

Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética

Good and Bad Characters: A Poetic Difference

Carmen Sofía Brenes¹

Enviado el 16 de mayo de 2012 – Aceptado el 16 de julio de 2012

RESUMEN: Este artículo² reflexiona sobre la noción de bondad y su contrario, referida a los personajes de un mundo de ficción. El estudio se hace desde una perspectiva humanista y tiene en cuenta la propuesta poética de Juan José García-Noblejas (1982) y Paul Ricoeur (1987). Se propone que un personaje es bueno en la medida en que sirve al mundo de ficción en el que está, mientras que el mundo de ficción lo es en tanto que es capaz de “hacer justicia” a la vida humana que representa.

Palabras clave: personajes, poética, guión, Aristóteles, García-Noblejas.

ABSTRACT: This article reflects on the notion of good and bad characters in a fictional world. The study is done from a humanistic perspective and considers the poetic proposal of Juan José García-Noblejas (1982) and Paul Ricoeur (1987). The paper suggests that a character is good as long as it serves the world of fiction in which it is, whereas the world of fiction is good – in the sense of complete – insofar as it is able to “do justice” to the part of human life it represents.

Keywords: characters, poetics, screenwriting, Aristotle, García-Noblejas.

“Contamos historias porque, al fin y al cabo, las vidas humanas necesitan y merecen contarse. Esta observación adquiere toda su fuerza cuando evocamos la necesidad de salvar la historia de los vencidos y de los perdedores. Toda la historia del sufrimiento clama venganza y pide narración”.

Paul Ricoeur

1 Carmen Sofía Brenes es Master en Guión y Desarrollo Audiovisual. Profesora de Poética y Escritura de Guión en la Facultad de Comunicación, de la Universidad de los Andes de Chile. Autora de *Recepción poética del cine. Una aproximación al mundo de Frank Capra* (2008), *¿De qué tratan realmente las películas?* (2001) y *Fundamentos del guión audiovisual* (1992). csbrenes@miuandes.cl

2 Este artículo ha sido financiado por Fondo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico y forma parte del Proyecto Fondecyt de Iniciación 11110275; y del Fondo de Ayuda a la Investigación, FAI Per-002-09, de la Universidad de los Andes.

Si “toda la historia del sufrimiento”, como dice Ricoeur (1987), “clama venganza y pide narración”, es porque de algún modo al contar lo ocurrido, la historia contada “hace justicia” a lo que las cosas son. Esta realidad pone la actividad de narrar historias (storytelling) en el ámbito del obrar práctico, y, por tanto, en estrecha relación con la persona que narra y con quien escucha, lee o ve esa narración (García-Noblejas 2000). Tener en cuenta esta dimensión permite entender que hablar de personajes buenos o malos es un asunto poético antes que ético.

Como se sabe, en el contexto del análisis narratológico y de la enseñanza de la escritura de guión, los personajes se suelen entender como un elemento más –junto a los diálogos, la lexis, los ritmos y, en el caso audiovisual, la puesta en escena– que permite al autor “contar la historia”. Desde esta perspectiva de creación, los personajes son tenidos como “buenos” o “malos” en función de su acierto técnico.

Sin embargo, en lo que se podría llamar “primera escritura” y “primera recepción” de la obra, tanto el autor cuando está escribiendo el guión, como el espectador cuando ve por primera vez la película, entienden a los personajes no como “instrumentos”, sino como “personas”. Y es por eso que habitualmente los califica como “buenos” o “malos” no en el sentido técnico antes mencionado, sino en el mismo sentido ético en el que se suele

hablar de las personas.

Para aclarar esta aparente contradicción, y mostrar que la bondad o maldad en una obra poética no radica en la moralidad de las acciones de sus personajes, sino en la capacidad de la obra de “actuar como” actúa la vida humana, este artículo se divide en tres partes.

En primer lugar, se hace una clarificación terminológica que permite conocer sintéticamente el contexto poético en el que se estudia este asunto. Más adelante se presenta la propuesta de “doble-navegación” de García-Noblejas (1982 y 2004) aplicada a la recepción audiovisual. Y finalmente se desarrolla con cierta extensión qué se entiende en la narratología por “personaje”, y cómo describen algunos expertos en guión qué es un “buen personaje”. En concreto, se estudian dos rasgos fundamentales: el arco de transformación del personaje y la necesidad de que haya coherencia en las emociones, tanto de los personajes considerados individualmente, como en su conjunto. Este estudio de las propuestas de los guionistas permitirá advertir que los personajes siendo importantes, son un elemento más de la historia en la que se mueven (García-Noblejas 2000). Y desde allí será más fácil ver que la valoración de un personaje depende de si ayuda o no a que la narración sea lograda, es decir “haga justicia” a “la vida humana” que representa.

