

# Del papel a la luz: personaje literario y personaje fílmico

Frank Baiz Quevedo

Of course Hamlet and Macbeth are not "living people"; but that does not mean that as constructed imitations they are in any way limited to the words on the printed page.

Seymour Chatman.  
Story and discourse.

Il faut se résigner aux conventions et aux mensonges de notre art.

Mauriac.  
Le romancier et ses personnages

Explorar la relación entre el personaje literario y el personaje fílmico es resucitar un fantasma viejo y huidizo: aquel que (pre) ocupó a la semiótica durante los años setenta (y parte de los ochenta) y que hoy, al influjo de otras urgencias, pareciera superado, o al menos preterido. Preterición, por cierto, más relativa que absoluta, más circunstancial que sustancial, porque, aquel *ente de papel* —quidam de luz y de sombras en el caso fílmico— sigue proponiendo sus jugarretas en el campo de los análisis particulares y de las interpretaciones concretas. Este artículo pretende ser un recuento de pesquisas, interrogantes y comparaciones, a la luz de una doble tensión: la que impone la precisión descriptiva de la semiótica, tal como la soñara Phillipe Hamon en su artículo fundador (1977), y la que emerge del ámbito cotidiano de la *personajeidad*<sup>1</sup>, territorio múltiple en el que confluyen los creadores de personajes y los lectores de todo tipo, quienes parecen unificar con su percepción, lo que es, a todas luces, destello significativo irrepetible, diseminación heterogénea de sentido.

Quizá hay tantos "personajes" como ópticas para pensar la definición de personaje. Pero la mayoría de ellas se ubica entre los dos polos que constituirán la razón de ser del presente artículo. De un lado, está la analogía, la semejanza, la imitación y, si se quiere, la mimesis, en una de sus más difundidas y acaso distorsionadas acepciones

---

<sup>1</sup> Tomamos el término de Castilla del Pino (1989) quien aborda en forma penetrante un problema cuya aproximación clásica es probablemente la de Goffman (1959).

(volveremos sobre eso). Del otro lado se halla lo que hoy podríamos llamar la *digitalidad*, la tendencia a ver el personaje como el resultado de una operación que actúa sobre un número finito de rasgos significativos y que, dinámicamente, da lugar a un poderoso efecto narrativo. En medio de estos dos polos, que podríamos asimilar, respectivamente, al realismo ingenuo y al formalismo a ultranza, se ubican aquellas visiones de compromiso que, casi invariablemente, echan mano de los supuestos de una y otra visión: el personaje sería un objeto sistemáticamente construido (un sistema), con una suerte de alma personal (siempre es un poco *persona*) o, en el caso contrario, sería una *persona* tal como cualquiera de nosotros, degradada, simplificada (digitalizada) y proyectada en un discurso. Nostalgia de una invención siempre humana (¿siempre imaginaria?), el personaje pareciera invariablemente problemático. De ese carácter polémico y de algunos atajos para abordarlo, hablaremos en las páginas que siguen.

## 1. Una historia Incompleta.

Una historia del personaje —formulado en su máxima generalidad<sup>2</sup>— coincide con una historia general del relato: una empresa tan vasta como el estudio de la dimensión narrativa de toda la cultura. El personaje está presente en todas las narraciones, ficticias, históricas, jurídicas y noticiosas del hombre. El personaje, visto en su cualidad de centro y motor del relato (de prácticamente todos los relatos), es un núcleo invariable del discurso. En un sentido amplio (que quizás escandalizaría tanto a algunos teóricos, como a ciertos primitivos del efecto *persona*<sup>3</sup>) todo narrador es un personaje, un “ser de papel” provisto de una voz, de una mirada, de una memoria. Es un primer simulacro que anticipa y prefigura los otros simulacros. El personaje es, por decirlo con una metáfora semiótica, el producto de un desembrague inevitable, de una actorialización sin remedio. Y como tal ha habitado y habitará todos los discursos.

Esta ubicuidad, sin embargo, esta suerte de omnipresencia trivial, no desvalora el trabajo de los teóricos (del análisis literario, teatral o fílmico) que se han empeñado en describir las transformaciones del personaje. No obstante, la historia del personaje, vista a la luz de cada

---

<sup>2</sup> Tal y como la plantea, por ejemplo, Hamon (1977:118) para quien el personaje... “no está ligado a un sistema semiótico (...) exclusivo: el mimo, el teatro, el filme, el ritual, la vida cotidiana u oficial con sus «personajes» institucionalizados (...) ponen en escena personajes” (Nuestra traducción).

<sup>3</sup> Incluyendo muchos autores que sucumben ante el espejismo psicologista, a pesar de sus bien articuladas prevenciones teóricas. Más adelante señalamos algunos ejemplos.

una estas exploraciones parciales se parece más a la crónica de un cazador empeñado en trazar la evolución de un ser proteico y fantasmal, que al seguimiento sistemático de un objeto único. El trazado cronológico del personaje, mezcla a menudo puntos de vista y traspone, inadvertidamente, niveles de análisis. Es así como aparecen, en simultaneidad:

### **1.1. Una historia del concepto de personaje.**

Las historias del personaje suelen ser historias de lo que autores y críticos (del teatro, del cine o de la literatura) han entendido como personaje en cada momento histórico, es decir, un inventario de las "*variadas y polimórficas (...) definiciones de personaje*"<sup>4</sup>. Así, Jesús García Jiménez (1993, 277), haciendo un seguimiento del personaje teatral desde la tragedia griega hasta nuestros días, encuentra que el personaje es, para Aristóteles, un "*ente no definido*", cuya única caracterización surge de su relación con la acción ("*puede haber fábula sin actores, pero no caracteres sin fábula*"), mientras que el personaje de la literatura burguesa del siglo XIX, es, más bien, una "*esencia psicológica*". Pavis, por su parte, traza un camino según el cual, lo que se entiende por personaje pasa, de asimilarse a un papel dramático materializado en la máscara y diferenciado del actor, a encarnar el producto de una simbiosis en la que actor y personaje se confunden (1980: 354-357).

### **1.2. Una historia de los "*tipos históricos*" de personaje que han sido propios de cada época.**

Muchos estudios del personaje incluyen un inventario de "tipos" de personaje. Este inventario describe el contexto en el que ha aparecido cada tipo así como también su génesis y significación. Alonso de Santos (1998: 194-195), por ejemplo, hablando del personaje de teatro, delinea la crónica que va de lo que denomina el "*personaje arcaico*", característico de las primeras comunidades recolectoras y agrícolas (personaje representado y encarnado por el chamán), hasta los diferentes tipos de personaje del teatro contemporáneo. En su enumeración, recorre una variada tipología: "*el personaje religioso, el personaje alegórico, el personaje arquetipo, el personaje romántico, el personaje naturalista*" y unos cuantos otros tipos históricos de personaje. Joan Oleza (1993:55) lleva a cabo un inventario similar, en esta

---

<sup>4</sup> José María Díez Borque (1989, 98).

ocasión con el personaje de novela. Este inventario va desde el personaje clásico "que Hegel dejara magistralmente definido en su *Estética como un destino dominado por una sola y esencial pasión*", pasa por el personaje civil, "(...) que engendró el *realismo-naturalismo* – [enfrentado] a su medio, conviviendo con él de manera problemática. (...) hasta llegar a ese héroe ironizado, patético y en ocasiones ridículo de nuestra cultura posmoderna..."

### **1.3. Más que una historia del personaje, una *historia de la persona*, en el sentido técnico del término.**

Traspasando inadvertidamente de cuando en vez un umbral teórico, los estudiosos del personaje se ocupan, no únicamente del objeto (textual) *personaje*, sino que, paralelamente, y en vaivén, aluden a lo que Michel Zeraffa (1971: 10) ha denominado técnicamente la *persona*, es decir, una construcción del "hombre y su presencia en el mundo tal como el [autor] lo percibe de entrada y, en consecuencia, lo concibe"<sup>5</sup>. Es lo que afirma explícitamente Bobes Naves (1987:202), cuando, a propósito del realismo teatral, apunta que "el personaje que ofrecen en sus textos las obras realistas tiene una génesis que se apoya en el concepto de *persona* dominante en la cultura del siglo XIX". García Jiménez (1993, 277), al hablar del nacimiento del personaje de la novela burguesa –personaje que, según él, es merecedor del "estatuto de *quasi-persona individua*" –rastrea una concepción de la *persona* que nace en el Renacimiento, con el descubrimiento del universo individual y se prolonga en el teatro y en la literatura hasta el siglo XIX. Y Oscar Tacca (1973: 132), citando a Michel Raimond, permite ver una relación entre la concepción de la *persona* y la construcción del personaje que transita, para el personaje de la novela, "la evolución desde la observación positivista, pasando por la 'reverie' simbolista, a la creación de influencia bergsoniana o freudiana". En realidad, si generalizamos, podemos ver que las diferentes preceptivas dramáticas y literarias de todas las épocas no han hecho más que proponer construcciones ideales del hombre y, por consiguiente, modelos deseados de la *persona*<sup>6</sup>. A

