

## **SOBRE LOS PERSONAJES**

Elaborado por Mercè de Clascà



"Muro de las palabras" pintura de Feli Manero

## SOBRE LOS PERSONAJES

(Este archivo es una mezcla de documentos, notas y Apuntes para mis clases sobre los personajes. Seguro que os ayuda)

"Los argumentos no cambian, lo que cambian son los personajes".  
Paul Lucey *Story Sense*

"Con lo poco que entendía de cine, sabía que nada trasciende la personalidad."  
Charles Chaplin

"La razón básica por la que la gente va al cine, ve la televisión, lee: la gente".  
Gary Provost *Make your words work*

### ¿Qué es primero en un guion, el argumento o el personaje?

No hay verbo sin sujeto. No hay acción sin personaje. Los guiones de ficción tanto de cine como de televisión son historias sobre personajes. Los personajes son los que nos dan el argumento, los que nos prestan sus historias. El conflicto dramático es el conflicto del personaje protagonista versus el personaje antagonista y el núcleo dramático es el resumen del argumento.

El argumento consiste en la descripción detallada de la evolución del personaje, de su arco.

El arco de personaje es el tejido argumental que se crea cuando se responde a las siguientes preguntas de arco de personaje:

¿Qué quiere el protagonista y por qué quiere lo que quiere? ¿Qué necesita el protagonista y por qué necesita lo que necesita?

Cuando se responde a la primera pregunta se está creando la línea argumental externa, la que se concreta detalladamente en la acción. Por ejemplo: chico busca chica. Y la segunda responde a la línea argumental interna que es el perfil psicológico, a las necesidades de aprendizaje del protagonista que se concretan en el porqué le ocurre lo que le ocurre a nuestro personaje. La línea argumental interna es la que da coherencia al argumento. Cuando Indiana Jones cae con la chica en un pozo lleno de serpientes nos parece "lo más normal del mundo", porque es coherente con la línea argumental interna del personaje: Indiana es un aventurero que debe conquistar el arca perdida y para ello necesita ser más valiente que nadie, probar su valor en cualquier situación.

Una muy buena descripción de arco de personaje es el que ha hecho Michael Hauge: *Writing Screenplays that Sell*.  
ed. Elm Tree Books, London 1988 (ver **Anexo 1**)

M Hauge describe no tan solo el arco de personaje protagonista sino también la relación del arco de personaje del antagonista, el personaje romántico y el del mentor; todos ellos supeditados al arco de personaje del protagonista. ¿Por qué?

El guion es un mecanismo de relojería, una combinación de ruedas dentadas, de funciones dramáticas, todas ellas dependiendo de la rueda principal que es el personaje protagonista. El personaje protagonista, o mejor dicho, la función dramática de personaje protagonista, es el punto de vista predominante en la historia.

DRAMATICA explica muy bien como un personaje existe como personaje dramático en cuanto tiene una función dramática. Esta función se adjudica partiendo de la base de que la historia está contada a través del punto de vista del protagonista. El punto de vista del protagonista que coincide con el del narrador, nos permite dar credibilidad y coherencia a un guion.

Estamos otra vez ante una estructura gramatical. La del sujeto, que es el protagonista, seguida por el verbo, que es la acción dramática y a la que se le añade el mundo o el lugar o los calificativos que necesitamos para hacer verosímil al personaje de ficción. Es decir, por ejemplo, Indiana Jones va en busca del arca perdida. Toda su aventura está contada desde su punto de vista.

Entender la función dramática es importante para poder dar dinamismo dramático a los personajes.

Una vez hemos establecido el punto de vista predominante de la historia, los demás están supeditados a él. Y así, siguiendo con DRAMATICA, el antagonista es aquel personaje (o cosa) que obliga al protagonista a reaccionar. El mentor el que le ayuda a reflexionar, etc. (Ver **Anexo 2**)

Todos ellos permiten dar la visión del mundo del protagonista, saber lo que realmente necesita y los obstáculos que tendrá que superar para conseguir lo que quiere.

Cuando estiramos del "chicle" del arco de personaje vamos marcando las ocho bloques dramáticos que luego se desmenuzan en escenas o bits. Es decir desarrollamos el argumento.

En las series de ficción para televisión la importancia de los personajes por encima del argumento es mayor que en el cine. En el cine se puede ser más "espectacular" y no necesitamos un arco tan desarrollado como en la televisión. Indiana o Neo de Matrix no tienen mucho arco mientras que pongamos por caso, las protagonistas de Mujeres Desesperadas o de Los Soprano sí tienen un arco importante y algo más complejo que se "estira" a lo largo de muchos capítulos. Los personajes de series deben evolucionar o aprender y eso siempre cuesta mucho.

Un apunte: en las comedias el arco de personaje es muy corto. El personaje cómico no aprende nunca porque la relación empática que tenemos con él es la de sentirnos superiores. Al personaje de la comedia "lo comprendemos", "le vemos venir", sabemos cómo y porqué se equivoca y nos reímos de él y con él. Necesitamos que no aprenda para poder ver cómo tropieza una y mil veces con la misma piedra. Ese es el mecanismo de empatía básico del personaje cómico.

Volviendo a los personajes dramáticos. Los guiones de una serie de ficción televisiva nos cuentan la historia de unos personajes que viven en un mundo concreto que se enfrentan a retos difíciles de resolver.

Es decir un guion, sea de serie o no, consiste en una IDEA + PERSONAJE + MUNDO + CONFLICTO

Para resolver el conflicto los personajes cuentan (tanto a favor como en contra) con sus recursos biográficos (familia, amigos de la infancia, formación, creencias, vecinos, ex parejas...) , su perfil psicológico (miedos, valores... ) y hasta con la suerte. (Ver **Anexo 3**) La señora Fletcher en *Murder she wrote* "de pronto" sabe quien es el asesino y además esté donde esté, se encuentra con un asesinato, un caso que resolver... Y resulta verosímil.

A la gente le gusta la gente, se interesa por lo que les pasa a otros. Le gusta sus "semejantes". Es el juego de "Imagina si yo fuese o me pasara..."— Un juego tan antiguo como nuestra existencia, un juego de rol pasivo en que experimentamos el placer de imaginar , de ver todas las posibilidades de uno mismo en todas las circunstancias, en todos los mundos posibles.

Por ejemplo, el concepto de la existencia de universos paralelos nos puede resultar inquietante pero no extraño o impensable. Ya lo hemos pensado y visto en multitud de series y películas: en *Stargate*, *Star Trek*... Y son los personajes los que nos hacen creíble aceptar algo todavía sólo demostrable matemáticamente.

Son los personajes lo que atrae a las audiencias. Los personajes son los conductores tanto de las series de ficción como de los realities. Hasta el mago-ilusionista no sólo vende "ilusiones" sino que también se vende a sí mismo como personaje. (Renée Lavand en Argentina, Tamariz, Gabi en España...) Jodorowsky además de un creador original es en sí mismo un personaje. El pintor Salvador Dalí también lo era... En toda buena serie o película hay un buen personaje protagonista o antagonista.

Nos gustan los personajes y también tenemos tendencia a ver lo que queremos ver, y a experimentar lo que queremos experimentar. Cualquier cómico que se haya hecho famoso por su humor sabe (te comenta) que cuando, por ejemplo, acuden a una entrevista en cuanto abren la boca aunque sea para decir "buenos días" la gente ya se ríe.

Hay un nivel de expectativa en el espectador creado por el personaje. Si el público ve un actor de comedia se reirá hasta que se da cuenta de que en realidad, está viendo un drama... Los que transmiten ese nivel de expectación son los personajes ayudados de la descripción detallada de su mundo, el conflicto y la metáfora.

