

## 5. El personaje protagónico

*En la vida real nos vemos todos como protagonistas.*

*Siempre nos enfoca la cámara a nosotros.*

*Si eres capaz de trasladar esta actitud a la narrativa,  
es posible que no te resulte fácil crear personajes brillantes,  
pero caerás menos en la trampa de crear monigotes unidimensionales.*

STEPHEN KING

### El protagonista y la historia

Algunas veces se nos impone una historia que nos despierta deseos de contarla aunque sus personajes nos resulten desconocidos. Poco definidos en esa primera etapa de la creación, los personajes se mueven como sombras en las situaciones, sin embargo, ya poseen algún rasgo determinante que armoniza con las peripecias y permite que éstas fluyan. Otras veces, el protagonista asoma primero, quizá acompañado de algunos de sus vínculos y ciertos fragmentos de la realidad en la que se mueve. Complejo y atractivo, el protagonista nos provoca a descubrir su historia.

El orden de aparición puede responder a tendencias o gustos personales del autor. También es posible que influya el género narrativo o dramático con el cual se esté relacionando el relato. Por ejemplo, si se trata de una comedia de enredos o de un policial, las peripecias y su entramado se vuelven un desafío que produce cierta inquietud y, para superar ese momento, se trabaja primero la historia. Pero el autor experimentado

sabe que al desarrollar los personajes, éstos irán “pidiendo” cambios sustanciales en los hechos que se habían ideado en un comienzo.

Otros relatos presentan una anécdota simple, por ejemplo, los dramas psicológicos o las películas de tesis, y su mayor atractivo radica en los personajes, su mundo de relaciones y en la temática que se aborda. En tales casos, la complejidad de las criaturas obliga a convivir con ellas e ir descubriendo su esencia, y quizás sea por eso que se prioriza a los personajes.

Si bien la manera de iniciar la creación de una película se relaciona, a veces, con las necesidades del género en el que se inscribe o con el que guarda cierta relación, esto no determina una metodología de trabajo. Nada ni nadie nos impide escribir una película de aventuras, por ejemplo, partiendo de la creación de quien llevará adelante hazañas que aún desconocemos, dado que la aventura bien podría ser una manifestación simbólica de su carácter, como sucede en algunos relatos que reproducen la estructura de ciertos mitos.

Es importante no confundir el *proceso de creación* con las *características del relato*. En un relato puede predominar la anécdota, los caracteres o el tema, pero estas características no determinan que deba iniciarse el trabajo partiendo del aspecto que prepondera, ni establecen un orden de prioridades o de pasos a seguir en el proceso creativo. Del mismo modo las películas definidas “de personaje” o “de género” no imponen reglas para la creatividad ni garantizan la calidad artística.

Existe el prejuicio, bastante extendido, de que es más frecuente ver personajes clichés en las películas de género que en las de otro tipo. Sin embargo, el cliché no es producto ni consecuencia de la inscripción a un género, sino más bien el resultado de la pereza creativa del autor. He leído muchos guiones de “películas de personaje” que comienzan definiendo a los protagonistas con denominaciones generales: “el típico oficinista”, “un ama de casa clásica, dedicada a su familia”, “una burguesa venida a menos, frívola y aburrida de su matrimonio”, “un chico que no quiere nada” o “una chica que vive en la calle”, y, conforme avanza el relato, es poco lo que se profundiza sobre estos caracteres que no escapan a un retrato rígido, con comportamientos que caen en lugares comunes.

Historia y personaje establecen un intervínculo sobre el cual hay diferentes concepciones que pueden incidir a la

hora de comenzar el trabajo. Si bien historia y personaje se determinan mutuamente, desde Aristóteles en adelante se sigue discutiendo si uno prepondera sobre el otro. Según las diferentes concepciones, la producción narrativa y dramática se ha movido sobre los siguientes ejes:

- el de la *acción*, concebida como el motor del relato y el elemento principal que determina a todos los otros;
- el de los *caracteres*, que parte de una visión esencialista según la cual los personajes se definen y valen por su *ser*, mientras que la acción es una consecuencia;
- el de los *personajes activos*, visión dialéctica que define al personaje y a la acción como complementarios;
- el del *personaje* entendido como un elemento estructural de un sistema más amplio.

Para Aristóteles, “los hechos y la fábula son el fin de la tragedia, y el fin es lo principal en todo”. Los personajes no actúan para imitar los caracteres, “sino que revisten los caracteres a causa de las acciones” (Aristóteles, *circa* 330 a. de C.). Aristóteles delimitó, de este modo, el ámbito del carácter por un lado y el de la acción por otro; lo que lo llevó a considerar al carácter como subsidiario y no como parte misma de la acción.

En la tragedia griega, los personajes están determinados por un destino que marca sus existencias. Pero el hecho trágico que conduce irremediabilmente al desenlace es consecuencia de una transgresión que el protagonista lleva a cabo contra el orden dado por los dioses o por las fuerzas de la naturaleza. ¿De dónde nace esa transgresión sino de la fuerza del carácter? El protagonista de la tragedia es un personaje que tiene muchas virtudes y un defecto que lo lleva a cometer el error trágico: Edipo quiere huir de su destino y escapa para no matar a quien cree es su padre, pero la ira lo lleva a matar a su verdadero padre, a quien no conoce. Sin la ira de Edipo, otra sería la historia.