1. El contexto de la poética aristotélica

Como es sabido, la Poética, escrita por Aristóteles hace más de 24 siglos, continúa siendo un punto de referencia en las escuelas de cine y en buena parte de los manuales de guión (Cowgill 1999; Boon 2008; Selbo 2008; Krevolin, 2010; McBride, 2012). Baste recordar que el veterano Richard Walter, fundador y *chair* del programa de master en guión de UCLA –una de las más reconocidas escuelas de guión en Estados Unidos junto a la escuela de guión de la Universidad de Southern California (USC)– recomienda a los guionistas que hagan de la Poética “parte de sus vidas” y que la “estudien una vez y otra” (Walter, 2010).

En este texto, Aristóteles estudia, por primera vez, los principios que guían la producción de un tipo peculiar de artefactos: las obras de carácter imitativo (Vigo, 2007). Dicho con términos sencillos: estudia cómo hacer –y por qué se hacen así– esos objetos (en su tiempo, una tragedia o una comedia, hoy una novela o una película, por ejemplo) que tienen como peculiaridad imitar o representar.

En el capítulo IV, Aristóteles explica que hay “dos causas y ambas naturales” que explican por qué nació la poesía (cuando Aristóteles habla de poesía, se puede leer “historia” en el sentido de *story*):

El imitar, en efecto, es connatural al hombre desde la niñez, y se diferencia

de los demás animales en que es muy inclinado a la imitación y por la imitación adquiere sus primeros conocimientos, y también el que todos disfruten con las obras de imitación.

Y es prueba de esto lo que sucede en la práctica; pues hay seres cuyo aspecto real nos molesta, pero nos gusta ver su imagen ejecutada con la mayor fidelidad posible, por ejemplo, figuras de los animales más repugnantes y de cadáveres.

Y también es causa de esto que aprender agrada muchísimo no sólo a los filósofos, sino igualmente a los demás, aunque lo compartan escasamente.

Por eso, en efecto, disfrutan viendo las imágenes, pues sucede que al contemplarlas, aprenden y deducen qué es cada cosa, por ejemplo, que éste es aquél; pues si uno no ha visto antes al retratado, no producirá placer como imitación, sino por la ejecución, o por el color o por alguna causa semejante (Aristóteles, 1448 b, 4 – 19).

Esta larga cita contiene un par de ideas que interesa destacar ahora. Por una parte, el hecho de que ver imitaciones produce placer. Se trata, como dice Halliwell (1992), de un placer cognoscitivo porque supone reconocer lo que ya se sabe de algún modo. Explica García-Noblejas (2003, 278) que “el reconocimiento poético consiste en un incremento activo o aclaración de algo oscura, confusa o

tenuemente ya sabido” y que ese “algo” está “temáticamente asociado con la praxis vital”, es decir, con la propia existencia en cuanto orientada a lo que Spaemann (1991) llama “vida lograda”. La segunda idea está al final de la cita, cuando Aristóteles señala que si la obra no consigue representar eso “ya sabido”, podrá agradar, pero sólo por los aspectos externos de la obra: la perfección de la ejecución, el color, etc.

Otra noción aristotélica que interesa recordar, es que la tragedia consta de seis partes: mito, personajes o caracteres, elocución, pensamiento, espectáculo y ritmo. Aristóteles sostiene que los personajes están al servicio del mito, que, como “alma de la tragedia”, es “el patrón de sentido que riga u organiza el tiempo moral en que se desenvuelven los cambios que se operan en los personajes” (García-Noblejas, 2000, 127). Y dice: “El más importante de estos elementos es la estructuración de los hechos (mito); porque la tragedia es imitación, no de personas, sino de una acción y de una vida, y la felicidad y la infelicidad están en la acción, y el fin es una acción, no una cualidad” (Aristóteles, 1450 a, 15-18). Un poco más adelante aclara: “De suerte que los hechos y la fábula son el fin de la tragedia, y el fin es lo principal en todo. Además, sin acción no puede haber tragedia; pero sin caracteres, sí” (Aristóteles, 1450 a, 22-25).

No entramos ahora en la discusión sobre la prioridad del mito sobre los personajes o caracteres, señalada por

Aristóteles, y en el sentido que esta prioridad pueda tener (Rush, 2012). Baste ahora saber que tanto al construir las historias, como en el momento de acceder por primera vez a ellas en calidad de lectores o espectadores, los personajes son fundamentales para “entrar en la historia” y cumplen un papel relevante pues aparecen como si fueran personas que toman las decisiones que conducen a la resolución. “Desde los primeros tiempos, los narradores de historias saben una verdad muy simple: unos personajes fuertes son capaces de sacar adelante una trama débil, pero los personajes débiles nunca podrán ocultarse detrás de una trama fuerte” (Cowden et al., 2000, xi).

Esto es así, en el caso de la construcción de historias, porque los conflictos, peripecias, crisis y dificultades que hacen posible el relato, ocurren teniendo a los personajes como ejes de las acciones diegéticas.

El tercer concepto de la Poética que interesa es la noción de mito como “representación de acción humana” (mimesis praxeos). Según Aristóteles, las historias son “buenas historias” cuando son representaciones rápidas y esenciales de acción, de vida, de felicidad e infelicidad (Aristóteles, 1450 a, 16-17).

