

## Construcción de personajes: estereotipo vs. arquetipo

Los personajes no son una persona, es decir, persona y personaje no son nociones equivalentes. Una persona es caótica, demasiado compleja para reducirla en una obra de arte. Por el contrario, un personaje es una construcción metafórica de la naturaleza humana. Para crearlo debemos recurrir a la observación profunda del ser humano: de uno, de varios, de todos los seres humanos que estén al alcance de nuestra comprensión y, sobre todo, de aquellos que no logramos comprender y por eso mismo nos intrigan. Esta observación debe ser profunda, cuidadosa y abarcar una serie de aspectos que crean la dimensión del personaje, entendida esencialmente como contradicción o conflicto. Esta observación profunda deviene en lo que algunos autores llaman “arquetipo”, en oposición al “estereotipo”, resultante de una mirada superficial que no se detiene ni en los detalles ni en las contradicciones; como esos pintores de paredes que se contentan con pasar un trapito a la vieja pared y darle una mano de pintura bien espesa: es posible que esa pared luzca bien a primera vista, pero a la larga —o a la corta— tendrá problemas.

La definición de la Real Academia Española ilumina un poco más sobre la diferencia entre “arquetipo” y “estereotipo”, dos palabras que muchas veces se utilizan equivocadamente como sinónimos:

- “Arquetipo: Modelo original y primario en un arte u otra cosa”.
- “Estereotipo: Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable”

Por ejemplo, un dueño de supermercado chino estereotipado es aquel que apaga las heladeras por la noche, dice “nontendo” y usa ojotas. Por el contrario, un dueño de supermercado chino arquetípico deberá acrecentar sus rasgos de distanciamiento cultural, verlo con una hija chiquita que es paseada en el carro de los clientes, cómo habla con su mujer, qué come, cómo se llama, ¿duerme en un colchón en el depósito o tiene su casa arriba del mercado?, etc. Esta primera diferenciación estética nos acerca más a la verdadera personalidad que produce la emoción literaria, y nos aleja de los prejuicios y de los lugares comunes.



Ahora bien, ¿cómo logramos esa humanidad ficticia a partir de seres reales? Se trata de tomar de ellos ciertos aspectos, no todos, para crear personajes coherentes. Es como si exprimiéramos la fruta original de esa persona y extrajéramos unas gotas para nuestro personaje. Esas gotas deben estar marcadas por la función que tendrá nuestro carácter. Y esa función desde luego incluye la contradicción, pero ésta no se logra mediante la acumulación de rasgos sino más bien a través de la condensación o la concreción.

La dimensión es el concepto menos entendido de un personaje. Cuando era actor los directores insistían en crear “personajes sólidos y tridimensionales” y yo estaba totalmente a favor, aunque cuando les preguntaba exactamente qué era una dimensión y cómo crearla (por no decir tres) empezaban a farfullar y murmurar algo sobre los ensayos, tras lo cual se alejaban.

Hace algunos años un productor me presentó lo que creía que iba a ser un protagonista “tridimensional” en los siguientes términos: “Jessie acaba de salir de la cárcel pero, mientras estuvo encerrada, estudió finanzas e inversiones, por lo que ahora es un experto en los mercados de valores, en bonos y letras. También sabe bailar *break*. Es cinturón negro de kárate e interpreta jazz con el saxofón”. Su Jessie era tan plano como la superficie de un escritorio, un manojo de rasgos unidos a un nombre. (McKee, 2011, pág. 449)

¿Cuál es el inconveniente del personaje *Jessie*, según el maestro del guión norteamericano Robert McKee? Que presenta muchos elementos sin función; pareciera más una acumulación de elementos que una elección coherente. ¿De qué me sirve que baile y toque el saxo? ¿Y las finanzas? Por no hablar de la cárcel. Lo que falta, en todo caso, es saber en qué situación conoceremos a ese Jessie para saber qué debemos eliminar. Entonces, cuando se construye la dimensión de un personaje se trata de elegir algunos rasgos que estén en función de la historia: sólo los necesarios, no más, porque confundirían al lector. Todo elemento que no tenga una función específica, no sirve, por más que surja de una profunda observación de la realidad. Esas gotas serán para otro jugo.