---

<sup>5</sup> La definición de Zeraffa es completamente natural: tal como lo señala Pavis (1980: 358): *el personaje ficticio siempre está vinculado a la sociedad en la cual se ha enraizado, puesto que se define miméticamente como un efecto de persona: sólo se comprende si lo comparamos con personas y con un estatuto social más o menos individualizado, historizado, particular de un grupo, un tipo o una condición.*

<sup>6</sup> Esto es, precisamente, lo que demuestra Boves (1987:193-194) al afirmar que "(...) Todos los movimientos culturales de este siglo acusan el peso de [las] ideas psicoanalíticas y, por de pronto, se pierde el optimismo que implicaba el considerar posible el conocimiento del hombre en su totalidad, a incluso el pensar que mediante el contraste de varias experiencias de observadores diversos se podía llegar al conocimiento ontológico (perspectivismo). Los personajes se trazarán con gran cautela a partir de estos descubrimientos:

menudo, los estudios del personaje hacen uso de tales construcciones identificándolas con la realización particular del personaje en cada momento histórico. Alonso de Santos (1998: 194), por ejemplo, habla del personaje romántico, *"con su ansia de libertad, sus sentimientos desbordados y se refiere al hombre de nuestro tiempo, reconocible en las obras de Bernard Shaw, Chéjov o Strindberg"*. De manera similar, Bobes Naves (1987: 205) hace mención del *"hombre-masa, cuya tragedia no está perfilada por grandes hechos, por grandes desgracias, sino por un vivir sin conceptos metafísicos"* y, de manera explícita, considera la influencia que el psicoanálisis ha tenido en la concepción de la *persona* y, por ende, en la formulación del personaje en el teatro contemporáneo (Boves, 1987:193).

#### **1.4. Adicionalmente, una crónica de los modos de presentación y representación de los personajes.**

En efecto: algunos de los estudios sobre el personaje añaden, a las áreas de análisis revisadas anteriormente, un aspecto de crónica de los modos de "encarnación" del personaje característicos de cada momento histórico. Pavis, por ejemplo (1980: 354-355), al recorrer la historia del personaje teatral, distingue, entre un momento (el del teatro clásico griego) durante el cual el personaje es una suerte virtualidad textual, que se materializa en el momento de su realización, y en cuyo transcurso *"el actor se diferencia netamente de su personaje, es sólo su ejecutante y no su encarnación, hasta el punto de disociar en su actuación el gesto y la palabra"*, e identifica un período posterior (a partir del Renacimiento y hasta el Clasicismo francés), en el cual el actor y personaje se funden *"en una entidad psicológica y moral"*. Alonso de Santos (1998: 194), echando mano de Barthes, describe el tránsito que va del personaje cuya construcción es producto de la relación entre el actor individual y el coro, y el personaje que nace de la interacción entre varias individualidades<sup>7</sup> y revisa, además, varios aspectos que diferencia el personaje dramático del personaje épico, según la clasificación propuesta por Bertold Brecht. Boves Naves (1987:194), similarmente, describe el modo de presentación típico del personaje expresionista:

---

*el expresionismo los concibe como siluetas vacías de contenido, o los limita a uno de sus rasgos que considera esencial, de ahí la frecuencia de la caricatura en este movimiento"*.

<sup>7</sup> Ver la distinción que hace Kiekergaard en (Dukore: 553).

“El drama expresionista diseña sombras, apariencias, contraluces, y les atribuye un rasgo o dos que los definan visualmente: una vieja es «báculo y manto” “la madre aspa sus brazos” el afilador se define por su rueda al hombro, y todos coinciden en su caracterización interior al ser movidos por la avaricia y la lujuria.”

Oscar Tacca (1973:132), por su parte, cita un repertorio de Miriam Allott referido al personaje de novela, en el cual se muestra el *“distinto tratamiento según el novelista prefiera reflejar lo que los personajes hacen y dicen a lo que piensan”*.

### **1.5. Por último, un inventario de los *modos de constitución del personaje.***

Los estudios del personaje suelen abordar, explícita o implícitamente, la pregunta crucial, de naturaleza semiótica, acerca de qué es lo que constituye el objeto que denominamos personaje. Alonso de Santos (1998:194), por ejemplo, habla de personajes contruidos según la acción, basados *“en el «actúo, luego existo» del pensamiento griego”* y, por otra parte, de personajes insertos en una acción casi inexistente, *“que tiene como finalidad servir de fondo al análisis de un carácter”*<sup>8</sup>. Pavis (1980:358) sostiene que el personaje de teatro se construye a partir de *“un número limitado de características psicológicas, morales, sociológicas, a pesar del efecto de realidad, de totalidad que el cuerpo del actor produce “naturalmente”*. De Mourgues (1988), por su parte, piensa que la construcción del personaje cinematográfico tiene como núcleo el nombre propio<sup>9</sup>. Y Prada Oropeza (1989:199), en el ámbito de la semiótica narrativa greimasiana, define el personaje como:

*“El actor revestido de un nombre, de una tipificación, de una «historia» (recursividad en diferentes planos nos temporales) y de un entorno (relación con otros elementos), en suma, de una caracterización semántica psicológica y axiológica intra-textual, es lo que en general se llama personaje”*.

---

<sup>8</sup> A decir verdad, los comentarios de Alonso, cuando se les examina con detenimiento, revelan la fragilidad analítica de ciertos discursos sobre el personaje. Si, honrando el credo aristotélico, admitimos que los personajes son el resultado de las acciones, entonces ¿qué cosa son ellos cuando la acción “es casi inexistente” (¿Un conjunto de predicados acerca del “ser” ¿Un conjunto de relaciones?) Se ve que el “ser” que llena todos los vacíos conceptuales del personaje está habitado, en la mente del analista, por el fantasma de la *persona*, o, mejor dicho, por los fantasmas de la *persona* que habitan en su cabeza de analista. Confusión que se hace explícita en otros autores, como veremos más adelante.

<sup>9</sup> Para De Mourgues (1988:66) *“el nombre propio es un elemento determinante para el espectador quien, entre otras cosas, debe construir semánticamente a los personajes para poder comprender el filme”* (Nuestra traducción).

## 2. De qué hablamos cuando hablamos de personaje.

Estas múltiples visiones que acabamos de escrutar son pruebas del desenfoque que suele padecer nuestro discurso sobre el personaje. Desenfoque al menos doble, por cierto, porque, no solamente parecemos mirar el personaje desde ángulos simultáneos y disímiles, saltando inadvertidamente de un nivel de análisis al otro, sino que el personaje mismo, como objeto sometido a escrutinio, no parece estar unívocamente definido: cada modalidad de su representación, inaugura una definición por la vía de la construcción de una nueva concepción de la *persona* (ver 3.1). Actúa, adicionalmente, un tercer factor de enrarecimiento: aquel que proviene de la tensión entre las realizaciones concretas del personaje de ficción y los modelos preconizados por las preceptivas. En efecto, el pensamiento preceptivo no se ha limitado a acompañar el ejercicio creador de los autores y de los forjadores de personajes, como si se tratara de un desarrollo independiente que se ocupa pasivamente de aconsejar a quienes desempeñan la actividad creadora. Muy por el contrario, ese pensamiento ha constituido la silueta sobre la que se ha dibujado el personaje posible y se ha hecho carne el personaje realizado. Un personaje "correcto" dentro de la comedia, o del drama, ha sido, para el ojo de cada época, un personaje existente. Un personaje incorrecto, inapropiado o fuera de contexto, no pocas veces ha desmerecido el estatus de personaje, degradándose a no ser más que un error, un esbozo fallido, un manchón en el lienzo. Esa es la razón por la que, a la hora de considerar la evolución del personaje, hay que dirigir la mirada hacia el discurso preceptivo. Discurso de larga data, como se sabe, desde la Poética de Aristóteles, con sus consideraciones acerca del personaje<sup>10</sup>, y se despliega a lo largo de una extensa serie normativa a la cual han sumado sus aportes dramaturgos, escritores y filósofos que han querido regular las condiciones de

---

<sup>10</sup> En la Poética, Aristóteles sugiere cuatro condiciones para la adecuada construcción del personaje: debe ser *bueno, apropiado, semejante* y constante. Citemos el texto completo de la reputada traducción de Juan David García Bacca (1982) [14]: "*Acerca de los caracteres cuatro cosas se deben intentar: 1. Una y la primera, cómo hacer que sean buenos. Y habrá carácter si, como se dijo, palabras y obras ponen de manifiesto un cierto estilo de decisión, y será bueno el carácter si tal estilo lo es. Lo cual cabe en todas las clases de personas; que una mujer puede ser buena y puede serlo un esclavo, a pesar de que, tal vez, de entre éstos sea la mujer un ser inferior, y el esclavo un ser del todo vil. 2. En segundo lugar, que el carácter sea apropiado; porque un carácter es él viril, mas no fuera apropiado a una mujer el serlo. En tercer lugar, que el carácter sea semejante [a los hombres de la vida real] cosa distinta de ser bueno y apropiado, tal como quedan explicados. 4. En cuarto lugar, que sea constante, porque, aun en el caso de que la persona que a la imitación se ofrece sea inconstante y tal carácter se le atribuya, con todo ha de ser constantemente inconstante*". Véanse además las interesantes distinciones de Hardison entre el *agente* (prattion) y el *carácter* (ethos) citadas por Chatman (1978: 109).

existencia del personaje de la comedia<sup>11</sup>, de la tragedia<sup>12</sup>, de la novela<sup>13</sup> y, en los últimos años, del guión cinematográfico<sup>14</sup>.

