

FUNDAMENTOS BÁSICOS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE PARA MEDIOS AUDIOVISUALES

Elena Galán Fajardo¹, Universidad Carlos III de Madrid, Facultad de
Humanidades, Comunicación y Documentación, Área de Comunicación Audiovisual.

Resumen: El análisis de contenido en el campo de la comunicación de masas y más concretamente, en los medios audiovisuales, no posee una dilatada experiencia en España. Se trata de una metodología costosa en tiempo y esfuerzo, y muy lenta. Por ello, el objetivo esencial de este artículo es proponer un modelo de análisis de los personajes que aparecen representados en medios audiovisuales de diferente naturaleza (cine, televisión, videojuegos...), partiendo de la base de la gran influencia de éstos como transmisores de modelos de socialización, tanto positivos como negativos. Este artículo pretende, pues, dar a conocer un modelo de análisis del personaje audiovisual, sustentado en las teorías narrativas, que surgen, en un primer lugar en el campo de los estudios literarios y posteriormente orientadas a medios audiovisuales.

Palabras clave: El análisis del personaje, análisis cuantitativo y cualitativo, narrativa audiovisual.

1. Introducción

Para poder analizar los modelos y personajes representados en los distintos medios audiovisuales es necesario comprender, en primer lugar, cuál es el fundamento básico en su construcción. Como punto de partida, en la base de todo método de construcción narrativa encontramos tres elementos fundamentales: el personaje, la acción y el conflicto, que se entrelazan dando lugar a la estructura dramática.

La teoría del personaje de Aristóteles, contenida en la *Poética* (trad.1999), empieza con la siguiente declaración: “Los artistas imitan a los hombres en plena acción” (...) “La acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar”.

Las ideas de algunos formalistas y estructuralista, tal y como recoge Chatman (1990, p.119), se basan en estas premisas de Aristóteles. También ellos mantienen que los personajes son producto de las tramas y que su estatus es “funcional”; que son, en suma, participantes o *actantes* y no personajes, que es erróneo considerarlos como seres reales. La teoría narrativa, dicen, debe evitar las esencias psicológicas, los aspectos del personaje sólo pueden ser “funciones”. En definitiva, sólo quieren analizar lo que los personajes hacen en una historia, no lo que son. Es decir, “son” en relación a una medida moral o psicológica externa. Además, afirman que las “esferas de acción” en las que se mueve un personaje son “comparativamente pocas en número, típicas y clasificables”.

Por el contrario, otros estructuralistas, interesados en narraciones más complejas, han llegado a reconocer la necesidad de una noción de personaje más abierta. Por ello, Todorov defiende la actitud de Propp respecto al personaje, pero al mismo tiempo distingue dos categorías amplias, las narraciones centradas en la trama o psicológicas y las centradas en los personajes o psicológicas.

El término personaje abarca, por otro lado, el ámbito particular del personaje naturalista, cuya manifestación más completa la podemos encontrar en el moderno drama psicológico. Este personaje, definido en el ámbito de la sociología, poseedor de una identidad psicológica y moral similar a la de los hombres, es un efecto de persona y, como tal, se trabaja en su construcción con variables idénticamente “realistas”.

Así mismo, en el proceso de creación de los personajes para medios audiovisuales encontramos dos posturas diferentes, según el autor citado anteriormente:

- Una visión existencialista que considera al personaje como un conjunto de atributos y cualidades (biografía, aspecto físico y psicológico...)

- Una visión dinámica del personaje, que lo entiende como un cierto conjunto de actividades, de transformaciones antropomórficas que cobran sentido y significación a medida que representan un hacer.

Los manuales de guión hacen referencia a una y a otra sin demasiada autoconciencia, y las diferencias entre investigadores teóricos y escritores son cada vez más explícitas. En ocasiones se centran en un determinado aspecto de la caracterización; por ejemplo, la biografía como elemento esencial a la hora de definir el personaje (en el caso de Egri o Seger) o la acción (en el caso de Swain).

