

Manual de creación de personajes

Por Guillermo F. Zúñiga Cañizares

CONTENIDO

Introducción	3
Capítulo 1 – Personaje y trama	5
Capítulo 2 – Cómo nacen los personajes	6
Capítulo 3 – Objeto del deseo	9
Capítulo 4 – Historia de fondo	11
Capítulo 5 – Tridimensionalidad	13
Capítulo 6 – Función y personaje	15
Capítulo 7 – La red de personajes	16
Capítulo 8 – Lenguaje y diálogo	18
Capítulo 9 – Transformación	22
Capítulo 10 – Originalidad	23
Lecturas recomendadas	25

Introducción

En agosto de 2009 tuve la oportunidad de dictar mi primer curso de creación literaria. Dentro de ese curso dediqué una clase al tema de la creación de personajes, para la cual hice una búsqueda en diferentes libros y manuales. Aunque esperaba dar con la esencia de la cuestión, me topé con gran cantidad de técnicas, perspectivas y conocimientos, que más allá de darme una visión clara y concreta, abrieron para mí un universo por descubrir mucho más complejo de lo que imaginaba. Organicé lo mejor que pude la información que había recabado, y antes de la clase me puse a pensar en la manera más efectiva para iniciar con el tema. Entonces ocurrió un hecho bastante simple que transformó mi idea personal sobre el arte de escribir. Hice una lista de aquellos personajes de la televisión, el cine y la literatura que me habían marcado, y descubrí que eran muchos, muchísimos. Pero en más de un caso podía acordarme de cómo eran su físico y personalidad, sin recordar apenas las historias en que los había visto involucrarse. Elegí un número de alrededor de diez e inicié la clase hablando de ellos y preguntándole a los estudiantes los personajes que habían marcado su vida. Hasta entonces no había reparado mucho en la importancia del personaje como eje de las historias, y en mi proceso individual de escritura siempre pensaba en que la historia era lo fundamental. Desde esa primera clase mi interés por el tema creció, y fue llevando a que dentro de mis talleres la sesión dedicada a la creación de personajes tomara un valor especial.

¿Cómo se han creado grandes personajes de la literatura universal como Don Quijote, Frankenstein, Drácula, Doctor Jekyll, Odiseo, Capitán Nemo, Sherlock Holmes, Hamlet, Edipo, Gregorio Samsa, Madame Bovary, Alicia, Raskolnikov, Horacio Oliveira o Aureliano Buendía, entre otros tantos? ¿Qué hace de estos personajes universales e inolvidables? ¿Cómo puede un autor hoy en día crear personajes del nivel de los ya mencionados? ¿Es posible? Estas son solo algunas de las preguntas que me han acompañado durante años, y a las cuales he pretendido buscar respuesta tanto en mi labor docente como en el proceso de creación de este manual de personajes.

La idea de este manual es aportar a los creadores de historias una serie de estrategias prácticas para la creación de personajes, estrategias que espero sean útiles para responder a las inquietudes de esos autores noveles que como yo, se adentran en el maravilloso y enigmático universo de la creación literaria. Vale anotar que estas estrategias no son fórmulas. Preferiría ver el contenido de este manual como herramientas posibles para abordar el tema que cada creador puede adoptar o no, total o parcialmente. Al fin y al cabo, como le recalco a los estudiantes de mis talleres: No existe algo así como una fórmula mágica para crear buenas historias o ser un gran escritor. Cada escritor debe aprovechar los descubrimientos que han hecho otros sobre el arte de escribir, hacer uso de lo que crea útil y dejar de lado lo demás; y a la larga, debe encontrar sus propias técnicas de escritura. Hay tantas técnicas como escritores. Pero quizá sí existe una clave para crear buena literatura: la disciplina y el trabajo fuerte; que son incluso más importantes que el talento por sí solo.

1. Personaje y trama

¿Se crean primero los personajes o se crea primero la historia? Los creadores de historias tienen dos caminos para iniciar su escritura. El primero consiste en tener una idea, una acción, e ir insertando los personajes que sean necesarios para contarla. El segundo es crear uno o varios personajes, y a partir de estos escribir una historia en la que puedan desarrollarse con libertad sus personalidades. Ambos caminos son igualmente válidos y no existe uno mejor que el otro. Cada autor decide si le viene mejor arrancar con una idea o a partir de un personaje.

