

GUIONISMO



El personaje real

Un buen personaje

La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guión; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión.

Syd Field

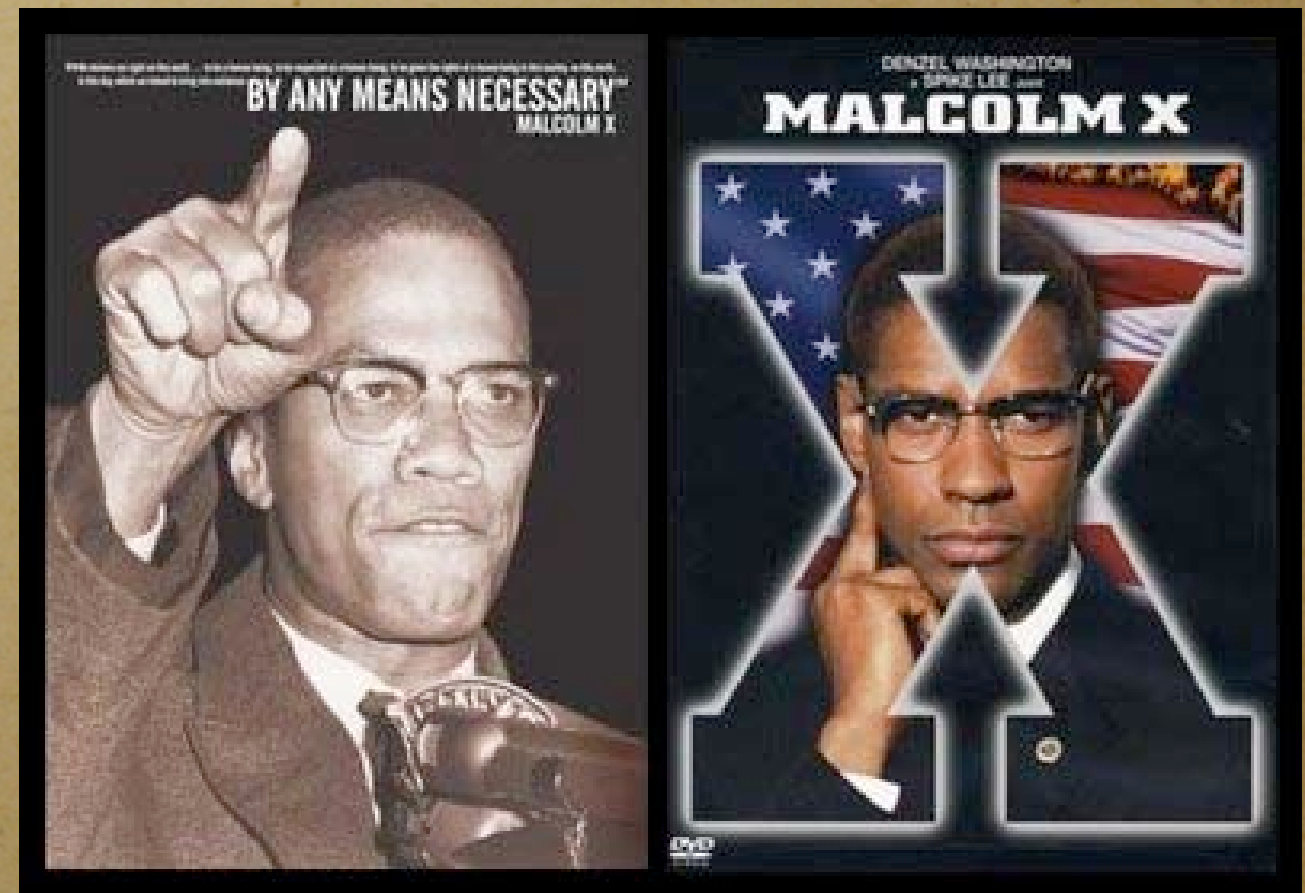


Un buen personaje

Debe ser verosímil y real

Los personajes deben ser verosímiles para dar esa sensación de realismo pretendida.

Aunque se representen personas de la realidad, como Malcom X, Gandhi, JFK., Ed Wood, el personaje de la ficción que lo representa no es la persona, es el conjunto de características que lo forman como ente.