Christopher Lee (uno de los intérpretes del conde Drácula más conocidos) cuenta que una vez se le estropeó el coche en medio de la noche en una carretera secundaria. Afortunadamente había luna llena y consiguió divisar a lo lejos las luces de una casa. Llegó hasta ella, llamó para pedir ayuda y cuando el dueño de la casa le abrió la puerta, al verle dijo: -¡Oh, no. Es él!- y cayó desmayado.

Los personajes tienen tanta fuerza que pueden conmovier con sólo aparecer en el lindar de una puerta. 😊

A través de un personaje se puede mostrar toda una época. Un personaje sostiene una película como ocurre con las "biopics". Un ejemplo, el largometraje italiano: *Il Divo*. Es una película donde se narra la vida del político italiano Giulio Andreotti. El director es Paolo Sorrentino (2008) y el actor Toni Servillo. Describe toda una época de la política italiana y también transmite un concepto muy difícil con gran honestidad y "sencillez": "el disfrute del poder".

**¿Qué es más importante que hayan grandes conflictos o personajes creíbles?**

*"Cuando vas a la lavandería llevamos los calcetines emparejados pero cuando salimos no, ¿dónde van esos calcetines sueltos?" Seinfeld*

*Seinfeld* es una serie en la que no pasan grandes conflictos sólo pequeñas cosas, cosas que sin embargo nos pasan a todos. Nos podemos identificar con ellos fácilmente. ¿Quién no ha perdido alguna vez uno de los calcetines de una pareja? Pequeños momentos universales que todos compartimos y a los que se les añade humor.

**¿Qué compartimos con los personajes? ¿Cuál es el mecanismo de empatía para un personaje de ficción?**

EL EFECTO ESPEJO

Para poder empatizar con un personaje, éste debe ser:

1. SEXY. Lo pongo en primer lugar puesto que hay que tener en cuenta que el guion es un arte dramático, un arte escénico, eventualmente un arte de seducción. No sólo el sexo seduce, también la inteligencia, la maldad, la belleza...

2. ENTENDIBLE. Tiene que tener significado. Hay que entender qué le ocurre al personaje, por qué le ocurre lo que le ocurre y el por qué se comporta como se comporta. Esta coherencia de significado la obtenemos a través del diseño del ARCO DE PERSONAJE. Como ya he dicho antes:

El arco de personaje es la evolución interna y externa de un personaje enfrentado a un conflicto. Es la descripción de lo que hace el personaje para solucionar el conflicto y el por qué hace lo que hace. O sea lo que QUIERE conseguir, por qué quiere lo que quiere y qué NECESITA para conseguir lo que quiere y porqué necesita lo que necesita. Si somos capaces de contestar a estas preguntas de un personaje ya tenemos una historia y un personaje protagonista.

3. HUMANO. Las manías, los gestos, los tonos de voz... todos los pequeños DETALLES que compartimos los seres humanos hacen próximo a un personaje. (Todo detalle es importante. No hay que pasarse, de lo contrario pierde significado)

4. CONTRADICTORIO el guion es un equilibrio de contraste entre la luz y la sombra del que salen los matices. Si un personaje no sólo es bueno o malo sino que... tiene contradicciones, es que estamos ante un buen personaje.

Si un personaje reúne todas estas características se consigue el efecto espejo y el espectador puede decir, mira es COMO YO (o como mi vecino, pareja, etc.) es decir es VEROSIMIL

Estas son características que debe tener un buen personaje, características que se pueden fácilmente analizar e identificar en cualquier guión. Pero de dónde sacamos a un personaje ¿lo copiamos de nuestro entorno y luego le damos un problema? ¿Son los personajes dibujos a lápiz, caricaturas tomadas de la realidad? ¿Cuál es la materia primera de la que está hecha un personaje? ¿Desde dónde sacamos a un personaje, desde donde lo construimos?

### **¿Qué es un personaje?**

"La gente aplaude las imitaciones y abuchea el original" Esopo (La fábula del cerdo)

Para que un personaje exista como tal, tenga dimensión en la pantalla (sea esta del tamaño que sea) debe sufrir una transmutación y pasar del estado sólido de la copia de la realidad al estado etéreo de la sombra proyectada. Un personaje no es una persona, aunque esté representada por un actor de carne y hueso. Y aunque incluso el guion se base en un personaje real como en la serie *Bones* inspirada en la vida de la forense Kathy Reichs.

El Pato Donald o una bruja de guiñol son tan "reales" como Hanibal Lecter o Ana Karenina.

Utilizamos los elementos copiados de la realidad: atractivo sexual, detalles, contradicciones, conflictos reales... todos elementos comunes a la gente, para dar una apariencia, una verosimilitud, pero en realidad estamos vistiendo, dando cuerpo, a otra cosa, a un "intangibile" que se compone, como he dicho antes, de:

#### **1. UN PUNTO DE VISTA**

Un personaje es un punto de vista a través del cual vemos un mundo y nos enfrentamos a un conflicto. Un personaje protagonista resume un concepto.

En *Il Divo*. El punto de vista predominante, la idea o el concepto que subyace es lo que dijo Henry Kissinger en su momento sobre el poder: "el poder erotiza, el poder es un placer". Esta idea, este punto de vista es el que crea al personaje y lo que nos engancha.

#### **2. UNA FUNCIÓN DRAMÁTICA**

Un personaje es una función dramática.

El punto de vista predominante en la historia es el punto de vista del personaje protagonista que se ve completado gracias al equilibrio dramático que nos dan las demás funciones dramáticas: mentor, antagonista, amigo, etc.

La función dramática es el rol que tiene cada personaje a través del cual mostramos y ponemos a prueba el punto de vista del personaje protagonista.

#### **3. UN MUNDO**

El personaje es descrito y complementado a través del mundo en el que vive. El mundo es también la atmósfera donde ubicas a tu protagonista y que te ayudará a comunicar una emoción determinada.

*"La atmósfera es lo más importante, pues el criterio final de autenticidad no son las pinceladas de un guión sino la creación de una sensación determinada"*

H.P.Lovecraft *Supernatural horror in fiction*

#### 4. UN ARQUETIPO

*Il Divo* es el arquetipo del Rey.

Según *Caroline Myss* hay cuatro arquetipos universales de supervivencia comunes a todos: el niño, la víctima, la prostituta y el saboteador. Y según el momento de la vida sacamos energía de más de 40 arquetipos o "ideas arquetípicas" como por ejemplo: la damisela, el vengador, el poeta, el héroe, el visionario, el profesor...

Arquetipo es una definición acuñada por *Carl Gustav Jung*. Un arquetipo es una experiencia universal de supervivencia, una imagen ancestral autónoma, que acaba formando parte del inconsciente colectivo y que se encuentran en motivos universales pertenecientes a religiones, mitos y leyendas.

Los guionistas somos contadores de historias y antes de nosotros hubieron otros contadores de historias. *Clarissa Pinkola Estés* en su libro: "Mujeres que corren con los lobos", cuenta que soñó con que estaba encima de una columna de personas. Debajo de ella una anciana. Ella creyó que el lugar era el erróneo pero la anciana le dijo que no, que ese era su sitio, que los demás contadores de historias formaban parte de sus "raíces".  
Bebemos del pozo de las leyendas, los mitos, los cuentos, los sueños... Para expresarnos como se ha hecho siempre, a través de metáforas.

Sea lo realista que sea un personaje siempre es transmitido a través del filtro de "nuestro bagaje psicológico y cultural, del inconsciente colectivo". Y ese filtro es el arquetipo que se expresa a través de una metáfora.

4. UNA METÁFORA es el "como si", es el resultado del personaje, su mundo y su conflicto que son la metáfora del concepto. Y el concepto es el sentido del guion, lo que queremos decir con el argumento, con la historia. Por ejemplo, *Los Soprano* es la vida de un mafioso contada como si fuese la vida y los pesares de cualquiera de nosotros.