Hemos visto entonces que, cuando hablamos de personaje, nos referimos a muchas cosas a la vez. Y, es que quizás, como dice Teresa Espar, el *personaje, lo hace, lo construye cada discurso*<sup>15</sup> y no es posible, salvo por un abusivo acto de generalización, referirse a un objeto único. El personaje, como objeto independiente es producto de un tipo de mirada, de una operación de observación y construcción. Mirada que, como sostiene Pavis (1989: 357) más que observarlo, lo *hace realidad*. Existen, para el autor, tantas posibilidades de entender al personaje, como "capas" abstractas puedan concebirse para mirarlo, tal como lo indica el siguiente esquema:

---

<sup>11</sup> Franciscus Robortellus (1516-1567) (Dukore 1973, 129-129) repite, para el personaje de comedia, el credo aristotélico: "Cuatro cosas deben ser consideradas en relación con el personaje: Hay, primero que todo, que garantizar que la bondad y la maldad aparezcan representadas en diferentes tipos de personajes (...) En segundo lugar, el personaje debe representarse apropiadamente. La fortaleza corporal es ciertamente una gran virtud, pero si le es atribuida a una mujer, como si un poeta o cualquier otro dibujara una dama de la misma manera que Homero dibuja a Aquiles, tal representación debe ser severamente censurada. En tercer lugar el personaje debe ser lo que Aristóteles llama en la Poética "como si fuera de la realidad" (...) En cuarto lugar el personaje debe ser consistente (...) Si mostramos a alguien como cobarde, ambicioso u orgulloso, debemos seguirlo mostrando como tal a lo largo del poema" (Nuestra traducción).

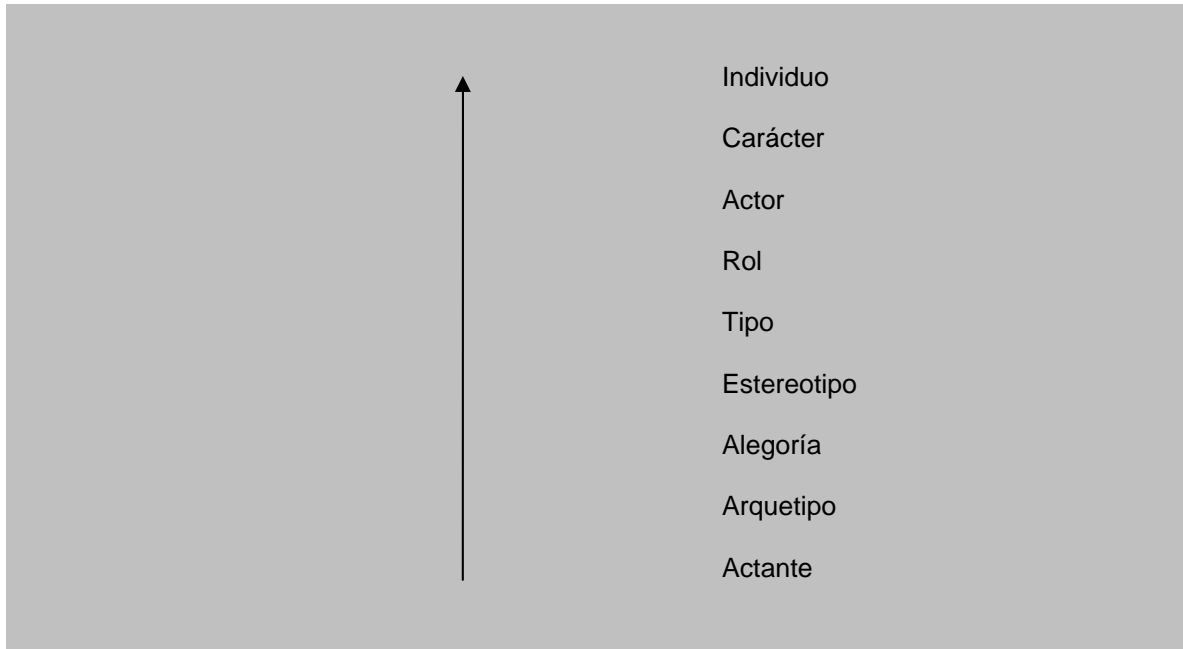
<sup>12</sup> Los textos del renacentista Giovanni Trissino (1481,1550) nos hablan de la permanencia del dictado aristotélico con relación a los personajes de la tragedia. Dice Trissino: "(...) Debido a que la tragedia es la imitación de la gente de mayor prestigio, el escritor de tragedias debe imitar a los mejores pintores, quienes en sus retratos, a la vez que expresan la imagen natural de las personas que pintan, las retratan, sin embargo más bellas de lo que son..." (Dukore, 1973:132).

<sup>13</sup> Entre los que se cuentan escritos meramente técnicos, como los de Forster (1927), con su famosa distinción entre personajes *planos* y personajes *redondos* (véase nuestro trabajo (1998: 91-100) y también textos teóricos, como los de György Lukacs, que establecen que "... la historia de la novela es una búsqueda de valores auténticos por parte de un héroe "problemático" en ruptura con su mundo deteriorado, conformista y convencional", Pagnini 1992:111. Véase también Bustillo 1995: 23-25).

<sup>14</sup> Para hablar solamente de los autores más populares dentro de la industria y en las universidades mencionaremos a Syd Field (1976), Robert McKee (1997) y Linda Seger (1990).

<sup>15</sup> Correspondencia privada.





### 3. Las oposiciones esenciales.

Que el personaje sea un objeto multiforme y que su conceptualización sea relativa no quiere decir que sea imposible abordarlo como objeto de estudio. Esto es, precisamente, lo que han hecho quienes se han ocupado del tema: acotar su significación a partir de las oposiciones que su existencia suscita. Analicemos estas oposiciones con la finalidad de dar unos pasos hacia la comprensión de qué es lo que constituye al personaje.

#### 3.1. La oposición personaje – persona.

El personaje nace de una identidad: aquella que a priori lo hace equivalente a la *persona*. Es quizás esta operación la que le confiere su incuestionable “naturalidad” y, también, lo que conduce a no pocas confusiones teóricas, tal como afirma Díez Borque (1989: 101):

*“La equiparación personaje-persona en que se ha apoyado la sistemática aplicación de ciertos métodos de las ciencias humanas opera también por reduccionismo violentando características intrínsecas del objeto de estudio”.*

Hamon (1977: 116-117) agrega:

*"Las nociones de personaje y de persona se confunden perennemente. De aquí que una concepción del personaje no puede ser independiente de una concepción general de la persona, del sujeto, del individuo. Sin embargo, uno se sorprende a menudo al ver tantos análisis que intentan desarrollar (...) una metodología exigente y que terminan (...) sacrificando todo rigor al recurrir al más banal de los psicologismos..."*

Psicologismo que a veces toma la forma de una distinción teórica que disimula la confusión. Es el caso de Casetti y Di Chio (1990:177) cuando proceden a:

*"... analizar el personaje en cuanto persona (...) como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc. Lo que importa es convertir al personaje en algo tendencialmente real..."*

Se ve cómo a aproximación "*fenomenológica*" de los autores italianos, admite distinciones como las de "*personaje plano*" y "*personaje redondo*", "*personaje lineal*" y "*personaje contrastado*", etc. Como se ve, Casetti y Di Chio terminan, por transitividad, aplicando categorías formales a las *personas*, dotadas de un "*perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos*". Hockman, citado por Tomasi (1988, 47) es capaz, de invertir el error, adjudicando al personaje características (un tanto metafísicas) de la "*persona real*";

*"Experimentamos la totalidad de un personaje cuando sus cualidades lucen conectadas de un modo tal que nos pueden convencer de que, aquello que nos es dado del personaje (...) representa el todo de ese personaje, análogo al todo de una persona".*

La confusión es de otro orden en Bustillo, autora que, en el curso de discusión en torno del personaje de la novela latinoamericana, identifica los personajes "*realistas*" con una no definida (pero aparentemente inequívoca) noción de *persona* y de allí parece extraer la conclusión de que dichos personajes son más "*carnales*", (es decir, menos "*textuales*"), que aquellos personajes "*ficcionales*" que por (ficticios) son menos distantes de la mencionada *persona*. La cita, que engloba un juicio sobre ciertos personajes de la novelística latinoamericana culpables de ser "*realistas*", es:

*"... falacias referenciales son también aquellos personajes calcados sobre la noción de persona que no se atreven a dar el salto a la ficcionalización definitiva. Que apelan al lector sólo en cuanto a la identificación más elemental, sin apropiarse de su cualidad de "mentira", de entidad semiótica*

*cuya arbitrariedad y ambigüedad generan y enriquecen códigos nuevos, y, por ende, sentido.*

Bustillo (1995:228)

Así como la identidad entre personaje y *persona* afianza el anclaje del personaje, la diferencia entre personaje y *persona* concede al primero su existencia: el personaje es todo aquello que la *persona* no es. No obstante, tanto la identidad como la diferencia, proceden de un supuesto: el de que el término *persona* alude a una suerte de concepto primitivo, intuitivamente aprehensible que –en el peor de los casos– describe un aspecto de la “realidad”. Por esto, la formulación de una oposición rigurosa entre personaje y *persona* pasa por la definición de aquello que podemos designar, con algún rigor, mediante este último vocablo, sin que el ese término designe, de una manera metafísica, al “ser humano común”, a un hombre “como tú, o como yo, o como cualquiera de nosotros”. Ese deslinde ha sido expresado en términos muy sencillos por Eric Bentley:

*“... el carácter, aun en literatura, es solo una idea: la idea que un hombre tiene sobre sí mismo, la que un autor tiene sobre algún hombre. Estas ideas se adaptan a esquemas establecidos, se acomodan a convenciones”.*

Bentley (1964: 66-67)

Vemos entonces que el personaje no es idéntico a la *persona* como entidad material (o psicológica o social), sino que se construye alrededor de una idea. Idea que para Zeraffa, como ya dijimos, es la del *hombre y su presencia en el mundo tal como el escritor lo percibe de entrada y, en consecuencia, lo concibe y* que, además, no alude a una noción única e intemporal, sino que obedece a una perenne dinámica evolutiva, tal como lo señala Díez Borque (1989:108) citando a Pfister

*“(...) me parece mucho más importante (...) recuperar el valor de la historia al admitir la importancia de los mutables modelos antropológicos: <<These social stereotypes about character and personality, these anthropological models made explicit in the philosophical, sociological or psychological debate of a period, condition the constitution of dramatic figures, and with them dramatic figure changes>>”<sup>16</sup>*

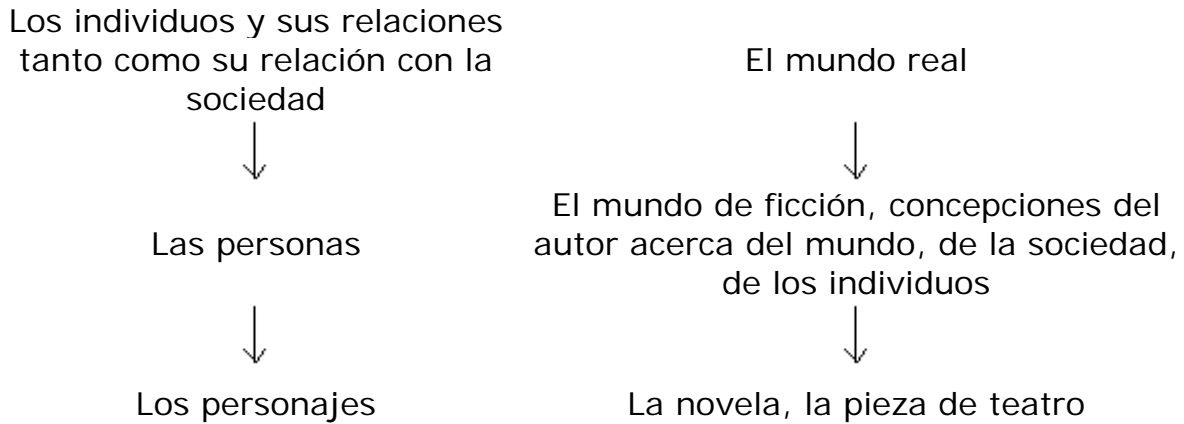
Robert Marty et C. Marty (1995:209) han utilizado la semiótica de Peirce buscando precisar la propuesta de Zeraffa. Para él:

---

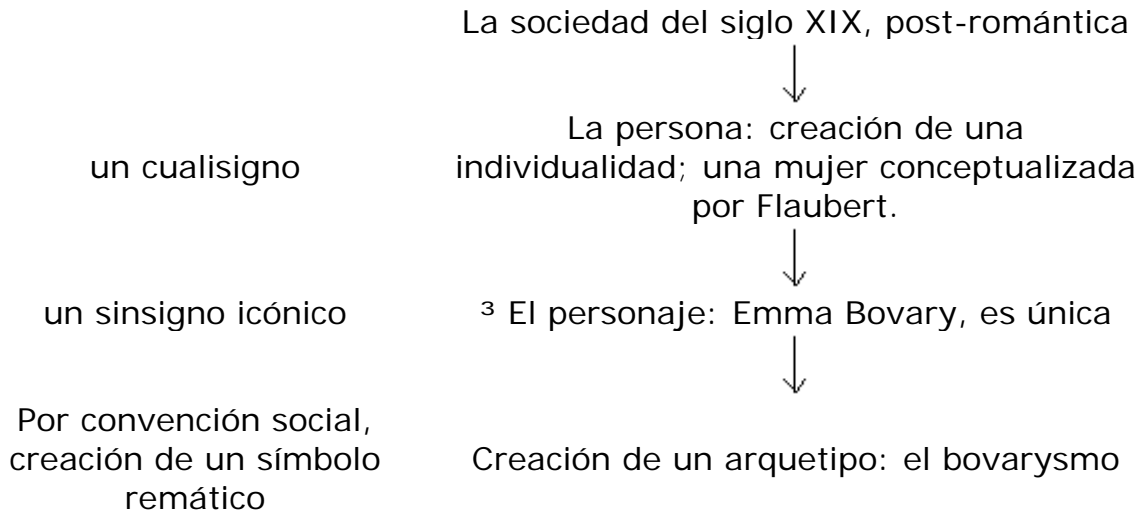
<sup>16</sup> “Esos estereotipos sociales acerca del carácter y la personalidad, esos modelos antropológicos que son hechos explícitos en el debate filosófico, sociológico o psicológico de cada período, condicionan la constitución de las figuras dramáticas y, con estos estereotipos, las figuras dramáticas también cambian” (Nuestra traducción)

*"El personaje es [según Zeraffa] la emergencia en el texto, no del individuo directamente, sino de la persona, es decir del individuo pasado por el filtro de la psicología, de la ideología del autor y de sus prejuicios respecto de la novela".*

Esto les permite disponer los términos involucrados en la definición de *persona*, en el esquema que sigue:



Y le permite, además, ahondar en la definición haciendo uso de las categorías de Pierce, utilizando para ello el conocido personaje de Gustave Flaubert, Madame Bovary:



Varias duplas derivan de la oposición personaje-*persona*. Consideraremos parte del listado que proporciona Tomasi (1988: 46)<sup>17</sup>.

### 3.1.1. La oposición *totalidad – fragmentación*.

Para Tomasi (1988, 47), la *persona* está caracterizada por la "totalidad" mientras que la fragmentación es propia de aquellos personajes contruidos únicamente por los rasgos que resultan útiles para la acción. Se trata de la misma oposición que formula Todorov<sup>18</sup> entre personajes a-psicológicos (aquellos que son propios de las historias centradas en la acción) y psicológicos (los correspondientes a historias centradas en los personajes). En el fondo se trata de una interpretación de la polaridad *ser-hacer* que comentaremos más adelante.

### 3.2. La oposición *literalidad – simbolismo*.

Tomasi (1988: 48), siguiendo a Hockman, entiende la "*literalidad*" como la representación de rasgos particulares de la "*persona, de las particularidades que cada quién tiene*", mientras que el simbolismo, para el mismo autor, constituye una generalización, la representación de un rasgo parcial, por ejemplo de "*los rasgos humanos que un personaje encarna, el tipo que ejemplifica o la idea que representa*"<sup>19</sup>. No es necesario, sin embargo, adjudicar el rasgo particular a la *persona* y la "generalidad" al personaje abstracto, toda vez que, como el mismo Tomasi admite, literalidad y simbolismo, o mejor dicho, particularidad y generalización, son aspectos constituyentes de todo personaje, como comentaremos en el punto 4.

### 3.3. La oposición *estilización – naturalismo*.

Para Tomasi (1988: 46), estilización y naturalismo se oponen como la "fotografía" a la "caricatura", tal como se deduce de sus palabras:

*"El personaje de un relato puede ser representado de un modo más o menos natural. Se va de un mínimo de estilización, en el caso de un personaje que presenta características muy cercanas a la realidad, a un máximo de estilización, propio de una figura grotesca y caricatural".*

---

<sup>17</sup> Probablemente sin percatarse de que lo que parece una oposición "textual", presupone una adscripción a la concepción más ingenua de la *persona*.

<sup>18</sup> Ver Chatman (1978, 13).

<sup>19</sup> Nuestra traducción.