Toda historia es un conjunto de elementos que construyen una unidad. Personajes, trama, espacio, tiempo, lenguaje, tono y estructura, son los principales elementos constitutivos de esta unidad, y por lo tanto, no deberían tratarse nunca de manera aislada. Hay quienes piensan que el éxito de una historia se encuentra en la creación de personajes únicos y entrañables, así como hay quienes defienden la trama como el eje fundamental de toda buena narración. La verdad es que las mejores historias mantienen un equilibrio entre la calidad de sus personajes y la de su trama. Personajes y trama deben ser de gran calidad, de lo contrario, la narración puede perder fuerza, interés, belleza, objetivo. Buenos personajes quedarán sin revelar su alcance en una historia mal creada; así como la mejor historia será malograda por personajes mal contruidos.

2. Cómo nacen los personajes

Para abordar la creación de personajes, el escritor cuenta con múltiples fuentes que pueden proporcionarle ideas. Una es la realidad, a partir de la observación y análisis de personas que pueden ser o no cercanas al autor. De tal forma el escritor puede tomarse a sí mismo, a alguien de su entorno familiar o social, a un desconocido o a un personaje famoso, como base para caracterizar sus personajes. No es indispensable basarse en una sola persona, ya que se pueden tomar características de varias y fusionarlas en un único personaje. Incluso la realidad puede llevar a la creación de personajes fantásticos como en el caso de la novela *Rebelión en la granja* de George Orwell, en la que el escritor inglés toma características de los líderes de la revolución rusa y se las da a un grupo de cerdos. La realidad es la fuente primaria de ideas para crear personajes.

Una segunda fuente, muy unida a la realidad, es la historia. Se puede tomar un personaje histórico o las características que conocemos de los hombres de una cultura antigua para crear nuevos personajes. Sin embargo, la historia como fuente tiene la dificultad de que muchos de los hechos biográficos o características de los personajes de la historia, no están suficientemente documentados o parten de supuestos. Una ventaja es que si lo que está creando un escritor es una historia de ficción, este tiene la posibilidad de no ajustarse a la verdad histórica. Tiene libertad creativa. En el cine es posible encontrar versiones de Juana de Arco, Mozart, Hitler, Gandhi o Rimbaud que no se apegan a la visión histórica de estos

personajes, y que incluso exageran o transforman sus características; y aún así han resultado buenas historias.

Una tercera fuente es la fantasía, en donde el autor puede crear personajes más o menos alejados a de realidad, y hacer uso de toda su creatividad. A los personajes fantásticos como duendes, hadas, extraterrestres, robots o las personificaciones de animales, el autor necesariamente les da cualidades y rasgos humanos. Por eso la fantasía no se aleja del todo de la realidad. Así como se puede tomar como base a personas reales para crear nuevos personajes, los escritores pueden tomar uno o varios personajes ficticios para crear los propios. Incluso puede crearse un personaje mezclando elementos de personas reales y personajes fantásticos. Un ejemplo de esto es la creación de un personaje tan universal como Batman. Su creador, Bob Kane, se inspiró para su creación en personajes fantásticos como Doctor Savage, El fantasma, El zorro, Sherlock Holmes y La sombra; así como en personajes reales como el noble escocés Robert Bruce y el oficial de la independencia norteamericana Anthony Wayne. Para la creación del personaje de Batman de la trilogía cinematográfica del director norteamericano Christopher Nolan (2005-2012), se tomó como una de las bases al ex presidente norteamericano Teddy Roosevelt. (min. 8:35)

Una cuarta fuente consiste en hacer uso de los llamados arquetipos. Cuando pensamos en un sabio, una bruja o un príncipe azul; la primera imagen mental que tenemos sobre estos personajes, esas ideas preconcebidas sobre ellos, es lo que se llama arquetipo. Un arquetipo es un modelo, un punto de partida para crear un personaje que tiene su base en una imagen socio-cultural más o menos general, una idea base de un tipo de personajes con unas

