

MANUAL DE CREACIÓN DE PERSONAJES

INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO

AUTOR

Guillermo Fabricio Zúñiga Cañizares

DIRECTOR

Gilberto González Hernández

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES
PROGRAMA DE LITERATURA

Bogotá, Diciembre de 2013

MANUAL DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Guillermo Fabricio Zúñiga Cañizares

El presente proyecto de grado se orientó a la escritura de un manual de creación de personajes para brindar a escritores noveles estrategias prácticas para el desarrollo de su actividad creativa. El proyecto incluyó un ejercicio de aplicación a través de cuatro talleres, en los que se buscó medir la utilidad de los planteamientos sobre creación de personajes que hacen parte del manual. A partir de los resultados de los talleres se encontraron las fortalezas y debilidades del manual, y se procedió a la escritura final teniendo en cuenta estos resultados.

Palabras clave: Personajes, Creación, Literatura

TABLA DE CONTENIDO

1 INTRODUCCIÓN	4
1.1 Problema	4
1.2 Revisión de la literatura	6
1.3 Objetivos	13
1.3.1 Objetivo General	13
1.3.2 Objetivos Específicos	13
2 METODO	13
2.1 Diseño	13
2.2 Participantes	14
2.3 Procedimiento	14
3 RESULTADOS	15
3.1 Encuesta 1	15
3.2 Encuesta 2	17
4. DISCUSIÓN	19
REFERENCIAS	20
ANEXO 1	21
ANEXO 2	27
ANEXO 3	30
ANEXO 4	35
ANEXO 5	37
ANEXO 6	38

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Problema

Una de las grandes dificultades que tienen los creadores de cuentos y novelas es cómo crear personajes adecuados para sus historias. La información que se puede encontrar para superar esta dificultad suele ser escasa y repetitiva; lo cual deja un vacío para quienes se inician en el arte de escribir, e incluso para quienes llevan ya tiempo desarrollando su escritura.

La misma investigación para el desarrollo de un Manual de Creación de Personajes me ha acercado a la realidad del problema. La gran mayoría de libros y autores que tratan el tema le destinan unas pocas páginas, en las que son comunes temas como los arquetipos, la caracterización tridimensional (aspectos físicos, psicológicos y sociales), la meta u objeto del deseo, las etapas y funciones del personaje dentro de la historia, y la creación de biografías. Estos temas son muy importantes, pero rara vez se encuentran todos en una misma fuente, y más raro aún, se presentan enfoques novedosos o ejercicios de aplicación.

Libros centrados en el tema presentan generalmente limitaciones. Por ejemplo, *El viaje del escritor* de Christopher Vogler, tiene la falencia de centrarse en las etapas del personaje y los arquetipos. *Cómo crear personajes inolvidables* de Linda Seger, se centra en los personajes para medios audiovisuales. Y *La construcción del personaje literario* de Isabel Cañelles, a pesar de hacer un análisis profundo del personaje literario, no brinda estrategias directas para una aplicación práctica.

En el campo de la enseñanza el tema suele comprender una única sesión del pensum de los talleres de creación literaria. Una de las razones es la cantidad de temas que deben tratarse en ellos. Por otra parte, en el país solo existe actualmente un taller en la ciudad de Bogotá, dictado en el Centro de Desarrollo Artístico Compaz, especializado en la creación de personajes; y un diplomado ofrecido por el Politécnico Gran Colombiano en el 2012, del cual no hubo continuidad. De tal forma, este proyecto de Manual de Creación de Personajes procura llenar un vacío existente dentro de la didáctica de la escritura.

Las buenas historias necesitan de buenos personajes para ser contadas con éxito. Una buena historia contada con personajes mal contruidos puede estropearse, al igual que personajes bien contruidos pueden perder su valor dentro de malas historias. Hay aquí una unidad muy importante para la creación de obras literarias, que exige de los autores un buen manejo tanto del conflicto como de los personajes que intervienen en este.

El arte de escribir historias va más allá del lenguaje y la gramática, de la estructura y el manejo del drama. La buena literatura trata de lo humano, así las historias sean contadas a partir de animales o robots. Es el personaje el que conecta al lector con lo humano de la historia, con ese algo que después de leer un buen texto permanece dentro del lector inquietándolo, moviendo su intelecto y emociones, o creándole el deseo de contar a otro lo que ha leído.

El cómo llegar a crear personajes literarios capaces de generar todo esto requiere de la pericia del creador, pero también del dominio de ciertos elementos propios de la caracterización y del arte narrativo. Por medio del Manual de Creación de Personajes, que espero elaborar con este proyecto, habrá un beneficio personal en cuanto a la asimilación del material existente sobre el tema, pero sobre todo la posibilidad de desarrollar nuevas ideas y estrategias para abordar la creación de personajes.

Sin embargo, más allá del beneficio individual se espera que el proyecto beneficie también a otros estudiantes de literatura y escritores noveles, así como a profesores e instituciones relacionadas con la enseñanza de la literatura (como objeto de estudio o como arte creativo), que tendrían en el manual una herramienta de utilidad.

1.2 Revisión de la literatura

Actualmente existen centenares de manuales de escritura creativa para literatura, cine y teatro que buscan dar luz a los creadores de historias y a los estudiosos de estas, sobre cómo construir o cómo están construidas las historias. Desde los tiempos de Aristóteles ya se planteaba la cuestión de si lo más importante es lo que se cuenta o el personaje, y aunque en general se mantiene que ambos elementos son igualmente importantes y no excluyentes, la gran mayoría de los manuales parten de lo que se cuenta y cómo contarlo.

Los manuales sobre creación de personajes, sin embargo, son escasos. Como antecedentes al manual se encuentran: *El viaje del escritor* de Christopher Vogler, *Cómo crear personajes inolvidables* de Linda Seger, y *La construcción del personaje*

literario de Isabel Cañelles. A estos se podría agregar, *Máscaras de la ficción* de Roman Gubern, que aunque no es un manual, sino un libro que interpreta desde una perspectiva psicoanalítica varios de los personajes más importantes de la literatura universal, brinda una visión de la psique de estos que puede ayudar a comprender su profundidad más allá de su carácter de seres de ficción.

En los diferentes manuales que tratan total o parcialmente el tema, se enfatiza la importancia de una caracterización que haga al personaje un ser único, original, activo, humano y creíble. Llegar a esto implica un ejercicio de profundización no solo de sus aspectos externos, sino también de los internos; es decir, ir más allá del físico y las acciones al interior del personaje y las razones personales o sociales por las que actúa de tal o cual forma. Son variadas las perspectivas al respecto, que sirven como punto de partida para el estudio del tema.

En *El héroe de las mil caras* (1949), Joseph Campbell aborda el papel del personaje central dentro de las historias, a partir de un patrón narrativo o serie de aventuras que comúnmente viven los personajes en diferentes historias y leyendas alrededor del mundo. Campbell reúne estas aventuras en tres grandes etapas: la partida, la iniciación y el regreso, que hacen parte del denominado viaje del héroe, en el cual un personaje parte a un viaje o aventura trascendental. A lo que nos acerca *El héroe de las mil caras* es a cómo en la narrativa hay personajes que deben enfrentarse a situaciones que los ponen a prueba y que rompen con el equilibrio de su vida (la partida), llevándolos a actuar (la iniciación) para buscar un nuevo equilibrio (el regreso).

