son precisamente los norteamericanos. Desde luego es una falacia, Estados Unidos es un país diverso, que contiene en su interior a todas las razas, a todos los credos, a todos los pensamientos humanos. Así, los personajes del cine norteamericano, al menos del cine de género comercial², son todos ellos anglosajones o negros adheridos al *statu quo* estadounidense. Syd Field analiza la creación del personaje desde el punto de vista de la personalidad y de la necesidad dramática que lo mueve. Es decir, el personaje debe de llegar a un objetivo y tiene ciertas características que lo hacen obtenerlo o no. Se puede mover en el ámbito de la acción física o de la acción emocional: lo importante es el resultado personal, lograr su propósito, cumplir con la necesidad dramática; es la heroicidad individual que puede o no afectar a una colectividad; siempre será el logro del personaje principal el fin último de una película. Pero nunca en el terreno de una acción movida desde el ámbito social, como lo haría un personaje anclado en una realidad tangible. Es claro que esta metodología está formulada para crear personajes heroicos, más cercano a la tragicomedia de aventuras y al melodrama que al cine de denuncia política o social.

Hay otro guionista que ha intelectualizado el proceso de la escritura para cine, Jean Claude Carriere, quien escribió historias para Luis Buñuel en su última etapa francesa y también para varios realizadores de la Nueva Ola francesa como Alan Resnais y Jean Luc Goddard. Sus textos, escritos junto a otro cineasta, Pascal Bonitzer, son una serie de experiencias personales y consejos prácticos acerca del proceso guionístico.

Otro texto para incipientes escritores que vale la pena recuperar es *Dramática*, de Melanie Anne Phillips y Chris Huntley (1992), que dedica una tercera parte del libro de 300 páginas a la creación de personajes. Quizá su contenido sea obtuso, mecánico, pragmático, pero aporta información novedosa acerca del proceso guionístico. Su planteamiento se enfoca en la creación de personajes arquetípicos, formulando que en toda historia debe haber ocho personajes principales interactuando con funciones específicas. Incluso los analizan y explican en películas como *La Guerra de las Galaxias* (Lucas, 1979), *Tiburón*, (Spielberg, 1977) y otras. Es un esquema cerrado en una estructura lineal, pero práctica, para crear personajes en guiones de películas norteamericanas de género sin ninguna pretensión de trascendencia cultural. Lo interesante de este texto es la reinterpretación del término estereotipo, así como todo el proceso de creación de personajes verosímiles.

Existe otro texto llamado *Guión para medios audiovisuales cine, radio y tv*, (1994) de Maximiliano Maza Pérez y Cristina Cervantes Collado, que en su parte dedicada a la creación del guión cinematográfico retoma y a veces, traduce literalmente, los textos de Syd Field, aún así, realiza aportaciones interesantes en cuanto a la función temporal en el relato audiovisual.

Otro mexicano es Marco Julio Linares quien tiene un libro que va por la sexta edición llamado *El Guión: Elementos, formatos y estructuras*, (2002) que, como su nombre lo indica, está enfocado a describir los formatos en que se escriben los distintos

guiones audiovisuales, tan sólo destina siete páginas (57 a 63) al proceso creativo de escritura de un guión cinematográfico, dedicando el resto al formato y presentación. No hay ni siquiera un apartado que se dedique a la conformación de los personajes o de la trama.

Por último, Linda Seger, quien en su libro *Cómo crear personajes inolvidables* (2000) toma un enfoque psicológico, principalmente, para la formulación de personajes.

No hay que confundirnos, existen infinidad de libros acerca de cómo escribir un guión, pero la mayoría de ellos se refieren a la parte técnica y reproducen y mejoran un poco las anotaciones hechas por Syd Field. Sin embargo no he encontrado otros autores que realmente aporten nuevos enfoques para la creación de personajes.

Hasta hoy, las herramientas de Syd Field son las más recurridas por los escritores, pero a los guionistas mexicanos preocupados por representar la realidad del momento a través de historias y personajes, la metodología de Syd Field les resulta incompleta, que no errónea, ya que simplemente deja de lado factores fundamentales que da por hecho y que para nosotros son los que determinan el carácter y la forma de ser de los personajes tales como la condición social, económica, ideológica y cultural del personaje.