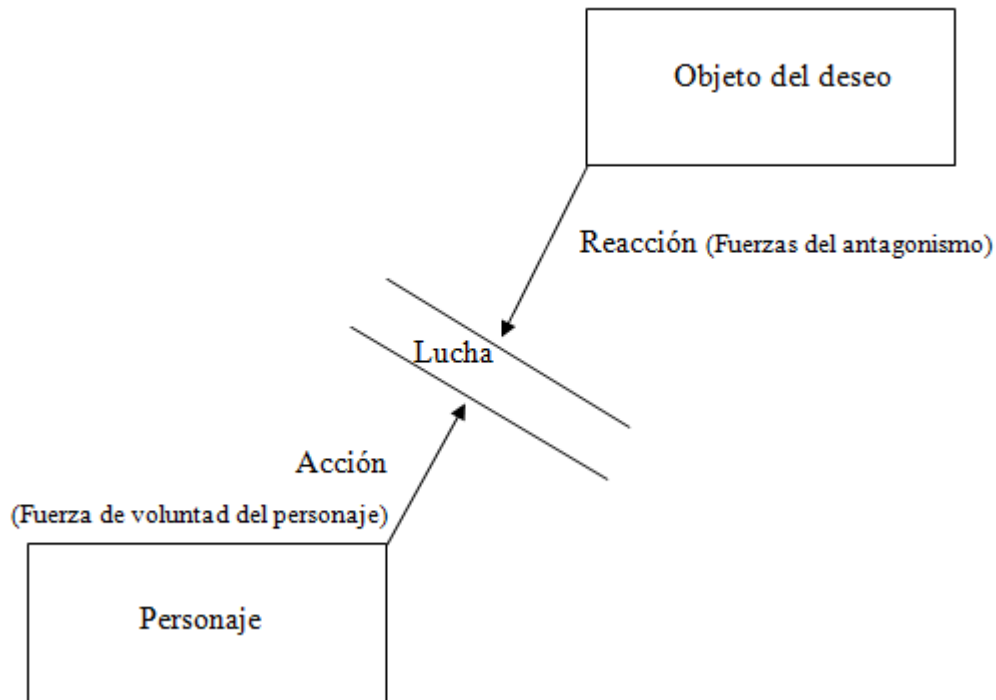
características determinadas. Por ejemplo: el sabio suele relacionarse con alguien viejo y con barba; la bruja con una mujer malvada, fea y que vuela en escoba; y el príncipe azul con un hombre guapo, rico, caballeroso y que monta a caballo. En una historia actual, un profesor o un maestro de Kung Fu puede nacer del arquetipo del sabio; un galán de telenovela o el joven enamorado de una historia de romance puede nacer del arquetipo del príncipe azul; y una jefe malvada de una empresa o la madrastra de una niña en un apartamento de Nueva York puede nacer del arquetipo de la bruja. Otros arquetipos que pueden ser útiles conocer son el del ayudante, el mensajero, el héroe o el padre, la madre, personaje que se transforma y el embaucador.

3. Objeto del deseo

¿Qué buscan los personajes en las historias? Todos los personajes en las historias quieren o buscan algo: un objeto del deseo. (Mckee, 2010, p. 185) Puede ser el amor, descubrir un tesoro, salvarse de un monstruo, atrapar a un asesino, la venganza, salvar el mundo, robar un banco, recuperarse de una enfermedad, regresar a casa o convertirse en un caballero andante para resolver entuertos. Cuando el personaje desea algo, buscará la forma de obtenerlo. Esta búsqueda que inicia el personaje en pos de su objeto del deseo es lo que se llama fuerza de voluntad, porque el personaje actúa, tiene fuerza de voluntad para lograr su deseo. Si no actúa la historia corre el riesgo de estancarse y de convertirse en un escenario donde no sucede nada.

A lo largo de las historias los personajes lanzan acciones para alcanzar ese objeto del deseo, y necesariamente, las fuerzas del antagonismo reaccionan para evitar que lo alcance. Digo necesariamente, porque si no hay antagonismo no hay conflicto, y la narrativa se basa en el conflicto. Si no hubiera un lobo hambriento en el bosque, Caperucita llegaría a casa de su abuela y comerían juntas. Si el profesor Frankenstein no hubiera tenido el loco deseo de crear vida, jamás habría dado su vida a su monstruo, habría tenido un matrimonio feliz y una vida bastante normal. Si Ciudad Gótica no estuviera plagada de grandes criminales, Bruno Díaz no tendría necesidad de vestir de Batman más que para Halloween.

Podemos ilustrar la búsqueda del objeto del deseo de un personaje en el siguiente esquema:



En las historias el personaje actúa y el antagonismo reacciona, llevando al personaje a actuar de otra manera para lograr su objetivo. Seguramente el antagonismo reaccionará de nuevo una segunda, tercera o cuarta vez; llevando al personaje a una serie de acciones que impidan al protagonista obtener fácilmente lo que quiere. Sin embargo, un consejo clave para la construcción de la trama es que las dificultades vayan creciendo en intensidad. Por ejemplo, si se tiene una historia sobre un boxeador que quiere ser campeón mundial, será indispensable que este se enfrente progresivamente con boxeadores más difíciles hasta llegar a la gran pelea por el título, en la cual sus posibilidades parezcan pocas. Esto es lo que se llama en la narrativa la “Ley de la progresión continua.” Si se invierte el orden de las dificultades, y se inicia la historia con la pelea más difícil, las otras peleas ya no causarán mayor interés.