Muchos escritores, dramaturgos y guionistas han hecho uso de los postulados de Campbell para la creación de historias. Sin embargo, es quizá en el cine donde ha encontrado mayor acogida junto con el libro *El viaje del escritor* de Christopher Vogler, en el cual retomando a Campbell sintetiza las aventuras del héroe a doce pasos o etapas. Las etapas señaladas por Vogler (2002) son: “1.El mundo ordinario. 2.La llamada de la aventura. 3.El rechazo de la llamada. 4.El encuentro con el mentor. 5.La travesía del primer umbral. 6.Las pruebas, los aliados, los enemigos. 7.La aproximación a la caverna más profunda. 8.El calvario. 9.La recompensa. 10.” (p. 46). El camino de regreso. 11.La resurrección. 12.El retorno con el elixir. De tal forma, Vogler crea una hoja de ruta para los narradores audiovisuales. No obstante, su propuesta es fácilmente aplicable a la creación literaria.

Cercano a los estudios de Joseph Campbell están los realizados por el folclorista y lingüista ruso Vladimir Propp, quien en su *Morfología del cuento* (1928), plantea una serie de 31 acciones recurrentes en las historias populares que tienen una función narrativa específica. Aunque las 31 funciones se refieren más a las narraciones populares o folclóricas, y no están presentes en todas las historias ni se dan en el orden señalado por Propp, es común la aparición de algunas de estas en toda historia. Esto es señalado también por Vogler con respecto a sus doce pasos del viaje del héroe en *El viaje del escritor*.

Los estudios de Campbell, Vogler y Propp son muy útiles en el momento de plantear un punto de partida para la creación de personajes, ya que de inmediato llevan a revelar la importantísima relación que existe entre los personajes y lo que sucede en la historia.

Los hechos que se narran toman valor vital porque le suceden a un personaje y lo impulsan a actuar, a tomar decisiones, a sentir, a vivir emociones, a transformarse. Es decir, el personaje cumple una función fundamental dentro de la historia.

La narratología ha denominado a los personajes actores o actantes precisamente porque desempeñan una función; “causan y sufren” como señala Mieke Bal en su *Teoría de la narrativa* (1985). Entender la función del personaje dentro de una historia es fundamental en el momento de su creación. Señala Bal que “los actores causan o sufren (son funcionales), de lo contrario carecen de un papel funcional (pensando en acontecimientos funcionales); aunque pueden expresar una idea o indicar el uso específico de un espacio... Los actores tienen una intención: aspiran a un objetivo. Esa intención es el logro de algo agradable o favorable, o la huida de algo desagradable o desfavorable.” (p. 33)

El Ethos, los rasgos y formas de comportamiento que identifican a las personas, se ha convertido en elemento primordial a la hora de crear un personaje. Es a partir de esos rasgos que el personaje actúa y reacciona dentro de una historia, y así mismo, como se puede llegar a comprenderlo. La conducta de un personaje abre las posibilidades de la historia, sirviendo de guía acerca de cómo puede actuar y cómo no podría hacerlo. Para tener claro lo que puede o no puede ser o hacer un personaje es indispensable conocerlo a fondo.

La necesidad de determinar el Ethos ha sido expresada por diversos autores. El dramaturgo Henrik Ibsen, decía: “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)

Alrededor de la técnica del guion para cine aparecen estudios esclarecedores sobre el acercamiento del creador al conocimiento de sus personajes. Autores como Linda Seger y Syd Field señalan la necesidad de conocer a los personajes en sus aspectos personales y sociales, y en cómo su realidad social, económica o política afecta sus vidas. Señala Seger (2000) que “los personajes no existen en el vacío. Son un producto de su entorno... Para entender un personaje hay que entender el contexto que le rodea.” (p. 20).

Field (1999), por su parte, propone la denominada “Teoría del las 3 p”, que consiste en profundizar en tres aspectos fundamentales del personaje: lo profesional, lo personal y lo privado. Estos aspectos los define a partir de las preguntas que debe hacerse el escritor sobre sus personajes: “Profesional: ¿Cómo se gana la vida su personaje? ¿Dónde trabaja? ¿Qué es lo que hace? Si trabaja en una oficina: ¿qué hace allí? ¿Cómo son sus relaciones con sus compañeros de trabajo? ¿Se ven fuera de las horas de trabajo? ¿Cómo se lleva con su jefe? ¿Existe algún resentimiento?... Personal: ¿Su protagonista es soltero, viudo, casado, separado o divorciado? Si está casado, ¿con

quién? ¿Cómo es su relación? ¿Cuándo se casó? ¿Tienen mucha vida social o retirada?... Privado: ¿Qué hace su personaje cuando está solo?” (p. 29).

Conocer bien a los personajes de los que se escribe es importante para hacerlos más humanos y creíbles, además de dar una comprensión amplia de su identidad. Los autores primerizos pueden cometer el error de crear personajes con una función específica, pero que carecen por completo de vida y credibilidad. Por ejemplo, al crear un malvado lo dotan solo de una actitud malvada. Eso por lo general no basta. Lajos Egri (2009) propone para superar esta dificultad el crear personajes tridimensionales: “Los seres humanos poseen tres dimensiones: fisiología, sociología y psicología. Sin el conocimiento de estas tres dimensiones no podemos aprehender la complejidad de un ser humano. Al estudiar un hombre, no es suficiente saber si es rudo, amable, religioso, artístico, moral o degenerado. Es necesario saber por qué. Queremos saber por qué el hombre es como es, por qué su carácter cambia constantemente, y por qué debe estar cambiando lo quiera él así o no.” (p. 65).

Diferentes autores, como los ya mencionados Christopher Vogler, Syd Field y Linda Seger, apuntan a la necesidad de crear personajes únicos y originales que eviten el cliché o el estereotipo. Esto es, evitar que los nuevos personajes sean exactamente iguales a otros creados antes, porque la repetición los hace predecibles y de poco interés. Para superar el cliché se puede hacer uso de la teoría de los arquetipos postulada por Carl Jung, e interpretada con fines narrativos por Vogler en *El viaje del escritor*. El conocimiento de los arquetipos favorece el conocimiento de las

características base de diferentes tipos personajes, y la identificación de las que son susceptibles de cambiarse para darles originalidad.

Constantin Stanislavski en su libro *La creación del personaje*, en el contexto del teatro, señala que esa búsqueda de la originalidad, de evitar el estereotipo, debe nacer de una búsqueda interior del actor, de un compromiso por ser sincero con su propia creación y apartarse de los estereotipos vistos en otros actores. El actor debe estimular mediante esa búsqueda interior y la documentación exterior, la creación de unas características únicas y originales que se conviertan en un aporte a la obra.

Solo es imaginar cómo las buenas interpretaciones de personajes universales, como por ejemplo, Romeo y Julieta, son buenas no porque se imiten unas a otras, sino porque los actores han logrado una interpretación única y personal. En la literatura sucede de la misma forma. El personaje del vampiro, la bruja, el sabio o una princesa pueden tener como referente a modelos como Drácula, la madrastra de Blancanieves, Merlín o Cenicienta; pero lo que hace crear un nuevo gran personaje es la capacidad del autor de alejarse de los moldes existentes y llevar a sus personajes a ser algo más que una imitación. A ser únicos y originales.

Es a partir de la relación entre personaje e historia, de la comprensión de sus funciones, de su conocimiento a fondo, de su tridimensionalidad y de su originalidad, de donde pueden generarse herramientas adecuadas para enseñar a los creadores de historias el arte de crear personajes.