2. La propuesta de la “doble navegación”

Siguiendo a Paul Ricoeur (1987) y a Juan José García-Noblejas (2004), cabe

pensar que una exigente recepción de cine pide que el escritor y el espectador, haga dos “operaciones” distintas al escribir o ver una historia.

La primera operación, lectura o “navegación” sobre una historia tiene lugar cuando se entra por primera vez en la película. Sin saber bien lo que va a encontrar, el autor o el espectador toma de la mano a los personajes, sobre todo al protagonista, como si fuera su lazarillo (García-Noblejas, 2000, 123-127), y haciendo una “voluntaria suspensión de la incredulidad”, hace “como si” todo lo que ve y oye, fuera tal y como se le presenta en ese mundo. Sufre, si el protagonista sufre. Goza, si goza. En esta “primera navegación” los personajes aparecen como personas ante el escritor o espectador.

Junto a esta operación, existe una segunda lectura o “navegación” sobre la historia que el escritor hace en su re-escritura (Brenes, 2011) y el espectador competente realiza mientras hace la primera y que acaba unos minutos después de haber terminado de ver la película (probablemente mientras se ven los créditos de cola y la música finales). Esta segunda lectura o “navegación”, a diferencia de la primera que es más técnica y analógica, es más unitaria y simbólica. Es decir, no interesa tanto qué pasó a los personajes y por qué, sino que da lugar a la pregunta sobre el sentido de la historia.

Para ver mejor en qué consiste esta “segunda navegación”, puede servir la anécdota que se cuenta en las escuelas de guión. “Una compleja historia de tres personajes fue magistralmente descrita en clase por un estudiante de guión cuando, tras la pregunta del profesor: ¿De qué trata tu historia?, contestó: De que quien busca venganza ha de pensar en cavar dos tumbas” (García-Noblejas, 1999, 17).

Cuando se ve la historia en “primera navegación”, desde dentro del mundo de ficción y como si fuera la vida misma, los personajes tienden a calificarse con los mismos criterios con los que se califica a las personas. De ahí que se diga que el héroe es “valiente”, “cobarde”, “magnánimo” o “egoísta”. Cuando en realidad, bien se sabe que los personajes no son capaces de tales hábitos por el sencillo motivo de que no gozan de libertad. “Los personajes no son el patrón que imita representativamente la vida humana” (García-Noblejas, 2000, 124). Quien la imita es la historia o relato, si está bien tramado siguiendo una “lógica de la libertad” (García-Noblejas, 2000, 124).

Por eso, cuando las historias se ven en “segunda navegación”, desde fuera, o mejor dicho, cuando se ven en su unidad, la valoración de las partes está en relación con su acierto técnico. Un personaje, un decorado, un diálogo o una música serán un buen personaje, decorado, diálogo o música en la medida en que hagan buena a la película, es decir, lograda, completa,

cumplida. En cambio serán malos personajes, diálogos, etc., si hacen que la historia sea débil, episódica, floja.

En esta “segunda navegación”, lo que es bueno o malo ya no son las partes, sino la historia misma, en su unidad. Ahora bien, el carácter de bueno o malo referido a la historia no lo es, inicialmente, en sentido ético sino en sentido poético. Es decir, el mundo de ficción será bueno no porque lo que representa sea perfecto desde el punto de vista ético, sino porque representa bien, de una manera sintética y condensada (o, en terminología de García-Noblejas (1987), porque “actúa como”) algún aspecto del insondable misterio que es la persona, con sus cumbres de heroísmo y con sus abismos de vileza. Y a la vista de esta imitación o representación, el espectador es capaz de re-conocerse a sí mismo.

Dicho de modo sintético, un personaje es bueno si sirve para que la historia sea buena. Y la historia será buena no porque muestra mundos idílicos, hermosos, o edificantes, sino porque el espectador, al entrar y salir de ese mundo, es capaz de reconocerse a sí mismo al contemplar y asimilar todo el bien y el mal que está ahí representado (García-Noblejas, 2003).

3. Los personajes y la narratología

En esta tercera parte, se mencionan algunos estudios sobre personajes realizados en el ámbito de la

narratología. Todos ellos permiten advertir lo que se decía al inicio de estas páginas cuando se señaló que desde el punto de vista crítico (de re-escritura o recepción en “segunda navegación”), los personajes aparecen como instrumentos para “contar la historia”. El objetivo de esta parte es poner de manifiesto que los personajes son artificios creados por un autor.

Bal (2001), por ejemplo, habla de “actores funcionales” que hay que tomar en consideración al analizar una estructura. “Un aspecto importante de la interpretación de la fábula consiste en la subdivisión de sus actores en clases” (Bal, 2001, 34). A partir de allí, dentro de un marco de análisis estructural, Bal identifica distintas categorías de actores que desarrolla en pares: el actor que aspira a un objetivo (“sujeto” – “objeto deseado”), el actor que apoya al sujeto en la realización de su intención (“dador”) y la persona a la que se da el objeto (“receptor”).