De nuevo, en la alusión a la representación de caracteres “vecinos a la realidad” se repite la idea de la *persona* como si se tratara de un concepto primitivo que no requiere ninguna definición y que resulta presupuesto por la comparación que define la dupla<sup>20</sup>.

### 3.4. La oposición coherencia – incoherencia.

Para Tomasi (1988: 46-47) la coherencia parece, en primer término, un asunto de índole “psicológica”:

*“Un existente coherente es un personaje cuyas acciones no entran en contradicción entre sí; al contrario, es incoherente cuando actúa de una manera contradictoria. En el primer caso el existente se presenta como unidad, en el segundo caso como escisión.”*

El autor advierte, no obstante, que lo que puede parecer un rasgo de carácter, en algunos casos es el producto de una operación narrativa que esconde las motivaciones del personaje, buscando producir efectos de sorpresa. Es indudable que, vista de esta manera, la *coherencia* presupone la noción de la *persona* como unidad psicológica discernible. Es posible, sin embargo, formular el problema de la coherencia en términos más generales, por dos vías. La primera, recurriendo a la perspectiva inmanente y considerando la coherencia del personaje como un aspecto de la coherencia general del texto, lo que implica que se esté atento a las isotopías que tejen al personaje desde le estructura profunda. Se trata de ver que el personaje, en sí mismo, nace de una operación de aglutinación ya descrita por Tomashevski al afirmar que:

*“... el personaje desempeña el papel de hilo conductor que permite orientarse en la maraña de motivos y funciona como recurso auxiliar destinado a clasificar y ordenar los motivos particulares”.*

Prada Oropeza (1989: 222).

Al ser así, la coherencia del personaje construye en un segundo nivel, en la recurrencia de isotopías que edifica su consistencia “psicológica”, pero también textual. La segunda vía de formulación de la coherencia del personaje es la que, poniendo en cuestión la concepción “obvia” de la *persona*, permite pensar la

---

<sup>20</sup> Esta presuposición se repite en Bustillo (1995:220) cuando, al hablar de ciertos personajes del novelista Manuel Puig, afirma que (...) “son personajes que aparentemente responden a las más usuales convenciones de “persona” pero cuya configuración ha sufrido un proceso previo de ficcionalización a través de la codificación de los mass media.”

coherencia como el producto de un compromiso entre el personaje y la *persona* (en el sentido de Zeraffa) en su devenir histórico y cultural. Es la que asoma Bobes Naves (1987: 193-194):

*"(...) el psicoanálisis ha mostrado que el concepto de persona no es claro, ni tan sencillo como se creía (...) no es posible el conocimiento del hombre ni a través de sus manifestaciones exteriores, que no responden a motivaciones interiores y sí muchas veces a causas sociales, ni es posible el conocimiento a través de la introspección. (...) Todos los movimientos culturales de este siglo acusan el peso de estas ideas psicoanalíticas y, por de pronto, se pierde el optimismo que implicaba el considerar posible el conocimiento del hombre en su totalidad, (...) Los personajes se trazarán con gran cautela a partir de estos descubrimientos: el expresionismo los concibe como siluetas vacías de contenido, o los limita a uno de sus rasgos que considera esencial, de ahí la frecuencia de la caricatura en este movimiento. (...) El surrealismo pone en escena personajes distorsionados, cortados, compuestos de trozos, (...)... muy alejada de aquellos caracteres de cuerpo entero que vivían en el drama realista y se salían de él para tomar autonomía extraliteraria".*

Dicho en otras palabras, la coherencia del personaje además de ser el resultado de la coherencia del texto, es el producto de un compromiso contextual: cada vez que la *persona* es pensada (construida) de acuerdo con un modelo vigente (el "romanticismo", el "realismo", el "surrealismo"), podremos decir que el personaje es coherente, si la correspondencia entre personaje y *persona* es, podríamos decir, biunívoca. En ese caso, sentimos que el personaje representa al hombre "*tal como el autor lo concibe*" (o un movimiento artístico o el imaginario de una época).

### **3.5. La oposición complejidad – simplicidad**

La distinción clásica entre personaje complejo (*redondo*) y personaje simple (*chato*), proviene de Forster (1927) y, en su raíz, curiosamente, no alude a *personajes*, sino a *personas* (*people*). Ducrot y Todorov (1986: 262) resumen algo de la perspectiva originaria, e introduce sus propios ajustes:

*"... según su grado de complejidad, se oponen los personajes chatos [es decir, planos] a los personajes densos [o personajes redondos]. E. M. Forster, que insistió sobre esta oposición, los define así: "El criterio para juzgar si un personaje es denso reside en su actitud para sorprendernos de manera convincente. Si nunca nos sorprende, es chato." Tal definición se refiere, como vemos, a las opiniones del lector acerca de la psicología humana "normal"; un lector "sofisticado" se dejará sorprender con menos*

*facilidad. Los personajes densos deberían definirse más bien por la coexistencia de atributos contradictorios..."*.

Hay que notar, sin embargo, que esta "*coexistencia de atributos contradictorios*" no es el único rasgo que define al personaje redondo, sino que obedece, más bien al concurso complejo de varios aspectos, tal como hemos analizado en otra parte<sup>21</sup>.

### 3.6. *La oposición ser – hacer.*

Una segunda oposición esencial es la establecida entre el *ser* y el *hacer*. Dicha oposición surge a partir de la consideración de la prioridad de la acción del personaje sobre el *ser* que lo constituye. Ya Aristóteles, como se sabe, toma partido sobre el asunto, afirmando que la acción tiene precedencia sobre los personajes, tal como lo evidencia el comentario de Chatman (1978: 109):

*"Agente (prattion) debe ser cuidadosamente distinguido de carácter (ethos), porque los agentes-personas, que llevan a cabo acciones son necesarios para el drama; pero el carácter, en el sentido técnico aristotélico, es algo que se añade posteriormente y, de hecho, ni siquiera es esencial para una tragedia exitosa, tal como se nos dice en el Capítulo VI (1.59)".*

Conocemos la trascendencia que ha tenido la visión de Aristóteles en torno a la primacía de la acción sobre el carácter del personaje, a lo largo de la historia de la dramaturgia occidental. En nuestros días, trabajos como los de Propp (1965) han reforzado esta idea de que el personaje es, en esencia, una manera de hacer y que, sin acción, el aspecto adjetivo, que califica (y constituye) al *ser* del personaje, es secundario. Sin embargo, la visión complementaria ha venido buscando un lugar: autores como Chatman (1978: 126) han destacado la importancia de los rasgos que constituyen el "ser" del personaje:

*"Yo abogo -sin mucha originalidad, pero con firmeza- por una concepción según la cual el personaje es un paradigma de rasgos; "rasgo" en el sentido de "una cualidad personal relativamente estable o duradera", más que una cualidad permanente".*

Y en su estudio de la obra dramática, Bobes Naves (1987: 211), llega a la conclusión de que

---

<sup>21</sup> Véase nuestro trabajo ya citado (1998:91-100).



*"... el personaje puede prescindir casi por completo de su funcionalidad, pero no puede abandonar su dimensión como unidad de descripción, porque se, perderían las oposiciones del ser y del parecer, es decir, de su ser interior y de su figura externa".*

Chatman (1978:113) introduce además, una consideración según la cual la predominancia del "hacer" o del "ser" varía según convenciones de cada época:

*"El placer predominante en el arte narrativo moderno radica en la contemplación del personaje. Este placer depende de la convención que sostiene la unicidad del individuo, convención no menor que aquella vieja insistencia en la predominancia de la acción".*

Pavis (1980: 355-356), refuerza esta visión histórica en su estudio de esta dialéctica entre acción y personaje y destaca, además, que la acción y el personaje han dejado de ser conceptos contradictorios para la teoría. De hecho, para Greimas (1966: 249-269), los conceptos de *actante* y de *papel temático* obedecen a diferentes niveles de descripción del personaje, con énfasis en el *hacer* y en el *ser*, respectivamente.<sup>22</sup>

### 3.7. *La oposición individualidad - reticularidad*

Una tercera oposición que intenta "aprehender lo esencial del personaje" es aquella que busca, ya no equipararlo a la *persona* o estudiar la preponderancia de su *ser* con respecto a la acción, sino registrar su valor a partir del análisis de la comparación inter-personaje, porque, según autores como Pavis (1980:357), *"la noción de inter-personaje [es] mucho más útil para el análisis que la antigua visión mítica de la individualidad del carácter"*. El principal inspirador de esta posición es, sin duda, Philippe Hamon (1977: 130-133), quien, en su esfuerzo por precisar el estatus semiológico —más aún, el estatus sígnico del personaje— se ocupa de definir algunos ejes semánticos que permiten estudiar comparativamente los distintos personajes de una historia en lo que tiene que ver con cierta categoría de cualidades de cada personaje (el origen geográfico, la ideología, etc.), en lo relativo a las funciones de cada uno (aceptación de un contrato, recepción de un ayudante, etc.) y así por el estilo.

---

<sup>22</sup> Ver también Barthes (1966: 9-43).