1.3 Objetivos

1.3.1 *Objetivo general*

Escribir un manual de creación de personajes que sirva como guía para desarrollar las competencias escriturales de estudiantes y escritores noveles.

1.3.2 *Objetivos específicos*

1.3.2.1 Analizar diferentes teorías y técnicas de creación de personajes para textos narrativos.

1.3.2.2 Diseñar estrategias prácticas para la creación de personajes.

1.3.2.3 Probar la validez de las estrategias planteadas en cuatro talleres de escritura creativa aplicados a estudiantes y escritores noveles.

2 MÉTODO

2.1 Diseño

Para realizar este proyecto de grado se diseñaron cuatro talleres, cada uno de tres sesiones, con el objetivo de aplicar los conocimientos y estrategias propuestos en el Manual de Creación de Personajes. Los talleres se realizaron en su totalidad en el Centro de Desarrollo Artístico Compaz de la ciudad de Bogotá, lugar en el cual se tiene un programa de talleres literarios desde hace dos años.

En los talleres se integraron cuatro elementos para su desarrollo: primero, una parte teórica en la que se explicaron temas y estrategias para afrontar la creación de personajes; segundo, el análisis de personajes de una serie de cuentos seleccionados; tercero, un ejercicio práctico de escritura; y cuarto, dos encuestas realizadas en la

primera y tercera sesiones. Las encuestas estuvieron compuestas por preguntas tanto de tipo cuantitativo como de tipo cualitativo.

2.2 Participantes

Los participantes en el ejercicio de aplicación del proyecto fueron 18 personas, hombres y mujeres entre los 15 y 60 años, residentes en la ciudad de Bogotá, con variadas ocupaciones y niveles académicos (Ver Anexo 4). Todos los participantes son personas interesadas en escritura de historias, parte del Taller de Escritura Creativa y del Taller de Escritura y Arte del Cuento en el Centro de Desarrollo Artístico Compaz.

Aunque en la primera sesión se tenía un total de 25 participantes en los cuatro talleres, para el análisis de resultado se tuvieron en cuenta solo a las personas que asistieron a todas las sesiones, ya que estas eran las que realmente habían hecho parte de todo el proceso.

2.3 Procedimiento

Las sesiones de los talleres se diseñaron y desarrollaron de la siguiente forma:

La primera sesión (Ver Anexo 1) se organizó para iniciar con una primera encuesta con el objetivo conocer las motivaciones, conocimientos e inquietudes de los participantes con respecto al tema. A continuación se trabajaron 4 temas: 1.La relación entre el personaje y la trama. 2.El objeto del deseo u objetivo del personaje. 3.La tridimensionalidad del personaje. 4.Los arquetipos y los estereotipos. Finalmente se

propuso como ejercicio para la segunda sesión escribir la biografía del protagonista y del antagonista de la historia que se iba a escribir para la sesión final.

En la segunda sesión (Ver Anexo 2) se trabajaron 3 temas: 1.La función de los personajes. 2.La red de personajes. 3.La transformación del personaje. La sesión finalizó con la revisión en grupo de las biografías de personajes escritas por los participantes, generándose una conversación en torno a las fortalezas y debilidades de los personajes, tomando como punto de partida los temas trabajados. Finalmente se propuso como ejercicio para la tercera sesión la escritura de un cuento breve de máximo tres páginas a partir de las biografías escritas.

La tercera sesión (Ver Anexo 3) se centró en 2 temas: 1.El diálogo. 2.El lenguaje. Tras trabajar estos temas se procedió a la lectura, revisión y conversación sobre las historias escritas por cada uno de los participantes. Para finalizar se realizó la segunda encuesta, que tuvo el objetivo de medir el efecto de lo enseñado a los participantes.

3 RESULTADOS

3.1 Encuesta 1

Al inicio de la primera sesión de los talleres de aplicación, se realizó una primera encuesta de 5 preguntas para conocer las motivaciones, conocimientos e inquietudes sobre la creación de personajes que tenían los participantes. (Ver Anexo 5)

La primera pregunta fue: ¿Cree importante el tema de creación de personajes para escribir? De los 18 participantes, 17 respondieron “mucho”, y solo 1 “medianamente”; lo

que muestra la alta importancia que dan estos integrantes de talleres literarios a la creación de personajes.

La segunda pregunta fue: ¿Cómo es su proceso para crear un personaje en las historias que escribe? En este aspecto los participantes expresaron que visualizan el personaje, se lo imaginan, piensan en su pasado, hacen una biografía de este o una lista de sus características. Varios respondieron que inician con el tema o con la historia y van después acomodando los personajes según lo necesiten.

La tercera pregunta fue: ¿Ha leído algún libro o tomado un curso sobre creación de personajes? 6 de los participantes (33,3%) respondieron afirmativamente de la siguiente forma: 1. Curso especializado en creación de personajes, 2. Curso de libretos para televisión en que se tocaba el tema, 3. Libro sobre personajes en el teatro, 4. Libros sobre guión de cine, 5. Libro sobre taller de Gabriel García Márquez sobre escritura, y 6. Diversas fuentes en Internet. Estos datos son importantes porque muestran que las fuentes para acercarse al tema de la creación de personajes específicamente para la literatura son escasas. Incluso en el caso del taller de García Márquez, este corresponde a un taller de guión que dictaba el nobel en Cuba. Los otros 12 participantes (66,6%) respondieron negativamente a la pregunta. Estas respuestas negativas muestran que a pesar del alto interés por el tema, solo una tercera parte de ellos ha buscado algún tipo de fuente para documentarse y aprender sobre creación de personajes.

La cuarta pregunta fue: ¿Cuál considera su mayor dificultad(es) al crear un personaje? Entre las dificultades al crear personajes expuestas por los participantes están: que el personaje principal no se confunda con otro, que no pierda su fuerza en la historia, darle una motivación, describirlo adecuadamente, encontrarle una voz propia, hacerlo creíble e interesante, establecer los diálogos, e incluso, qué personaje crear.

La quinta pregunta fue: ¿Qué inquietudes tiene sobre la creación de personajes? Las principales inquietudes expuestas sobre la creación de personajes de los participantes fueron: su concepción, cómo dotarlos de un papel para la historia, cómo desarrollar su personalidad, cómo hacer los diálogos, cómo hacerlos creíbles, cómo lograr que sean interesantes, y cómo crear un personaje único y original.

3.2 Encuesta 2

Al final de la tercera sesión de los talleres de aplicación, se realizó una segunda encuesta de 5 preguntas para medir el efecto que los temas tratados sobre la creación de personajes habían tenido sobre los participantes. (Ver Anexo 6)

La primera pregunta fue: Los conceptos aprendidos sobre creación de personajes le han resuelto sus inquietudes sobre el tema: nada, poco, medianamente, mucho. 6 de los participantes (33,3%) respondieron “medianamente” y 12 (66,6%) respondieron “mucho”. Estos resultados indican que en general se cumplieron los objetivos aunque persisten inquietudes que no fueron totalmente resueltas.

La segunda pregunta fue: ¿Cree que lo aprendido le ayudará a crear mejores personajes par sus historias? 3 de los participantes respondieron “medianamente” y 15 respondieron “mucho”. Las estrategias para crear personajes parecen haber tenido un efecto positivo sobre los participantes, ya que la gran mayoría expresó que estas le ayudarán en sus escritos futuros.