2. Estado de la cuestión

2.1. Modelos de caracterización

Según la bibliografía y literatura consultada, los modelos de caracterización suelen observar un esquema similar, que se construye alrededor de tres ejes fundamentales:

- La descripción física
- La descripción psicológica
- La descripción sociológica

Sin embargo, los autores utilizan diferentes clasificaciones, coincidiendo todos ellos en la acción como exteriorización del carácter del personaje.

DiMaggio (1992) sugiere una perspectiva psicológica para la caracterización, para lo que aconseja la investigación de todo aquello que tenga trascendencia en el pasado y en el presente del personaje y la búsqueda de la característica dominante: una fuerza que le defina y le motive.

Forero (2002) opina que, en la elaboración para medios audiovisuales, se tiende normalmente a pensar en personajes naturalistas, es decir, en seres que imiten a las personas reales, dotándoles de una identidad psicológica y moral; creando personajes como personas. De un modo similar, Fernández Díez (1996) habla acerca de la manifestación del personaje a través de las siguientes facetas:

- La presencia:
 - Rasgos *indiciales*: aquella imagen que da el actor en pantalla, que transmite información sobre él (su grosor, altura, textura de la piel...)
 - Elementos *artificiales*: todas aquellos aspectos artificiales que complementan al personaje como su ropa, su manera de fumar, su peinado...
- La situación: es el contexto donde se sitúa un personaje que puede transmitir gran cantidad de información sobre él mismo. La colocación del personaje en un escenario con relación a otros, también proporciona datos sobre él. La ciencia encargada del estudio del personaje en las diversas situaciones comunicativas se denomina proxemia.
- Acción o actuación:
 - El *escenario*, que permite completar y contextualizar la acción y el diálogo de los personajes, que en muchos casos no serían comprensibles de un modo aislado. También permite jugar con el subtexto.
 - La *palabra*, que identifica, individualiza y personaliza o expresa el estado de ánimo del personaje.

Por otro lado, diferencia distintos tipos de acciones:

- *Interna*: constituida por los pensamientos y sentimientos de los personajes, cargados de acción dramática.
- *Externa*: actuación física del personaje (posturas, gestos factuales, expresiones).
- *Lateral*: lo que ocurre en el entorno donde se desarrolla la acción del personaje.
- *Latente*: aquella que se desarrolla en *off*, es decir, no se ve en pantalla pero el espectador es consciente de que se está desarrollando mientras contempla la escena.

Bajo la visión de Egri (1946), el escritor debe, en primer lugar, agotar una construcción del personaje que sea capaz de definir, orgánicamente, cada uno de los componentes de las dimensiones anteriormente citadas. Lejos de constituir este recurso una técnica de acumulación de datos, el autor quiere motorizar una reflexión dinámica que permita llevar a cabo dicha construcción. Sin embargo, el enfoque dialéctico de Egri no se agota en tal enumeración, pues requiere que el personaje sea elaborado en relación dialéctica con su ambiente, que se trabajen sus vínculos y sus contradicciones internas y externas y, aspecto dinámico muy importante, que el personaje construido sea capaz de crecer, con fuerza de carácter, en torno a la unidad de opuestos.

Seeger (1990) considera que la creación del perfil psicológico debe partir de un paso previo que es la investigación; ahora bien ¿cuál es el proceso a seguir para realizar esa investigación, necesaria a su vez para la creación de los personajes? Su primera recomendación, sobre todo si se trata de escritores noveles, es escribir sobre algo que se conoce o sobre alguna experiencia personal. De este modo, la investigación será apenas necesaria. Pero si se escribe sobre un tema desconocido o sobre personajes que nos resulten lejanos psicológicamente hablando, será ineludible hacer una etapa de documentación, que la mayor parte de las ocasiones puede significar casi la totalidad del trabajo, mientras que la escritura del guión en sí, quedará reducida a un período de tiempo mucho menor. Durante esta etapa se irán descubriendo datos acerca del personaje y del contexto histórico y social en el que vive, obteniendo pistas para profundizar en su creación.