#### 4. Analógico – Digital: La bipolaridad del personaje fílmico y el personaje literario.

Hemos abordado hasta aquí un universo conceptual que gira alrededor de un simulacro: el de una representación de nosotros mismos. Este simulacro, veremos ahora, involucra dos modos de aproximación complementarios: la *analogía*, que intenta la identificación de grandes porciones semánticas de eso que llamamos *la persona* y la *digitalidad*, entendiendo por tal la construcción de un mimetismo que tiene como base la codificación. Este proceso doble, por cierto, es aludido en el siguiente comentario Pavis que repetimos y ahora citamos completo (1980:360, subrayado nuestro):

*" ... el personaje ficticio siempre está vinculado a la sociedad en la cual se ha enraizado, puesto que se define miméticamente como un efecto de persona: sólo se comprende si lo comparamos con personas y con un estatuto social más o menos individualizado, historizado, particular de un grupo, un tipo o una condición. Nuestra comprensión también depende de la visión que en la actualidad nos hacemos, con una perspectiva temporal, de una acción pasada y de sus protagonistas. Pero este efecto de persona sólo se instaura al cabo de un proceso de abstracción y codificación. En efecto, el personaje se reduce siempre a un número limitado de características psicológicas, morales, sociológicas, a pesar del efecto de realidad, de totalidad que el cuerpo del actor produce "naturalmente "*

Tanto en el relato literario como en el fílmico el personaje surge de este proceso de dos caras. Es, por una parte, el producto de una enunciación (el personaje es un ser "narrado") y, por otra parte, es el resultado de varias simulaciones que lo constituyen (es el producto de una "imitación"). La narratología, sin embargo, ha mirado este fenómeno dual con cierta rigidez, priorizando, en ciertos casos en términos absolutos, la narración sobre la imitación, como lo hace Genette (1966:197):

*"... la noción misma de imitación, en el plano de la lexis es un puro espejismo que se desvanece a medida que uno se acerca: un discurso sólo puede imitarse a sí mismo. El lenguaje no puede imitar perfectamente sino al lenguaje o, más precisamente, un discurso no puede imitar perfectamente sino a un discurso idéntico; un discurso sólo puede imitarse a sí mismo."*

Y, en otros casos, desterrando la narración de los discursos fílmicos y teatrales, para ver en el personaje una imitación pura. Se trata, en

verdad, de dos puntos de vista incompletos y complementarios: uno logocéntrico, que hace del lenguaje la única realidad posible, y otro “materialista” que hace de la “realidad” el centro desde donde el lenguaje imita un mundo incólume. Bien mirado, ambos puntos de vista tienen razón: el relato, y con él, el personaje, está hecho de lenguaje y es un enunciado. Pero, también, lo que hace el lenguaje, todos los lenguajes, es imitación: imitación de pensamientos, de palabras, de miradas, de las acciones del hombre. Por eso es preferible pensar que el personaje –literario, fílmico, teatral –es el producto de un simulacro, o, mejor dicho, de una simulación, aquella según la cual nos valemos de los lenguajes a la mano para construir una estructura autocontenida que actúa como modelo de un mundo posible. Los relatos literarios y fílmicos pueden pensarse, pues, como arquitecturas semióticas por medio de las cuales muchos procesos humanos (la observación de la realidad circundante, la descripción verbal del mundo que nos rodea, el pensamiento y la palabra pronunciada, etc.) son simulados en su acaecer por los lenguajes disponibles<sup>23</sup>. Esa simulación, que, naturalmente, afecta también al personaje, procede de acuerdo con dos principios en tensión. Es una simulación, por un lado, todo lo exhaustiva que puede en su afán de abarcar a la *persona* y, por otro lado, todo lo económica que se requiere para que de ella brote la significación. Toda simulación tiene, pues, un aspecto analógico —que representa a la persona *mediante variables continuas, análogas a las magnitudes correspondientes*<sup>24</sup>— y un aspecto codificado que, para utilizar una metáfora de moda, podríamos denominar *digital*. Este codificado se vale de un número limitado de rasgos buscando anclar el sentido y potenciar la significación. Analogía y codificación, por supuesto, vienen juntos y se expanden sobre un continuo subtendido por los polos de la *persona* (analogía) y la *función* (codificación). Esta polaridad se repite, sin más, en varias las oposiciones estudiadas como subproductos de la oposición personaje-*persona*, a saber:

---

<sup>23</sup> El cine, como máquina simuladora, instituye, por ejemplo, diferentes niveles de “realidad”, o sería mejor decir, de virtualidad. Es, en primer término, una realidad “virtual” autónoma, con sus propias reglas. Pero, en su trabajo de simulación, a veces propone niveles segundos de virtualidad. En la secuencia de créditos de un film como *Red* (Kieslowski, 1994), un personaje efectúa una llamada telefónica. Enseguida la cámara “penetra” en el cableado telefónico, “cruza” la intrincada red telefónica citadina, y “emerge” en otro auricular. El recorrido visual y sonoro “es” mismo el de los impulsos eléctricos, es decir, se trata de toda una simulación de un “segundo nivel de la realidad”. Simulación de una simulación, virtualidad en segundo grado. En el caso del sonido, por ejemplo, la verbalización de los pensamientos de un personaje constituye el despliegue de un modelo lingüístico de un proceso mental. De nuevo, se trata de un segundo nivel de “virtualidad”. Lo mismo sucede con la escucha que hace un personaje de sus recuerdos o de sus pensamientos, de lo que Jost dentro de sus categorías para el estudio del punto de escucha en el cine (1987, ) denomina la *auricularización interna modalizada*. La visualización del recuerdo o de la imaginación de un personaje, son, a su vez, el despliegue de un modelo (visual) de un proceso interno (mental). El relato en imágenes de una narración oral es el despliegue de un modelo visual de un proceso verbal (que, a su vez, si se quiere, es modelo de un proceso mental). Y así por el estilo.

<sup>24</sup> Definición del término “analógico” suministrada por el DRAE, Vigésima segunda edición.

- a) La oposición *totalidad - fragmentación*, en la que la (presumible) *totalidad* de un personaje intenta una aprehensión de la *persona* valiéndose de los recursos de la analogía, mientras que la *fragmentación* es el resultado de una subordinación a la funcionalidad narrativa del personaje.
- b) La oposición *literalidad - simbolismo*, en la cual lo literal es sinónimo de lo *analógico*, mientras que lo *simbólico* obedece a la intención codificadora.
- c) La oposición *estilización - naturalismo*, que intenta el calco *analógico* naturalista, frente a la *caricaturización* sintética ("digital") de la estilización.
- d) La oposición *complejidad-simplicidad* —vale decir, entre *personaje redondo* y *personaje chato* —que pretende identificar la *persona* con el *personaje redondo* y al *arquetipo* con el *personaje chato*. Esto, a pesar de que, como sostiene Casti (1991:124), el personaje *redondo* obedece a una clara codificación<sup>25</sup>:

"La línea que separa al personaje plano del personaje redondo es, obviamente, una línea poco clara. La diferencia es más relativa que absoluta, porque a menudo un personaje plano puede ser adornado con detalles personales realistas que tienden a hacer de él una persona más completa, mientras que el personaje redondo, a pesar de su mayor complejidad, puede consistir en una combinación convencional de rasgos. Cuando se habla en términos relativos el personaje redondo puede interpretarse como un todo complejo, un todo que, particularmente, encierra ciertos rasgos contrastantes, e incluso contradictorios, de personalidad y de carácter. La cuestión central suele desarrollarse alrededor de sus contradicciones internas y de sus conflictos, aun cuando estos conflictos internos pueden mostrarse, en sí mismos, como estereotipos convencionales. Dentro del estilo realista del drama y del film, el personaje redondo, el cual es hasta cierto punto complejo pero mantiene un patrón definido, ha devenido en el paradigma de la caracterización efectiva".

Como vemos, la analogía y la codificación constituyen dos extremos mutuamente presupuestos: la acumulación de rasgos propia de la *analogía*<sup>26</sup>, aun en los casos que intenta ser exhaustiva, necesita del rasgo significativo para anclar el sentido: "*Sus facciones eran finas y delicadas; su talle flexible y esbelto*", dice Honorato de Balzac al describir a la señora de Dey, en su novela *La recluta*<sup>27</sup>. Y enseguida agrega un detalle significativo: *Cuando hablaba, su pálido rostro parecía iluminarse y adquirir vida*. No basta con la enumeración analógica para

<sup>25</sup> Nuestra traducción.

<sup>26</sup> En tanto *variable continua, análoga a las magnitudes correspondientes*.