La tercera pregunta fue: El ejercicio práctico de creación de personajes le pareció: nada provechoso, poco provechoso, medianamente provechoso, muy provechoso. 5 participantes respondieron “Medianamente provechoso”, 12 respondieron “Muy provechoso” y 1 no respondió. Gran parte de los participantes vieron como muy provechoso el ejercicio práctico, sin embargo, casi una tercera parte no lo vieron igual. Este punto es importante porque en el manual se espera proponer algunos ejercicios prácticos para crear personajes, y por lo tanto deben ser lo más útiles que se pueda.

La cuarta pregunta fue: ¿Lo tratado sobre creación de personajes le ha generado nuevas inquietudes? ¿Cuáles? 11 de los participantes respondieron “sí” y 7 respondieron “no”. El hecho de que un número tan grande de participantes, aunque no la mayoría, no tenga nuevas inquietudes puede no ser tan positivo como parece. Uno de los efectos que a mi parecer debe tener la enseñanza de un tema es generar curiosidad, deseos de saber más, nuevos campos por explorar.

La quinta pregunta fue: ¿Cree importante seguir profundizando en el tema de creación de personajes? 11 participantes respondieron “mucho”, 6 respondieron “medianamente” y 1 respondió “nada”. En esta última pregunta hay una sensación similar a la anterior,

ya que el tema de creación de personajes es fundamental y muy amplio en la literatura, y después de un taller tan corto debería haber un deseo de profundizar más generalizado.

4 DISCUSIÓN

El ejercicio práctico realizado como parte de este proyecto ha sido muy importante para llevar las estrategias de creación de personajes a escritores noveles, y así ver el efecto de estas. Las inquietudes y dificultades iniciales de los participantes ayudan a confirmar que el enfoque del Manual es apropiado, en el sentido que los temas tratados en este están dirigidos precisamente a resolver esas dificultades e inquietudes. Por otra parte, los resultados expuestos por la segunda encuesta son positivos, aunque también generan la necesidad de fortalecer algunos puntos del manual para lograr unos ejercicios prácticos más provechosos, así como un mayor interés por profundizar y ampliar los conocimientos sobre el tema.

A lo largo del desarrollo del proyecto, y gracias al ejercicio de aplicación, han nacido nuevas perspectivas sobre el tema que ayudan a crear un mejor Manual. Por un lado, los escritores que buscan herramientas prácticas para crear personajes ya tienen a la mano variada información, e incluso, crean estrategias propias de forma intuitiva. Por esto el Manual debe buscar una didáctica original que de verdad constituya un aporte a los creadores, y que sobre todo, pueda ser aplicada a la labor creativa. Además, la enseñanza de un tema como la creación de personajes se entrecruza inevitablemente con gran cantidad de temas de la creación literaria como los narradores, la creación de atmósferas, el espacio, el tiempo, el tono, el lenguaje y las estructuras. De tal manera

he buscado perfeccionar el manual, para que su tema principal logre establecer relaciones con otros fundamentales de la escritura.

REFERENCIAS

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.

Seger, 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.

ANEXO 1

Primera Sesión Taller de aplicación

Lecturas previas:

- Blancanieves – Hermanos Grimm
- La primera nevada – Julio Ramón Ribeyro

Temario:

- 1.La relación entre el personaje y la trama
- 2.El objeto del deseo u objetivo del personaje
- 3.La tridimensionalidad del personaje
- 4.Los arquetipos y los estereotipos
- 5.Ejercicio práctico

Desarrollo:

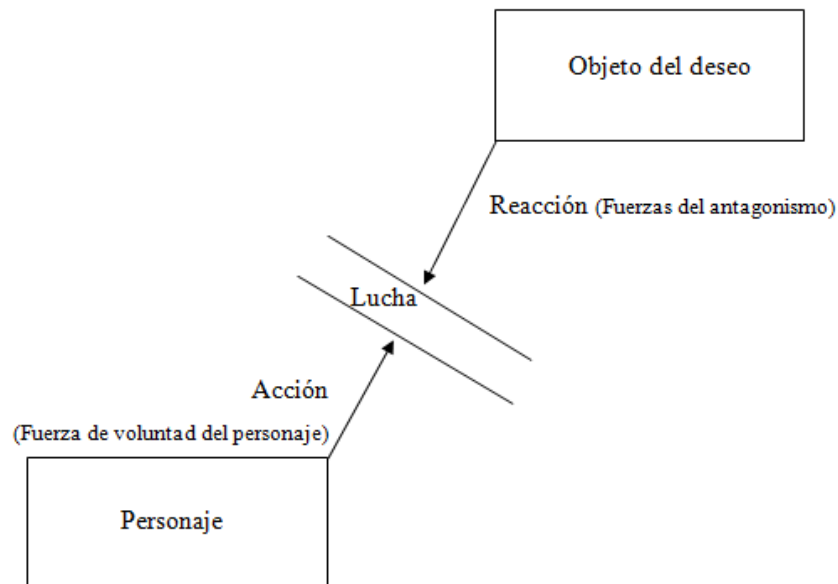
1.La relación entre el personaje y la trama

Una primera cuestión entre personaje e historia es la siguiente: ¿Es más importante el personaje o la historia que se cuenta? Hay quienes piensan que el éxito de una historia se encuentra en la creación de personajes, así como hay quienes defienden la idea de que el personaje no es nada sin una buena historia. La verdad es que las grandes historias mantienen un equilibrio entre la calidad de sus personajes y la de sus historias. Personajes e historias deben ser de la mayor calidad, de otra forma, no se crea una gran historia. Buenos personajes quedarán sin revelar su alcance en una historia mal creada; así como la mejor historia será malograda por personajes mal contruidos.

La segunda cuestión importante entre personaje e historia es: ¿Se crea primero los personajes o se crea primero la historia? Ambas opciones son válidas, y dependen tanto de la elección del escritor como de las particularidades de cada historia. Se puede iniciar creando un personaje, y poco a poco ver hacia qué tipo de historia nos lleva; o, se puede iniciar con la idea de una historia e ir creando los personajes necesarios para contarla.

2.El objeto del deseo u objetivo del personaje

¿Qué buscan los personajes en las historias? Todos los personajes en las historias quieren o buscan algo: un objeto del deseo. 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 cumpla con su deseo. Digo necesariamente, porque si no hay antagonismo no hay conflicto, y la narrativa se basa en el conflicto. Podemos ilustrar esta búsqueda del personaje en el siguiente esquema:



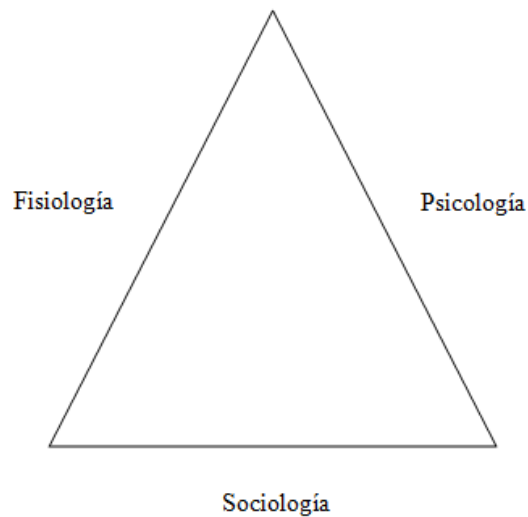
En “Blancanieves”, la madrastra desea deshacerse de Blancanieves para ser la más hermosa de todo el país. Su acción es pedirle a un cazador que lleve a la joven al bosque y la asesine. Sin embargo, las fuerzas del antagonismo aparecen, y la madrastra no logra su objeto del deseo porque el cazador se compadece de Blancanieves y la deja escapar. En “La primera nevada”, el protagonista-narrador desea compañía, sin embargo, el antagonismo aparece cuando esa compañía viene acompañada por los abusos de Torroba. Al final el protagonista parece cambiar su objeto del deseo al no dejar entrar a Torroba en su apartamento, pero en la resolución de la historia comprendemos que se arrepiente.