Un argumento empieza cuando, pongamos por caso, decimos "Imagina que... o te imaginas" ... acto seguido añadimos un sujeto:  
Imagina que una mujer joven (EL PERSONAJE) se encuentra con un cadáver (EL CONFLICTO) en su apartamento del Tokio actual (EL MUNDO)  
Cuando sabemos el porqué imaginamos lo que imaginamos, llegamos al concepto. Y entonces comprobamos si ese mundo y personaje que hemos creado son una metáfora coherente con lo que queremos decir.

*Aldous Huxley* dijo: *La experiencia no es lo que te ocurre sino lo que haces con lo que te ocurre.*

**¿Cómo habla un personaje?**

## EL DIÁLOGO

Una vez tenemos el guion: personaje, arco, concepto y estructura es cuando escribimos los diálogos.

El diálogo no es el guion.

Todo aquello que no se pueda visualizar es lo que se dice en el diálogo.

Nuestros personajes dicen lo que no puede ser expresado ni por imágenes ni en el subtexto. A través de su diálogo conocemos su manera de pensar, de razonar y también sus conflictos emocionales. La forma en la que habla tu personaje debe ser coherente con su comportamiento y apariencia.

Es bueno utilizar expresiones y modismos del país o lugar de origen de los personajes siempre y cuando ésta referencia aporte algo al argumento, nos dé información dramática. Ejemplo: "Bienvenidos al Norte" (2008) película francesa dirigida por Dany Boon.

Lo mismo ocurre con las jergas profesionales. Es obvio que un médico no se expresa igual en su consulta que en su casa pero no abuses de su jerga profesional fuera de contexto.

Las coletillas o frases hechas deben ser también utilizadas muy someramente ya que son muy fáciles de parodiar. Cuida que tu personaje no pueda ser parodiado a no ser que quieras explícitamente eso.

### **Clasificación de personajes**

1. Real
2. Irreal
3. Imaginario

Un ejemplo muy claro entre la diferencia entre un personaje real y otro irreal es lo que cuenta Paul Lucey del proceso que siguió un guion que luego se convirtió en la película *Pretty Woman*. En un principio el guión era sobre una prostituta negra, jonky que vivía en la calle: un personaje real y acabó siendo *Pretty Woman*, un personaje irreal.

Un personaje imaginario: el mago Merlin. Pato Donald... etc.

### **El personaje y el argumento**

7 Niveles o clasificaciones de temas argumentales y sus siete personajes arquetípicos.

1. Los **argumentos de supervivencia**: *Brave Heart*, *El Fugitivo*, *Indiana...* El héroe/heroína.
2. Los **argumentos de dependencias**, de codicias... : todo el cine negro. El anti-héroe/heroína
3. Los **argumentos de poder**: *Il Divo*. *El Rey/Reina*
4. Los **argumentos de amor**: todas las comedias románticas. El personaje romántico. Las locuras que se hacen por amor. El perro del Hortelano de Lope de Vega y de Pilar Miró.



5. Los **argumentos de comunicación y relación**: El club de los poetas muertos. El profesor/a, el mentor/a.
6. Los **argumentos imaginarios**, de la realización de los deseos con poderes mágicos (del "más allá", del poder del tercer ojo): Harry Potter. El mago Merlín. El mago/maga.
7. Los **argumentos de trascendencia**/mentales, de ciencia ficción: El sacerdote/sacerdotisa. El extraterrestre. "Carros de Fuego". "Samarkanda". "Una mente brillante" (sobre Nash) "Star Trek".

### **La visualización.**

El guion es una escritura visual y como tal debes aprender a visualizar no tan sólo las acciones sino también a tus personajes, es la manera en la que lo comunicas, lo transmites.

Todos los elementos que he ido citando hasta ahora, te ayudarán a visualizarlo, son elementos de la parte izquierda del derecho, la parte analítica, la de la memoria, que deben facilitar el puente a la parte derecha, la parte intuitiva, la parte creativa para llegar finalmente a permitir la visualización completa en tu cerebro.

¿Cómo se visualiza? No se visualiza sólo con los ojos. El "ojo artístico" está algo más atrás, como en medio del cerebro donde no tan sólo se ve, sino que se oye y también se siente al personaje.

En definitiva, el personaje de ficción es una representación, una sombra, un engaño si quieres, pero recuerda que la persona que es más fácil de engañar eres tú mismo.

Un guionista ejerce el poder de visualizar

## ANEXOS

### ANEXO 1

Michael Hauge (*Writing Screenplays that sell*. Ed Elm Tree, London, 1989)

PERSONAJES	CONFLICTO EXTERNO	MOTIVACIÓN EXTERNA	CONFLICTO INTERNO	MOTIVACIÓN INTERNA
<p><b>EL PROTAGONISTA</b>                      es a través de quién vemos la historia y a través de él la entendemos.                      Para ello hay que detectar cuáles son sus motivaciones que se reflejan en la identificación de sus conflictos y motivaciones.</p>	<p>Es lo que el protagonista <b>QUIERE</b> externamente. Es algo muy concreto.                      Por ejemplo en <i>Tienes un email</i>: salvar la pequeña librería</p>	<p>Responde al <b>por qué</b> quiere el personaje lo que quiere. Es visible.                      Se revela a través de la acción.                      Ayuda a responder a la pregunta: -de qué va la historia-, y está relacionada con el argumento.</p>	<p>Corresponde al <b>NECESITA</b> del arco de personaje.                      El conflicto interno de Neo en <i>Matrix</i> es: ¿soy realmente el elegido?</p>	<p>Es el <b>por qué</b> el personaje necesita resolver ese conflicto interno.                      La motivación interna es invisible y se revela a través de los diálogos, y subtexto.</p>
<p><b>EL ANTAGONISTA</b>                      También tiene sus motivaciones y conflictos en relación con el protagonista.</p>	<p>También tiene su conflicto externo, normalmente en contra de lo que persigue el protagonista.                      El antagonista es genéricamente el gran obstáculo en el camino para conseguir su objetivo para el protagonista.</p>	<p>Y tiene su motivación externa: soy un obstáculo para el protagonista porque .... (lo que sea).                      En <i>Matrix</i>: - porque soy una máquina y no puedo soportar a los humanos. -</p>	<p>El conflicto interno del antagonista es el de que necesita .... (lo que sea) respecto al protagonista.</p>	<p>La motivación interna del antagonista.                      Es el por qué necesita lo que necesita respecto al protagonista.</p>

<p><b>ROMÁNTICO</b></p> <p>Es el personaje del que se enamora el protagonista y del que también hay que buscar si sus motivaciones y conflictos cuadran con el del conflicto del protagonista. Para dar otra visión, otro punto de vista sobre el tema.</p>	<p>Su motivación externa suele responder a la misma del protagonista. Salvar <i>Matrix</i>, en el caso de <i>Matrix</i>. O encontrada pero dentro del mismo tema: salvar la pequeña librería (estamos en el mundo del comercio con los libros) en <i>Tienes un e-mail</i>.</p>	<p>Su motivación interna. Es el amor que siente por el/la protagonista.</p>	<p>Su conflicto interno. El amor que siente por el/la protagonista responde a una necesidad interna, como por ejemplo la de encontrar "el verdadero amor" en el caso de <i>Tienes un e-mail</i>.</p>	<p>Y la motivación interna, o el por qué necesita lo que necesita.</p>
<p><b>REFLEXIÓN</b> (o mentor)</p> <p>El personaje que ayuda al protagonista a conseguir sus objetivos y a que reconozca sus motivaciones.</p>	<p>El conflicto externo coincide o amplía lo que el protagonista quiere</p>	<p>La motivación externa. Es el apoyo explícito al protagonista, en su búsqueda.</p>	<p>El conflicto interno. El mentor necesita apoyar al protagonista para ... Para salvar a <i>Matrix</i> en <i>Matrix</i></p>	<p>La motivación interna. El mentor necesita apoyar al protagonista porque... Morfeo necesita que Neo crea que puede salvar a <i>Matrix</i>.</p>

**EJEMPLOS DE ARCO DE PERSONAJE**

Arco de personaje de MATRIX

El arco de personaje responde a la siguiente definición: **Es lo que QUIERE el personaje (algo muy concreto) lo que NECESITA para conseguirlo y el PORQUÉ quiere lo que quiere y el PORQUÉ necesita lo que necesita. Los porqués son la motivación en el cuadro de Michael Hauge.**

A continuación describo los arcos de personaje en Matrix y en azul la definición breve de cada uno de ellos.