De aquí la importancia en formular lineamientos y sistemas que nos permitan un acercamiento al personaje que queremos retratar con enfoques metodológicos de las ciencias sociales. Por que son los personajes reales los que nos muestran los conflictos cotidianos, sus propias experiencias, sus propios dramas, sus propias frustraciones y logros. Son las personas de la calle las que alimentan el espíritu creador del guionista, deben serlo, allí están las historias, allí están los problemas, allí las decisiones que transforman la vida, que constantemente modifican la realidad.

Pero ¿cómo se enfrentan los guionistas mexicanos y latinoamericanos al problema de lograr la verosimilitud del relato audiovisual a través de sus personajes? ¿Es necesaria la creación de personajes por medio de una investigación metodológica e interdisciplinaria para la elaboración del guión audiovisual, principalmente aquel del largometraje cinematográfico ficción o es suficiente la observación empírica para lograrlo?

Hasta hace un par de décadas, los guionistas se acercaban al proceso de creación de personajes de manera empírica, salvo José Revueltas, Mauricio Magdaleno y quizá Alfonso Reyes, Salvador Novo y Ricardo Garibay, que escribieron guiones por encargo, lo hicieron de una manera académica, es decir, con un plan preestablecido, como un proyecto de investigación. Pero aquellos que se dedicaban a escribir constantemente, que vivían de ello, no venían del mundo intelectual mexicano, por el contrario, se habían hecho en el medio, empezando como asistentes o actores³. Así, su fuente era la observación directa y recurrían a su buen juicio y memoria para reproducir el habla, el carácter y las historias de las personas de los distintos grupos sociales. Hoy las cosas han cambiado, la experiencia empírica y autodidacta es insuficiente, la intuición y el proceso creativo bohemio y anárquico han dado paso a la metodología y a la teoría científica para la formulación de historias y máxime si estas intentan ser un reflejo de la realidad. Sin embargo no es suficiente ser un académico dedicado para poder escribir guiones, se requiere la interpretación del autor, el conocimiento del proceso dramático y de todas las herramientas teórico-metodológicas de la dramaturgia y el guionismo para concebir una historia verosímil. La creatividad y el talento son indispensables en el autor, pero la comprensión del fenómeno es ya terreno del psicoanálisis y la filosofía. Los autores deben crear puentes entre los personajes reales y los personajes de ficción, que se involucren y alimenten uno a otro, que se observen, se hablen, interaccionen y se enfrenten. Puentes continuos habilitados por la investigación con herramientas teórico-metodológicas de las ciencias sociales y la observación permanente de la realidad. Hoy, al escribir un guión, no se puede dejar de lado los diferentes aspectos que conforman al individuo como el entorno cultural ecológico, así como los círculos familiar, laboral, simbólico y mítico.

Ya no es suficiente la reproducción fiel de la sociedad pues la complejidad de los lenguajes audiovisuales ha evolucionado y ha conformado públicos capaces de descubrir y descifrar las estructuras ideológicas del emisor ocultas en el mensaje audiovisual. El espectador está hoy más cultivado y reconoce lenguajes cinematográficos complejos con tramas múltiples y mensajes subyacentes, así, directores como Atom Egoyan (*Felicia's journey* 1999, *Dulce porvenir* 1997, *Exótica* 1994), Pedro Almodóvar (*Hable con ella* 2002, *Todo sobre mi madre* 1999, *iAtame!* 1990), Todd Solondoz (*Storytelling* 2001, *Happiness* 1998, *Wellcome to the Dollhouse* 1995) y en México Alejandro González Iñárritu (*Amores Perros*, guión de Guillermo Arriaga, 2001), María Novaro (*Lola* guión de Beatriz y María Novaro, 1995), Antonio Serrano (*Sexo, pudor y lágrimas* 1998), Juan Carlos De Llaça (*Por la libre* guión de Antonio Alegría, 2000), Alfonso Cuarón (*Y tu mamá también* guión de Alfonso y Carlos Cuarón, 2001) y Armando Casas (*Un mundo raro* guión de Armando Casas y Rafael Tonatiuh, 2001) entre algunas más, han llevado a la pantalla personajes realistas con un mensaje oculto detrás de la historia evidente, un mensaje que propone el conocimiento de la realidad para llegar a una identidad que mueva al cambio. Sus protagonistas son verosímiles, se identifican con el espectador porque son reconocibles en la

realidad, porque los hemos visto en la calle, los hemos oído en el café, porque somos nosotros mismos, o al menos, una parte de nosotros.