Bal prefiere llamar al “dador” y al “receptor”, “remitente” y “destinatario”, para traducir los términos franceses que usa Greimas (1984) de *destinateur* y *destinataire*, a quien Bal sigue. A estas clases de actores, que tanto Greimas como Bal llaman “actantes”, hay que añadir la pareja formada por los “ayudantes” y los “remitentes”. Cada ayudante, explica Bal, consiste en una condición necesaria pero insuficiente por sí misma para que el sujeto alcance la meta, mientras que el remitente u

oponente es lo mismo, sólo que en sentido contrario.

Bal aclara que no es preciso que los actores se identifiquen con una persona, pues se trata más bien de funciones. “Podría suceder que en una fábula encontremos sólo un actor que esté en guerra consigo mismo, con sus pasiones, con su locura, etc. Por otro lado, es también posible que grandes cantidades de actores, ejércitos, o grupos universitarios formen en conjunto un solo actante” (Bal, 2001, 36).

Etienne Souriau (1950), por su parte, propone una tipología que también manifiesta que los personajes están al servicio de la historia. Su división se ha mostrado eficaz como medio para analizar relatos de diversa índole. Este autor distingue seis funciones básicas:

1. *Force orientée* (Fo), Fuerza temáticamente orientada: se trata del esfuerzo o tendencia apasionada que se dirige hacia un fin (amor, ambición, deseo de mando, etc.).
2. Bien *souhaité* (Bs), Bien deseado: aquello hacia donde tiende Fo. Puede ser, además de un bien personal (hombre, mujer), algo de tipo impersonal (dominio, etc.).
3. *Obtenezteur souhaité* (Os), Destinatario o receptor deseado: personaje para el que Fo desea el logro de Bs. Es frecuente que Os coincida con Fo, aunque no necesario.
4. *Opposant* (Op), Oponente: contrincante de Fo, que trata de impedir que Os logre Bs.
5. *Arbitre de la situation* (Ar), Árbitro de la situación: personaje que puede decidir en el conflicto entre Fo y Op.
6. *Adjuvant*

(Ad), Ayudante: personaje cointeresado con otro de los anteriores. No se trata de una función estrictamente necesaria.

Para Souriau estas funciones se constituyen con independencia del número de personajes o actores. De modo que puede haber casos donde una fuerza (Fo, por ejemplo), es a la vez su oponente (Op) y el árbitro (Ar); o donde varios personajes están integrados en una misma función. Esta tipología permite también estudiar las modificaciones de los personajes, en la medida en que a lo largo del relato puedan cambiar de función. Por ejemplo, el Oponente puede pasar a convertirse en el Ayudante de la Fuerza temáticamente orientada, etc.

Esta rápida visión de la teoría de los actantes en Bal y de las funciones de Souriau, aunque esquemática, es suficiente para advertir en qué sentido se dice que los personajes son elementos al servicio de la historia, a partir de las relaciones que establecen entre sí.

Resulta interesante observar que los guionistas participan de esta visión de los personajes como estructurantes del guión. En efecto, en la terminología de los libros sobre guión, la “fuerza orientada” responde, genéricamente, a lo que se suele llamar “protagonista” y se define como el que “quiere algo radicalmente, y tiene dificultades por lograrlo” (Howard y Mabley, 1995, 28) o como “el personaje responsable en primera instancia de la acción de la

historia” (McBride, 2012, 135). El “opponente” es el “antagonista”, “la fuerza que se opone” o “la dificultad” que se resiste activamente a que el protagonista alcance sus objetivos (Howard & Mabley, 1995), o “el rival o enemigo del protagonista” (McBride, 2012). El “bien deseado” es llamado la “motivación del protagonista” u “objetivo” (Selbo, 2008), o lo que el protagonista “quiere” (Cowgill, 1999). El “destinatario” aunque no tiene una traducción tan clara, suele ser la respuesta a la pregunta: “¿para quién quiere el protagonista lo que quiere?”. Los “ayudantes” se conocen como “personajes secundarios” o, como dice Edson (2012), “personajes aliados y de ambiente”. El “árbitro”, por último, se asocia a la idea de “causa por la que se resuelve un conflicto”, “el detonante de la resolución”, o el “guardián de la entrada” (Vogler, 2007; Edson, 2012).

4. Los personajes según los guionistas

Los libros de guión tienden a tratar a los personajes desde la perspectiva artística (escritores en “primera navegación”) y por eso hablan de ellos “como si fueran personas”. En este sentido, los manuales suelen señalar dos características básicas de un buen personaje: su arco de transformación y la coherencia en las emociones.

4.1. El arco de transformación y el sentido de la historia

Entre el principio y el final de una historia, suele darse un movimiento o cambio en el personaje principal. A

este movimiento, los guionistas (Blacker, 1993; Atchity & Wong, 1997; Howard & Mabley, 1995; Krevolin, 1998; Cowgill, 1999; Cowden et al., 2000; Sánchez-Escalonilla, 2001; Braga, 2003) le llaman “arco del personaje” o “arco de transformación”.