**Protagonista**

Thomas A Anderson es un programador informático de día y un hacker de noche que se hace llamar, Neo (el nuevo) El trabajo de los hackers (a diferencia del de los crackers) no consiste en piratear sino en buscar fallos en los sistemas informáticos. (Ver la diferencia entre hacker y cracker en la Wikipedia mismo)

Neo, se da cuenta que "algo falla en el sistema" y debe preguntarse qué pasa con ese programa (o persona) que se llama Matrix y que además dice "que le posee"(el mensaje en la pantalla del ordenador "Matrix te posee"). Entonces Neo, (y también Thomas A Anderson) **QUIERE saber qué es Matrix.**

(Fijaros que Morfeo se presenta a Neo y a Thomas Anderson. Es decir se presenta primero de noche y luego de día en la oficina).

Fijaros en lo concreto que resulta todo el arco externo del protagonista y vuelvo a repetir, Neo QUIERE saber qué es Matrix porque NECESITA salvar a Sion, al resto de humanos que quedan, de las máquinas, de Matrix

Se concreta siempre todo lo posible. (El cine adora los detalles).

Este es el principio del Arco del Protagonista, el planteamiento del arco externo: su objetivo del que tenemos que tirar hasta llegar al final (tirar del chicle le decimos) Y cómo lo hacemos pues respondiendo a la pregunta del arco interno del personaje, buscar los PORQUÉS. El porqué el protagonista quiere lo que quiere y porqué debe querer lo que quiere. O dicho de otra manera lo que necesita el protagonista para conseguir lo que quiere y porqué necesita lo que necesita.

Neo QUIERE saber qué es Matrix porque NECESITA salvar a Sión PORQUE él es el ELEGIDO y necesita CREERLO

La palabra crear es básica en este filme, es su concepto. Este argumento contiene un "high concept", un concepto universal ya que en el fondo está hablando de si el mundo es real o es mentira, o sea de la pregunta en la que se basan los sistemas filosóficos: es lo que llamamos mundo real, real o ficticio.

## **Antagonista**

¿Y qué es Matrix?

La primera vara de medir que tenemos para el protagonista y para desarrollar el argumento, es el antagonista. Es a lo que debe enfrentarse, lo que hará moverse, al protagonista, lo que le hará evolucionar y desarrollar todo su potencial, tanto el que conoce como el que no.

Fijaros en Matrix. ¿Qué es Matrix? Pues un simulador. Un simulador a lo bestia. En realidad es un MUNDO en el que habitan los antagonistas concretos los "malos", los programas informáticos malísimos llamados agentes y entre ellos el agente SMITH. Hay que concretar, siempre se concreta. Recordad que los detalles es lo que hace el filme atractivo y "real".

El agente Smith NO QUIERE que Neo sepa qué es Matrix porque NECESITA destruir a Sion (a los humanos que todavía están vivos) y NECESITA tener los códigos y matar a Neo para demostrar que no es el elegido. (Es lo mismo decir que quiere salvar a Matrix).

Definir el arco del antagonista sirve también para ver si el arco de nuestro protagonista funciona. Es el personaje y el mundo que pone a prueba la capacidad de nuestro protagonista.

Pero... Neo no está solo. Tiene a sus amigos, entre ellos a un gran ayudante, Morfeo. Un mentor tan fuerte como el mago Merlín.

### **El mentor**

Morfeo sabe que Neo es el elegido (es un tipo de mentor-mago Merlín, sabio que ya lo saben todo de todos. Que tienen claro lo que quieren y no cambian ni dudan en ningún momento)

Morfeo QUIERE que Neo salve a Sion porque cree que es el elegido y NECESITA que Neo se lo crea porque sólo el elegido puede salvar a Sion.

También tiene a otro ayudante  
A la chica, a Trinity.

Es el amor de Trinity, el beso que ella le da, el que finalmente dará la fuerza final para enfrentarse a Smith y los agentes y ganar.

Trinity QUIERE ayudar a Neo a salvar a Sion porque NECESITA creer que Neo es el elegido PORQUE sólo el elegido puede salvar a Sion y el oráculo le predijo que se enamoraría del elegido.

Como veis el arco de personaje es la definición breve del argumento. El esqueleto, el núcleo sin el cual las historias se caen, colapsan, no se aguantan de pie.

**El concepto de arco de personaje** es difícil de aplicar al principio pero **es importante entenderlo** y saber que es el núcleo de toda historia.

Los personajes "aprenden", ese sería su arco, es otra manera de definirlo. Los personajes cómicos no aprenden, apenas tienen arco, y por eso nos hacen reír. Si aprendieran de sus errores ya no serían cómicos.

## **ANEXO 2**

### **De mis Apuntes del Seminario de Análisis.**

#### Importancia de los Personajes

Podríamos decir que las historias, los argumentos son siempre los mismos, lo que diferencia claramente una historia de otra son los personajes. Unos personajes bien definidos, creíbles, humanos, son la base a partir de la cual se puede construir un buen guión.

Tan importante como una buena estructura, para un buen guión lo es el tener buenos personajes. Lo que la audiencia recuerda, una vez ha visto, la película, la serie..., es el personaje aquél con el que se ha podido identificar o con el que ha simpatizado. Nos podemos basar

en cualquier conocido, familiar, amigo para describir a un personaje, lo importante es que resulte creíble y humano. Pensar en un actor a la hora de describir a un personaje puede ser también útil. Al fin y al cabo, dependemos totalmente de ellos, a la hora de que nuestros guiones sean interpretados.

Definir el personaje es previo al desarrollo estructural de la historia.

### Nombres y Biografías

El nombre que le adjudiquemos al personaje debería tener algo que ver con la definición del mismo. Los nombres pueden tener también otras posibilidades, por ejemplo adjudicar un nombre muy extraño o difícil de pronunciar a personajes secundarios, nos ayuda a recordarles sin problemas cuando lo volvemos a ver en pantalla. (Tener un diccionario de definición de nombres propios es una herramienta obligada para un guionista).

Hay ejercicios para la construcción de personajes como por ejemplo el de construir biografías a base de preguntas exhaustivas sobre la vida, gustos, pasado familiar, aspecto físico ... etc. de los personajes que impliquen "meterse en la piel" del otro. Como en cualquier aspecto de la creación el construir buenos personajes se basa en la observación y comprensión de nosotros mismos y de los demás.

La utilidad de elaborar biografías para personajes sirve al guionista para establecer en primer lugar la *backstory* del personaje, establecer así el momento de la vida del personaje a partir del cual empezamos a contar la historia. Establecemos también la personalidad y características propias del mismo: desde maneras de hablar, de moverse, tics, manías... Que ayudan a enriquecer y definir a los personajes.

Normalmente se suelen presentar a los personajes de manera más resumida, que lo que representa contestar de una manera exhaustiva, a una serie de preguntas como la que viene a continuación. A pesar de todo el haber intentado contestar a las preguntas siguientes para cada personaje, es muy útil a la hora de elaborar el guion.