Por tanto, lo primero que debemos tener en cuenta es que un personaje no existe por sí solo, es decir, aislado, sino que aparece siempre en un contexto, con unas influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar y un período histórico y con una profesión definida o, en caso contrario, carente de ella. Todo esto son rasgos que determinarán su forma de hablar, su modo de vestir, su modo de actuar y de pensar; es decir, que conformarán su psicología. Los pasos a seguir según Seeger son:

- Obtener una primera idea a partir de la observación o de la experiencia.
- Crear los primeros bocetos.
- Encontrar la esencia de un personaje que resulte coherente.
- Encontrar las paradojas inherentes al personaje para crear complejidad.
- Añadir emociones, actitudes y valores.
- Añadir detalles para lograr que el personaje sea concreto y singular.

Todo personaje, al igual que toda persona real, posee una postura u opinión ante un acontecimiento –aunque esta postura sea simplemente pasiva– y un punto de vista que puede servir para identificarnos con él. Por otra parte, los valores y las actitudes son otro modo de mostrar una posición, una inquietud. Otros detalles pueden ser las acciones, el

comportamiento, el uso del lenguaje, los gestos, la ropa o el modo en el que afronta una situación.

En su libro *El poder del mito*, Campbell (1991) opina que el escritor debe ser fiel a la verdad. Algo realmente difícil teniendo en cuenta que la única forma de describir fielmente a un ser humano, es describir sus imperfecciones. Para él, el ser humano perfecto no tiene ningún interés pues resulta aburrido e inhumano.

Existen cuatro áreas de la psicología que definen el carácter interno de un personaje y son las siguientes: el pasado oculto, el inconsciente, los tipos de caracteres y la psicología anormal, indispensables para su comprensión.

Siguiendo un modelo similar, Field (1984) reduce a cuatro los elementos necesarios para conseguir un buen personaje: la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud. Así mismo, afirma que existen tantas herramientas para crear personajes como escritores. Algunas de ellas son las siguientes:

- Crear una biografía para el personaje, desde el momento de su nacimiento hasta el momento en el que comienza la historia. En ella se definirá el aspecto personal, profesional y privado.
- La investigación: en vivo y documental (en un museo, biblioteca o institución)
- Los diálogos, que hacen avanzar la historia y proporcionan información sobre los personajes.
- Paralelamente establece interesantes diferencias entre el cine y la televisión, sobre todo en la forma de la recepción. En el cine, vemos la película mientras que en la televisión no vemos la película, sino que la miramos. No nos introducimos tanto en el relato como en el cine, por las características físicas del artefacto y, por tanto, las historias se cuentan más con la palabra, a la que apoya la imagen.

Las reacciones de los personajes, su manera de hablar o de moverse, son recursos esenciales para la exteriorización de su psicología y su caracterización. Otros recursos, según este autor, son: su aspecto físico, su manera de vestir y el lenguaje que utiliza.

2.2. Cuestionarios biográficos

La utilidad de elaborar biografías durante la caracterización, sirve al guionista para establecer, en primer lugar, la *backstory* o historia de fondo y, de este modo, el momento de su vida a partir del cual decide empezar a contar la historia. Por otro lado, se asignan también la personalidad y las características propias del mismo: desde maneras de hablar, de moverse, a otros aspectos más concretos como los *tics* y manías que ayuden a enriquecerlos y a que resulten verosímiles.

2.3. Motivación, acción, objetivo y meta

Según Francia y Mata (1992, p.57): "La motivación (del *motivus* latino, que mueve) es un conjunto de factores dinámicos, que determinan el comportamiento del individuo. En la psicología clásica se diferencian los motivos de los móviles, asignándole a aquéllos causas intelectuales y a los móviles, razones afectivas". Hoy se sabe que la motivación tiene orígenes muy diversos. Muchas veces las motivaciones son inconscientes –a lo largo del día actuamos por motivos que, a menudo, nos resultan desconocidos–. Se distinguen cuatro deseos básicos en el ser humano que le conducen a la acción:

- Seguridad: es un deseo básico que puede ser satisfecho de forma material o inmaterial (valores, creencias, situaciones, experiencias...)