Al analizar estas cuestiones, Lawson señala que la voluntad de los dioses o las fuerzas de la naturaleza no significaban para los griegos un destino irracional o místico, sino que representaban leyes sociales definidas. Las tragedias clásicas conllevan, una crítica, una reflexión social que Aristóteles no

incluyó en sus estudios (Lawson, 1960). Pensemos en *Antígona*, de Sófocles, por ejemplo. Antígona transgrede el dictado de las leyes que la obligan a no dar sepultura a su hermano muerto: su decisión de respetar la ley de la sangre muestra que existe una fuerza interna en los personajes que los hace entrar en contradicción con las leyes de la sociedad y de la cultura.

Lajos Egri ofrece un ejemplo muy ilustrativo al respecto, cuando analiza *Edipo* y cita este diálogo de la tragedia:

CORO

*Oh, tu hacedor de terribles hazañas, ¿cómo podríais dar tu vista así?*

EDIPO

*Apolo, amigos, Apolo fue quien me indujo a pasar estas calamidades; pero la mano derecha que asestó el golpe fue mía, no de ningún otro.*

Reflexiona Egri: "¿Por qué Edipo se quitaría la vista si los dioses habían ordenado que igual sería castigado? Ellos, ciertamente, se habrían preocupado por cumplir su promesa" (Egri, 1946).

Pero, más allá de las posibles lecturas, desde Aristóteles hasta la actualidad, hay autores que conciben una narrativa donde las acciones y los acontecimientos son los elementos principales de la contradicción que plantea el relato. No se originan en el personaje, sino que éste transita diferentes etapas de su acción en la progresión de una intriga. Desde esta mirada, el acento está puesto en la trama. Otras corrientes parten de pensar al protagonista como una esencia indivisible (psicológica, anímica, moral, ética), más allá de las acciones concretas de la intriga. Otras teorías sostienen que el relato atraviesa por fases narrativas y funciones dramáticas definidas, y establecen trayectos obligatorios de la acción y de los personajes. Y hay quienes consideran que el relato es un sistema en el que el protagonista es un elemento estructural que, en tanto se va revelando, organiza la narración. Desde este punto de vista, se lo concibe como una entidad que *es* y que *hace*: el protagonista es el soporte del sentido y de la transformación de la historia, y para que esto se produzca se debe volver una construcción *verosímil*, es decir, que manifieste cierto grado de

*verdad*, de *coherencia* y *consistencia*, que posibilita la comprensión de la historia que se está narrando. Más allá de cómo se elija interpretar el vínculo personaje-historia, cada autor sabe por dónde comienza a germinar una idea en él y parece poco prudente imponerse prioridades en vez de alentar esas primeras intuiciones para que ganen confianza y se desplieguen.

Si hay personaje, hay historia. Y si hay historia, esa historia es de alguien, por lo tanto hay personaje.

### La historia de vida del protagonista

La historia de vida del personaje es un material útil si sabemos cómo emplearlo: su pasado, su presente, su mundo íntimo, sus momentos privados, sus relaciones en los grupos de pertenencia, sus secretos, sus miedos, etc., tal vez no aparezcan en la historia de manera manifiesta, pero si los conocemos de algún modo emergen fragmentos que les dan profundidad y consistencia.

La *caracterización* es un procedimiento que consiste en definir los atributos del personaje, *aquello con lo que cuenta* y *aquello de lo que carece*. Sus características físicas, psicológicas y espirituales, así como aquellas que derivan de pertenecer a una sociedad, a una cultura, a una región del planeta y a un tiempo histórico, no son independientes, sino que se relacionan de manera dinámica. Los aspectos físicos pueden generar complejos o traumas que incidan en su comportamiento y sus vínculos personales, sociales, laborales, etcétera.

Si el personaje pertenece a una determinada sociedad, esto implica que compartirá hábitos y costumbres, o no; también, tendrá maneras de pensar o de rebelarse contra modas y tendencias. La relación que mantenga con el ambiente en el que vive, el subgrupo cultural al que se integra, el ámbito laboral o profesional donde circula, las expectativas familiares que recaen sobre él, los vínculos íntimos y amorosos, marcarán sus expectativas, definirán sus creencias y provocarán contradicciones entre lo que piensa, siente, desea y acciona. Como consecuencia, entrará en conflicto consigo mismo, con otros personajes, con la sociedad, con su medio natural o con cuestiones metafísicas. Por ser parte de un sistema de relaciones, se mueve con una dinámica propia. Y es por esa razón



que un personaje es una construcción vivida, es mucho más que la descripción de sus características o datos biográficos. Para que su historia de vida sea válida, tiene que superar la categoría de dato, de lo contrario, podemos caracterizar de manera exhaustiva hasta los últimos detalles, podemos llenar fichas y fichas pero no lograremos que algo "palpite" entre tanta información.

Todas las posibilidades de *ser* del personaje que se describen adquieren relevancia en tanto inciden en otras cuestiones que necesitamos conocer. Por lo general, cuando se afirma "tengo un personaje", se está expresando que se lo ha esculpido, diseñado, y luego se intenta moverlo de un lado al otro para contar algo.