<sup>27</sup> *La comedia humana*, traducción de Mauro F. de Dios, Alberto Barasoain, Francisco Álvarez y José Planas Palou. Madrid:EDAF,

que se afiance *el efecto de persona*, hay que recurrir a la particularidad diferencial que potencia el sentido de individualidad del personaje (que lo "humaniza", diría un crítico). Igual sucede en el cine, la enumeración de unas cuantas contradicciones personales de Charles Foster Kane expuestas en el noticiero *News on the march* (*Citizen Kane*, Orson Welles, USA, 1941), basta para potenciar el *efecto de persona* y construir a Kane como *personaje redondo*. Pero, también, el recíproco es cierto. En su novela *El vizconde demediado*<sup>28</sup> Italo Calvino describe a la "mitad mala" del Vizconde de Terralba, producto, no solamente de las circunstancias de la anécdota, sino de una aguda operación narrativa que aísla un rasgo único del personaje para hacerlo, junto con la "mitad buena", protagonista de un relato magistralmente irónico. Esta reducción a ultranza requiere, sin embargo, del uso de la analogía en favor de la verosimilitud y, por eso, la "mitad mala" de vizconde se pasea a caballo bajo las imperativos de las mismas leyes físicas que afectan a cualquier mortal: "*En aquel tiempo mi tío paseaba siempre a caballo: se había hecho construir por el alabardero Pietrochiodo una silla especial a uno de cuyos estribos podía asegurarse con correas, mientras al otro lado se le ataba un contrapeso*". De la misma manera, la madre que desciende las escalinatas de Odessa (*Acorazado Potemkin*, Antigua U.R.S.S, 1925), es análoga, en su representación, a cualquier madre del mundo y, debido a ello, su descripción visual acusa la máxima generalidad. Y sin embargo, para que su sufrimiento sea único y solicite la identificación del espectador, el director acude al rasgo diferencial: a la vestimenta negra y al primer plano del rostro contraído y doloroso.

## 5. Dos modelos para la construcción de personaje.

Mostraremos ahora cómo la analogía y la codificación se manifiestan también en un ámbito opuesto al del análisis: el del diseño de personajes. Los preceptores de la escritura literaria o dramática suelen abordar, al igual que los analistas, el diseño de los personajes desde la doble perspectiva de la *persona* y de la *función*, es decir, desde lo *analógico* y lo *digital*. Describiremos brevemente dos sistemas de construcción de personajes que corresponden a sendas metodologías. El primero se debe a Lajos Egri, renombrado maestro de varias generaciones de dramaturgos y profesores de escritura dramática cinematográfica y teatral. El segundo sistema es obra de dos escritores norteamericanos de última generación, cuyo trabajo está imbuido de las ciencias, en particular de la psicología, y de la tecnología informática: Melanie Anne Phillips y Chris Huntley. Veamos cada uno de los modelos:

---

<sup>28</sup> Hacemos uso de la traducción de Francesc Miravittles de la edición de Bruguera, Barcelona, 1980.

### 5.1. El modelo analógico de Lajos Egri.

El modelo de Lajos Egri (1960, 32-43), como sucede con muchos de los modelos contenidos en los manuales de construcción dramática, es completamente analógico: parte de la identificación personaje = *persona* y procede, de acuerdo con ella, a formular las características que hacen el personaje. Entre estas características destacan las referidas a lo que el autor denomina la *estructura básica* y que se resuelve en la descripción de tres dimensiones que, según él, constituyen al personaje. Estas dimensiones son:

<b>Dimensión Física</b>	Sexo Edad Descripción física Apariencia Defectos
<b>Dimensión Social</b>	Clase social Ocupación Educación Religión Raza Nacionalidad Filiación política Hobbies
<b>Dimensión psicológica</b>	Autoestima Vida sexual Actitud frente a la vida Habilidades I. Q.

La naturaleza del modelo salta a la vista: cada uno de los rasgos que lo integran, puede (e idealmente, debe) ser descrito *mediante variables continuas, análogas a las magnitudes correspondientes*. El escritor asiste a un modelo del personaje que, por analogía, se aproxima a la *persona*.

### 5.2. El modelo digital de Melanie Anne Chris Huntley.

Ahora describiremos un aspecto del modelo de construcción narrativa creado por los norteamericanos Melanie Anne Phillips y Chris Huntley autores de un *software* destinado al uso de escritores de cine, literatura y televisión. Lo resaltante de este programa informático, llamado *Dramatica Pro* es que su funcionamiento está basado en una teoría dramática completa y bastante original la cual es, según los

autores, extremadamente potente. Dicha teoría se fundamenta en el principio de que la estructura de una historia puede asimilarse a la de un modelo de resolución de problemas por parte de la mente humana. En palabras de sus creadores:

*"Uno de los conceptos originales que separa a Dramática del resto de las teorías es la aserción de que cada historia completa es un modelo del proceso de resolución de problemas que tiene lugar dentro de la mente humana. Esta Mente – Historia [Story Mind] no trabaja como las computadoras, que realizan una operación tras otra hasta obtener la solución del problema. Procede, más bien, holísticamente, como lo hacen las mentes, invocando muchas consideraciones en conflicto con la finalidad de hacerse cargo del problema".*

Phillips & Huntley (1996:11)

Extraeremos del modelo de *Dramática* un único aspecto dedicado a que dentro del sistema que propone se conoce como la "construcción de personajes objetivos". Para Phillips & Huntley (1996:20), un "personaje objetivo es un conjunto de funciones dramáticas que deben ser representadas para que el argumento completo de una historia pueda completarse". Veamos cómo los autores construyen, a partir de esta definición, personajes complejos que, partiendo de la *digitalidad*, "tienden" a la *analogía*. Los autores comienzan por definir lo que entienden por personajes *arquetipos*, plenos de funcionalidad narrativa.

Para Phillips & Huntley (1996:11) los personajes *Arquetipos*, agrupados en pares opuestos, son:

El *Protagonista*, proponente y conductor principal del esfuerzo por alcanzar la meta de la historia. El *Antagonista*, cuya meta consiste en impedir el éxito del *Protagonista*. Mientras el primero representa el impulso de resolver un problema, el *Antagonista* representa la fuerza que busca por hacerlo fracasar.

El *Guardián*, maestro y ayudante, que representa la conciencia. Es un personaje protector que contribuye a eliminar los obstáculos e ilumina el camino hacia la meta. Como balance del Guardián la teoría define un *Arquetipo* que denomina *Contagonista*, representante de la tentación que desvía a los personajes de la consecución de la meta de la historia. El *Contagonista* coloca obstáculos en el camino del *Protagonista*, obstruye su tarea y trata de hacerlo fracasar.

El personaje *Apoyo (Sidekick)*, espejo de la confianza, el sostén y la fe. Se le opone el *Escéptico (Skeptic)*, que representa la duda, la desconfianza y la oposición frente a las iniciativas. Para *Dramática* la

interacción entre estos dos arquetipos ilustra la polémica racional y emocional en torno a las posibilidades de éxito dentro de una historia.

El personaje *Razón* (*Reason*), que representa la aproximación racional, fría y controlada a la resolución de un problema, contrastado con el personaje *Emoción* (*Emotion*), que representa la aproximación emotiva, desorganizada y un tanto frenética.

Adicionalmente, los *Personajes Arquetipos* están definidos por el tipo de decisiones que toman y por las modalidades de su accionar narrativo, según la siguiente repartición:

Arquetipo	Elemento de acción	Elemento de decisión
<i>Protagonista</i>	Persigue un fin	Urge a otros personajes a alcanzar la meta
<i>Antagonista</i>	Intenta prevenir o evitar que el Protagonista alcance la meta	Urge a otros personajes a reconsiderar el intento por alcanzar la meta
<i>Guardián</i>	Ayuda en la consecución de la meta	Actúa de acuerdo con la Conciencia, representando la moralidad del autor
<i>Contagonista</i>	Obstruye los esfuerzos por que se alcance la meta	Representa la tentación hacia un curso equivocado de la acción en relación con la consecución de la meta.
<i>Razón</i>	Actúa calmada y controladamente.	Decide con base en la fría lógica
<i>Emoción</i>	Actúa frenética o descontroladamente.	Obedece a los sentimientos, sin atender todos los aspectos prácticos.
Apoyo	Da apoyo y coraje en la consecución de la meta.	Acude a la fe.
Escéptico	Actúa en forma opositora.	Des Cree y pone en duda.

La construcción concreta de los arquetipos procede en cuatro áreas que, de acuerdo con *Dramatica*, son las que constituyen a un *Personaje Objetivo*. Estas áreas son:

1. La *Motivación* (Un don o una carencia esencial que impulsa al personaje a actuar).
2. El *Propósito* (Un resultado deseado y buscado).
3. La *Evaluación*: (Un juicio de la situación o de las circunstancias)
4. La *Metodología* (El método empleado para alcanzar un propósito).