- Nueva experiencia: se satisface con la búsqueda de nuevas relaciones, nuevas situaciones, nuevos lugares, nuevos roles, nuevas responsabilidades. Aunque el hombre se siente mejor en lo seguro, la necesidad de conocer y la curiosidad es inherente al ser humano.
- Reconocimiento: se consigue cuando la persona (o el grupo) es alguien para los otros.
- Respuesta afectiva: es el deseo de ser estimado y querido. Requiere ser aceptado como persona, por lo que es, en su totalidad; no por el cargo, la situación, el dinero, la influencia social, el sexo o las circunstancias.

Macías (2003) habla de personajes complejos y personajes esquemáticos y cita una serie de normas que hay que tener en cuenta en su elaboración aunque, en realidad, no hace otra cosa que reinterpretar las pautas asumidas por Aristóteles, haciendo mención a la tragedia griega como origen de un modelo de personaje del que es heredera la tradición dramática occidental. Las normas que recoge son las siguientes:

- El personaje debe tener un objetivo y unas motivaciones en relación con la historia.
- La historia, a su vez, debe construirse alrededor de un personaje central o una pareja.
- Debe existir una relación causal y necesaria entre sus sentimientos y la forma en que se manifiesta exteriormente.
- Deben seleccionarse y organizarse de tal modo que cada uno sirva como contraste de las cualidades del otro.
- Deberán revelarse al espectador a través de lo que parecen, hacen o dicen (esto es, sus componentes externos) y hacerlo de forma progresiva.
- El personaje evolucionará en un contexto (familiar, social, histórico...), tendrá unas necesidades, un punto de vista, un comportamiento y una forma de reaccionar ante los obstáculos.
- También hace alusión a la *meta* y a la *motivación*. La primera marca un objetivo y pone en juego algo difícil causando un conflicto al personaje exigiéndole, a su vez, una motivación que implique una serie de acciones para alcanzar dicho fin. Por todo eso, la espina dorsal de un personaje y aquello que le hace evolucionar está constituida por:
 - *Motivación*: todos aquellos detonantes que impulsan el argumento para que no decaiga. Puede ser física, de situación o de diálogo. A su vez, ha de ser clara, bien definida, expresarse a través de la acción y del diálogo y estar diseñada para impulsar al personaje en un momento de crisis en la historia.
 - *Acción*: es aquello que el personaje hace para conseguir su objetivo. Debe ser tenaz y sincero para conseguir la identificación con el público.
 - *Fin u objetivo*: impulsan al personaje no en un sentido determinado (como en el caso de la motivación) sino hacia el clímax, que se resolverá cuando el individuo consiga aquello que persigue.
- Para que un objetivo funcione hay que tener en cuenta:
 - Que alguna cosa esté en juego (que el protagonista perderá si no consigue el fin, el objetivo).

- Que la meta y el objetivo del protagonista sea opuesta a la del antagonista.
- Que el fin, la meta, el objetivo sea difícil de conseguir por el protagonista, para que éste siga adelante. La dificultad irá incrementándose a medida que avance la historia.

Fernández Díez (1996) habla de motivación, acción, meta y conflicto. Si la estructura del esqueleto de la historia (su espina dorsal) es la actuación del personaje en pos de su meta, toda acción debe estar motivada. Existe una motivación lejana o general derivada de las experiencias pasadas del personaje, de su personalidad, de su modo de pensar y de sus actitudes, y una motivación inmediata que actúa en forma de estímulo y provoca una respuesta urgente del personaje. Es preciso, sin embargo, que la historia de acción siempre vaya precedida de una motivación inmediata, provocada por un suceso o acción detonante. Estas últimas tienen mayor fuerza pues conectan muy bien con el espectador, mientras que las lejanas –que suelen mostrarse mediante *flash-back*– pueden interrumpir el ritmo de la acción y ser percibidas como un parche utilizado por el guionista para que la historia tenga sentido.