Por el contrario, cuando se crean personajes como si se trataran de seres vivos, se habla de ellos como seres que están fuera de nosotros... y aunque parezca un tanto extraño, es así. Cualquiera de sus características puede ser generadora de historia, en la medida en que no se congele en una información.

Si ideamos al personaje en estado de retrato o biografía, puede suceder que se encuentre una historia *para* el protagonista y que, con suerte, historia y protagonista se lleven bien. Pero tal vez no se llegue a descubrir la historia *del* personaje que, por algún motivo, asomó primero en nuestra imaginación. Nuevamente nos encontramos con la misma alternativa: trabajamos de afuera hacia adentro, diseñando, o desde el interior hacia su manifestación, develando.

### El protagonista y sus marcas

En la vida de un personaje, lo significativo son aquellas *experiencias que lo han marcado*, que han dejado huellas. Un personaje es multifacético, y se lo va conociendo como se conoce a las personas, es decir, se va manifestando a través de su apariencia, de su actitud frente a las cosas, de sus acciones, de lo que dice. No se define como una totalidad sino que va mostrando distintos aspectos y matices.

Un mismo personaje adopta comportamientos diferentes según cuáles sean sus motivaciones, según cómo se sienta afectado por circunstancias o acciones de otros personajes. Pero también, es factible que, de acuerdo con el estado en que se encuentra, responda de la misma manera a demandas muy

diferentes. ¿Por qué ocurre esto? Porque el personaje reacciona ante los hechos del "presente" de acuerdo a cómo estos hechos resuenen en su interioridad a partir de experiencias que le han ocurrido en un tiempo anterior al del relato, experiencias que lo han marcado e imprimieron, como una huella, alguna falta, alguna carencia. La historia que narramos del protagonista es sólo un fragmento de su vida y en ese tramo, alguna de sus carencias se activa. Joseph Campbell afirma que la descripción de un ser humano es verídica cuando damos con sus imperfecciones, no sólo porque la naturaleza humana es imperfecta, sino porque amamos las imperfecciones de la vida. "Y cuando el escritor lanza el dardo de la verdad, duele" (Campbell, 1988). En el momento en que la historia del protagonista emerge, *descubrimos qué lo motiva a actuar y por qué*.

### Los personajes y el proceso creativo

La creación de un personaje no se limita a su historia de vida ni a las experiencias que lo han marcado. Si se define un rasgo del personaje, por ejemplo su calvicie, y esta característica afecta sus vínculos y lo hace infeliz, se está determinando un problema en su vida. Pero si nos detenemos allí, el problema pasa a ser un mero dato que no moviliza ni la creación del autor, ni al personaje, ni, por ende, el descubrimiento de la historia. No alcanza con definir el problema; en tanto no establezcamos un vínculo con nuestros personajes, dinamizar la creación no será tarea sencilla.

Con los personajes ocurre lo mismo que con cualquier otro fragmento del relato que pueda aparecer en el proceso creativo: *activa nuestros recuerdos y las emociones que ellos nos despiertan*. Los recuerdos nunca se presentan como copia de lo que fue la realidad sino que afloran reactivando su espíritu. Deleuze (1995) sostiene que "recordar es crear".

Si nos entregarnos al juego de la libre asociación, en la pantalla de nuestro imaginario se proyectan imágenes inconexas, con rupturas temporales y espaciales. En esa etapa no hay progresiones lógicas pero, llegado cierto punto, esa cadena de asociaciones en movimiento se rompe y aparece un elemento nuevo que los conecta y les da unidad, un sentido. Ese elemento nuevo es nuestra mirada que al otorgar sentido a

esos fragmentos crea una realidad diferente. Los primeros recuerdos pueden ser voluntarios, pero luego comienzan a promoverse unos a otros sin que intervenga nuestra voluntad. La fantasía, la imaginación, el pensamiento, cuando surgen involuntariamente, en un momento nos revelan algo oculto, y esta revelación articula lo disperso, nos impulsa hacia la proyección de un futuro, y nos lleva al juego de "que pasaría si..." que da nacimiento al relato.

Cada fragmento es valioso en sí mismo, porque lleva a buscar el *todo* del que forma parte, un todo con el que puede armonizar o manifestarse en franca ruptura.

La creación de personajes no es un procedimiento administrativo. No es acumular datos sino relacionarse con aquello que se nos presenta. Se trata de dejar que aflore lo *verdadero*, es decir, aquello que nos es desconocido pero que nos envía un mensaje a descifrar a través de una imagen, una música, un clima, una primera intuición. Mediante el juego involuntario aparece la verdadera voluntad, el *deseo* que viene de lo más profundo y oscuro de nosotros mismos.

### El deseo del protagonista

Un problema que afecta al protagonista habla de algún deseo contrariado en él. Y ese deseo contrariado expresa que alguna convicción o creencia del personaje se ha puesto en juego o en riesgo, y que esto va a afectar su mundo de relaciones.

Las historias pueden surgir de cualquier fragmento que las constituya, pero cuando se establece una relación *orgánica* entre personaje e historia, es posible descubrir que la historia nace, de manera directa o indirecta, del *deseo* de personaje: quiere algo y ese deseo lo incita a alcanzarlo. Establece nuevos vínculos que lo hacen entrar en contradicciones y conflictos, tiene la necesidad de manifestarse y de resolverlos.