Al enfrentar el desarrollo de personajes realistas y recurrir a las técnicas de Syd Field, he encontrado las limitaciones de su metodología, la cual sólo me daba la conformación de un personaje poco anclado en la realidad, quizá muy bien diseñado de acuerdo a los cánones del género y el estilo cinematográfico escogido, pero no para la creación de un personaje realista y verosímil. Entonces, al recurrir a la experiencia empírica, se descubre que la observación directa tiene límites. La entrevista sin sustento puede llevar a conjuntar un sin fin de material que si no es clasificado y delimitado resulta poco útil. Empezar de cero en el conocimiento sobre un grupo social negando los estudios antropológicos, psicológicos y sociológicos previos, es un acto egocéntrico común en el escritor. La necesidad de una sistematización del proceso y de la aplicación de herramientas de las ciencias sociales es fundamental para lograr el conocimiento del grupo y de los sujetos que nos interesa llevar en un personaje a una película.

No existe un ser humano igual a otro, cada uno es distinto, con pensamientos, anhelos, gustos y pasiones diversas. Sin embargo, existen estereotipos, cánones de conducta y pensamiento similares que se producen y reproducen en las distintas sociedades. En el caso del guionista, que trabaja para crear productos audiovisuales, ya sea en cine, televisión o cualquier otro medio, los seres humanos se convierten en estereotipos, ya que deben reflejar a una parte importante de la sociedad, aún los parias, los locos, los segregados, caen en un estereotipo cinematográfico. Romper esta inercia redundará en la creación de personajes verosímiles que harán evolucionar el cine hacia nuevos horizontes, no sólo en el cine independiente, sino también en el comercial.

El cine mexicano contemporáneo no ha logrado despegar de los estereotipos convencionales traídos del cine urbano melodramático o picaresco, o del cine intelectual de Gavaldón, o de la copia del cine de gánsteres norteamericano de Juan Orol, o del cine de aventuras con nuestros atléticos luchadores. Hay que rescatar los logros de Luis Buñuel de crear personajes realistas, verosímiles, tan duros como su entorno en *Los Olvidados* (guion de Luis Alcoriza y Luis Buñuel, 1950), mucho menos realistas pero sí trascendentes y entrañables en *La Ilusión Viaja en Tranvía* (guion de Luis Alcoriza, Juan de la Cabada, José Revueltas y Mauricio de la Serna, 1953) y *Subida al Cielo* (guion de Manuel Altoaguirre y Luis Buñuel, 1952), entre otras. Además de películas realistas interesantes de la época echeverrista como *Canoa* (Dirección de Felipe Cazals, guion de Tomás Pérez Turrent, 1975), *Las Poquianchis* (Dirección de Felipe Cazals, guion de Tomás Pérez Turrent y Xavier Robles, 1976), y otras más. Digno de mencionar es el caso excepcional de *Los Caifanes* (Dirección de Juan Ibáñez, guion de Juan Fernando Pérez Gavilán y Mauricio Walerstein, 1966)¹, que se adelanta al cine realista de los años 70 con personajes límite, ciudadanos, perfectamente identificables y sin ningún tinte idealista.

Los personajes cuentan las historias, son los narradores, el hilo conductor de la trama, de ellos deseamos su triunfo o al menos conocer sus motivos o su interior. Construir personajes realistas se hace cada vez más necesario para formular historias novedosas y socialmente comprometidas, más allá de las comedias románticas o juveniles y cine de aventuras que inunda las cinematografías mundiales de la actualidad.

Notas:

¹ Las anotaciones y comentarios se refieren sólo al cine mexicano.

² El cine de género comercial norteamericano es aquel que llega a las salas cinematográficas de circuitos comerciales y que anda su estilo en formatos tradicionales como el western, el thriller policiaco, el musical, la comedia romántica, entre otros. Sin embargo, existe otro tipo de cine norteamericano que se ha dado en llamar Cine Independiente, que no cuenta con grandes presupuestos y que circula en festivales, universidades, cine clubes y salas especializadas y busca nuevas formas narrativas con historias contestatarias y atrevidas.

³ Como lo muestran las biografías realizadas por Enrique Krauze a viejos cineastas en sus programas sobre el cine mexicano de la serie *México Siglo XX*.

⁴ Sin créditos en pantalla participaron también en el guion Carlos Fuentes y Juan Ibáñez.

Mtra. Adán Zamarripa Salas

Realizador y crítico cinematográfico, México.