Egri (1946) solicita del dramaturgo la construcción de la dialéctica interior del personaje, es decir, el universo de motivaciones y de causas y efectos que llevan al personaje a ser lo que es. Este último aspecto es desarrollado por diferentes autores. Para Vale (1985) se reduce a la determinación del motivo –razón por la cual el personaje quiere o necesita lograr el objetivo–, la intención –situada a nivel volitivo– y el objetivo –meta a lograr u objeto a obtener por el personaje–. Cucca (2001) habla del comportamiento. Así, la caracterización del personaje requiere de su conocimiento ante las acciones de los demás personajes, ante los obstáculos y en relación con el lugar en que se desenvuelva. Field (1984) lo expresa de un modo contundente: el personaje es lo que hace. Su interior es todo lo que suponemos le ha acontecido antes del tiempo presente narrado en el film y que conforma su carácter actual (es precisamente ese el sentido de la sucinta biografía que el autor recomienda construir para el personaje). Su exterior es lo que cuenta en el presente diegético y se revela, casi exclusivamente, a través de la acción.

Esta subordinación del ser del personaje a la acción dramática es patente en otro autor importante: Swain. Para el autor de *Film Scriptwriting* (1976) cada uno de los factores constituyentes de éste se construye alrededor de la acción: aspectos externos –la impresión dominante o las etiquetas de reconocimiento– y aspectos internos –el punto de vista, la actitud dominante, los intereses y lo que Swain denomina el *potencial climático*–. La biografía queda reducida, según él, a la mera recopilación de circunstancias que motivan o explican acciones que tienen lugar en la historia.

2.4. Temperamento y caracterización

En los manuales de guión, el arco del personaje –su evolución a lo largo de la historia– viene determinado por sus cambios de carácter, por lo que resulta imposible configurar una tipología definida, a causa de la complejidad particular de cada persona. Sin embargo, los temperamentos han sido tipificados desde Hipócrates. Se distinguen dos tendencias naturales del comportamiento: la extraversión y la introversión.

- Los personajes extravertidos (sanguíneos y coléricos), extraen su energía del intercambio con el exterior, mientras que los introvertidos (flemáticos y melancólicos), la extraen del interior y su visión de la realidad puede verse subjetivada. El temperamento sanguíneo es el más adaptado al héroe tradicional, mientras que el melancólico suele producir rechazo.

- La estabilidad y la inestabilidad: los personajes estables saben encontrar el equilibrio en las respuestas a las preguntas que se les plantean, mientras que los inestables poseen una mayor fragilidad.

Sánchez Escalonilla (2001, pp.279,280) recoge la tipología establecida por Hipócrates. El problema radica en que es difícil encontrar en un estado puro estos cuatro temperamentos en la vida real y mucho más en la ficción, produciéndose una mezcla de los mismos en distintas dosis, lo que hace únicas a las personas.

- *Sanguíneo*: a primera vista son tipos equilibrados y simpáticos, buenos comunicadores, sociables y emprendedores. Afrontan los reveses de la vida con calma. No ocultan sus emociones, ni las reprimen con dureza. Inician relaciones con facilidad, son afables y dicen lo que piensan. Seguros de sí mismos. Contagian sus estados de ánimo, buenos o malos.
- *Colérico*: actúan llevados por el impulso y son frecuentes sus estados de euforia. Tienden a dejarse dominar por las pasiones. Son precipitados y espontáneos, incapaces de ocultar opiniones y sentimientos, que suelen brotar en sus explosiones de ira. Precipitados en sus resoluciones. Su inestabilidad provoca rechazo.
- *Flemático*: reflexivos, silenciosos, imperturbables y, en ocasiones, irritablemente prudentes. Miden siempre sus palabras, piensan lo que dicen. Dominan sus pasiones, saben guardar secretos. Su inexpresividad desconcierta a quienes le rodean. Cuando se les conoce de veras, tanto podrían desvelar genialidad y ternura como estupidez y maldad.
- *Melancólico*: tímidos, sensibles, fáciles de herir. Mienten con frecuencia para ocultar sus sentimientos. Se ruborizan con facilidad y, a menudo, disfrazan con una falsa euforia sus depresiones de ánimo. Dudan, tienden al escrúpulo y sienten remordimientos de conciencia. Las decisiones rápidas son una tortura para ellos. Su inestabilidad provoca compasión y ofrecen una imagen de desamparo muy atractiva para los personajes femeninos. Reviven sus traumas.