En los ámbitos de estudio de escritura audiovisual, hay una pregunta protagonista: "¿Qué sucede con los personajes pasivos, que no quieren nada?". Un personaje pasivo puede tener un deseo muy intenso; la pasividad en tanto comportamiento a veces suele ser una acción muy potente de resistencia. Alguien que no asume una actitud reactiva frente a las situa-

ciones que atraviesa puede llegar a revelarnos algún aspecto significativo de nuestras vidas y conmovernos de muy diferentes maneras.

Los personajes que asoman como pasivos, o que no evidencian un deseo concreto, no son todos iguales. Demandan la misma exploración que cualquier otro, y es conveniente recordar que no importa cuál sea el estado de un personaje, siempre lleva implícito su opuesto.

Un comportamiento del personaje nos incita a descubrir cuál es la convicción que lo sostiene y cuál es la convicción del autor que está observando. Toda actitud conlleva una *intención*, que nace de un deseo. La intención nos instala en el "para qué": para qué hace lo que hace o lo que no hace el personaje. Si el personaje no se interroga, si el personaje ignora o no le preocupa "no saber lo que quiere", es de esperar que el autor se haga estas preguntas. Se dialoga con el material, y se dialoga con uno mismo. Por algún motivo, nos interesa ese personaje que es pasivo. A veces, creemos que contamos historias sobre aquellas cosas acerca de las que estamos seguros. Pero la mayoría de las veces escribimos para tratar de entender algo. Y es bueno no cerrarse, porque esas primeras impresiones tienen un gran valor, pero son frágiles y necesitan cuidados.

La percepción, por sí misma, no alcanza, como no alcanza un diseño, una ideación, un juicio de valor. Indagar, descifrar e interpretar esa percepción es lo que va posibilitar encontrar un sentido profundo. Si nos entregamos a ese pequeño tormento que nace de algo de la vida que nos sorprende o nos llama la atención pero que todavía no podemos terminar de definir, si no nos apuramos a darle forma para "que tenga todo lo que tiene que tener", sin duda aparecerá aquello que nos llevó a "impresionarnos" y que no nos resultaba tan evidente. Ya vimos la importancia del análisis como una herramienta de la creatividad, en tanto permite encontrar aquello que traba, que impide que emerja una verdad profunda, una convicción, un deseo, una necesidad autoral. Casi siempre se cree que en el análisis se trabaja sólo de manera consciente y voluntaria, y no es así. En el ejercicio del análisis interpretativo, la interrogación constante lleva a un "entregarse al material", lo cual pone en funcionamiento también cierto acto involuntario de asociaciones. Pero eso no sólo sucede con los



personajes o con una imagen; también puede ocurrir algo similar cuando se trabaja en la *valoración de una secuencia*. No se trata sólo de aplicar un pensamiento lógico, buscando un término para definirlo y hallar el opuesto. Si nos permitimos continuar con el juego de resonancias y asociaciones, a veces podemos hallar nuevas formas expresivas y conexiones diferentes.

Entregarse al material hará que, tarde o temprano, descubramos alguna convicción profunda, una verdad que lo ilumina en su totalidad, que viene de zonas de sombras a las cuales no accedemos con la voluntad. Cuando nos abrimos, sucede, y estos momentos se dan de manera diferente de acuerdo con las sensibilidades de cada persona. La verdad oculta que tanto trabajo cuesta develar vive clandestina en cada elemento del relato y también en el relato como unidad. La historia guarda secretos; las ideas, incógnitas; las imágenes, enigmas; las melodías, misterios, pero los personajes no sólo esconden su esencia, sino que además se esconden de nosotros.

La narrativa clásica trabaja con personajes que persiguen consciente o inconscientemente un fin; pero en otras narrativas es posible encontrar personajes ambiguos, sin motivaciones definidas, sin una voluntad clara, con una actitud más positiva que de acción. El cine europeo de la década del sesenta, por ejemplo, presenta personajes en crisis, que expresan la idea de una "desposesión de ellos mismos y de sus actos" (Vanoye, 1991). Son personajes que se definen por el vínculo con su medio, un vínculo que da cuenta de una profunda ruptura entre ambos.

### El protagonista y su universo

La relación del personaje con los hechos que le toca vivir, es decir, la relación entre la historia y el protagonista, también da cuenta de la mirada que el autor tiene sobre la relación de las personas con el mundo que habitan y con el que interactúan. Esa mirada dimensiona tanto a la humanidad como a la realidad: no es lo mismo, por ejemplo, pensar que el ser humano es el gran creador de su realidad y, por lo tanto, responsable de modificarla, que creer que la existencia humana está signada por las variantes del mundo en el que se vive.

En la historia de la narrativa dramática se puede observar cómo, a la luz de los cambios filosóficos, políticos, religiosos, sociales, psicológicos, se modifica la visión de ese vínculo, desde la idea del hombre como hacedor de su universo hasta la visión opuesta de un ser determinado o sobredeterminado por las circunstancias, pasando por múltiples matices intermedios. Estas concepciones tampoco establecen una regla de aplicación directa. La convicción de un autor de que las personas crean el mundo en el que viven no implica necesariamente que narrará exclusivamente historias donde el sentido de sus personajes está en cambiar su mundo.