4. Historia de fondo

Un paso fundamental para la creación de buenos personajes es conocerlos lo mejor posible, crearles una historia de fondo. Dotar a un personaje de un objeto del deseo y de una serie de características no es suficiente. Pero, ¿cómo conocer lo mejor posible a un personaje? Una estrategia práctica es crearle una historia de fondo. La historia de fondo consiste en construir toda una vida para el personaje: un pasado; unas relaciones con su mundo físico, social y familiar; una visión del mundo; una serie de eventos decisivos y fundamentales en su vida. Para esto la recomendación es escribir una biografía de cada personaje, así esta contenga información que no se va a utilizar en la historia que se va a escribir. Puede que para lo que vamos a contar no sea indispensable dar a conocer que un personaje es, por ejemplo, huérfano. Pero para el autor este conocimiento puede ayudarle a comprender mejor la naturaleza del comportamiento del personaje, y en consecuencia, hacer que este se actúe de una forma más propia a sí mismo.

Al conocer a fondo a los personajes de una historia, se comprende que estos son seres autónomos y con una vida propia, no una extensión del autor. Si el autor obliga a todos sus personajes a actuar o hablar como él lo haría, esta quitándoles vida a los personajes, haciendo de ellos meras marionetas. El personaje debe desenvolverse con libertad dentro de la historia, y el conocimiento que se tenga de este es un factor determinante en que esto suceda.

Es posible crear personajes que tengan profesiones, conocimientos, estabilidad emocional o reglas morales muy diferentes a las del autor. Por eso la creación de la historia de fondo implica en muchas ocasiones un proceso de investigación. Si se va a crear, por ejemplo, un personaje que es médico, arqueólogo o jugador de póker; es necesario investigar sobre personas que realicen estas actividades. Igualmente, si se cuenta con un personaje que sea obsesivo compulsivo, maniaco depresivo o autista, será fundamental para el éxito de la historia, investigar sobre las características propias de las personas que sufren de estos trastornos y enfermedades. Es de gran utilidad conocer y entrevistarse con personas que posean las características de los personajes que se crean. Una de las bases de la creación de buenos personajes está en el conocimiento que se tenga de los diferentes aspectos de su vida.

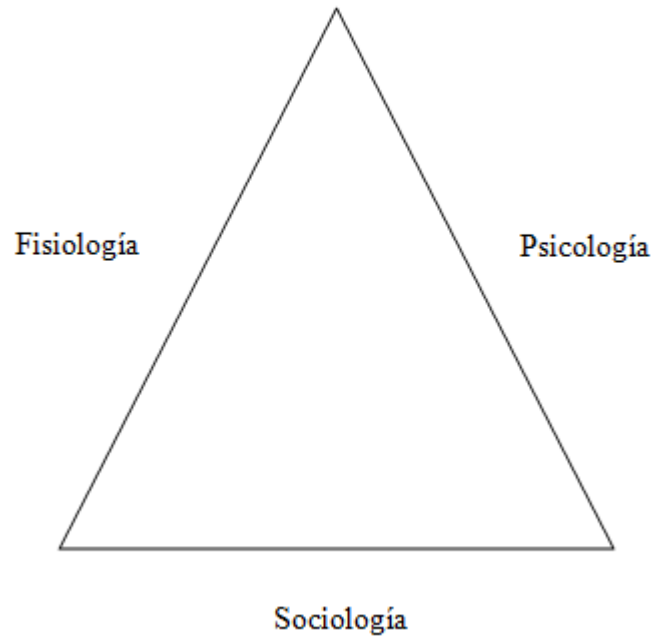
El dramaturgo noruego Henrik Ibsen, decía al respecto lo siguiente: “Antes de escribir la primera palabra tengo que tener ya al personaje en mi imaginación por entero. Tengo que penetrar hasta el último recoveco de su alma. Siempre parto desde el individuo. La puesta en escena, el conjunto dramático, todo eso se me da después naturalmente y no me ofrece ninguna clase de dificultades apenas estoy seguro de conocer al individuo en cada uno de los aspectos de su humanidad. También tengo que tener presente su aspecto exterior, hasta el último detalle, cómo se viste, cómo se para, cómo camina, cómo procede, cómo suena su voz”. (Egri, 2009, p. 65)