Un buen personaje

Debe ser multidimensional

- **CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (FISIOLOGÍA):** edad, sexo, postura, apariencia, defectos físicos y herencia genética.
- **CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS (PSICOLOGÍA):** valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud hacia la vida, complejos, aptitudes, cociente de inteligencia y personalidad (extrovertida o introvertida).
- **CARACTERÍSTICAS SOCIALES (SOCIOLOGÍA):** clase, profesión, educación, vida familiar, vida profesional, religión, afiliaciones políticas, aficiones y pasatiempos.



Un buen personaje

Debe tener un arco de transformación

Todo personaje sufre modificaciones a lo largo de la historia; las diversas situaciones por las que debe atravesar lo afectan, lo conmueven, le hacen replantearse sus creencias, lo exponen a nuevas facetas de su personalidad, sacan a relucir recuerdos ocultos de su infancia, lo obligan a experimentar nuevas sensaciones, etc. Se ven las decisiones que toma el personaje y cómo esas decisiones cambian a lo largo de la historia. Se ven nuevas respuestas emocionales a una situación distinta.



GUIONISMO

Un buen personaje

Debe tener un arco de transformación



Un buen personaje Debe tener un arco de transformación

La transformación puede ser en él o en la historia.

Los personajes que no sufren ninguna modificación desde el comienzo al fin del relato no son personajes reales, son representaciones unidimensionales. No evolucionan a la largo de la obra. Se los llama entonces **SIN ARCO DRAMÁTICO** o **ESTÁTICOS**. O planos y redondos.



James Bond, personaje sin Arco de transformación



Un buen personaje

Debe tener una meta o objetivo

El Objetivo es LO QUE EL PERSONAJE QUIERE. Eso lo justifica y lo involucra en la historia. Sin eso pueden ser personajes muy profundos, muy bien contruidos, pero sin peso dramático.

Si no se sabe por qué un personaje hace lo que hace, difícilmente el público pueda acompañarlo en la historia que protagoniza.



Un buen personaje

Debe tener una motivación

La Motivación es **EL POR QUÉ EL PERSONAJE QUIERE LO QUE QUIERE** y está íntimamente ligada con el objetivo ya que es el fin último que lo lleva a la búsqueda de su objetivo.

Todos los personajes buscan algo por algún motivo; motivados por alguna razón, creencia, situación o presentimiento.

Actúa como el detonante o catalizador, al principio de la historia, que fuerza al personaje a verse envuelto en ella.



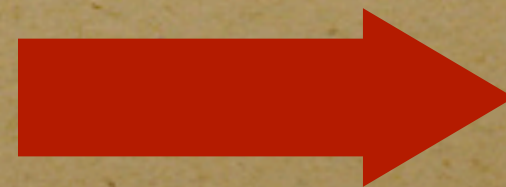
Un buen personaje

Debe tener acción dramática

La Acción dramática es **LO QUE EL PERSONAJE HACE PARA ALCANZAR LO QUE QUIERE.**

Son aquellas acciones que los personajes realizan en pos de conseguir alcanzar su Objetivo, las únicas que hacen que se desarrolle el relato.

INTENCIÓN y DIRECCIÓN



MOVIMIENTO



Un buen personaje

Debe ser necesario y justificable

Lo único que no perdona un guión es que un personaje exista por arbitrariedad del autor. El personaje está ahí para significar y para funcionar. **La pregunta obligada es ¿Por qué y para que está aquí este personaje?**

El sentido que mueve al personaje (sus motivaciones, sus metas, su visión de las cosas) es lo que le da sentido a su presencia ya que el guión es un círculo de visiones distintas, de búsquedas diversas y/o contrarias, de verdades contrapuestas, cada una de ellas trazadas por personajes.



Un buen personaje

Debe tener características psicológicas

Más allá de las características constitutivas principales del personaje, se logrará que el mismo tenga una caracterización más singular y profunda si se le añaden otras cualidades como actitudes, emociones y valores, complejidad psicológica y detalles originales de comportamiento.

Los personajes no existen solos por sí mismos, sino en función de interacciones, de contrastes dinámicos: hay buenos porque hay malos, hay usureros porque existen personajes dadivosos o filántropos.



Un buen personaje

Debe ser coherente

Los personajes tienen una característica dominante que los define. Frente a un sinnúmero de características, la coherencia es la naturaleza íntima del personaje, su esencia. Cualidades o rasgos predominantes de su personalidad, podrían ser, por ejemplo: compasivo, ermitaño, fiestero, analítico, querendón, etc.