Anton Chejov, en su teatro, presenta criaturas muy seductoras, sin una meta definida y que no cambian su mundo, sino que el mundo cambia a pesar de ellos. Al inicio del drama el personaje ignora algo, llegado un determinado momento se entera de aquello que desconocía. Esa toma de conocimiento produce una movilización interior, pero no genera una acción externa. Así, el autor nos muestra todo lo que somos capaces de hacer para no cambiar profundamente. A través de estos personajes, Chejov cuestiona a la burguesía de su sociedad y de su tiempo, dramatizando su decadencia. No propone cómo deberían ser las cosas, sino que desnuda a los personajes, expone su inconsciencia, para que veamos cómo es la vida, y concluyamos que no debería ser de esa manera. Es decir que la filosofía del autor coincide con el sentido último del relato, sin que esto signifique que sus personajes deban actuar en armonía con su manera de pensar, sino que a través de ellos va construyendo su punto de vista.

Ray Bradbury afirma: "El escritor debe dejar que sus dedos desplieguen las historias de los personajes que, siendo humanos y llenos como están de sueños y obsesiones extrañas, no sienten más que alegría cuando echan a correr". Sin embargo, unas páginas antes, en el mismo ensayo, ante la pregunta "¿Sus personajes nunca le traen problemas?", había respondido: "Nunca. Nunca permito caprichos a lo que nace de mis ideas" (Bradbury, 1990). El pensamiento de Bradbury no es contradictorio, sino que está expresando una contradicción implícita en el trabajo creativo: soltar a los personajes para que vivan, y acompañarlos para que no se nos escapen.

No importa desde dónde se parta, tampoco si se trata de un protagonista individual o colectivo, si ponemos el acento

en el carácter, en la anécdota, o en el tema; tarde o temprano el vínculo del protagonista y la historia se irá configurando.

### El protagonista y la acción

A través de la acción se manifiestan los complejos vínculos del relato, y el protagonista, pieza medular del sistema, también es acción. Algunas de sus características más importantes son:

- El protagonista entra en contradicción consigo mismo, con otros personajes, con el medio social, el medio natural o el metafísico.
- Cada dilema *interno* se expresa en acciones que alteran sus vínculos, de la misma forma que las peripecias repercuten en él produciendo modificaciones y ajustes internos.
- Así como una historia no es la vida sino su representación, un personaje es una construcción que asoma como *más real* que las personas mismas. El protagonista, al vivir una experiencia completa y mucho más profunda que la que se da en la vida corriente, nos ofrece una condensación de la naturaleza humana, pudiendo ser metáfora de alguna categoría existencial, como la libertad de elección, la trascendencia, la superación de uno mismo para ser uno mismo, etcétera.
- El medio determina y delimita al protagonista, pero el libre albedrío, la capacidad de poder pensar su propia existencia y la voluntad de cambio, son atributos que le posibilitan imaginar una realidad diferente y, como consecuencia, tener deseos de cambiarla.
- Cuando decide modificar su realidad y se pone en marcha para lograrlo, hace que la sucesión de hechos adquiera un sentido y conforme una historia. El protagonista es el *nervio temático y narrativo del relato* (Gutiérrez Espada, 1978).
- Cuando la fuerza protagónica está representada por un grupo, los personajes comparten un mismo deseo, un mismo objetivo y se ven afectados de la misma manera por las consecuencias de sus actos.
- Cuando se trata de *protagonistas múltiples*, cada uno tiene

deseos, objetivos, conflictos diferentes. Esto hace que en un mismo relato convivan cada una de sus historias.

- De alguna u otra forma, casi todo lo que acontece en un relato se relaciona directa o indirectamente con el protagonista. Los otros personajes están en función de él y no al revés.
- El protagonista es afectado por otros y provoca hechos que luego repercuten en él. Esto lo lleva a hacerse cargo de las consecuencias de sus actos o a desestimarlas. Se adelanta a los hechos, previendo situaciones; conecta causas con efectos; reflexiona sobre sí mismo y sobre los otros personajes; cambia sus actitudes, su manera de pensar, sus estados anímicos, sus creencias y acciona expresando esas continuas modificaciones.
- Atraviesa una experiencia completa en un tramo de su vida y, pese a los cambios que sufre, el protagonista, mantiene su identidad y se diferencia de los otros personajes.
- La experiencia concluye cuando se experimenta en él una transformación de su esencia y ya no puede ser como era ni vivir su vida como lo hacía. *Cuando el protagonista se transforma, hace transformar su mundo.*
- Existen muchas maneras de categorizar a los personajes. Forster diferencia los personajes planos de los redondos. Los *personajes planos* son aquellos "que se construyen en torno a una sola idea o cualidad", se los reconoce con facilidad, tienen un comportamiento predecible y son altamente recordables. El *personaje redondo* se construye con rasgos múltiples que lo asemejan a una personalidad individual, sorprenden de manera convincente, "traen consigo lo imprevisible de la vida" (Forster, 1927). En el trabajo de la composición o interpretación de las características psicológicas de los personajes, los autores suelen recurrir a las reflexiones y estudios de aquellas corrientes de la psicología que más le interesa. Hay quienes adoptan las designaciones de Carl Jung y plantean personajes que tienen una disposición *introvertida* o *extrovertida* y trabajan con este contraste (Jung, 1916). En mi trabajo utilizo varios criterios a la hora de analizar. Priorizo la creatividad y luego paso al análisis interpretativo, y así voy alternando el trabajo en etapas sucesivas. Dado que el protagonista define el género dramático en el cual se ins-



cribe o relaciona el relato, uno de los criterios que empleo es definir si se trata de un personaje *simple* o *complejo*.