Jung (trad. 1964-b) establece cuatro tendencias en el individuo que, al combinarse con la introversión o la extraversión, dan lugar a ocho arquetipos psicológicos. Estas cuatro funciones indispensables son: inteligencia, sensibilidad, percepción e intuición. El predominio de una de ellas en la persona adulta puede forjar su carácter. Las dos primeras: el pensar y el sentir, son racionales, mientras que las dos últimas: el percibir y el intuir, son irracionales. Se presentan en pares de opuestos y son excluyentes, por eso se habla de función principal o superior y de función inferior, que es la opuesta y que queda en el inconsciente.

El *pensar* significa tener un conocimiento amplio; el *sentir*, poseer la capacidad de empatía y el sentido de lo bueno y lo malo; el *percibir*, estar anclado en la realidad y tener cierta dosis de pragmatismo, y la *intuición*, tener una comprensión profunda del por qué y para qué.

2.5. El proceso evolutivo del personaje

No es posible hablar del personaje sin convocar un requisito indispensable: el de la modificación. Aristóteles, al reflexionar sobre la acción, sitúa en la peripecia, el reconocimiento y la pasión, las tres instancias transformadoras del personaje.

Para Egri (1946), el llamado crecimiento del personaje constituye una condición ineludible del buen drama. Ese crecimiento gradual, que evita las transiciones bruscas o injustificadas, tiene su origen en el conflicto. Para ello hace referencia a las bases aristotélicas

de la creación poética, en concreto a la transformación del personaje a lo largo de la historia y a su evolución del equilibrio al desequilibrio y viceversa:

Amistad --> desencanto --> disgusto --> irritación --> rabia--> agresión--> amenaza -->... premeditación --> asesinato

Conviene señalar que las etiquetas del ejemplo describen indistintamente tipos de vinculación (amistad), emociones (rabia), sentimientos (disgusto, irritación) y acciones consumadas (agresión, amenaza, asesinato). Se trata, pues, de un modelo que muestra un proceso en el que de una situación de equilibrio, por un hecho desencadenante, se pasa a una situación de desequilibrio para, por regla general, volver a instaurar el equilibrio posteriormente. Para Egri, todas esas modificaciones o transformaciones tienen, como en el caso de Seger, su origen en el conflicto.

Cucca (2001) sitúa la modificación del personaje dentro de un ciclo determinado por los estados de la condición, aspiración y la realización. Nuevamente nos situamos bajo un punto de vista, que tiene en cuenta su voluntad consciente como instrumento de modificación. Este sesgo, típico de una filmografía que prioriza la acción exterior y, por ende, la relación consciente con el medio, es precisamente el compartido por los escritores norteamericanos de manuales.

Seger (1999) establece en el origen de la motivación de los personajes el conflicto, que divide en cinco tipos básicos:

- Conflicto *interior*: cuando un personaje no está seguro de sí mismo, de sus acciones o ni siquiera de lo que quiere
- Conflicto *de relación*: se centra en las metas mutuamente excluyentes entre protagonista y antagonista
- Conflicto *social*: entre una persona y un grupo
- *Conflicto de situación*: cuando los personajes tienen que afrontar situaciones de vida o muerte
- *Conflicto cósmico*: se plantea con el enfrentamiento entre una persona y dios o el diablo, o un ser invisible

Parker (2003) define cinco conflictos básicos similares a los establecidos por Seger, pero con algunas diferencias.