### Preguntas para personajes

(Extraídas del curso de guion de Frank Daniel del American Film Institute)

- ¿Qué piensa de su padre? ¿Qué odia y qué le gusta de él? ¿Qué influencia tuvo su padre sobre él/ella?
- ¿Su madre? ¿Qué piensa de ella? ¿Qué odia y qué le gusta de su madre? ¿Qué influencia ha tenido según su opinión, sobre él/ella?
- ¿Sus hermanos/as? ¿Con cual de ellos se lleva mejor? ¿por qué? ¿Qué es lo que más deprecia de sus hermanos/as?
- ¿A qué tipo de disciplina estuvo sometido en su casa? ¿Estricta? ¿indulgente?
- ¿Estuvo sobre protegido/a? ¿Se sintió querido o rechazado de niño?

¿Cuál es el estatus económico de su familia? ¿Alguna situación adversa? Divorcio, enfermedad, alcoholismo, etc.?

¿Cuál era el ambiente religioso de su familia? ¿Qué opina el personaje sobre la religión?

¿Es inteligente, listo, poco ingenioso?

¿Qué nivel de estudios tiene? ¿Qué nivel de estudios dejó o siguió? ¿Cómo se ve a sí mismo? ¿Inteligente? ¿Sin educación? ¿Como se refleja su inteligencia o estudios en su manera de hablar, vocabulario o pronunciación?

¿Le gustó el colegio, sus profesores, sus compañeros? ¿En qué estaba interesado y qué se implicaba más? ¿Cuáles son sus creencias políticas?

¿Qué hace para ganarse la vida? ¿Qué opinión tiene de su profesión? ¿Qué es lo que más le gusta o disgusta de su profesión?

¿Viaja? ¿Dónde? ¿Porqué? ¿Qué encontró en el extranjero y qué recuerda de ello?

¿Cuáles han sido sus más profundas decepciones en su vida?

¿Cuáles fueron los sucesos políticos o sociales, nacionales o internacionales, que dejaron más huella en él/ella?

¿Cómo son sus modales? ¿Cuál es su héroe favorito? ¿A quién odia ?

¿Cómo son sus amigos? ¿Sus compañeros amorosos? ¿Cuál es su "tipo", su compañero/a "ideal"?

¿Qué espera o quiere de su pareja? ¿Qué siente o cree sobre el sexo?

¿Qué grupos o actividades sociales frecuenta? ¿Qué papel le gusta jugar en ellos? ¿ qué papel, qué rol, normalmente representa?

¿Cuáles son sus hobbies o intereses?

¿Cómo es su casa? ¿Su gusto? ¿Su vestido? ¿Su mobiliario? ¿Su pelo? ¿Barba, patillas, maquillaje...? ¿Qué relación tiene con su apariencia? ¿Cómo lleva sus vestidos? ¿Qué estilo tiene? ¿Calidad?

¿Quién es su compañero/a? ¿Qué relación tiene con él/ella? ¿Cómo la/le escogió?

¿Qué papel, rol, representa con él/ella? ¿Qué papel, rol, le gustaría representar?

¿Tiene hijos? ¿Qué sentimientos tiene acerca de su rol paterno/materno? ¿Sobre sus hijos? ¿Sus ambiciones? ¿Qué relación tiene sus hijos con él/ella?

¿Cómo reacciona ante una situación de estrés? ¿Defensivamente? ¿Agresivamente? ¿Evadiéndose?

¿Piensa? ¿Toma drogas? ¿Se siente un fariseo? ¿vengativo? ¿Racionaliza siempre sus errores? ¿Cómo acepta los desastres, los fracasos? ¿Le gusta sufrir? ¿Le gusta ver a otra gente sufrir?

¿Cómo es su imaginación? ¿Le gusta soñar despierto? ¿Está preocupado la mayor parte del tiempo? ¿Vive de recuerdos?

¿Es básicamente negativo cuando se enfrenta a situaciones nuevas? ¿Sospecha? ¿Es hostil? ¿Tiene miedo? ¿Se entusiasma? ¿Qué le gusta ridiculizar? ¿Qué encuentra estúpido? ¿Cómo es su sentido del humor? ¿Es consciente de sí mismo, sus puntos débiles, idiosincrasias? ¿Es capaz de ser irónico consigo mismo?

¿Qué es lo que más quiere? ¿Qué es lo que más necesita, de una manera total, profunda, compulsiva? ¿Qué es lo que estaría dispuesto a hacer, a sacrificar, para obtenerlo? ¿Qué es lo que más desea?

¿Hasta qué punto quiere conseguir lo que reivindica como sus objetivos en la vida? ¿Cómo los persigue?

¿Cómo es su salud? ¿Qué hace por ella? ¿Cómo se cuida o no?

¿Es alto? ¿Bajo? ¿Peso? ¿Qué sentimientos tiene respecto a su talla, peso? ¿Qué postura tiene? ¿Cómo camina? ¿Quiere proyectar una imagen de más joven, más viejo, más importante,

etc.? ¿Le gustaría ser visible o invisible?  
¿Cómo son sus gestos? ¿Vigorosos? ¿Débiles? ¿Controlados?  
¿Compulsivos?  
¿Es enérgico o lento?  
¿Su voz? ¿Tono? ¿Acento? ¿Fuerza? ¿Tempo y ritmo de su discurso?  
¿Pronunciación?  
¿Cuál es su usual expresión facial? ¿Triste? ¿Alegre? ¿Dominadora?  
¿Te gusta? ¿Le/la odias? ¿Por qué necesitas escribir sobre él/ella?  
¿Por qué los demás se deberían sentir atraídos por él/ella?  
¿Por qué a la gente le debería gustar?



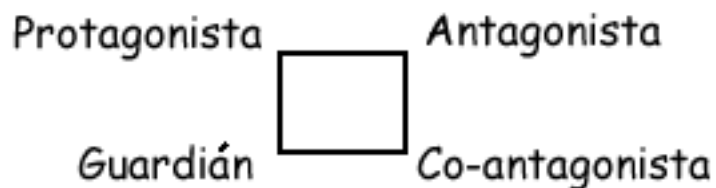
## OTROS DOCUMENTOS UTILES PARA CONSTRUIR PERSONAJES

### 1. DRAMATICA

Los personajes son definidos también por su función dramática. Una brillante aproximación para definir la relación dramática entre los personajes es el libro de teoría y programa de software conocido por DRAMATICA. El método DRAMATICA se basa en la teoría psicológica **Mental Relativity** que considera que cualquier historia es el proceso mental que nuestra mente desarrolla para resolver un problema. Así pues el problema, o conflicto, es el centro a partir del cual los personajes son definidos según su particular aproximación al problema y su peculiar manera de enfrentarse a él.

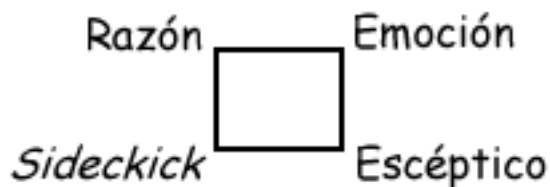
La relación entre los personajes la trabaja en *quads* de cuatro elementos por ejemplo:

*The Driver Quad:*



*Driver Quad* o el *quad* de los conductores que a su vez se desdobra en el *Passenger Quad* o el *quad* de los pasajeros. Indicando la actitud activa o pasiva de los personajes respecto al conflicto que mueve la historia.

*The Passenger Quad:*



Estos 4 elementos básicos se elevan al cubo hasta dar los 64

elementos que DRAMATICA <sup>1</sup> tiene en cuenta a la hora de elaborar una historia, un guion.

Una aportación fundamental para cualquier escritor, o comunicador, que nos da DRAMATICA es la definición de la **función dramática** de los personajes:

**El protagonista= es el punto de vista predominante en la historia.** Si estamos en historias de argumento múltiple como las series, cada línea argumental estará contada desde el punto de vista concreto de SU protagonista. Si hay dos personajes protagonistas uno de ellos es el punto de vista.