Los personajes *simples* son aquellos que utilizan una o dos funciones psíquicas.

Los personajes *complejos*, en cambio, utilizan todas las funciones de manera simultánea.

Jung define las cuatros funciones psíquicas y las agrupa en pares de opuestos:

- el *pensamiento* da cuenta de lo que existe, nos dice lo que son las cosas, nos facilita el conocimiento y el juicio.
- el *sentimiento* nos permite identificar si algo es valioso o no para nosotros, en qué medida es importante, si lo aceptamos o lo rechazamos.

y el otro par:

- las *sensaciones* nos permiten, mediante los sentidos, darnos cuenta de que algo existe, de la realidad concreta
- la *intuición* nos posibilita ver de dónde vienen las cosas y hacia dónde van, nos da un sentido de lo que es factible de realizar o no, y nos conecta con posibilidades ocultas que presentan las experiencias que vivimos.

Tanto el pensamiento como los sentimientos evalúan la experiencia, por eso dependen de la razón. En cambio, las sensaciones y las intuiciones dependen de la percepción. Como las personas, cada personaje tiende a utilizar una de las cuatro funciones más que las otras, mientras que la función opuesta permanece en el plano inconsciente, por compensación.

Retomando lo dicho, agregamos que los personajes *simples* utilizan una o dos funciones, son protagonistas de tragicomedias, melodramas, obras didácticas y de algunas farsas que se cruzan con estos géneros. Los personajes *complejos* utilizan las cuatro funciones al mismo tiempo y son los protagonistas de la tragedia, de la comedia, de la pieza. La farsa, por tratarse de un proceso de simbolización que puede sufrir cualquier género, tiene personajes diversos: míticos, símbolos, reales, tipos, arquetipos, animales, objetos.

- De todas las posibilidades con las que cuenta el protagonista en el transcurso de la experiencia que le toca vivir, un aspecto adquiere predominancia. Esta característica dominante se convierte en la pasión que lo mueve a actuar.
- El deseo del protagonista puede ser consciente o inconsciente y lo impulsará a alcanzar un objeto concreto, es decir, crea una meta que lo conduzca hacia él. Por eso, todos los actos que realiza conllevan una intención.
- El objeto de deseo puede ser *interno* o *externo*. Cuando el personaje desea superar algún conflicto interno (vencer el miedo, por ejemplo), su deseo repercutirá en sus vínculos generando conflictos. Si quiere alcanzar un objeto externo a él (por ejemplo, encontrar al responsable de una estafa), esta búsqueda le despertará contradicciones y cambios internos.
- Al protagonista le será sumamente difícil alcanzar el objetivo que se ha propuesto. El resultado le será favorable o no, pero cuenta con los atributos necesarios como para poder lograrlo.

En el proceso de creación, cuando nos entregamos al juego de las asociaciones, hay un momento en que esta sucesión despegas hacia otro universo, el de la ficción creada. En ese momento de despegue, es cuando lo personal, subjetivo y hasta caprichoso del autor encuentra una categoría que lo emparenta con otros seres. Las cuestiones personales se universalizan.

En tal sentido, el protagonista, al ir transformándose en el curso de la historia, despierta emociones y sentimientos en el espectador, desde la simpatía y adhesión solidaria, a la empatía, a la identificación, al rechazo, a la crítica. Entonces, el espectador, a través del protagonista, tiene la oportunidad de acceder a categorías humanas que nos hermanan.

### La trayectoria del protagonista

El gran atractivo que las historias nos ofrecen es ver cómo se las ingenia el protagonista para alcanzar aquello que se propone. Muchas veces se toma el problema que le ocurre como



el eje central para evaluar si la historia es interesante o no, si despertará la empatía del espectador, etc. Cuando la atención se focaliza en el problema del protagonista, se tiende a trabajar con criterios más publicitarios que narrativos, y desde esta visión es posible frustrar las búsquedas artísticas.

Si bien el dilema que atraviesa el protagonista es importante, no vamos al cine "para conocer los problemas de otros". Por lo general, lo que despierta nuestra curiosidad e interés es ver la forma en que el protagonista intenta resolver las cosas. Ésta es una oportunidad que nos contacta con experiencias que pueden darse en nuestras vidas o no, y también con realidades muy diferentes de las que conocemos. El modo en que va reaccionando el personaje nos permite conocer y comprender aspectos y recursos de la naturaleza humana, o bien para descubrir que no somos "los únicos locos" en este mundo.

La *trayectoria* del protagonista es aquel recorrido que realiza desde que comienza su experiencia hasta que finaliza el relato. Su temperamento y su carácter hacen que, ante circunstancias que lo alteran, se sienta motivado a realizar determinadas acciones y dejar de hacer otras.