3.La tridimensionalidad del personaje

Darle dimensionalidad a los personajes es hacer de ellos más creíbles, complejos y humanos. 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.

4. Los arquetipos y los estereotipos

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. 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.

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 que 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 el de una mujer hermosa, la segunda más bella de todas. Eso rompe con la idea de que todas las brujas son feas. En “La primera nevada”, el protagonista-narrador, el “héroe” de la historia, es apenas capaz de reaccionar ante los abusos de Torroba. 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.

5.Ejercicio práctico

Escribir la biografía del protagonista y del antagonista de una historia original.

ANEXO 2

Segunda Sesión Taller de aplicación

Temario:

- 1.La función de los personajes
- 2.El universo del personaje
- 3.La transformación del personaje
- 4.Revisión de las biografías creadas
- 5.Ejercicio práctico 2

Desarrollo:

1.La función de los personajes

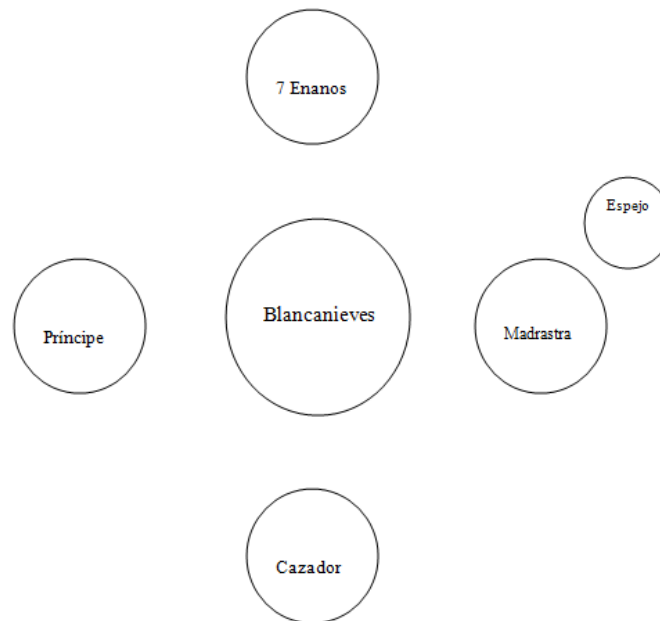
Todo personaje debe tener una función dentro de la historia. De no tener una función, ese personaje debe ser excluido. En el esquema anterior sobre “Blancanieves”, la madrastra es antagonista de Blancanieves, los 7 enanos son ayudantes, el cazador un enemigo que se convierte en aliado, y el príncipe quien la salva. El espejo es un personaje satélite de la madrastra, pero que tiene una función fundamental: es factor del conflicto al decirle a la madrastra quién es la más hermosa.

En “La primera nevada”, el protagonista-narrador es el centro de la historia. A su alrededor aparece Torroba, que es a la vez antagonista y objeto del deseo del protagonista. Torroba es quien crea el conflicto. Todos los demás personajes, aunque con papeles pequeños, tienen la función de resaltar la soledad del protagonista o de sumarse a los abusos de Torroba.

En estas dos historias todos los personajes tienen una función. Cuando un 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.

2.El universo del personaje

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”:



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.

3.La transformación del personaje

¿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. Por ejemplo, Blancanieves ya no confiará en desconocidos tras haber sido envenenada por la manzana que le regalo la viejita. De otra parte, el protagonista-narrador de “La primera nevada”, ha sido transformado por la compañía de Torroba, cuya partida seguro le afecta profundamente.

4.Revisión de las biografías creadas

5.Ejercicio práctico 2

Escribir un cuento breve en base a las biografías creadas por cada integrante.

ANEXO 3

Tercera Sesión Taller de aplicación

Lecturas previas:

- El corazón delator – Edgar Allan Poe
- El guardagujas – Juan José Arreola

Temario:

- 1.Los personajes y el lenguaje
- 2.Las funciones del diálogo
- 3.Consejos sobre los diálogos y los personajes
- 4.Lectura, revisión y comentarios del ejercicio

Desarrollo:

1.Los personajes y el lenguaje

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 también 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.

2. Las funciones del diálogo

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:

I. 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.

II. 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.

III. 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.

IV. 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.

V. 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.

3. Consejos sobre los diálogos y los personajes

I. 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.

II. 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.

III. Tener cuidado con la extensión de 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”.

IV. Incluir solo aquellos diálogos necesarios. Como 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.

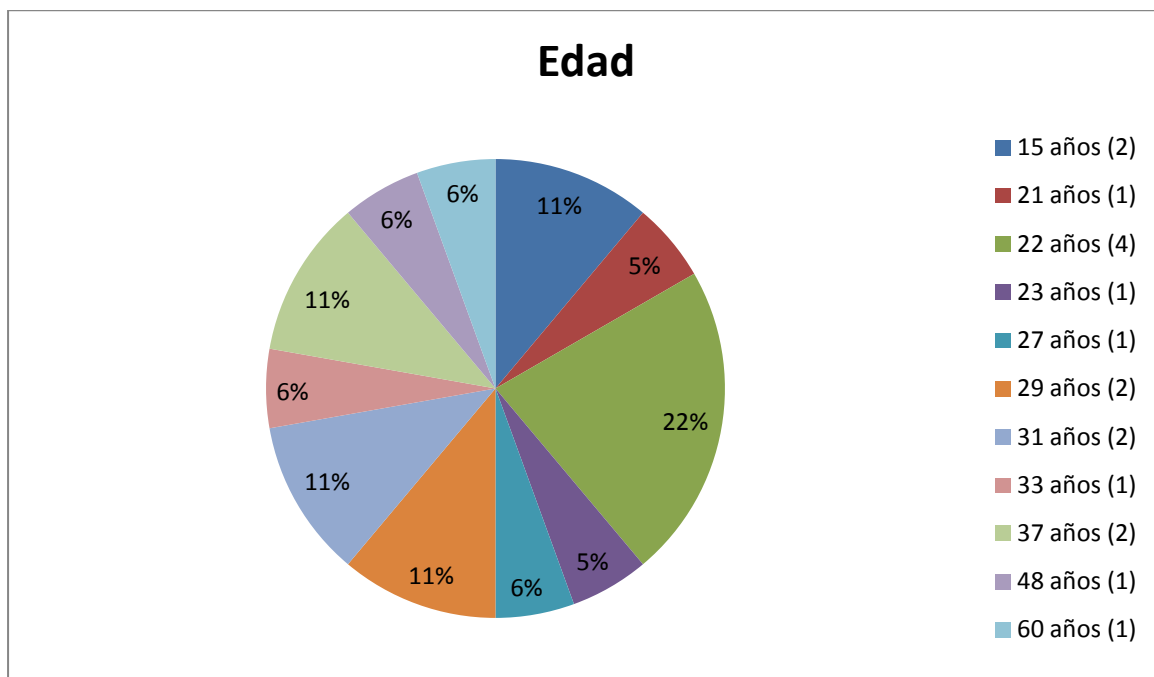
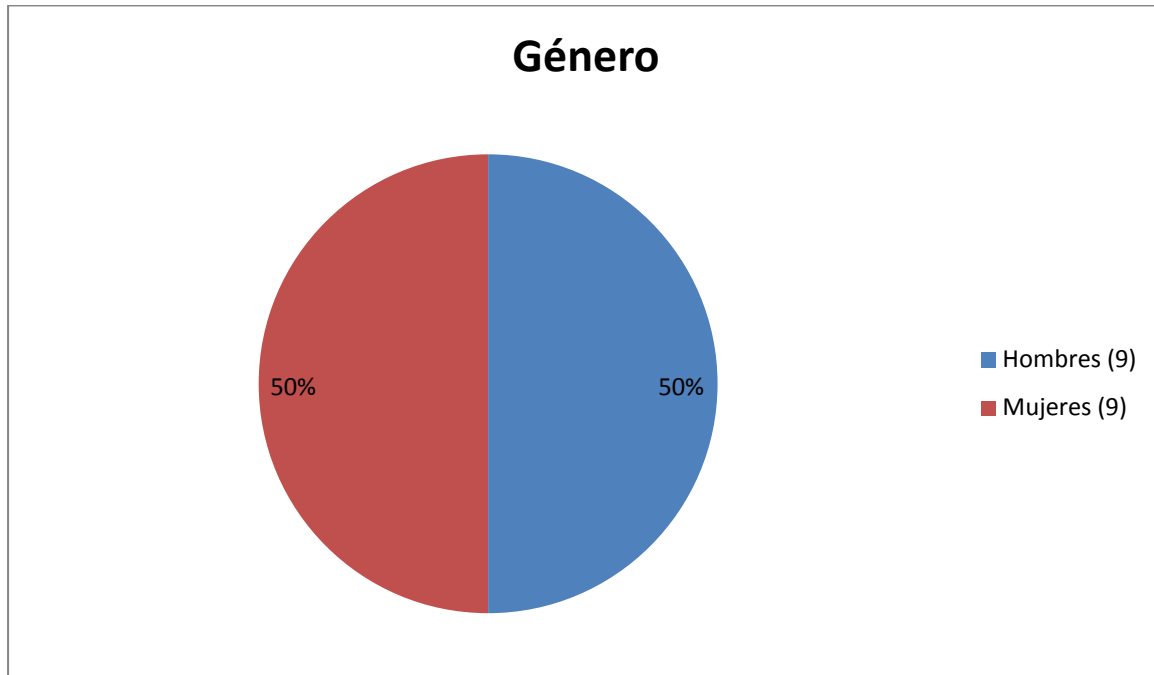
V.Pensar en el subtexto del diálogo. El subtexto es aquello que no se dice directamente en el diálogo, pero que el lector puede intuir a partir de las palabras. Por ejemplo, según el contexto de una historia el lector puede intuir si al decir “Gracias” un personaje lo hace con sinceridad o con sarcasmo. 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.