El **antagonista** = es el impacto. Todo personaje o elemento natural o cualquier cosa que haga mover, reaccionar al protagonista. Es el camino a través del cual el protagonista evoluciona.

El **sidekick** o el ayudante= es el personaje que representa el amigo fiel, el colega, el ayudante del protagonista. En las comedias románticas sólo hay protagonista-antagonista y sidekicks.

El **escéptico** = el personaje que representa la "realidad", que pone en entredicho tanto las decisiones como a las acciones del protagonista. Representa, muchas veces, la opinión de la audiencia.

El personaje **razonable** = el que utiliza sólo la razón, los argumentos razonables, sobre las decisiones y acciones del protagonista.

El personaje **emocional** = el que utiliza sólo la emoción, sólo da importancia a las consecuencias emocionales de las acciones y decisiones del protagonista.

El **guardián** = o el protector del protagonista

El **co-antagonista** = es la versión "light" del antagonista que ayuda a presentar más suavemente, en el tiempo, a la fuerza antagónica. Es el guardián, el colega o sidekick del antagonista así como cualquiera de las otros roles que protegerán o aumentarán su fuerza, fuerza que tiene que poder superar en última instancia el protagonista.

Es interesante la diferencia que marcan entre protagonista y **personaje principal**.

El Protagonista: el punto de vista a través del cual se leerá la historia, no tiene porqué coincidir con el personaje que "más escenas" tiene. Puedes tener un personaje principal, un héroe estático, diría C.Vogler, pero la historia, el P.O.V, es la del protagonista.

Por ejemplo, en la película "El hombre que pudo reinar" con Sean Connery y Michael Caine, el P.O.V que se mantiene es el de Ruydar Kipling que sale en una o dos escenas al principio, siendo los dos

---

<sup>1</sup> Este resumen sobre los personajes está elaborado en el 2009. Hoy en día en el 2022, DRAMATICA es una asignatura a la que se le dedica un curso entero en prestigiosas Facultades de Comunicación norteamericanas.

protagonistas, personajes principales.

Esta diferencia es muy útil a la hora de escribir, de comunicar.

También es terriblemente lúcida y útil el entender al antagonista como "impacto", es decir aquel personaje o cosa, que impacta en el protagonista de tal manera que le obliga a reaccionar, reflexionar...

El protagonista y el antagonista también se construye según su "Sexo Mental" es decir:

*Male mental sex*: cuando la aproximación mental del personaje a la solución del problema es "masculina" en el sentido de activa, lógica, racional...

*Female mental sex*: o aproximación "femenina" cuando el personaje valora las relaciones entre las cosas, la globalidad sin análisis lógicos.

Un ejemplo claro es la pareja de agentes del FBI de la serie "Expediente X" en el que el agente Mulder demuestra una aproximación intuitiva y apasionada a los problemas, es decir tendría *female mental sex* mientras que su compañera Scully, es lógica y racional demostrando un *male mental sex*.

## 2 . APORTACIÓN DE CHRIS VOGLER

Hay que conocer también, el libro de Christopher Vogler: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Story tellers and Screenwriters*. Paperback.

### Ejemplo de Chris Vogler de Star Wars

El Protagonista: Luke Skywalker<sup>[1]</sup> Luke es el Protagonista, hace todo lo posible para dar información a los Rebeldes y destruir La Estrella de la Muerte.

El Antagonista: *The Empire* (Gran Mof Tarkin)<sup>[1]</sup> El Imperio es la fuerza del mal de la galaxia, diametricalmente opuesta al objetivo de la historia que es destruir La Estrella de la Muerte.

*El Sidekick*: R2D2 y C3PO<sup>[1]</sup> C3PO y R2D2 ambos actúan en el papel de amigos fieles, siempre leales al personaje que se les asigne.

El Escéptico: Han Solo

Han Solo es el Escéptico, argumentando que no cree en la Fuerza, y su oposición a cualquier actuación.

La Razón: La princesa Leia

La princesa Leia representa el personaje de La Razón, fría y calculadora en su papel de derrotar al Imperio, de cabeza fría, y la verdadera estratega del grupo.

La Emoción: Chewbacca<sup>[i]</sup><sub>[sep]</sub> Chewbacca es el personaje de la Emoción, que actúa normalmente sin pensar y actúa basándose únicamente en sus sentimientos.

El Guardián: Obi Wan Kenobi<sup>[i]</sup><sub>[sep]</sub> Obi Wan Kenobi es el Guardián, protege a Luke y compañía, siendo su guía "moral".

El Co-antagonista: Darth Vader<sup>[i]</sup><sub>[sep]</sub> Darth Vader es el Co-antagonista, representa la tentación de la parte oscura de la Fuerza, poniendo trabas a todas las acciones en favor de la Rebelión contra la Estrella de la Muerte.

Leí primero a Chris Vogler, hay que hacerlo, y posteriormente DRAMATICA. Aunque entender DRAMATICA puede ser muy trabajoso y hasta descorazonador, me facilitó muchísimo la escritura.

### 3. ARQUETIPOS

El arquetipo es esa cualidad genérica, universal, que puedes adjudicar a un personaje cuando ya has trabajado su arco, cuando sabes quién es.

Una guía útil de arquetipos son las cartas de arquetipos de Caroline Myss<sup>2</sup>.

Los argumentos también pueden encajar en arquetipos.

En comunicación política por ejemplo, donde no hay arco de personaje, donde trabajas con un "héroe estático", el poder comunicar desde el arquetipo da peso a tu candidato. Así el votante percibe: la líder, el salvador, el *trickster*, el ermitaño... Lo que sea, no hay arquetipos buenos o malos en comunicación, todo depende de lo que quieras comunicar. Si funciona, está bien.

Pasa lo mismo en redes sociales donde el mensaje es corto, resumido. Tener arquetipo ayuda a dimensionar el sujeto de la oración de tu

---

<sup>2</sup> Archetype Cards de Caroline Myss.

mensaje.

Una buena utilización de los arquetipos es de gran ayuda para fortalecer cualquier tipo de guion de cualquier género. Desde culebrones, un concurso televisivo, hasta una película intimista.

#### 4. CONÓCETE A TI MISMO

Si no sabes quién eres y por qué haces lo que haces... ¿cómo vas a crear personajes interesantes y creíbles? No podrás, te saldrán planos y aburridos. Es así.

Puedes tirar de clichés y sí, funcionan, pero tiene tiempo y espacio corto. Por ejemplo, a la protagonista de un culebrón, le teñimos el pelo de morena a rubia y coló que se había vuelto "buena" durante unos capítulos... 😊

En mensajes cortos de publicidad o en redes, si usas clichés puedes ofender mucho y que te salga el tiro por la culata. Hay que currárselo un poco más.

"Escribo para conocerme a mí mismo" dice mucha gente que se apunta a cursos de escritura. A ver, escribir ayuda, es verdad, pero siempre que te analices y entiendas el por qué tú, tu personaje, hace lo que hace.

Mi consejo es que hagas una terapia, o cualquier tipo de actividad donde tú seas el foco. Incluso una actividad física que implique conocer tu cuerpo. A mí me ha ayudado, entre otras cosas, estudiar mi carta astral, por poner un ejemplo.

Conocerse a uno mismo es una actividad que te puede ocupar toda la vida. Además, el enemigo número uno de un escritor, de un creador, es el saboteador. El crítico, el juez que te paralizará en cuanto empieces a "conocerte" un poco...

Yo te aconsejo que seas sincero, que busques la verdad que te dictan tus entrañas, que no tengas miedo de decir lo que sientes y si el que habla es un monstruo, déjale, no te cortes, hay que tener "morro". Eres escritor@ de **ficción**, nadie te meterá en la cárcel o te ingresará en un manicomio.