Al iniciarse el relato, un hecho *desestabiliza* al protagonista y le genera un dilema. Este problema es mucho más que un contratiempo, produce una *tensión* en su interioridad, una *contradicción*. Entra en *tensión* porque algo anterior, una *marca* que le viene de lejos se activa y le imposibilita continuar con su vida como lo hacía hasta ese momento. El origen de esa marca está en una circunstancia que le ha provocado una *carencia* que permanece oculta a su conciencia, aunque no le permite desentenderse del problema. La carencia puede hallarse en la interioridad del personaje o fuera de él (una persona, un objeto real o fantástico). Así como la carencia interna afecta los vínculos, la carencia de un objeto externo trae profundas implicancias en la interioridad del personaje.

En *Morfología del cuento*, Vladimir Propp afirma que "la necesidad o la carencia inicial representa una situación. Se puede imaginar que, antes de comenzar la acción, esta situación existía desde hacía años". Continúa señalando que la *carencia es lo que motiva la acción, la búsqueda* (Propp, 1928).

Más allá de las resistencias que pueda tener el protagonista a hacerse cargo de lo que lo que lo desestabiliza, la *tensión* aumenta y *despierta el deseo de superarla*. Busca, entonces, la

manera de salir de tal situación. Imagina que si lleva a cabo determinadas acciones, logrará *obtener* aquello que *cambiará* el estado desfavorable en el que se encuentra: ese deseo se orienta hacia un *objetivo* y él se propone caminos para alcanzarlo. Esto determina que la acción del protagonista se desarrolla en dos planos:

- uno *manifiesto* (el deseo de resolver el problema que lo afecta) y,
- otro *profundo* (la carencia que lo lleva a necesitar algo que desconoce).

Cuando el protagonista *reconoce* que debe solucionar esa situación que lo incomoda, se propone un objetivo, una meta y parte en su concreción; surgen obstáculos, sorpresas, descubrimientos. La realidad no se muestra de la misma manera en que el personaje creía en principio, comprueba que aquello que imaginaba no se verifica en la realidad. Se producen rupturas entre su accionar y el resultado que obtiene, y de esa forma se va fracturando la relación causa-efecto. Las dificultades que la realidad le presenta repercuten en él. Reflexiona y, entonces, emprende nuevas acciones que le permitan cumplir con su propósito; así experimenta permanentes cambios en su interioridad.

Las rupturas entre lo imaginado y lo real lo obligan a intensificar su esfuerzo. Las *etapas* que atraviesa lo van capacitando para arribar a un estado nuevo que le permita encontrarse cara a cara con lo que se ha propuesto. Con "capacitarse" nos referimos tanto a adquirir nuevas habilidades y mejores recursos que aquellos con los que contaba, como a dejar que emerjan aspectos y recursos que ya poseía, pero que hasta ese momento de su vida no había tenido oportunidad de desarrollar. El protagonista al atravesar tanto situaciones límites como instancias donde se pone en riesgo alcanzar su objetivo, se ve obligado a renovar sus esfuerzos y de esta manera se va habilitando para lograr un nuevo estado. Si bien cuenta con el potencial para lograr lo que desea, alcanzar la meta siempre implica traspasar el límite supuesto en un comienzo.

Así llega el momento esperado tanto por el protagonista como por el espectador: ese momento en el que por fin se verificará si logra o no lo que quería. Sin embargo, una vez

más se produce un desajuste, aparece algo que desconoce y que lo modifica profundamente. ¿Qué descubre el protagonista? Que algo en él ya no funciona como antes. En la confrontación con la circunstancia para la que se ha estado preparando, ese aspecto de su naturaleza que se ha puesto en juego y que lo domina durante la experiencia, es decir su pasión, no se comporta de la misma manera que al comienzo. Algo se "rompe" en él y este desgarramiento lo lleva a un nuevo estado.

¿Qué sucedió? *Se le revela la verdadera causa que lo ha movido a accionar.* Aquello que permanecía oculto emerge con toda su fuerza, le hace ver que hay algo más que aquel objetivo que se había planteado: había algo más que lo llevó a entrar en conflicto, algo que necesitaba. El descubrimiento de su necesidad le produce un cambio sustancial del que no sólo no puede desentenderse, sino que resignifica aquello por lo que ha hecho tantos esfuerzos, es decir, el objeto de su deseo. Por esto, podemos decir que el protagonista, en su intento de alcanzar lo que desea, descubre lo que profundamente necesita.

Los protagonistas oscilan en los extremos de las experiencias y narramos aquellos hechos significativos de sus vidas, momentos de gran intensidad. Pero al llegar a la acción final, ésta supera la profundidad de la vivencia pensada tanto por el protagonista como por el espectador. "Lo logrará o no lo logrará" es una disyuntiva que nace de lo que el personaje quiere, ignorando la necesidad que se esconde tras ese deseo. El hecho de enfrentarse con una verdad esencial y desconocida hace que su mirada sobre sí mismo y sobre el mundo se modifique. Este último gran desajuste en la vida del protagonista genera su transformación y de este cambio profundo en su interioridad nace un último acto que cambia el estado de ese universo en el que vive. Este momento de gran intensidad es el *clímax*, el efecto de todas las causas, en el que se explicita la verdadera consecuencia de su necesidad. Por esta razón, el clímax trae aparejada una cierta sorpresa, porque supera las expectativas creadas en el interrogante inicial. En este punto se comprende en toda su magnitud aquello de que *cuando un protagonista se transforma, transforma su mundo.*

Volvamos a los ejemplos analizados antes para observar la trayectoria de los protagonistas.