5. Tridimensionalidad

Darles dimensionalidad a los personajes es hacer de ellos seres más creíbles, complejos y humanos. Un personaje no es solo una característica, sino que se constituye a partir de una serie de estas que se relacionan e influyen entre sí. Inclusive es importante pensar que las características del personaje influyen sobre la trama de la historia, ya que llevan a que este actúe de una forma específica o de otra. El autor Lajos Egri, en su libro *El arte de la escritura dramática*, hace una suposición que ilustra maravillosamente esta situación. Se imagina lo que hubiera pasado si fuera Hamlet y no Romeo quien se hubiera enamorado de Julieta. Inevitablemente la obra hubiera tomado un camino diferente dadas las características de Hamlet. (p. 129)

Cuando hablamos de tridimensionalidad nos referimos a tres dimensiones esenciales de los personajes: la dimensión fisiológica, la dimensión psicológica y la dimensión sociológica. En la dimensión fisiológica se encuentran los aspectos físicos del personaje tales como estatura, peso, sexo, edad, apariencia, defectos físicos, color de ojos, piel o cabello. En la psicológica se encuentran aspectos referentes a su comportamiento tales como: normas morales y éticas, temperamento, complejos, enfermedades psicológicas, obsesiones, cualidades, frustraciones y la actitud hacia la vida entre otras. La dimensión sociológica abarca elementos como: raza, nacionalidad, clase social, educación, religión, política, trabajo, familia, amigos y relaciones sentimentales.

La tridimensionalidad puede ser ilustrada a través de un simple esquema:



Pero crear un buen personaje no solo consiste en dotarlo de estas tres dimensiones. Cada que demos una característica al personaje, en cualquiera de los tres lados del triángulo, debemos pensar en el efecto que tiene esta característica sobre las otras dimensiones. Por ejemplo, si decimos que nuestro personaje es un hombre rico, esto puede afectarle en lo psicológico haciendo de él un hombre seguro. En lo social le abrirá puertas, trabajos, amistades, relaciones amorosas. Pero no siempre debemos pensar en lo lógico. De hacerlo creamos un estereotipo que puede no ser lo ideal. Si ese hombre rico es inseguro o no logra conquistar una mujer a pesar de su dinero y belleza, nos vamos alejando del estereotipo, y creamos una profundidad diferente en el personaje. ¿Por qué no conquista a ninguna mujer? ¿Por qué es tan inseguro de sí mismo? Son inquietudes que se crearán en el lector.

6. Función y personaje

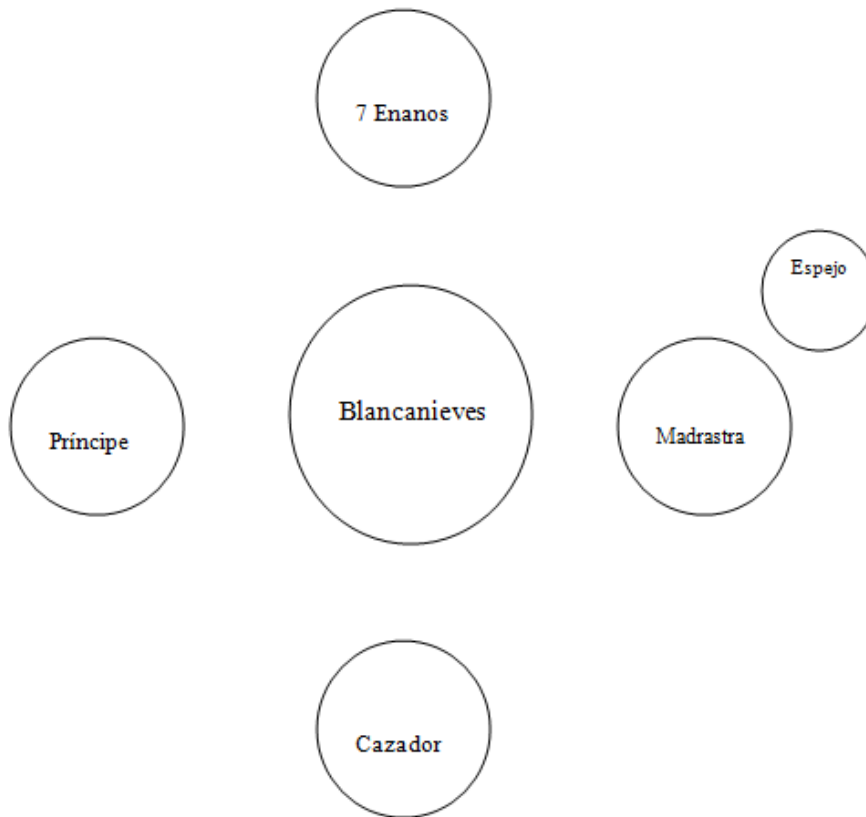
Todo personaje debe tener una función dentro de la historia. De no tener una función, ese personaje debe ser excluido. En el cuento de “Blancanieves”, la madrastra es antagonista de Blancanieves, los siete enanos son ayudantes, el cazador un enemigo que se convierte en aliado, y el príncipe quien la salva. El espejo es un ayudante de la madrastra, pero que tiene una función fundamental: es factor del conflicto al decirle a la madrastra quién es la más hermosa. En este cuento, cada personaje cumple una función fundamental para la trama.