Cowgill (1999, 44-63), por ejemplo, señala que en las grandes películas ocurre frecuentemente que el protagonista sufre un profundo cambio entre el inicio y el final de la acción. Cuando esto no sucede, el protagonista causa, por lo menos, un cambio en los personajes que le rodean. El proceso consiste en que una vez que el protagonista se ha comprometido con un objetivo y se enfrenta al conflicto que le impide alcanzarlo, la historia se convierte en la ocasión de probar su compromiso. En medio de ese esfuerzo, se ve impulsado a tomar decisiones. Mientras más difíciles sean los obstáculos, mayor será la prueba a su lealtad frente al compromiso adquirido. Si, a pesar de las dificultades tremendas, encuentra o tiene el valor de mantener ese compromiso, las decisiones que tome le llevarán a descubrir cualidades que existían en sí mismo, pero que no conocía, y que le harán crecer. Este crecimiento personal le permitirá resolver los problemas y alcanzar el objetivo señalado.

También puede darse el caso de que el protagonista fracase al tratar de resolver el problema, pero aún así cabe la posibilidad de crecimiento en la

medida en que el hecho de haber intentado superar el obstáculo le permite descubrir verdades dentro de sí mismo que de otro modo hubieran permanecido ocultas.

Esta descripción sobre el arco de transformación del personaje, significa, por una parte, que la situación del protagonista en su fase inicial suele ir acompañada de un desconocimiento de sus propias potencialidades. Por otra, que el hecho de enfrentarse a los obstáculos exige la toma de decisiones que sólo él puede hacer. Además, que la fuerza que impulsa al protagonista a seguir adelante a pesar de las dificultades tiene su raíz en un motivo de lealtad a compromisos adquiridos. Es decir, se trata de algo interno al propio protagonista, que no viene impuesto desde los demás personajes o de la situación en la que se mueve.

Significa, por último, que el crecimiento interior del personaje, entendido en sentido positivo de mejoramiento, no tiene relación directa con el éxito o fracaso externo de la misión que se ha propuesto. En este sentido, se dice que existe la posibilidad de que un protagonista triunfe porque alcanza lo que realmente necesita, aunque no logre lo que inicialmente deseaba o quería.

Blacker (1993), por su parte, añade que para que la transformación del personaje sea verosímil es necesario haber “sembrado” antes en él lo que se va a “cosechar” al final. Esto

presupone que en el comportamiento del protagonista hay una base estable que, a la vez, esté abierta a modificaciones de manera que las acciones y decisiones que vaya tomando puedan desembocar en cambios, generalmente lentos, que de algún modo lo hacen ser distinto sin dejar de ser quien es. Dicho con otras palabras, las acciones que los personajes hacen o sufren, dejan en ellos una huella que será lo que permita articular con verosimilitud cambios posteriores. “Al crear un personaje el guionista cuenta con una base temperamental y un carácter determinados. Con el desarrollo del argumento, el personaje se ve influido por las peripecias de la historia y el influjo de las relaciones que mantiene. Los actos libres de un personaje no son indiferentes en el relato, como tampoco lo son las experiencias que se viven a través de un romance, un trato amistoso o un vínculo de aprendizaje. Los arcos de transformación dependen fundamentalmente de cambios en el carácter, de modificaciones en la conducta habitual del personaje” (Sánchez-Escalonilla, 2001, 277). En esta cita se advierte con claridad que estos autores están refiriéndose a los personajes en la “primera navegación”, donde son tratados como si fueran personas, y por eso, son vistos como sujetos de hábitos.

Cowden, LaFever y Vidars (2000, 104-112), por su parte, relacionan la necesidad del crecimiento del protagonista con las expectativas del

público. Estas autoras proponen un elenco de 16 arquetipos de personajes, con características propias, que mezclados de forma adecuada pueden dar lugar a cientos de historias diversas.

Con García-Noblejas (1982, 80) se puede decir que clasificar personajes asociándolos a los rasgos de algún tipo o arquetipo de orden social, geográfico e histórico, tiene la ventaja de facilitar su “anclaje” y estabilidad dentro de la narración.

De acuerdo a lo planteado por Cowden (2000), para que la audiencia no pierda simpatía por el héroe o la heroína, es preciso que a medida que la historia avanza, los atributos negativos del protagonista vayan convirtiéndose en positivos o por lo menos, se advierta un esfuerzo por mejorar. Se trata de un cambio que resulta doloroso para el protagonista, pero conveniente para la historia.

Krevolin (1998) añade que la transformación del personaje tiene indefectiblemente que ver con la dimensión moral de las historias, con independencia de si se tratan de dramas, comedias, relatos de aventuras o de detectives, etc. Las películas presentan, directa o indirectamente, el viaje de un protagonista a través de una serie de experiencias que le llevan a momentos de clímax, donde aprende algo sobre sí mismo que no había descubierto hasta ese momento. Este descubrimiento le produce tal efecto

en sí mismo, que el personaje ya no vuelve a ser nunca más quien era, y su vida cambia. Las historias muestran algo sobre la vida y por eso, “en su núcleo, son altamente morales” (Krevolin, 1998, 41).