Sin embargo, esta coherencia que el autor le otorga al personaje no debe confundirse con un universo cerrado y completamente comprensible por parte del personaje mismo. Es decir, aquellos personajes que saben todo de sí mismos y se “plantan” frente al lector con extensos parlamentos reflexivos del estilo “yo soy paciente, muy atento y amoroso” causan cierta desconfianza. Sólo pueden funcionar cuando el personaje está equivocado. Quien sí tiene que saber más de su personaje es el autor, y no digo todo, porque reservo un poco del misterio a la construcción misma de la historia. Es posible que sepamos poco de él antes de escribir determinada historia, algo más mientras escribimos, y tengamos cierta certeza al final. De cualquier manera, muchas

veces terminamos entendiendo a los personajes en una lectura posterior; incluso los lectores son quienes terminan de darle dimensión, pero para que esa dimensión esté lograda, el autor tendrá que haber realizado antes esta labor creativa de concentración, coherencia y función.

Entonces, ¿en qué sentido son humanos estos seres de ficción? Parecería haber una contradicción entre una y otra cuestión. Pues sí, puede ser que la haya, y no sería malo que la hubiese. En efecto, la humanidad se presenta porque debemos saber nutrir a nuestros personajes de rasgos humanos que puedan despertar la empatía del lector. No hay nada peor que un personaje sumamente antipático: expulsan de la historia.

Esta humanidad, con sus matices, sus defectos y virtudes, debe estar expresada a través de los actos concretos, no de las grandes palabras, aunque el personaje las profiera, ni de los pensamientos magnánimos. La humanidad de los dioses griegos, por ejemplo, está en sus pequeñas peleas, en su comportamiento casi infantil. Muchas veces un personaje se perfila por su manera de mirar algo, extrañado, sorprendido, aturdido. Es, en última instancia, esa duplicación de la mirada extrañada del autor/narrador, aunque ambas cuestiones no deben confundirse. Como autor tengo que mirar extrañado para crear ficción; como narrador tengo que mirar de un modo particular y contarlo de manera verosímil; como personaje tengo que ser coherente con mi modo de pensar, de hablar y de ser, que puede ser completamente opuesto al del autor o al del narrador. El punto en común está dado por la dimensión necesaria para cada una de estas instancias. Sin dimensión delimitada y bien construida, las nociones se confunden, y los personajes actúan como el narrador, o, lo que es peor, como el autor.

Si el asunto entonces pasa por crear humanidad con ciertas gotas, todos coincidirán en que el ser humano es impredecible. Aquí terminamos de hacer la vuelta completa. Dijimos que no podíamos reproducir fielmente a la persona por su caos, pero ahora planteo que el personaje debe ser imprevisible como la persona. De otro modo, no lograríamos el efecto de misterio y de suspenso que debe crear toda buena historia. Sin imprevisibilidad, tendríamos un estereotipo.

Un personaje redondo trae consigo lo imprevisible de la vida —de la vida en las páginas de un libro. Y al utilizarlo, unas veces solo, más a menudo combinándolo con los demás de su especie, el novelista logra su tarea de aclimatación y armoniza al género con los demás aspectos de su obra. E. M. Foster [1879-1970; novelista, ensayista y libretista inglés]. (Cañelles, 2008, pág. 5)

La paradoja se acentúa al plantear que esta imprevisibilidad debe ser predecible. Es decir, el lector sabe que el protagonista de *Crónica de una muerte anunciada*, de García Márquez, morirá: está escrito en el primer párrafo de la novela.

El día en que lo iban a matar, Santiago Nasar se levantó a las 5.30 de la mañana para esperar el buque en que llegaba el obispo. Había soñado que atravesaba un bosque de higuerones donde caía una llovizna tierna, y por un instante fue feliz en el sueño, pero al despertar se sintió por completo salpicado de cagada de pájaros. (García Márquez, 1999)

Sin embargo, el lector sigue al protagonista en ese día como si no se fuese a morir: quiere saber cómo se morirá pero también, en el fondo, quiere que se salve. Y por eso la angustia final, la sorpresa al confirmar que el autor lo ha matado. Esto tiene que ver con el pacto de lectura que se entabla entre autor y lector, aquel del que ya hablamos cuando analizamos la noción de comienzo: en todo comienzo ambos —autor y lector— juegan a entenderse en unas reglas que el texto plantea implícitamente: “te contaré esta historia”. A partir de entonces, el lector se olvida de que se trata de una historia pasada y la lee en ese presente continuo que es el acto de lectura. De ahí la sorpresa, lo imprevisible.