O pensemos en una historia como la de Don Quijote. En esta novela Sancho Panza tiene la función de ayudar a Don Quijote, Dulcinea es la representación del amor que todo caballero andante debe tener, los molinos terminan siendo unos gigante antagonistas a la vista de Don Quijote.

Los personajes deben realizar acciones determinantes para una historia: hacer avanzar la acción, servir de apoyo o de obstáculo al protagonista, ayudar a revelarnos la naturaleza del protagonista o del universo en que se desarrolla la narración. Cuando el escritor se encuentra con un personaje que no tiene ninguna función, debe eliminarlo para no crear distracciones a lo que se cuenta ni llenar el texto de elementos innecesarios.

7. La red de personajes

La idea de ver a los personajes de una historia dentro de un universo, es señalada por Robert Mckee en su libro *El guión*. En este universo se ubica al protagonista en el medio, como el sol; a los personajes secundarios alrededor del sol, como planetas; y a unos terceros alrededor de los planetas, como satélites. Los satélites son personajes cuyo papel en la historia se encuentra alrededor de un personaje secundario, y que suelen no tener una relación física directa con el protagonista. Veamos el siguiente esquema basado en el cuento “Blancanieves”:



En este esquema vemos a Blancanieves como la protagonista y centro del universo de la historia. Los enanos, el cazador, el príncipe y la madrastra gravitan alrededor de Blancanieves como personajes secundarios y como antagonista el caso de la madrastra. El espejo, por el contrario, es un personaje satélite, una especie de luna que gravita alrededor de la buja, pero que no tiene un contacto directo con Blancanieves.

El universo de los personajes ayuda a visualizar el papel de cada personaje dentro de la historia, lo cual implica hacer el ejercicio de preguntarse ¿qué tipo de relación existe entre cada personaje secundario y el protagonista? ó ¿Qué relación existe entre los personajes secundarios? Estas relaciones son muy útiles para tener clara la función de cada personaje.

8. Lenguaje y diálogo

El lenguaje es el medio que tienen los escritores para comunicar, y es por lo tanto, el medio por el cual el lector entra en contacto con las historias de los personajes. Hay escritores que poseen un lenguaje amplio como los hay con un lenguaje limitado. Si bien un lenguaje amplio puede abrir posibilidades de expresión y significados más precisos, es también posible que el mal uso de este lenguaje lleve a crear confusión en el lector, dificultar la lectura, parecer inadecuado para los personajes y dar la impresión de que el escritor busca que se reconozca sus conocimientos del lenguaje sobre cualquier otra cosa.

De otra parte, un lenguaje limitado puede simplificar demasiado las posibilidades de lo que se escribe. Entonces, ¿es mejor hacer uso de un lenguaje amplio o de un lenguaje simple? Las dos opciones son válidas, pero bien utilizadas; es decir, sin abusar ni despreciar el lenguaje, teniendo siempre clara la importancia de que este esté realmente en función de lo que se narra y de sus personajes. El autor no debe imponer el lenguaje a su narrador ni a sus personajes, ya que de esta forma la obra pierde naturalidad y verosimilitud. Hay un lenguaje apropiado para cada historia y para cada personaje. El reto del escritor está entonces en encontrar el lenguaje que mejor se adecue a la historia y personajes de cada una de sus obras. Las elecciones de lenguaje en los personajes se plasman en la voz de un narrador-personaje y de los diálogos que se entablan a lo largo de la narración.