4.Lectura, revisión y comentarios del ejercicio

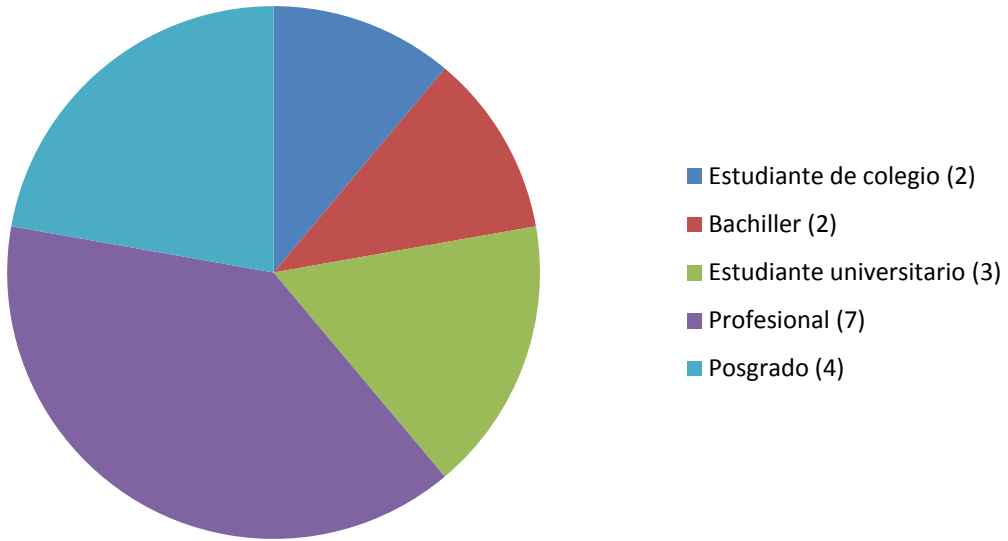
ANEXO 4

Participantes en la investigación

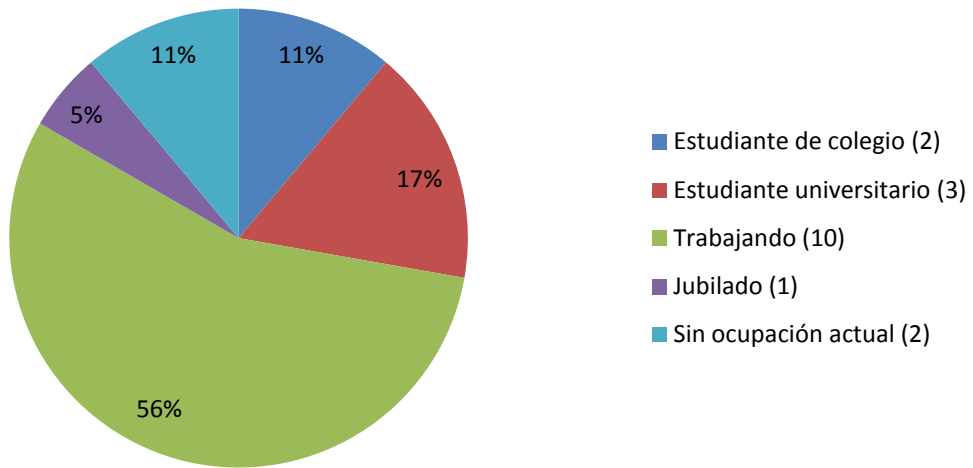
Total de participantes: 18



Nivel académico



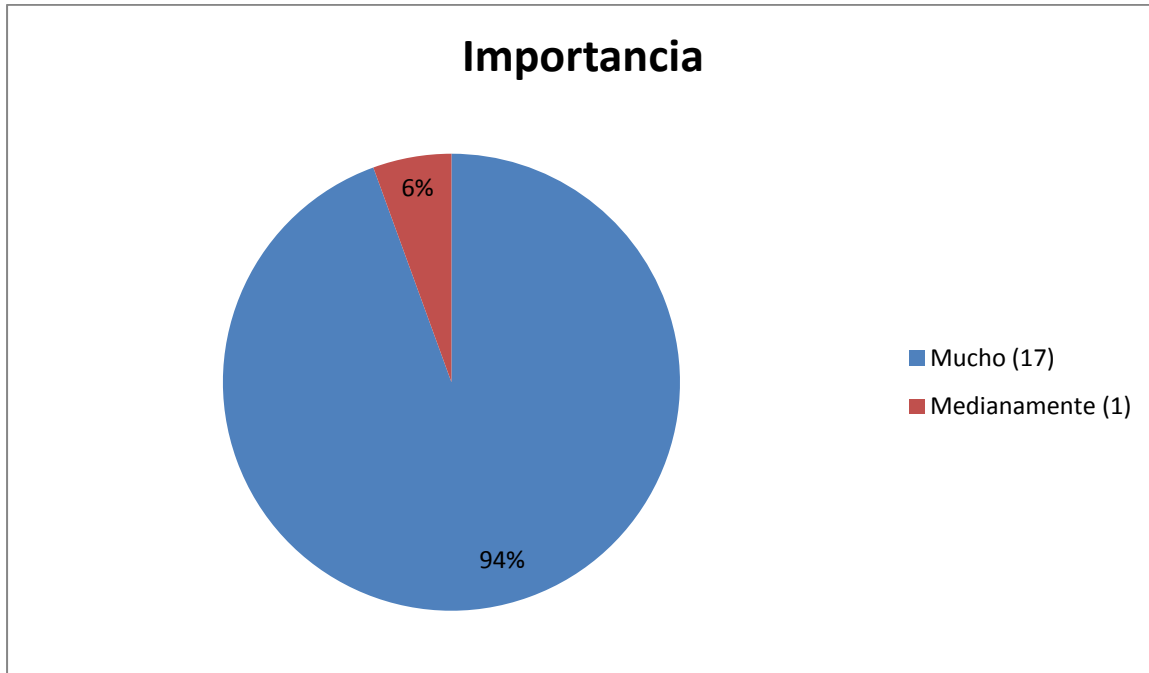
Ocupación



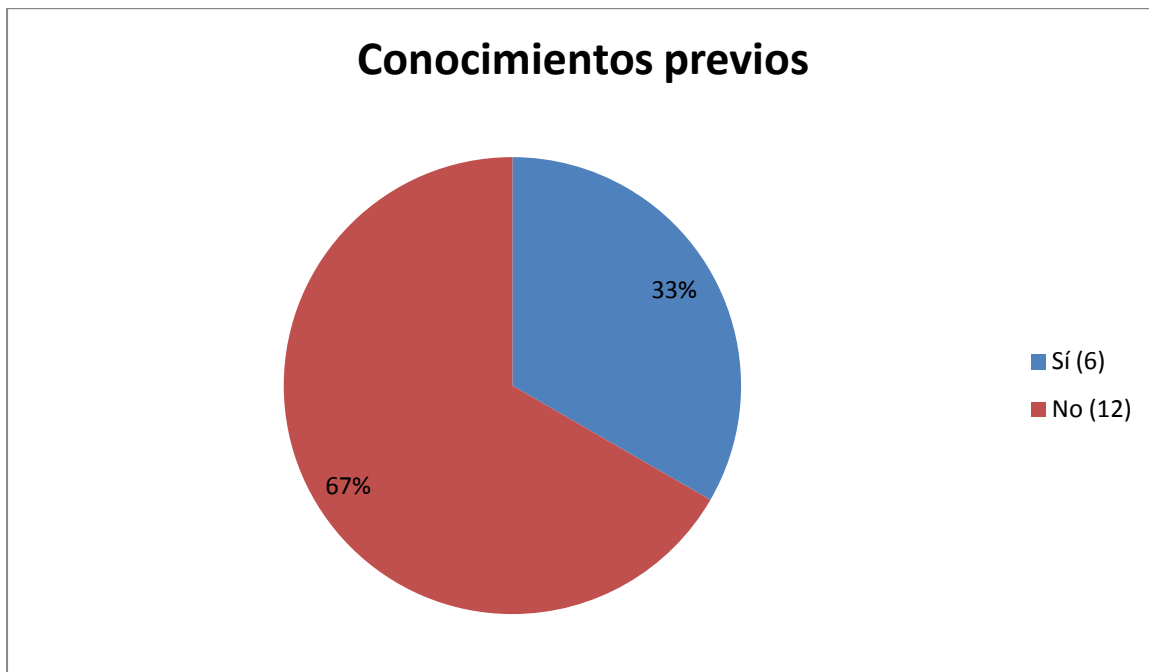
ANEXO 5

Resultados encuesta 1

Pregunta 1: ¿Cree importante el tema de creación de personajes para escribir?



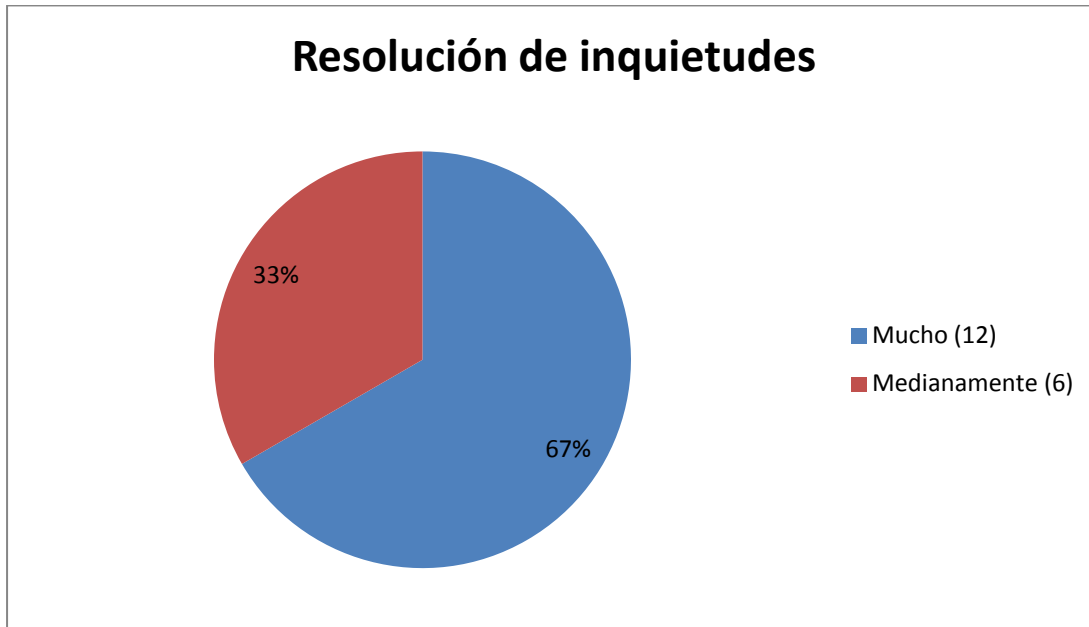
Pregunta 3: ¿Ha leído algún libro o tomado un curso sobre creación de personajes?