Los géneros, por ejemplo, son claros ejemplos de pautas bien definidas. En los policiales, el detective termina descubriendo al asesino; pero en el medio todo es inesperado: los inconvenientes, las pruebas falsas, el sospechoso equivocado. En las novelas rosas, iniciadas por la célebre *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert, los protagonistas tienen el destino marcado: Madame Bovary está abocada al suicidio, y el lector lo sabe (o lo sospecha). ¿Por qué? Pues bien, hizo algo “deleznable” como traicionar a su esposo, aunque tuviera razones más que suficientes para hacerlo (tanto personales como sociales), y el castigo es inminente. La culpa la liquida. Entonces, los personajes suelen tener su destino asignado, y cuando los autores lo desvían con artimañas o trucos baratos el lector se da cuenta.

Recapitulemos:



Todas estas nociones carecerían de validez si no hablara un poco del cómo, es decir, el modo concreto de crear personajes a partir de esa observación detallada, esa construcción coherente, humana e imprevisiblemente predecible. El secreto está en los detalles concretos: ¿cómo es físicamente?, ¿qué edad tiene?, ¿de qué sexo es?, ¿cómo habla?, ¿cómo camina?, ¿cómo viste?, ¿qué gestos hace?, ¿cómo piensa?, ¿cómo siente? Pero todo esto tampoco tendría sentido si pensáramos estos rasgos fuera de contexto. Un personaje es, en esencia, un sujeto puesto bajo presión en determinada circunstancia:

El verdadero carácter se desvela a través de las opciones que elige cada ser humano bajo presión: cuanto mayor sea la presión, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza de ese personaje (...). Si un personaje elige contar la verdad cuando contar una mentira no le aportaría nada, su elección será trivial y en ese momento no expresará nada. Pero si ese mismo personaje insiste en decir la verdad cuando una mentira le salvaría la vida, percibimos que la honradez anida en su naturaleza. (McKee, 2011, pág. 132)

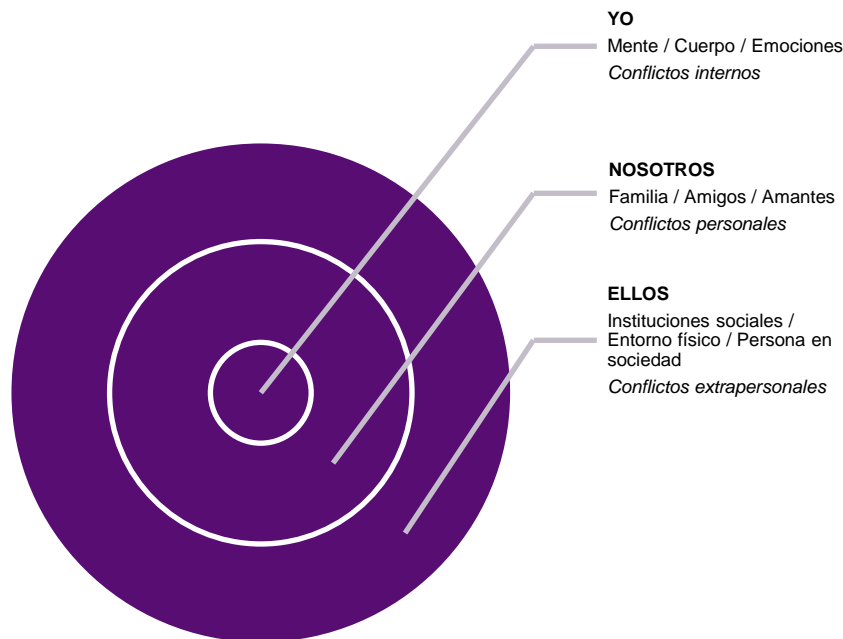
Para terminar de perfilar a un personaje es preciso ponerlo en conflicto: ¿quién era antes del conflicto y quién es ahora? La revelación de la verdadera personalidad del carácter se da sólo en ese marco, y coincide con aquella frase conocida que enseña que nada es lo que parece. No importa lo que digan o hagan comúnmente, sólo sabremos quién es ese personaje en la cama de un

hospital, en un accidente de autos, frente a una herencia familiar, ante una separación, ante la muerte de su gato, ante la falta de su camisa preferida en el placar —en el caso de que se trate de un obsesivo.