Al escribir diálogos es importante tener en claro que estos son un recurso de la narración, y que como todo recurso debe utilizarse con atención a la función que desempeña. El diálogo no se utiliza para llenar páginas, obligar a hablar a los personajes o crear transiciones sin sentido. Al escribir diálogos se debe pensar en que este debe cumplir al menos una de las siguientes funciones:

1. Caracterizar a los personajes. El diálogo dice mucho de los personajes: sus puntos de vista, su estado emocional, su educación, su edad, su lugar de procedencia, sus intenciones. El diálogo ayuda a crear la idea de cómo son los personajes dentro de una obra.
2. Relacionar a los personajes. Más allá del monólogo o el diálogo con uno mismo, el diálogo pone a dos o más personajes a interactuar entre sí. Gracias a las relaciones que se establecen con el diálogo se puede comprender cómo se la llevan unos personajes con otros.
3. Dar información. Lo que se dice en los diálogos debe ser importante para la narración, tener una razón de ser. La comunicación entre personajes debe generar un intercambio de informaciones que tengan un sentido para lo que se cuenta.
4. Mover la acción. El diálogo no es una acción estática. Lo que se dicen los personajes puede impulsarlos a la acción física, o incluso, el hablar puede ser una acción muy poderosa dentro de una historia. El diálogo debe hacer que algo suceda, que a través de él el lector siga atento del desarrollo de los hechos.

5. Dinamizar la narración. Demasiadas páginas de descripción o de narración pura pueden hacer un texto más pesado de leer, por eso el uso de diálogos ayuda a crear una dinámica de lectura más liviana. Pero ojo, la cantidad de diálogos de un texto deben definirse en función de la historia narrada, e incluso puede ser una elección del estilo propia del escritor.

Consejos para escribir diálogos:

1. Hacer hablar a los personajes con sus propias palabras. Un error frecuente es hacer hablar al personaje (o actuar) como lo haría el propio escritor de la historia. El personaje debe ser autónomo del escritor, tener vida propia. Según sus características (educación, profesión, edad, procedencia) elegirá ciertas palabras y expresiones para comunicarse.

2. Diferenciar las voces de los personajes. Cuando los personajes hablan demasiado parecido el lector no puede estar seguro de cual o cual personaje dice algo. Pero más allá de causar confusión, el que dos o más personajes hablen igual es una indicación de que sus personalidades no están bien diferenciadas, o que el escritor no conoce suficientemente bien a sus personajes como para hacerlos hablar de forma independiente. Un buen diálogo debería entenderse incluso sin el uso de acotaciones que indiquen quien dice algo.

3. Tener cuidado con la extensión del los diálogos. Hay personajes que son de pocas palabras, otros no pueden detenerse de hablar. Hay situaciones que exigen de largas explicaciones, otras pueden llevar a que un personaje responda a una pregunta con el

silencio. El diálogo debe ser creado a partir del personaje y de las situaciones, por eso conocer con profundidad a los personajes puede ayudar a definir qué tan cortas o largas han de ser sus intervenciones al hablar. Es un error aquel consejo que dice que los diálogos deben ser breves. Solo es leer hablar a algunos personajes de Shakespeare, García Márquez o James Joyce para comprobar lo largas que pueden ser algunas líneas de diálogo. Lo que sí debe ser el diálogo es conciso, decir lo que es, no volverse como se dice vulgarmente “palabrería”.

4. Incluir solo aquellos diálogos necesarios. Cómo ya se mencionó anteriormente, el diálogo no está hecho para llenar páginas o crear transiciones sin sentido. Lo que se dice en el diálogo ha de ser tan importante para un texto como las descripciones o la narración. Para saber si un diálogo es o no necesario, es importante tener clara su función. Si el diálogo no cumple ninguna de las funciones mencionadas anteriormente, es muy posible que esté de sobra.

5. Pensar en el subtexto del diálogo. El subtexto es aquello que no se dice directamente en el diálogo, pero que el lector puede intuir a partir de las palabras. Por ejemplo, según el contexto de una historia el lector puede intuir si al decir “Gracias” un personaje lo hace con sinceridad o con sarcasmo. Otro ejemplo, es que un personaje puede necesitar cierto lenguaje, aparentemente alejado a sus intenciones, para expresar algo que no puede decir directamente. Por ejemplo, un personaje le dice a otro que “Es hora de cerrar el negocio”, dentro de una historia esto podría significar que es hora de matar a alguien. De nuevo el contexto de la historia es lo que guía al significado de las palabras.

9. Transformación

¿Cómo es nuestro personaje principal al comienzo de la historia y cómo es al final? ¿Y qué con los demás personajes? ¿Son exactamente iguales la primera vez que aparecen en la historia que la última vez que lo hacen? La narrativa está basada en el conflicto, y por lo general en un conflicto que pone al protagonista, e incluso a otros personajes, a prueba. La idea es que lo que pasa al personaje en la historia sea tan fuerte, que al final ya no pueda ser el mismo. Se transforma.