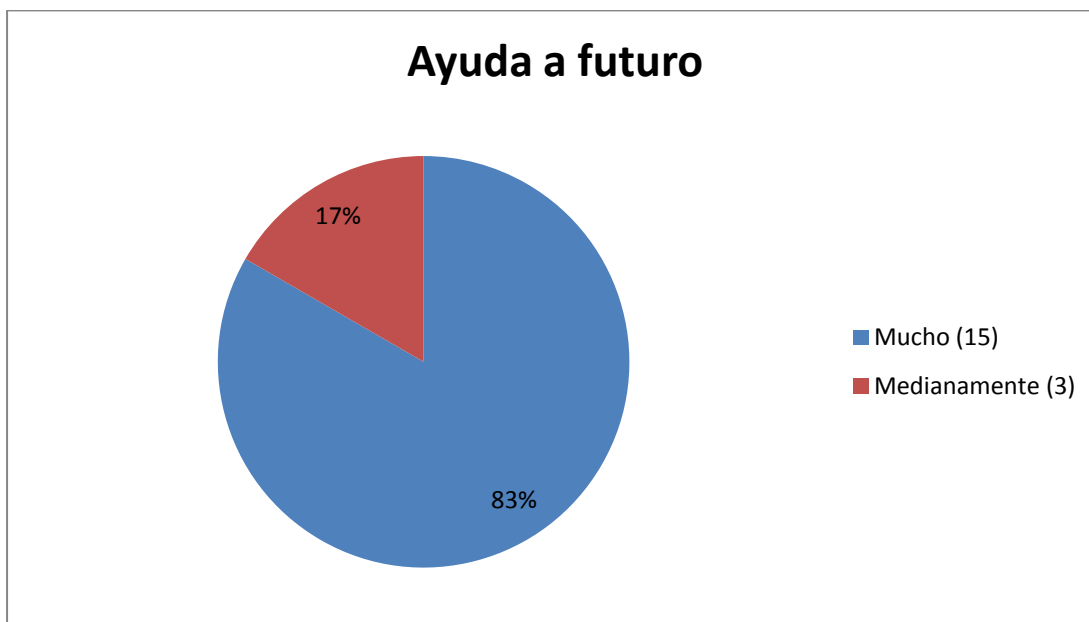
ANEXO 6

Resultados encuesta 2

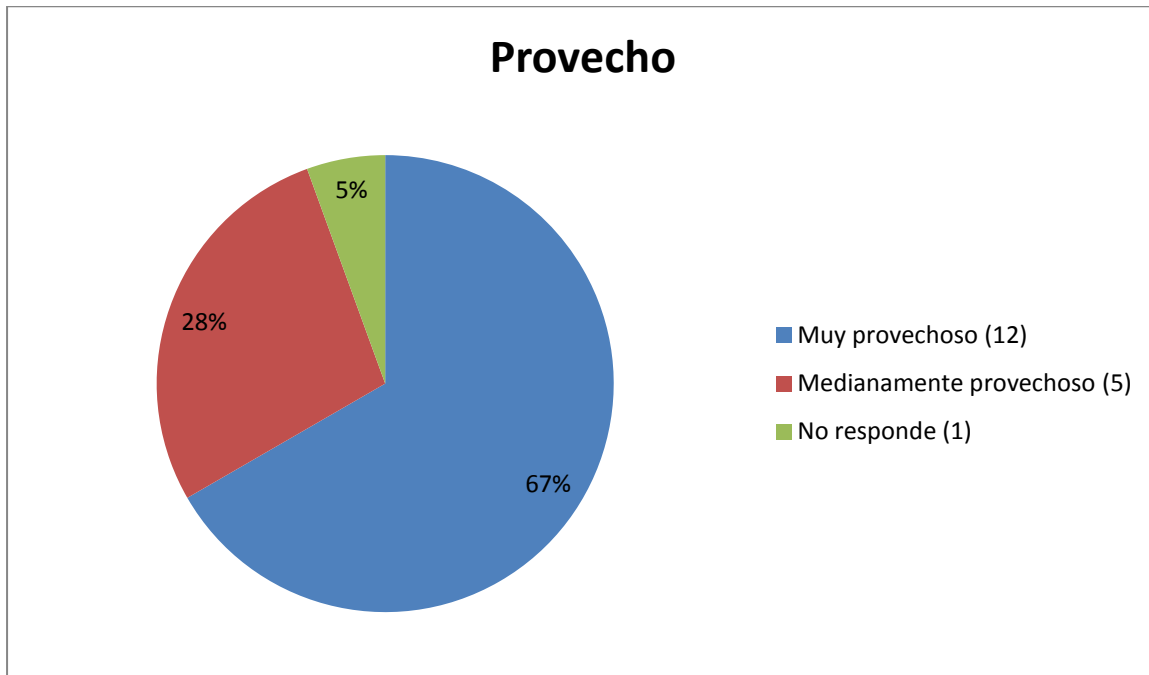
Pregunta 1: Los conceptos aprendidos sobre creación de personajes le han resuelto sus inquietudes sobre el tema:



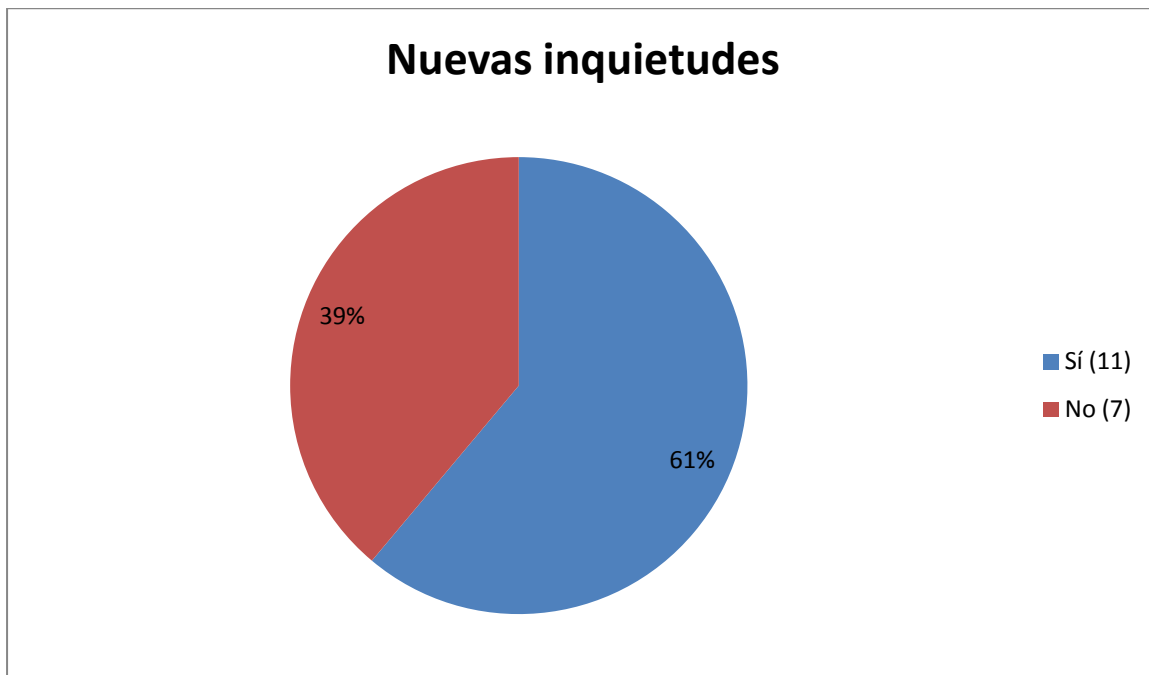
Pregunta 2: ¿Cree que lo aprendido le ayudará a crear mejores personajes para sus historias?



Pregunta 3: El ejercicio práctico de creación de personajes le pareció: nada provechoso, poco provechoso, medianamente provechoso, muy provechoso.



Pregunta 4: ¿Lo tratado sobre creación de personajes le ha generado nuevas inquietudes?



Pregunta 5: ¿Cree importante seguir profundizando en el tema de creación de personajes?