## 5. PROTAGONISTAS Y HÉROES

### A. EL ARCO DEL PERSONAJE

En los ambientes de cine y televisión se suele hablar mucho del "arco del personaje". ¿Qué es eso? El arco del personaje es su transformación a través los eventos de la historia. Si al inicio es un personaje sin auto-estima y al final es más resuelto, es un arco. Si al inicio es un músico aspirante y al final una mega estrella, es un arco. Si al inicio es un fanático racista y al final trabaja en un centro de inmigrantes, es un arco. James Bond, por ejemplo, casi no tiene arco. Pero Rocky, sí.

Pero, ¿por qué nos interesa el arco del personaje? Pues el público se engancha con la historia con el protagonista. Nos enchufamos con sus aspiraciones y sus emociones. Los personajes encarnan emociones universales, es decir los miedos y los deseos que son la raíz de cualquier experiencia emocional. ¿Cuáles son? Por ejemplo, el sentimiento de que la vida puede mejorar (*The Color Purple*), que podemos amar y ser amados (*Titanic*), que hay más de que vivir y morir (*ET*).

Buscamos cuatro elementos básicos en la experiencia cinematográfica. Queremos un protagonista con quien podemos identificar porque expresa **un deseo con la cual podemos identificar**. Tenemos además un deseo de conocer ambientes diferentes. A través del personaje descubrimos un **nuevo mundo** por sus hábitos, sus actitudes, su filosofía, su ámbito. Pensamos en Kevin Costner en *Bailando con lobos*, o Tom Hanks en *Apollo 13*, o Gary del *Full Monty*, o Mulder de *Expedientes-X*. Estos personajes nos revelan un mundo que nos está lejano y diferente del cotidiano nuestro. Tercero, al observar nuestro protagonista vencer y resolver sus problemas, tenemos la **resolución de conflictos**. No nos gusta conflictos pendientes; nos satisface su resolución. Y cuarto, el protagonista satisface nuestro deseo de transformación personal y **conclusión**. Vivimos todos problemas complejos y situaciones espinosas en nuestro entorno de trabajo, amor y familia y buscamos ejemplos que nos muestran como cerrar y transformar estos dilemas. Al observar el arco del personaje del protagonista tenemos la satisfacción y la esperanza de que es posible superar (*Sentido y Sensibilidad*).

### B. HEROES

Un protagonista es también un héroe porque un momento llegará en la historia en que el protagonista debe actuar o tomar una decisión. En este momento se transforma en héroe. Muchas veces su decisión o su acto tiene un componente de un sacrificio personal. Es un riesgo porque el resultado no es garantizado - por ejemplo, Hugh Grant en *Notting Hill* en la escena de la conferencia de prensa. En este momento el protagonista encarna una aspiración a cambiar su vida. Nos fascinan protagonistas que se arriesgan. Los protagonistas en el cine encarnan a menudo el deseo del público de transformar su propia vida o, por lo menos, un escape de la monotonía cotidiana.

Claro sólo funciona este modelo si estamos enganchados, si apoyamos al protagonista en su acto. Así tenemos la sensación que nosotros también participamos en el triunfo. Si apoyamos o no al protagonista

depende sobre todo de tres elementos:-

- 1.El espectador quiere que el protagonista triunfa.
- 2.El espectador debe considerar el protagonista capaz de triunfar.
- 3.El espectador cree que el protagonista merezca triunfar.

Que apoyamos al protagonista no es obligatorio que nos gusta. Basta que tenemos una empatía con él. Sólo es necesario conectar con sus motivos, métodos, sentimientos o situación. Existe poca gente fuera de Beverly Hills que puede identificar con Richard Gere en **Pretty Woman**; pero el espectador quiere que él y Julia Roberts sean juntos. Conectamos con sus sentimientos.

Si juzgamos que el protagonista no tiene la capacidad de triunfar el nivel de apoyo que le extendemos es problemático. Si su decisión o acto implica una confrontación debemos creer que el protagonista tiene los recursos necesarios para enfrentar su oponente. Por ejemplo, en **Silencio de los Corderos**, Jodie Foster entra en el sótano donde Jamie Gumb detiene su rehén. Ella está en la oscuridad total y él lleva gafas nocturnas. Pero sabemos (porque lo hemos visto en una escena muy temprana en la película) que es una experta en armas. Hay riesgo, sí, pero hay una protagonista capacitada.

¿Por qué queremos que Jodie Foster venza? Para salvar a la chica, sí. Pero también porque la admiramos: se abrió a Hannibal Lector y le reveló cosas íntimas de su pasado. Es sobre todo por éste riesgo que le juzgamos meritoria.

Sería un error suponer que el éxito y el triunfo personal son uno. El protagonista puede merecer ganar y no ganar. Se transforma en héroe por su voluntad de arriesgarse y no por ser exitoso. Mel Gibson en **Braveheart** merece la victoria - pero no la consiguió.

## 6.OTRAS RECOMENDACIONES PARA CONSTRUIR PERSONAJES

Tres recomendaciones básicas para trabajar personajes

1. Eric Berne, M.D., *Games People Play: The Basic Handbook of Transactional Analysis* (New York: Ballantine Books, 1964) Está traducido y se encuentra en cualquier Biblioteca, es un clásico.
2. Linda Seger: *Cómo crear personajes inolvidables* Ediciones Paidós

3. Este fragmento que os adjunto en un estudio comentado de la novela de James Redfield escrita en 1993 "Las nueve revelaciones" :

### **"¿Qué son los dramas de control?"**

Recuerde que la Cuarta Revelación nos dice que los seres humanos compiten por la energía. Lo hacemos para sentir aliento psicológico. Creemos que debernos obtener atención, amor, reconocimiento, apoyo, aprobación –todas las formas de energía– de los demás. Adoptamos una forma de atraer la energía hacia nosotros mediante el tipo de interacciones que teníamos de chicos con nuestros padres.

Una de las primeras medidas que debemos tomar para evolucionar conscientemente es dejar de lado las actitudes pasadas, los miedos, la información errónea y la conducta tendientes a controlar el flujo de energía. En los primeros años de vida, nos adaptamos inconscientemente a nuestro medio ambiente. La forma en que nos trataron nuestros padres y la forma en que nos sentíamos con ellos, fue el terreno de entrenamiento en el que aprendimos a controlar la energía que fluye a nuestro alrededor. En *La Novena Revelación* leemos:

Cada uno debe remontarse a su pasado, a la vida familiar inicial y ver cómo se formó ese hábito. Ver su aparición mantiene nuestra forma de controlar en el nivel consciente. Recuerde: la mayoría de los miembros de nuestra familia representaban a su vez un drama para tratar de absorber energía de nosotros cuando éramos chicos. Es por eso que tuvimos que formar un drama de control. Nos hacía falta una estrategia para recuperar la energía. Siempre desarrollamos nuestros dramas particulares en relación con los miembros de nuestra familia. No obstante, una vez que reconocemos la dinámica de la energía en nuestra familia, podemos ir más allá de estas estrategias de control y ver qué ocurre en realidad.<sup>6</sup>

En el Manuscrito se mencionan cuatro clasificaciones principales de manipulaciones y operan en un continuum. Algunas personas usan más de una en circunstancias distintas pero la mayoría de nosotros tenemos una dramatización del control dominante que tendemos a repetir, según cuál haya sido la que dio resultado con los miembros de nuestra familia.