Por ejemplo, ¿qué fue mal con Rambo? En *Acorralado* era un personaje atractivo, un residuo de Vietnam, un solitario que vagaba por las montañas en busca de soledad. Entonces un *sheriff* (...) lo provocó y salió Rambo, un asesino implacable y cruel. (McKee, 2011, pág. 134)

Algo parecido ocurre con el protagonista de *Gran Torino*, de Clint Eastwood: ante el abuso de una pandilla a una vecina que había despertado su simpatía, un hombre solitario, bonachón y sensible se transforma en un asesino brutal. Hay que tener cuidado con los excombatientes de Vietnam. En todo este asunto, lo importante es que ese conflicto activa la personalidad verdadera del personaje y lo pone en movimiento. Ese movimiento, desde luego, hace que en el transcurso de la historia el personaje gire, es decir, se transforme en alguien distinto de quien era al principio: mejor o peor. En estas historias de Vietnam ya se imaginarán en qué se transforman estos residuos del Estado norteamericano.

Para entender un poco mejor la arquitectura del personaje, es preciso conocer su mundo y la relación de este mundo con la noción del conflicto que lo aqueja, entendido en los términos de “lucha, pelea o combate” contra algo. A continuación, presento un esquema de círculos concéntricos que van desde lo más interno (el yo propio) a lo más externo (el entorno) (Figura propuesta por McKee, 2011, pág. 183):



Ya sabemos quién es nuestro personaje y su conflicto. Ahora es tiempo de darle mayor profundidad. Para eso, siguiendo a McKee, recomiendo pensar en dos dimensiones: la interna y la externa. Aquí es donde entran en escena las fichas de personajes, que se pueden hacer de un modo bien esquemático, como planteo aquí, hasta simples anotaciones sueltas; algunos hasta llegan a colocar fotos para orientarse mejor. En todo caso, un buen trabajo con estos aspectos nunca estará de más. A veces este trabajo es posterior a la primera escritura; otras, posterior. Aquí no hay recetas, sólo consejos de oficio:

<b>Externo (visible)</b>	<b>Interno (invisible)</b>
Edad / Sexo / Nombre / Altura / Peso / etc.	Identidad / Sexualidad / Miedos / Inseguridades
Vestimenta / Accesorios / Objeto fetiche / Amuleto	Clase social / obsesiones / neurosis / estatus
Gestualidad / Modo de hablar / Movimientos	¿Qué piensa? / ¿Qué siente? / ¿Qué esconde?
Amigos / familia / pareja / otros	Modos de sociabilidad
Tiempo y espacio en que actúa	Limitaciones / Contexto
Trabajo / Vivienda / Movilidad	¿Cómo consigue lo que tiene? / ¿Quiere lo que tiene o desea otra cosa?
Reacción concreta frente a la presión.	¿Qué le pasó antes? ¿Cuál es su trauma?

Tengo alumnos que han creado las fichas más insólitas de personajes, desde una chica que hizo completar las fichas a sus propios personajes, respondiendo a todo tipo de preguntas (cómo, qué, cuándo, por qué, dónde) ante determinada situación; hasta otro chico que ha trazado una cronología detallada entre la historia nacional argentina y la biografía de su protagonista, para lograr la verosimilitud en una novela que tenía enlaces con la última dictadura militar. Todo es válido cuando se trata de crear historias. En este punto, personalmente recomiendo las mezclas, es decir, mezclar el modo de hablar de alguien conocido, la ropa de otro y la reacción concreta de un tercero frente a determinada circunstancia. Esas mezclas, que operan bajo el

principio de condensación con que funciona el inconsciente para crear los sueños (ver clase “8. El relato onírico...), le terminan de dar verdadera dimensión a los personajes y los alejan de los estereotipos. Luego, todo es fantasía, ficción, realidad.



## Bibliografía

Cañelles, I. (10 de noviembre de 2008). Coherencia, humanidad, e imprevisibilidad del personaje. *Escuela de Escritores: Novela tutorial*. Madrid, España: [www.escueladeescritores.com](http://www.escueladeescritores.com).

García Márquez, G. (1999). *Crónica de una muerte anunciada*. Buenos Aires: Sudamericana.

McKee, R. (2011). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (cuarta ed.). Barcelona: ALBA minus.