Un buen personaje

Debe ser paradójico

Ligado a la coherencia, existe una característica que le agrega complejidad al personaje por ser una cualidad o rasgo contradictorio con la predominante. Por ejemplo, una señora compasiva que odia-mata insectos; un ejecutivo formal que adora corbatas extravagantes.



Un buen personaje

Debe ser paradójico



Como puede verse en la película *Se7en*, de principio a fin los personajes son regidos por su coherencia y es la paradoja la característica que los corre del estereotipo; así el malo parece no tan malo y el bueno parece no tan bueno. Kevin Spacey interpreta a un asesino serial, fanático religioso que, asqueado de la indiferencia colectiva ante la absoluta falta de moral de la gente, justifica sus crímenes como una absolución para la ignorancia del mundo, con la convicción de que ha sido "escogido", como si fuera la Espada de Dios, a dar el ejemplo.

Brad Pitt es un policía recién ascendido, temperamental y ambicioso y Morgan Freeman el veterano de vuelta de todo a punto de jubilarse.



Un buen personaje

Debe tener vida emocional

Intensifican la humanidad del personaje. Lo que siente ante las diversas situaciones que transita.

En un nivel muy general podrían categorizarse en:

- **Locas: enfado, rabia, malhumor, frustración, irritación, fuera de las casillas.**
- **Tristes: depresión, desesperación, desmoralización, autodestrucción, melancolía.**
- **Alegres: júbilo, felicidad, éxtasis.**
- **Miedosas: temor, terror, pánico, horror, ansiedad.**



Un buen personaje

Debe tener valor o modo de pensar

Es el Modo de Pensar del personaje. **Debe “creer en algo”** tener ideales: la religión, Dios, la liberación de la mujer, etc. Es la información donde se dan cuenta de las creencias del personaje, su filosofía, su ética, su moral.

Deben estar manifestados a través de las acciones, actitudes y conflictos del personaje; **el peligro es reflejar el modo de pensar con largos diálogos en lugar de mostrarlo con acciones.**



Un buen personaje

Debe elegir, tomar decisiones



El momento de la decisión es un momento poderoso en la revelación del personaje. Las decisiones deben conducir a acciones concretas. Son el reflejo de las actitudes y los valores del personaje. El paso previo de la acción.



Un buen personaje

Debe tener detalles únicos, peculiares

El comportamiento, o manera en que los personajes hacen las cosas, marca la diferencia entre dos personajes que puedan parecer similares debido a su apariencia física o a una similar manera de pensar. Las personas tienen características que las distinguen, pequeños rasgos que las hacen especiales y singulares; sean en su comportamiento, sus acciones, el uso del lenguaje, los gestos, la ropa, la manera de reírse, y las diferentes formas para afrontar una misma situación.



Un buen personaje

Debe tener detalles únicos, peculiares



Por ejemplo:

- **Dice “gorda” y “¿entiendes?” en cada frase.**
- **Siempre pone jazz como música de fondo.**
- **Utiliza aritos extraños con formas bizarras.**
- **Rompe lápices cuando está estresada.**
- **Se acaricia constantemente el cabello cuando sale con un chico.**
- **Tartamudea.**
- **Lo obsesiona la suciedad.**
- **Tiene frío aún con una temperatura de 30 grados.**
- **Tarda 20 minutos en elegir qué va a comer en el restaurante.**

¿Qué características propias de personas de nuestro grupo son peculiares y que podrían servir en la construcción de un personaje?



Un buen personaje

Debe tener un “pasado oculto”

Acontecimientos que sucedieron en el pasado que influyen el personaje a ser lo que es o tomar las decisiones que toma.



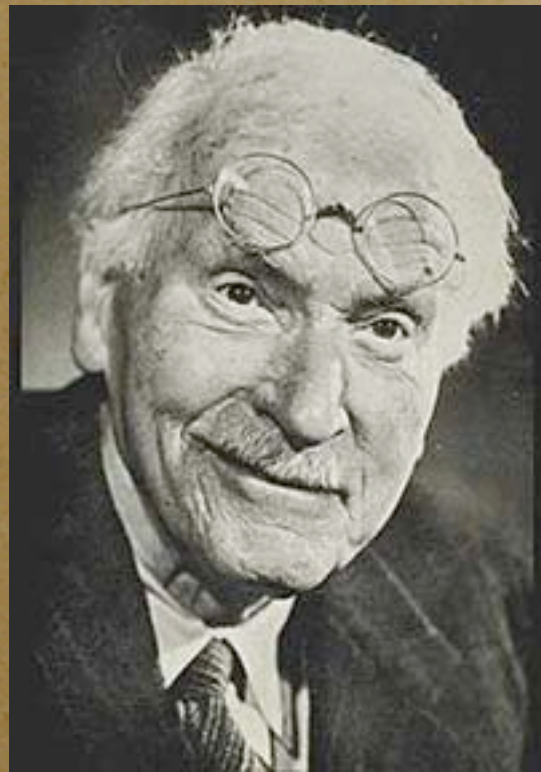
Ejemplos:

Cuando los niños empiezan a ir al colegio, es posible que utilicen la crítica en su contra y se vuelvan rígidos, se controlen demasiado y sigan las normas al pie de la letra. O bien puede que se avergüencen de sí mismos y se rebelen para conseguir estar al nivel. Puede darse el caso de que esta rabia se interiorice (“No sirvo para nada”) o se exteriorice (“te odio”).



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica



Las diferencias en las personalidades caracterizan a los personajes. Acercando a algunos y creando conflictos entre otros. Carl Jung divide las personas en extrovertidos o introvertidos.

EXTROVERTIDOS

Se abren al mundo exterior. Suelen sentirse a gusto entre la multitud. Se relacionan fácilmente con los demás e interactúan de forma activa con la vida. Les gustan las fiestas.

INTROVERTIDOS

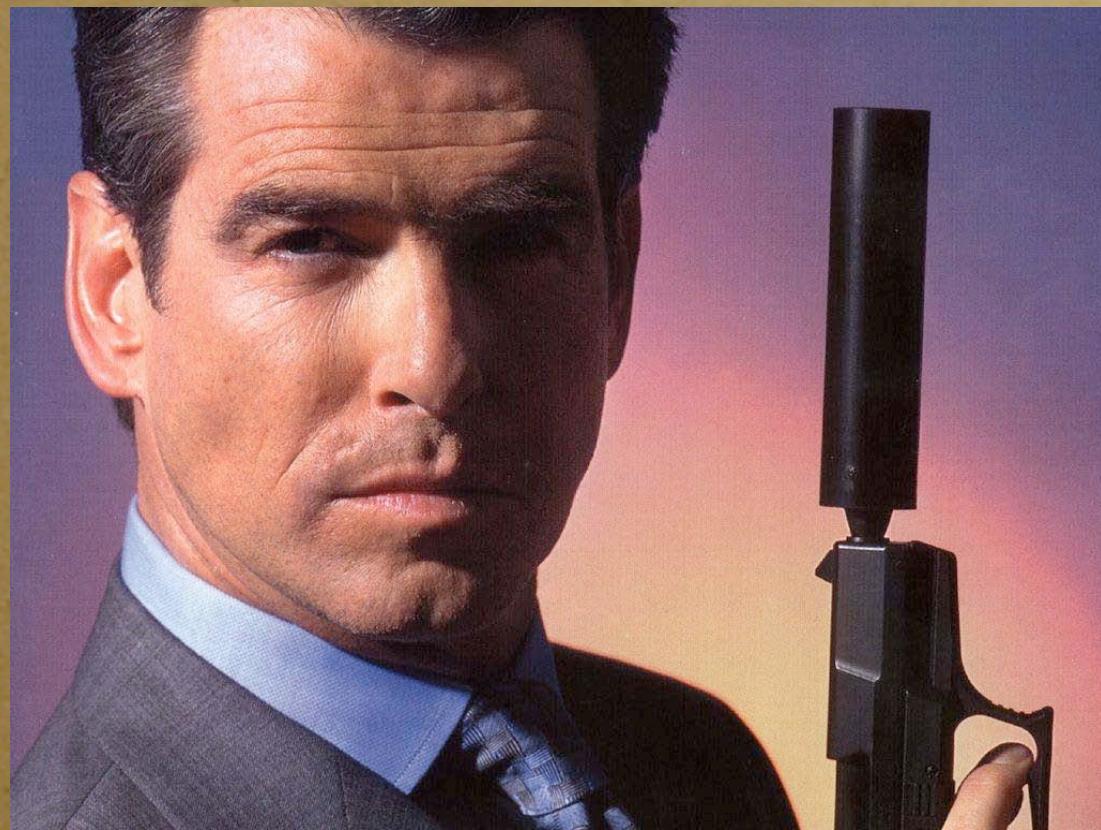
Centrados en una realidad interna. Seres solitarios. Les gustan las actividades individuales como la lectura o la meditación.