Aunque Krevolin no especifica lo que entiende por “dimensión moral”, su explicación permite advertir que en las historias efectivamente están en juego dimensiones morales porque se toman decisiones y se hacen juicios sobre acciones humanas. Pero no hay que olvidar que tales decisiones y juicios se refieren al poeta cuando hace la historia (al decidir-se a contar algo concreto sobre algo concreto de un modo concreto) y al espectador cuando ve esa historia como un cosmos o mundo unitario de sentido, en la “segunda navegación”. La única moralidad que le corresponde a la historia es ser una buena historia, es decir, ser genuinamente poética. En este sentido, se entiende que Kundera diga que la razón de ser de la novela es descubrir “algún aspecto hasta ahora desconocido de la existencia humana. [...] El conocimiento es la única moralidad de la novela» (Kundera, 2004, 15-16).

Por último, Kenneth Atchity y Chi-Li Wong (1997) distinguen, junto a protagonistas y antagonistas, a los personajes secundarios en función, entre otras cosas, de si sufren o no un arco de transformación entre el principio y el final de la historia. Así, distinguen entre personajes de apoyo,

menores y funcionales.

Los personajes de apoyo se caracterizan por aparecer de modo recurrente y porque, al igual que el protagonista y el antagonista, sufren un cambio a lo largo de la acción diegética. Los personajes menores presentan un atributo particular que los hace distinguirse y ayuda a que se recuerden. Están escritos para que sean reconocibles instantáneamente, y para eso es preciso que tengan una motivación que les lleva a actuar de un modo determinado. Personajes funcionales son los que cumplen una función dentro de la historia sin estar implicados en las motivaciones que impulsan a actuar a protagonistas y antagonistas. Se caracterizan por carecer de motivaciones propias.

En resumen, Cowgill, Blacker, Sánchez-Escalonilla, Krevolin, Cowden, Atchity y otros como Braga (2003), coinciden en señalar que el arco dramático de los personajes es un elemento básico para la construcción de historias y para lograr la atención del público. También coinciden en que tal crecimiento, que tiene lugar entre el principio y el término de la historia, está tendencialmente dirigido hacia una situación final de mejora con respecto al inicio.

Este cambio, sin embargo, no debe entenderse como un crecimiento o disminución moral, sino, en todo caso, como una manifestación del patrón o lógica que rige la historia en la que los

personajes están. Es a ese patrón a lo que Aristóteles llama mito (García-Noblejas, 2000). De tal manera, que si se quiere saber si un personaje es bueno o malo, habrá que preguntarse por su relación con su mito. Será bueno si está al servicio del mito, y malo si no está vivificado por él.

4.2. La coherencia de las emociones y la creación de personajes

Junto al arco de transformación, otro rasgo que caracteriza al “buen personaje” es, según los guionistas, la coherencia en las emociones.

Hablar de emociones supone referirse a lo que Robert McKee (1999) llama “carácter”, en contraposición a la “caracterización”. Señala este autor que la caracterización responde a los datos externos del personaje que de ordinario aparecen en el primer acto: edad, grado de inteligencia, modos de hablar y gesticular, gustos en el vestir, educación y ocupación, hobbies, etc. El carácter, en cambio, se revela en los momentos de dificultad y presión por los que atraviesa y las decisiones que toma o no toma ante los conflictos que se le presentan. Esta distinción permite “conocer la verdad” sobre el personaje, su verdadera identidad: “¿es amable o cruel, generoso o egoísta, fuerte o débil, honesto o mentiroso, valiente o cobarde?” (McKee, 1999, 101). El relato muestra los cambios y modulaciones que se producen en el carácter del personaje al enfrentarse con los conflictos. Esos “reveses

emocionales”, como les llama Linda Seger (1999), proporcionan impulso y aumentan el interés de una historia: “Los extravagantes profesores de Los cazafantasmas pasan de la decepción al entusiasmo. En Tiburón, Martín y Matt pasan de la celebración festiva al miedo. Y Walter, en Cocoon, del pesar y la desesperanza a la ilusión” (Seger, 1999, 94). Y más adelante: “Se pueden crear reveses emocionales fuertes buscando momentos emotivos que puedan ser reforzados o extendidos. Si tu protagonista está “un poco triste” y va a pasar a estar “algo contento”, mira a ver si es posible crear una transformación “de la desesperación al éxtasis”(Seger, 1999, 100).

La decepción, el entusiasmo, el ánimo festivo, el miedo, el pesar, la desesperanza, el estar triste o contento, son modulaciones de algunos de los nueve sentimientos básicos sobre los que se articula la sensibilidad humana. De ahí que para estudiar el carácter de los personajes existe una herramienta, la “dinámica de las pasiones”, que permite distinguir unas emociones de otras y relacionarlas entre sí.