Después de ser comida por el lobo feroz, Caperucita aprende a no confiar en lobos. Ya no seguirá siendo una niña ingenua y fácil de engañar. Ha sufrido una transformación. El doctor Frankenstein, después de ser víctima de la venganza del monstruo que ha creado, se enfrenta a las consecuencias de jugar a ser Dios. Ya su vida, destrozada, no será nunca más la misma. O que decir de un personaje como Gregorio Samsa en “La metamorfosis” de Franz Kafka, quien tras despertar una mañana convertido en un insecto, verá que su existencia se ha transformado para siempre.

La lucha por el objeto del deseo del personaje debe llevarlo al límite de sus posibilidades, a expresar lo que él es, y a llevarlo a un mundo nuevo. Es común que al inicio de una historia el personaje pierda el equilibrio de su vida, que su cotidianeidad sea rota, y entonces lucha a lo largo de la historia para recuperar ese equilibrio o encontrar uno nuevo. Sea como sea, su vida y su ser sufren una transformación.

10. Originalidad

Copiar personajes es muy fácil. Es algo común en la creación de historias. Sin embargo, los personajes copiados suelen tener un efecto negativo para las obras. Los lectores buscan experiencias nuevas, personajes y situaciones que no les hayan sido contadas una y otra vez de la misma manera. La originalidad es uno de los fundamentos del arte, y sin ella el genio y efecto de una obra pierde su potencial. Al crear un personaje, el escritor debe preguntarse dónde ha visto o leído a un personaje de las mismas características. Al hablar de los arquetipos vimos que existen unos modelos pre-existentes para crear personajes, pero las buenas brujas, sabios y príncipes azules tienen algo más, algo que los diferencia y hace únicos. Si un personaje no logra diferenciarse lo suficiente, lo más seguro es que caiga en ser un estereotipo.

El estereotipo se crea cuando se utilizan personajes con características exactamente iguales a otros ya existentes, y cuya repetición crea una generalización. Esa tendencia a generalizar se encuentra en la vida diaria cuando se encierra a todas las personas de ciertas características físicas, raza, religión, profesión o filiación política en un mismo concepto. Por ejemplo, un estereotipo común en las historias de amor es que el hombre sea rico, hermosos y con una moral fuerte, y que la mujer de quien se enamora sea hermosa, pobre y de una moral igualmente fuerte. También se estereotipa al crear un personaje como un asesino a sueldo feo, malvado y sin sentimientos. El problema con el estereotipo es que crea personajes predecibles y que no sorprenden. De ahí que debamos ser más creativos.

La idea es pensar en los arquetipos y en los estereotipos como modelos de personajes, pero no como el personaje final para nuestras historias. Hay que ir más allá de la idea común sobre un personaje para llegar a algo original. En el cuento “Blancanieves”, por ejemplo, el papel de la bruja es dado a una mujer hermosa, la segunda más bella de todas. Eso rompe con la idea de que todas las brujas son feas. Otro ejemplo es la novela “Frankenstein” de Mary Shelley. Al comienzo de la historia el monstruo es un ser de buenos sentimientos, lo que rompe con la idea preconcebida de que un ser feo es necesariamente malo. Claro, el monstruo se vuelve malo al final de la novela al ver el rechazo de la sociedad por su fealdad, lo que lo impulsa vengarse de su creador.

Lecturas recomendadas

La siguiente es una lista de textos de gran utilidad, que en parte o en su totalidad tratan el tema de la creación de personajes.

Aristóteles. (1992) *Poética*. Madrid: Editorial Gredas.

Bal, Mieke. (1985) *Teoría de la narrativa*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Campbell, Joseph. (1959) *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.

Cañelles, Isabel. (1999) *La construcción del personajes literario*. Madrid: Ediciones Escritura Creativa Fuentetaja.

Egri, Lajos. (2009) *El arte de la escritura dramática*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Field, Syd. (1999) *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones S.A.

Gubern, Roman. (2002) *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Mckee, Robert. (2010) *El guión: sustancia estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.

Seeger, Linda. (2000) *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Editorial Paidós.

Stanislavski, Constantin. (1975) *La construcción del personaje*. Madrid: Alianza Editorial.

Vogler, Christopher. (2002) *El viaje del escritor*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

Documental:

Smith, Steven. (2008). *Batman desenmascarado*. Estados Unidos: Prometheus Entertainment.