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica

Cuatro tipos funcionales



SENSITIVOS: Observan la vida a través de los sentidos; se han adaptado a su entorno físico: colores, olores, formas y gustos. Acostumbran a vivir en el presente y a responder a todo lo que les rodea. Tienen predisposición para cualquier profesión física en la que los sentidos jueguen un papel importante. Son buenos cocineros, constructores, doctores y fotógrafos. James Bond es sensual, le fascinan los coches de alta velocidad, las actividades físicas y las mujeres hermosas.



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica

Cuatro tipos funcionales



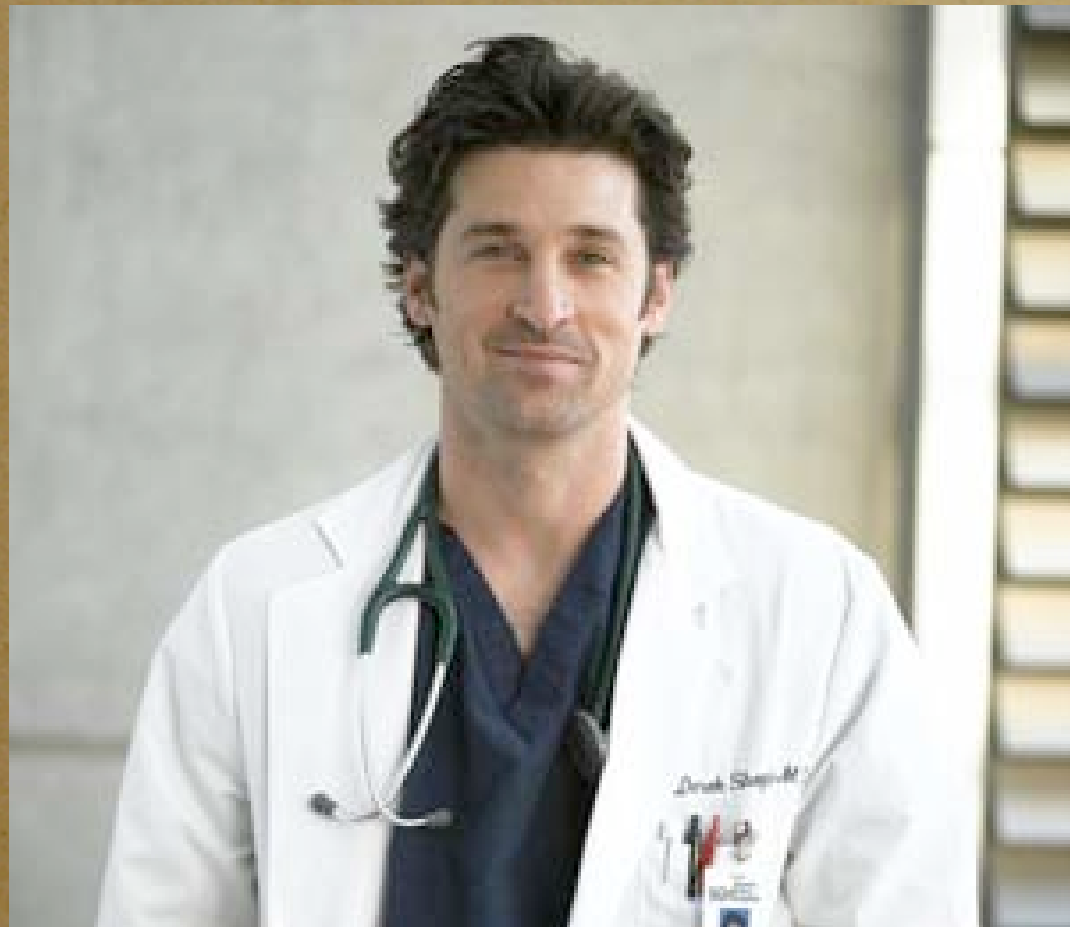
CEREBRALES: Extremo opuesto de los sensitivos. Analizan una situación, identifican el problema y toman el control para dar una solución. Toman decisiones basadas en principios, no en sentimientos. Son personas lógicas, objetivas y metódicas. Suelen ser buenos administradores, ingenieros, mecánicos y ejecutivos.