A la inclinación del deseo a poseer el bien (apetito concupiscible, le llaman los clásicos), podemos denominarla amor, y a la inclinación a rechazar el mal, odio. El amor puede serlo del bien ausente (futuro) y se llama deseo sin más, o del bien poseído (presente) y se llama gozo o alegría. Si el odio es respecto a un mal ausente (futuro) se llama aversión, si es ante un mal poseído (presente) se llama

dolor o tristeza. La inclinación o impulso a apartar o vencer los obstáculos que se interponen en el camino hacia el bien (apetito irascible) puede ser positiva o negativa. Cuando este apetito se mueve hacia un bien difícil o arduo (que se ve obstaculizado por algo) pero es posible de lograr, se engendra la esperanza, pero cuando se inclina hacia un bien inalcanzable se llama desesperación. Cuando se enfrenta con un mal (difícil de evitar) que está presente, se llama ira o cólera; cuando el mal está ausente (futuro) y se ve como posible de vencer surge la audacia, pero si el mal aparece como imposible de vencer surge el temor (Aranguren Echevarría, 2003, 138-142).

El arco de transformación de los personajes puede estudiarse a partir de esta “cartografía de las pasiones” (Aranguren Echevarría, 2003), porque permite calificar con precisión las emociones que experimentan y los cambios que sufren. En Brenes (2001, 174-180) se propone un caso del empleo de esta herramienta en el análisis de la película *The Searchers* (Centaurios del Desierto), de John Ford:

Ethan desea rescatar a sus sobrinas y averiguar por qué es un vagabundo. Esta dinámica se anuncia ya desde el cartel original de la película en el que se lee la frase: “Tenía que encontrarla”; y en la letra de la canción de Stan Jones con la que abre la película: “¿Qué es lo que

obliga a un hombre a vagar?” La absoluta seguridad de que las encontrará (esperanza) le mueve a ponerse en marcha (audacia) y luego a aguantar muchos años buscándolas; cuando llega el momento del enfrentamiento con Scar no duda en pelear (ira), finalmente lleva a Debbie a casa. Este conflicto concluye en gozo. Sin embargo, *The Searchers* no es una película de clásico “final feliz”, precisamente porque el otro conflicto –el interior– no se resuelve (Brenes, 2001, 178).

Si se ven los personajes no ya aisladamente, sino en su conjunto, es usual que los rasgos que caracterizan a uno encuentren un eco en otro, o, por el contrario, una manifestación opuesta. De este modo, se puede hablar de una red de relaciones entre personajes a partir de las emociones y hábitos que representan. Estas relaciones dan lugar a mundos de ficción como “lugares más o menos habitables”. Dice Fumagalli (2004, 104) “Las obras de ficción no son secuencias de enunciados, sino escenarios de un juego de fantasía, análogo a aquél en el que se juega a las muñecas. Se participa, se “entra” como se entra en un juego”. Pero para poder entrar, es preciso que el mundo sea “creíble” por la coherencia de las emociones que se ponen en juego.

Un ejemplo puede ayudar a clarificar lo que se está diciendo. En la primera secuencia de *The Dark Knight* (2008),

de Christopher Nolan, se presenta al antagonista, el Joker, en el momento de efectuar un asalto a un banco. Los rasgos que definen la relación entre los payasos-bandidos son la traición, la mentira, la desconfianza. Algunas secuencias más adelante, la película presenta al protagonista, Batman. En la conversación con el jefe de policía Gordon, la pregunta de Batman refiriéndose al nuevo procurador Harvey Dent es: “¿Confías en él?”. Una secuencia después, el mismo Batman, esta vez en sus vestes de Bruce Wayne, vuelve a preguntar a su mayordomo Alfred, refiriéndose a Dent: “¿Confías en él?”.

En estas escenas se advierte una continuidad contrastada en las emociones y hábitos de antagonistas y protagonistas. A la traición, mentira y desconfianza que caracteriza al mundo del antagonista se opone la amistad, veracidad y confianza que configura las relaciones entre el protagonista y sus ayudantes. Al finalizar la acción diegética, lo que “pasa” de la película al espectador, no son el Joker o Batman, como personajes, sino la acción vital que el mundo de ficción de *The Dark Knight* representa. O, con términos de García-Noblejas (2005), lo que se intercambia entre obra y espectador es el “sentido” de la película de Nolan, entendido como aquello que la historia “muestra o señala respecto de su referencia”, es decir, la forma que tiene esa particular historia de ver y nombrar la realidad humana.

Llegados al final de estas páginas quizá ha quedado más claro por qué la pregunta justa sobre la condición de buenos o malos personajes no depende, como a primera vista podría parecer, de la valoración ética que habitualmente se hace sobre las acciones de las personas que obran de manera semejante a como lo hacen los personajes dentro de una historia. Un personaje –como todos los demás elementos que configuran la historia– será bueno si contribuye a que la obra en su conjunto sea lograda. Y la obra será lograda si posee “densidad poética”, es decir si es capaz de

presentar, de modo condensado, vida humana: sentimientos, hábitos, libertad. Pero esto sólo se ve en la “segunda navegación”.