## **CLASIFICACIÓN DE LOS DRAMAS DE CONTROL**

### ***EL INTIMIDADOR***

Los intimidadores logran que todos les presten atención a fuerza de gritos, fuerza física, amenazas y exabruptos. Mantienen a todos a raya por temor a desatar comentarios molestos, rabia y, en casos extremos, furia. La energía va hacia ellos debido al miedo y la sospecha del "próximo hecho". Los intimidadores siempre ocupan el escenario. Hacen que los demás se sientan atemorizados y ansiosos. Básicamente egocéntricos, su comportamiento puede ir desde dar órdenes a los que están a su alrededor, hablar constantemente, ser autoritarios, inflexibles y sarcásticos, a ser violentos. Los intimidadores son quizá los más apartados de la energía universal. Inicialmente atraen a los demás creando un aura de poder.

...(Buda) enseñó que las instituciones sociales nos coeducan. No son estructuras independientes de nuestras vidas interiores, como un telón de fondo de nuestros dramas personales, sobre el cual exhibimos nuestras virtudes, coraje y compasión... Como formas



institucionalizadas de nuestra ignorancia, nuestros miedos y ambición adquieren su propia dinámica. Tanto el yo como la sociedad son reales y mutuamente causales.

JOANNA MACY, World as Self

Cada uno de los cuatro dramas crea una dinámica energética específica llamada *drama correspondiente*. Por ejemplo: el drama correspondiente que crea un Intimidador es sobre todo Pobre de Mí, una dinámica energética sumamente *pasiva*. Al sentir que el Intimidador le roba la energía a escala aterradora, Pobre de Mí trata de frenar el intercambio amenazador asumiendo una actitud impotente y adúladora: "Mira lo que estás haciéndome. No me lastimes, soy muy débil". El Pobre de Mí trata de hacer que el Intimidador se sienta culpable para así frenar el ataque y recuperar el flujo de energía. La otra posibilidad de drama correspondiente es el Contra-intimidador. Esta dramatización se produce si la actitud Pobre de Mí no da resultado o, más probablemente, si la personalidad de la otra persona también es agresiva. Entonces, esta persona responde al ataque del Intimidador original. Si uno de sus padres fue Intimidador, es muy probable que uno de sus padres fuera Intimidador o Pobre de Mí.

### ***INTERROGADOR***

Los Interrogadores son menos amenazadores desde el punto de vista físico, pero socavan el ánimo y la voluntad cuestionando mentalmente cualquier actividad y motivación. Críticos hostiles, buscan formas de hacer sentir mal a los demás. Cuanta más atención presten a sus errores y sus defectos, más pendiente estará usted de ellos y más reaccionará a todo lo que hagan. Al hacer esfuerzos para probar su valía y responderles, más energía les está enviando. Es probable que todo lo que diga sea usado en su contra en alguna oportunidad. Usted se siente corno constantemente vigilado.

Hiper vigilantes, su comportamiento puede ir de ser cínicos, escépticos, sarcásticos, fastidiosos, perfeccionistas, santurriones, a ser viciosamente manipuladores. Inicialmente atraen a los demás con su ingenio, su lógica infalible, sus hechos y su intelecto.

Corno padres, los Interrogadores generan hijos Distantes y a veces Pobre de Mí. Ambos tipos quieren escapar del sondeo del Interrogador. Los Distantes no quieren tener que responder (ni ver su energía absorbida) al escrutinio constante y fastidioso del Interrogador.

### ***DISTANTE***

Las personas Distantes están atrapadas en su mundo interior de luchas, miedos y dudas sin resolver. Creen inconscientemente que si se muestran misteriosos y desapegados, otros vendrán a rescatarlos. A menudo solitarios, mantienen distancias por temor a que otros impongan su voluntad o cuestionen sus decisiones (como lo hicieron sus padres Interrogadores), Piensan que tienen que hacer todo solos, no piden ayuda. Necesitan "mucho espacio" y a menudo evitan quedar atados con compromisos. De chicos, no los dejaron satisfacer su necesidad de independencia o no los reconocieron por su propia identidad.

Propensos a caer en el lado Pobre de Mí del continuum, no se dan cuenta de que su propia indiferencia puede ser la causa de que no tengan lo que quieren (o sea, dinero, amor, autoestima), o de su sensación de estancamiento y confusión. Generalmente, consideran que

su principal problema es la falta de algo (dinero, amigos, contactos sociales, educación).

Su comportamiento va de no mostrar interés, no estar nunca disponibles, no cooperar a ser condescendientes, a rechazar, oponerse y ser escurridizos,

Hábiles en el manejo de la indiferencia como defensa, tienden a cortar su energía con frases como: "Soy diferente". "Nadie entiende lo que trato de hacer," "Estoy confundido", "No quiero seguirles el juego". "Si tuviera...". Las oportunidades se les escapan mientras hiper analizan todo. Ante el más mínimo indicio de conflicto o enfrentamiento, el Distante se vuelve vago y puede desaparecer literalmente (no atiende llamadas telefónicas o no se presenta a una cita). Inicialmente, atraen gracias a su personalidad misteriosa e inaccesible.

Los Distantes en general crean Interrogadores, pero también pueden entrar en dramas con los Intimidadores y los Pobre de Mí porque están en el centro del continuum.

### **EL POBRE DE MÍ O VÍCTIMA**

Los Pobre de Mí nunca piensan que tienen suficiente poder para enfrentar al mundo de una forma activa, de modo que atraen simpatía llevando la energía hacia ellos. Cuando usan el tratamiento silencioso, pueden deslizarse hacia el modo Distante, pero como Pobre de Mí, se aseguran de que el silencio no pase inadvertido.

Siempre pesimistas, los Pobre de Mí atraen la atención con expresiones faciales preocupadas, suspiros, temblores, llantos, miradas perdidas, respuestas lentas y relatos reiterados de dramas y crisis punzantes. Les gusta ser los últimos de la fila y someterse a los demás. Sus dos palabras favoritas son: "Sí pero..."

Los Pobre de Mí seducen inicialmente por su vulnerabilidad y su necesidad de ayuda. Sin embargo, no les interesan realmente las soluciones porque entonces perderían su fuente de energía. También pueden mostrar un comportamiento complaciente en exceso que a la larga los lleva a sentir que sacan ventaja de ellos y reafirma el método Pobre de Mí para conseguir energía. Como complacientes, tienen escasa habilidad para poner límites y el comportamiento va desde convencer, defenderse, dar excusas, explicar reiteradamente, hablar demasiado, a tratar de resolver problemas que no son de su incumbencia. Se dejan considerar objetos, quizás a través de su belleza o de favores sexuales y después se ofenden porque no los valoran.

Los Pobre de Mí mantienen su postura de víctimas atrayendo gente que los intimida. En los ciclos extremos de violencia doméstica, un Intimidador involucra al Pobre de Mí en episodios cada vez más violentos de maltrato hacia él hasta alcanzar un clímax. Después del clímax, el Intimidador se retira y pide disculpas, enviando así la energía que vuelve a hacer entrar a Pobre de Mí en el ciclo."

## **Bibliografía**

Michael Hauge. *Writing Screenplays that sell*. Ed Elm Tree, London, 1989

DRAMATICA : *A New Theory of Story*. Developed by Melanie Anne Phillips and Chris Huntley. (Screenplay Systems Incorporated)

Caroline Myss. *Sacred Contracts* ed. Bantam Books , NY, 2002

Paul Lucey *Story Sense* ed. McGraw Hill. 1996

Clarissa Pinkola Estés "Mujeres que corren con los lobos". Ediciones B 2008

Linda Seager: *Cómo crear personajes inolvidables*. Ed. Paidós comunicación, 1999.

Andrew Horton *Writing the Character Centered Screenplay*. Ed. University of California Press, 1999

Christopher Vogler: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Story tellers and Screenwriters*. Paperback.

H.P.Lovecraft *Supernatural horror in Literature*

Desde el punto de vista psicológico son muy interesantes y amenos los libros de Jean Shinoda Bolen: *Godesses in EveryWoman; Gods in EveryMan*. Ed HarperPerennial, 1985 y 1989 respectivamente. (Ambos están traducidos al español)