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica

Cuatro tipos funcionales



SENTIMENTALES: Se compenetran con los demás y son atentas, amables y afectuosas. Sus sentimientos son asequibles y francos. Suelen ser asistentes sociales, enfermeros, algunos maestros.



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica

Cuatro tipos funcionales



INTUITIVOS: Les interesan las posibilidades futuras. Son soñadoras y tienen aspiraciones, planes e ideas innovadoras. Confían en sus corazonadas y presentimientos y se anticipan a lo que sucederá en el futuro. Son buenos emprendedores, inventores y artistas a quienes a veces les invaden ideas totalmente “desarrolladas”. Algunos ladrones de banco y jugadores buscando en un futuro disfrutar de su riqueza.



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica

Comportamiento anormal



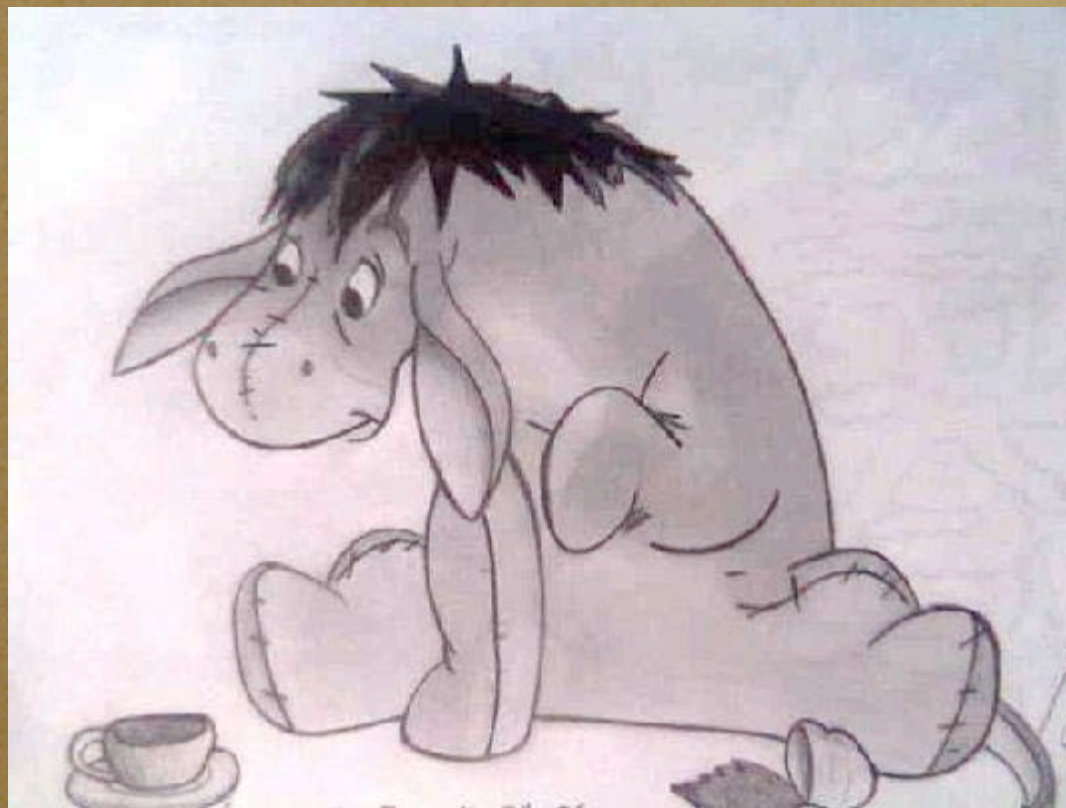
MANÍACOS: Están convencidos de que pueden hacer cualquier cosa. Parecen optimistas y dan muestras de una especie de euforia emocional. Sumamente excitables y a menudo muy sociables, también son dados a sufrir arrebatos emocionales. Pueden llegar a ser frívolos y excesivamente locuaces. Su poder de atención es muy breve y no tardan en cruzar el umbral del aburrimiento. Cuando persiguen lo que desean, no tienen reparos en pisotear a los demás.



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica

Comportamiento anormal



DEPRESIVOS: Son la otra cara de los maníacos. Tienden a conservar su energía emocional. Están sujetos al mal humor y a sentimientos de inutilidad e inferioridad. Algunos tienden a ser hipocondríacos o culposos incluso cuando no tienen la culpa.