Dicho con las mismas expresiones que se empleaban al principio citando a Ricoeur, la obra es lograda si es capaz de hacer “justicia” a la historia humana que representa. Y allí sí que cabe, junto a la dimensión poética, las dimensiones éticas, políticas, retóricas y estéticas que acompañan a la actividad práctica. Pero éste es un asunto que conviene abordar con mayor detenimiento en otra oportunidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANGUREN ECHEVARRÍA, J. (2003). *Antropología filosófica. Una reflexión sobre el carácter excéntrico de lo humano*. Madrid: Mc Graw Hill.

ARISTÓTELES. (1974). *Poética*, Madrid: Gredos.

ATCHITY, K. & WONG, C.-L. (1997). *Writing treatments that sell*, New York: An Owl Book.

BAL, M. (2001). *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*, Madrid: Cátedra.

BLACKER, I.R. (1993). *Guía del escritor de cine y televisión*, Pamplona: Eunsa.

BOON, K.A. (2008). *Script Culture and the American Screenplay*, Detroit: Wayne State University Press.

BRAGA, P. (2003). *Dal personaggio allo spettatore. Il coinvolgimento nel cinema e nella serialità televisiva americana*, Milano: Franco Angeli.

BRENES, C.S. (2011). "The Practical Value of Theory: Teaching Aristotle's Poetics to Screenwriters". *Communication and Society*, XXIV(1), 101–118.

BRENES, C.S. (2001). *¿De qué tratan realmente las películas? Claves prácticas para analizar y escribir guiones de cine y televisión*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

COWDEN, T.D., LaFEVER, C. & VIDERS, S. (2000). *The Complete Writer's Guide to Heroes and Heroines: Sixteen Master Archetypes*. California: Lone Eagle.

COWGILL, L.J. (1999). *Secrets of Screenplay Structure. How to Recognize and Emulate the Structural Frameworks of Great Films*. Los Angeles: Lone Eagle.

EDSON, E. (2012). *The Story Solution: 23 Steps All Great Heroes Must Take*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

FUMAGALLI, A. (2004). *I vestiti nuovi del narratore. L'adattamento da letteratura a cinema*. Milano: Il Castoro.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (2004). "Resquicios de trascendencia en el cine. "Pactos de lectura" y "segundas navegaciones" en las películas". En R. Jiménez Cataño & J.J. García-Noblejas, eds. *Poética & Cristianesimo*. Roma: Edusc. 29–70.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (2003). "Pensar hoy un sentido trascendente para la catarsis aristotélica". En G. Faro, ed. *Lavoro e vita quotidiana*, Roma: Edusc. 265–292.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (2000). *Comunicación borrosa. Sentido práctico del periodismo y de la ficción cinematográfica*. Pamplona: Eunsa.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (1999). Prólogo. En *El guión y la trama. Fundamentos de la escritura dramática y audiovisual*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (1982). *Poética del texto audiovisual: Introducción al discurso narrativo de la imagen*. Pamplona: Eunsa.

GREIMAS, A.J. (1984). *Structural semantics: an attempt at a method*. University of Nebraska Press.

HALLIWELL, S. (1992). "Pleasure, Understanding, and Emotion in Aristotle's Poetics". En A. O. Rorty, ed. *Essays on Aristotle's Poetics*, Princeton: Princeton University Press, pp. 241–260.

HOWARD, D. & MABLEY, E. (1995). *The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*. New York: St. Martin's Griffin.

KREVOLIN, R.W. (2010). *Screenwriting in the Land of Oz: The Wizard on Writing, Living, and Making It In Hollywood*. Avon: Adams Media.

KREVOLIN, R.W. (1998). *Screenwriting From the Soul*. Los Angeles: Renaissance Books.

KUNDERA, M. (2004). *El arte de la novela*. Barcelona: Tusquets.

RUSH, Z. (2012). *Beyond the Screenplay: A Dialectical Approach to Dramaturgy*. Jefferson, North Carolina, London: McFarland & Company.

McBRIDE, J. (2012). *Writing in Pictures: Screenwriting Made (mostly) Painless*. New York: Vintage Books.

McKEE, R. (1999). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. London: Methuen.

RICOEUR, P. (1987). *Tiempo y narración I*. Madrid: Cristiandad.

RUSH, Z. (2012). *Beyond the Screenplay: A Dialectical Approach to Dramaturgy*. McFarland & Company.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.

SEGER, L. (1999). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.

SELBO, J. (2008). *Gardner's Guide to Screenplay: The Rewrite*. Washington DC: GGC Pub.

SOURIAU, E. (1950). *Les 200.000 situations dramatiques*. Paris: Flammarion.

SPAEMANN, R. (1991). *Felicidad y benevolencia*. Madrid: Rialp.

VIGO, A. (2007). *Aristóteles. Una introducción*. Santiago de Chile: Instituto de Estudios de la Sociedad (IES).

VOGLER, C. (2007). *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers*. Michael Wiese Productions.

WALTER, R. (2010). *Essentials of Screenwriting: The Art, Craft, and Business of Film and Television Writing*. Revised, Plume.