En cuanto a las relaciones entre la función de la estructura y la función de la historia, la primera se encargará de aportar presiones progresivas que obliguen a los personajes a enfrentarse a pruebas cada vez más complejas y, a causa de estas presiones tendrá que tomar decisiones, de tal forma que se vaya revelando su verdadera naturaleza, incluso hasta el nivel del yo subconsciente. La función de los personajes consistirá en aportar a la historia aquellas cualidades que favorezcan su credibilidad. Por tanto, ambas están íntimamente unidas.

Por otro lado, en la elaboración el clímax tendrá también gran importancia la verosimilitud del personaje. Si elegimos un clímax en el que el personaje no resulte verosímil, puede resultar increíble e incluso cómico. Por tanto, presenta una gran dificultad y habrá que tener en cuenta su caracterización a la hora de establecerlo.

Lo primero que mueve a un personaje es el deseo y después la motivación, aquello que provoca que el personaje quiera alcanzar su deseo. A veces es mejor dejar cierto espacio para que el misterio rodee las razones de su motivación y permitir que cada persona lo explique de acuerdo con sus propias experiencias vitales.

3. Resultados: ficha de análisis

En líneas generales, el diseño de la ficha de personajes se desarrolla siguiendo el esquema básico establecido para el proceso de caracterización ya empleado en la literatura y que, desde una perspectiva audiovisual, recoge Egri (1946), siendo retomado posteriormente por la mayor parte de los autores contemporáneos. Este esquema general gira alrededor de tres ejes principales:

Dimensión física

<i>Nombre del personaje</i>
<i>Edad</i>
<i>Aspecto físico</i>
<i>Sexo</i>
<i>Nacionalidad</i>

Figura 1.1.

Dimensión psicológica

<i>Tipo de personalidad</i>
<i>Temperamento</i>
<i>Objetivos/metás</i>
<i>Conflictos internos</i>

Figura 1.2.

Dimensión sociológica

<i>Estabilidad en las relaciones</i>
<i>Estado civil</i>
<i>Ámbito familiar/nº hijos</i>
<i>Ámbito profesional/laboral</i>
<i>Rango profesional</i>
<i>Ámbito educacional</i>
<i>Marco espacial</i>
<i>Conflictos externos</i>

Figura 1.3.

4. Conclusiones

Independientemente del medio, género o formato, el proceso de caracterización del personaje para medios audiovisuales posee un claro referente en los estudios lingüísticos y literarios. A pesar de que algunas disciplinas o áreas del conocimiento, como la narrativa audiovisual, han intentado substraer de modelos previos categorizaciones útiles y acordes a la idiosincrasia de la imagen, no ha sido hasta hace unas décadas cuando han comenzado a surgir manuales teóricos y técnicos sobre la naturaleza del guión y su propia especificidad.

Como consecuencia de la naturaleza de los medios audiovisuales, la construcción del personaje debe observarse bajo un prisma distinto, orientado a la exteriorización de los rasgos internos y a la acción, herramientas diferentes al proceso de lectura de una novela, donde la comprensión del personaje se produce desde dentro, desde sus propios pensamientos, mientras que en el cine estos deben expresarse a través de distintos recursos como la *voz en off*, la acción o el monólogo (poco empleado, pues ralentiza el transcurso de la historia).

El esquema propuesto, extraído de la bibliografía existente sobre caracterización de personajes para medios audiovisuales, permite indagar en este proceso y reflexionar sobre un medio, el audiovisual, con una entidad diferente. Las nuevas tecnologías ofrecen nuevas posibilidades (interactividad, lectura no lineal, accesibilidad...) que exigen nuevas respuestas y teorías, alejadas ya de los principios literarios establecidos, pues estamos en una nueva era, la de la imagen.