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica

Comportamiento anormal



PARANOICOS: Están convencidos que las demás personas están por ahí para hacerles daño y, como resultado de ello, tienen tendencia a ser agresivos. Quieren ser los líderes y tener poder y prestigio sobre los demás. Son personas decididas, testarudas, obstinadas, defensivas, a menudo competitivas, arrogantes, vanidosas y jactanciosas. Suelen abrigar resentimientos irrazonables, se ofenden rápidamente y son muy sensibles a cualquier crítica personal, lo que aumenta su convicción de que los demás no los soportan.



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica

Comportamiento anormal



NEURÓTICOS ANSIOSOS: Tienen miedo y se inquietan por cualquier cosa. Les preocupa la seguridad personal y les aterroriza el efecto invernadero, la capa de ozono, la lluvia ácida, las violaciones y las realidades generales de la vida porque, en su opinión, los desastres lo acechan todo. Por otro lado, se pasan la vida intentando superar la ansiedad.



Un buen personaje

Debe tener una complejidad psicológica

Comportamiento anormal



PSICOPATAS, SOCIOPATAS: Son antisociales, están desequilibrados. Suelen ser los villanos, personas sin moral, que no temen a nada y que no son de fiar, porque sólo les importa su beneficio personal y su instinto de conservación y no sienten empatía por nadie. Estos personajes **NO CAMBIAN, NO TIENEN ARCO DE TRANSFORMACIÓN**, nunca podrán acabar convertidos en individuos normales y bien adaptados a la sociedad.



GUIONISMO

Diálogo en el guión



GUIONISMO

El diálogo

En el cine la palabra es acción

Lo realmente crucial no es tanto lo que los personajes dicen, sino lo que hacen con aquello que dicen.



Un buen diálogo

Debe ser natural

El diálogo ha de responder al modo de ser del personaje, por lo que debemos adecuar el lenguaje a la categoría social, a la edad, al sexo, etc., del hablante, para que estos hablen en consonancia con su carácter.



Un buen diálogo

Debe ser significativo

Al construir el diálogo, han de seleccionarse las frases que resultan significativas, aquéllas reveladoras del carácter del hablante o de la situación en que se encuentra, desechándose todo lo que no sea psicológicamente revelador. Más que proporcionar información sobre el personaje, revela la esencia del mismo. También transmite conflicto, actitudes e intenciones.



Un buen diálogo

Debe ser progresivo

Nunca debe utilizarse el diálogo por el diálogo, sino que éste siempre ha de estar en función del desarrollo de los personajes, las situaciones y los incidentes.



Un buen diálogo

Debe ser dinámico

Deben evitarse las frases rotundas y acabadas, los diálogos sentenciosos, solemnes y morales. Es imprescindible huir de lo artificioso, sin caer en lo inexpresivo; lograr una naturalidad sin vulgaridad; elegancia sin amaneramiento.



Un buen diálogo

Debe ser ágil

Deben evitarse los largos parlamentos discursivos. Debe ser breve y conciso. Generalmente cada intervención no sobrepasa las dos o tres líneas. Debe ser como un partido de tenis; la pelota pasa de uno a otro jugador representando un intercambio constante de poder, que puede ser sexual, físico, político o social. La abundancia de preguntas y respuestas y la frase corta y elíptica otorgan vivacidad al diálogo.



Un buen diálogo

No te olvides del subtexto

El subtexto es lo que el personaje dice entre líneas de manera consciente o no; o bien, todos los instintos y propósitos subyacentes del personaje sean o no obvios para él. Lo que hay debajo del texto, o sea, las emociones, sentimientos, ideas o concepciones vitales que laten bajo las líneas de cada diálogo, lo que cada personaje piensa y siente realmente en su fuero interno pero que no se explicita en el diálogo.



Escena de Annie Hall de Woody Allen, cargada de subtexto



Un diálogo MALO es

- **Poco creíble. Inexpresivo, forzado, artificial.**
- **Como en la vida misma. Utilización de diálogos intrascendentes que, aunque reconocibles en la vida real, carecen de fuerza expresiva en la ficción.**
- **Sin distinción. Los personajes parecen ser todos iguales y ninguno de ellos parece real. Sólo dicen lo que la acción necesita, sin particularidades. Simplifica a las personas en vez de revelar su complejidad.**
- **De primera lectura. No utiliza el subtexto, deja al descubierto explícitamente todo lo que el personaje piensa y siente.**