En "Life Lessons", Leonel, el artista plástico, descubre que es él quien se nutre de las mujeres y no al revés. Es él quien se alimenta de ellas para poder crear. Deseaba retener a Paulette, y al ir tras este deseo descubre su verdadera naturaleza.

En "Mr. Cool", Luck queda en ridículo ante los pasajeros que lo miran desde el andén, y en ese momento se derrumba su supuesta superioridad sobre los otros.

En "Coloquio con la madre", a través del relato de la madre (su recuerdo activado), Pirandello descubre que su fatiga no la ocasiona ni el trabajo ni su familia, sino el modo en que ha estado viviendo, y que necesita permitirse gozar de los pequeños momentos que ofrece la vida.

#### *La trayectoria del protagonista en el largometraje*

En el largometraje, el protagonista experimenta cambios significativos secuencia tras secuencia. Esto ocurre porque necesita transitar por varias experiencias intermedias (acontecimientos menores) que le permitan desarrollar todo su potencial. Tiene que vivenciar determinados hechos y experimentar cambios profundos para descubrir lo que necesita. Por esa razón, el trayecto que recorre desde la contradicción inicial hasta alcanzar un nuevo estado que le permita una transformación trascendente demanda tiempo.

Por ejemplo, en *Contra viento y marea*, se analizó por qué Bess atraviesa varias polaridades, y cada una de ellas va precedida por un cambio interno. De igual manera, Henry, en *Buenos muchachos*, para poder integrarse al grupo de los gánsters, toma la decisión de traicionar a su padre. Y así, secuencia tras secuencia, decisión tras decisión, se producen cambios en él hasta que llega al desgarramiento final. Si durante todo el recorrido trata de resolver su estilo de vida, al llegar al final tiene que decidir qué hace para conservar la vida.

#### *La trayectoria del protagonista en el cortometraje*

En el corto, ya se dijo, el protagonista atraviesa una sola experiencia (suceso) en la que desarrolla todo su potencial. Se trata de un personaje tan vívido como el del largometraje,

aunque sabemos menos de él porque se pone en juego sólo un aspecto de su naturaleza, el que necesita reconocer y transformar. Varían sus estados emocionales y su accionar, pero no experimenta cambios paulatinos que modifiquen su esencia. Esto hace que se intensifique su movimiento hacia un cambio trascendente y, en consecuencia, el trayecto que recorre desde la contradicción inicial hasta alcanzar un nuevo estado, transformarse y transformar su mundo, se realiza en poco tiempo.

Como ya vimos, en *El regreso*, basta la experiencia de lavar el baño de hombres en un local "24 horas" para que Alicia atraviese un profundo cambio en breve tiempo: comienza defendiendo su sustento y finaliza con un reclamo de respeto a su dignidad.

Pero más allá de las diferencias, tanto en el largo como en el cortometraje, en el momento en que el protagonista modifica su naturaleza y transforma su mundo, se trasciende lo singular y se universaliza su conflicto: lo particular se vuelve metáfora de un problema existencial.

Como aclaramos en un comienzo, el estudio de la creación de personajes, las implicancias de la caracterización y su comportamiento dentro del relato exceden en mucho a lo que hemos desarrollado en este capítulo. Pero nos hemos impuesto este límite para poder profundizar sobre la especificidad del cortometraje.

Sin embargo, nos resta analizar cómo se articulan todos los elementos vistos hasta ahora con la construcción dramática, y esto nos llevará en el próximo capítulo a abarcar algunas otras cuestiones sobre el personaje protagónico.

## RESUMIENDO

### *El cortometraje*

- Narra la historia de un solo acontecimiento, un suceso,
- que produce un solo cambio de valores opuestos,
- para generar una transformación en la vida del protagonista y en el mundo en el que vive.
- Todos los elementos del relato se subordinan a un efecto único, un efecto poético.

- Presenta unidad temática y el tema se convierte en el suceso mismo.
- *El protagonista transita por una única experiencia que le permite alcanzar una transformación profunda en su naturaleza.*
- La concentración imprime una intensidad mayor.
- Por eso, la historia demanda que el tiempo del relato sea breve, para no perder su efectividad.

### *El largometraje*

- Narra la historia de un acontecimiento mayor que demanda acontecimientos menores para contar una experiencia completa.
- Los acontecimientos menores producen cambios graduales de valores opuestos para recorrer la polaridad del acontecimiento mayor que componen,
- y para generar una transformación en la vida del protagonista y en el mundo en el que vive.
- *El protagonista necesita transitar por varias experiencias que lo capaciten gradualmente para alcanzar una transformación profunda en su naturaleza.*
- Cada secuencia (acontecimiento) tiene un clímax, un efecto menor.
- La organización causal de los clímax de cada secuencia acumula tensión y conduce al efecto final.
- El tema se construye con la relación causal de los motivos temáticos de cada secuencia.
- Por eso la historia demanda un tiempo de relato más extenso.