Fuentes bibliográficas

- Allport, G.W., *The nature of prejudice*, Addison-Wesley, 1954.
- Aristóteles, *Poética*, (Traducción de Santiago Ibáñez Lluch), Valencia, Ediciones Tilde, 1999.
- Baiz Quevedo, J., *El personaje y el texto en el cine y la literatura*, Venezuela, Editorial Comala/Fundación Cinemateca Nacional, 2004.
- Blacker, I.R., *Guía del escritor de cine y televisión*, Navarra, Editorial Eunsa, 1993 (2ª Ed.).
- Brenes, C.S., *De qué tratan realmente las películas. Claves para analizar y escribir guiones de cine y televisión*, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias, 2001.
- Campbell, J., *El poder del mito*, Barcelona, Editorial Emecé, 1991.
- Cano, P.L., *De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión*, Madrid, Editorial Gedisa, 1999 (1ª Ed.).
- Chion, M., *Cómo se escribe un guión*, Madrid, Editorial Cátedra, 1997, pp. 119-140.
- Cucca, A., Foti, P., *Le création des personnages*, Edition Dujarric, 2001.
- DiMaggio, M., *Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*, Madrid, Paidós Comunicación, 1992 (1ª Ed.).
- Egri, L., *The art of dramatic writing. Its basis in the creative interpretation of human movies*, New York, Touchstone Book, 1946.
- Fernández Díez, F., *Arte y técnica del guión*, Barcelona, Ediciones UPC, 1996.
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J., *Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1999.
- Field, S. *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*, Madrid, Plot Ediciones, 1984 (1ª Ed.)
- Forero, M.T., *Escribir televisión. Manual para guionistas*, Barcelona, Editorial Paidós, 2002.
- Francia, A. y Mata, J., *Dinámica y técnicas de grupos*. Madrid, Editorial CCS, 1992 (1º Ed.), pp.57, 59-61.
- García, García, F. et al., *Narrativa Audiovisual*. Madrid, Ediciones Laberinto, 2006.
- García Jiménez, J., *Narrativa audiovisual*, Madrid, Editorial Cátedra, 1993.
- Garrido Domínguez, A., *El texto narrativo. Teoría de la literatura y literatura comparada*. Madrid, Editorial Síntesis, 1996.
- Jung, C.G., *Tipos psicológicos I*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, (trad. 1964-a).
- Jung, C.G., *Tipos psicológicos II*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, (trad. 1964-b).
- Macías, J., *24 palabras por segundo. Cómo escribir un guión de cine*, Madrid, Instituto oficial de radio y televisión (IORTV), 2003.
- Martínez i Surinyac, G. *El guión del guionista. El desarrollo del guión desde la idea hasta el guión literario*, Barcelona, Editorial Cims 97, 1998, pp. 40, 138.
- McKee, R. (2002). *Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, Alba Editorial, pp. 445, 446.
- Parker, P. *Arte y técnica del guión, una completa guía de iniciación y perfeccionamiento para el escritor*. Barcelona, Ediciones Robinbook, 2003.
- Sánchez Escalonilla, A., *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona, Editorial Ariel Cine, 2001, pp. 77.
- Seger, L., *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona, Editorial Paidós, 1990.
- Seger, L. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, Madrid, Ediciones Rialp, 1999 (6ª Ed), pp. 223-239.
- Swain, D., *Film scriptwriting*, New York, Ed. Hastings House, 1976.
- Vayone, F. *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Editorial Paidós, 1991.
- Vale, E., *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona, Editorial Gedisa, 1985.

[1] Universidad Carlos III (Madrid). Grupo de investigación sobre televisión. Proyectos: Historia de la televisión en España (1956-2006) (MEC); Influencia de la publicidad en los jóvenes (Consell de Catalunya). Publicaciones: *La imagen social de la mujer en las series de ficción* (2007), *50 años de televisión en España* (2006), *El Quijote en el cine* (2005), “El análisis semántico del texto narrativo” (2006); Cine y mitología (2002), Inmigración y ficción TV (2006), “TV Iberoamericana: Mujer, realidad social y ficción” (2006), Materiales multimedia (2006); El discurso televisivo de la posguerra española (2007)