Cada *Personaje Arquetipo* queda entonces definido a partir de ocho elementos, a saber:

	Motivación		Propósito		Evaluación		Metodología	
	<i>Acción</i>	<i>Decisión</i>	<i>Acción</i>	<i>Decisión</i>	<i>Acción</i>	<i>Decisión</i>	<i>Acción</i>	<i>Decisión</i>
<b>Protagonista</b>	Persigue un fin	Considera los pros y contras	Busca un propósito realista	Decide según su verdad personal	Evalúa el efecto de sus acciones	Utiliza el sentido común	Es proactivo	Tiene certezas.
<b>Antagonista</b>	Evita que otro alcance sus fines	Reconsidera los hechos	Actúa de acuerdo con su percepción particular	Para él la verdad es relativa	Evalúa las causas los hechos	Hace conjeturas	Es reactivo	Apuesta a lo que puede convertirse en verdad
<b>Guardián</b>	Busca ayudar	Posterga los beneficios inmediatos	Se proyecta hacia el futuro	Se rige por la equidad	Anticipa resultados	Busca ponerle fin a los procesos	Evalúa los hechos	Juzga las probabilidades
<b>Contagonista</b>	Obstruye	Busca el beneficio inmediato	Especula	Persigue la iniquidad	Determina las causas	Reincide una y otra vez	Reevalúa los hechos	Reexamina las potencialidades
<b>Razón</b>	Busca el control	Apela a la lógica	Da curso a su habilidad innata	Enfoca la atención hacia el exterior	Confía en verdades establecidas	Acude a teorías explicativas	Se exime de actuar	Apuesta a lo probable
<b>Emoción</b>	Se descontrola	Decide según emociones	Quiere satisfacer sus deseos	Enfoca la atención hacia el interior	Ensayo y descarta	Sigue sus corazonadas	Se protege de las intervenciones externas	Apuesta a las posibilidades
<b>Apoyo</b>	Da sostén al esfuerzo de otro	Apela a la fe	Busca mantener lo establecido o en curso	Es ordenado	Busca el resultado final	Es tolerante	Está dispuesto a aceptar	Es deductivo
<b>Escéptico</b>	Se opone	Descreo	Busca el cambio	Es caótico	Enfoca la atención en los procesos	Es intolerante	No acepta	Es inductivo

La disposición dinámica de las características antes mencionadas sirve de base de una suerte de "motor" que genera estructuras vacías capaces de adecuarse a diferentes tipos de historia. Aunque no abordaremos aquí el complejo sistema estructural generativo propuesto por, destaquemos que la base de ese sistema viene dada por una matriz

que organiza dinámicamente los elementos anteriores, como si se tratara de una tabla periódica de elementos químicos, capaz de generar las diferentes sustancias compuestas. La matriz original de *Dramatica* es:

PROPÓSITO				EVALUACIÓN			
Knowledge	Ability	Actuality	Aware	Proven	Theory	Effect	Trust
Desire	Thought	Self Aware	Perception	Hunch	Unproven	Test	Cause
Order	Equity	Inertia	Projection	Accurate	Expectation	Result	Ending
Inequity	Chaos	Speculation	Change	Determination	Non-Accurate	Unending	Process
Consider	Logic	Pursuit	Control	Certainty	Probability	Proaction	Inaction
Feeling	Reconsider	Un-controlled	Avoid	Possibility	Potentiality	Protection	Reaction
Faith	Conscience	Support	Help	Deduction	Reduction	Acceptance	Evaluation
Temptation	Disbelief	Hinder	Oppose	Production	Induction	Re-evaluation	Non-acceptance
MOTIVACIÓN				METODOLOGÍA			

Los *Arquetipos* se reparten en esta estructura de la siguiente manera:



Los *Personajes Arquetipos* constituyen una suerte de "alfabeto digital" a partir del cual se generan los *Personajes Complejos*, tal como lo explican Phillips y Huntley (1996:26):

*"Los Personajes Complejos son creados a partir del mismo conjunto de funciones dramáticas que sirven de base a los Personajes Arquetipos. La diferencia principal consiste en que los Personajes Arquetipos agrupan funciones que son similares o compatibles entre sí, y los Personajes Complejos no lo hacen. Esto quiere decir que, aunque los Personajes Arquetipos pueden estar en conflicto unos con los otros, un Personaje Arquetipo jamás está en conflicto con sus propios impulsos y actitudes. Esto es lo que hace que los Personajes Arquetipos aparezcan menos desarrollado e, incluso, menos humanos que los Personajes Complejos. [...] Para crear personajes que representen nuestras propias inconsistencias, debemos redistribuir [las] funciones [de los personajes] de manera que [éstos] resulten menos compatibles internamente. Como esto conduce a [que se desarrollen] muchos más niveles de exploración y comprensión, nos referiremos a cualquier arreglo de funciones narrativas diferente al de agrupamiento Arquetípico llamándola*

*Compleja. Un personaje que contenga un tal tipo de arreglo lo llamaremos Personaje Complejo”.*

Vemos entonces que los *Personajes Complejos* son el resultado del reacomodo de los elementos que constituyen a los *Personajes Arquetipos*. Tal como sucedería con los personajes que ilustran la siguiente versión de la tabla:

 Knowledge	 Ability	 Actuality	 Aware	 Proven	 Theory	 Effect	 Trust
 Desire	 Thought	 Self Aware	 Perception	 Hunch	 Unproven	 Test	 Cause
 Order	 Equity	 Inertia	 Projection	 Accurate	 Expectation	 Result	 Ending
 Inequity	 Chaos	 Speculation	 Change	 Determination	 Non-Accurate	 Unending	 Process
 Consider	 Logic	 Pursuit	 Control	 Certainty	 Probability	 Proaction	 Inaction
 Feeling	 Reconsider	 Uncontrolled	 Avoidance	 Possibility	 Potentiality	 Protection	 Reaction
 Faith	 Conscience	 Support	 Help	 Deduction	 Reduction	 Acceptance	 Evaluation
 Temptation	 Disbelief	 Hinder	 Oppose	 Production	 Induction	 Reevaluation	 Nonacceptance

## 6. Personaje literario – personaje fílmico.

Hemos visto hasta ahora que, cualquiera que sea el tipo de discurso en el que se manifieste un personaje –literario, fílmico o teatral– su construcción es el resultado de operaciones reductoras, que trabajan a favor de la codificación y de operaciones expansivas, que

buscan la analogía, muchas veces apoyándose en las primeras. Hay, pues, tal como lo afirma la semiótica narrativa, una base común (semántica y narrativa) en la construcción del personaje que, precisamente, nos permite hablar de él como si se tratara de un objeto capaz de “manifestarse” en cualquier discurso. Sin embargo, en lo que atañe a su constitución –en tanto objeto construido– el personaje es único en cada tipo de discurso. En particular, el personaje literario y el personaje fílmico son claramente objetos de diferente naturaleza. Tal como lo afirma Vanoye (1979:140-142) el “*personaje literario y el personaje fílmico son dos signos que difieren por el significante (por la sustancia y la forma de la expresión), y por la forma del contenido*”<sup>29</sup>. En relación con lo primero, el autor opina que un personaje literario se reduce a *un conjunto de palabras* y, por tanto, es de naturaleza muy distinta al personaje de un filme, encarnado por un actor, con sus particularidades físicas: “*son los avatares de [la] imagen (las actitudes, las acciones, el vestuario, los cambios físicos, las relaciones con el resto de los personajes) los que definen [sus] papeles y [sus] funciones*”. En relación con el segundo aspecto (el referido a la forma del contenido) Vanoye destaca que, mientras el personaje literario está, de alguna manera, confinado al cerco que le imponen las palabras que lo definen, el personaje fílmico participa, por decirlo de algún modo, en diversos grados, de la “personajeidad” del actor, de forma tal que es la resultante de lo que aporta el personaje previsto por el guión (o extraído de la base literaria en general) y lo que agrega el actor mismo. Esta última observación, sin embargo, no pareciera constituir un deslinde muy riguroso entre el personaje literario y el personaje fílmico en lo que atañe a la constitución de ambos. De hecho, lo que, para un lector o un espectador dado termina de configurar a un personaje, no está determinado *a priori* ni por las palabras, en el caso de la literatura, ni por la publicidad de la industria en el caso del cine, sino que es el resultado de la dinámica de cada discurso. Una novela histórica, para dar un solo ejemplo, hace que sus personajes sean, cuando menos, la resultante de dos discursos concurrentes: uno ficcional y otro socio-histórico, que se imbrican para conformar un personaje único. Volvamos a Vanoye (1979:124), quien resume las diferencias entre el personaje literario y el personaje fílmico en el siguiente cuadro:

---

<sup>29</sup> Nuestra traducción.

Personaje	Relato escrito	Relato fílmico
<b>Nombre y/o denominación.</b>	Nombres propios, pronombres, sustantivos.	Nombre propio (pronunciado). Eventualmente: información aportada por textos escritos o por la voz en <i>off</i> .
<b>Informaciones diversas.</b>	Retratos y descripción: campos semánticos, adjetivos. Diálogos; palabras <i>del</i> personaje, palabras <i>sobre</i> el personaje.	Imágenes: físico del actor, vestuario, decorados, accesorios, etc. Diálogos: parlamentos del personaje, parlamentos de otros personajes acerca el personaje en cuestión.
<b>Evolución</b>	Variación de campos semánticos. Verbos. Marcas temporales. Retratos y descripciones contrastadas.	Marcas temporales. Variaciones del físico del actor (maquillaje), del vestuario, del estado de un lugar, etc. (imagen).
<b>Acciones</b>	Verbos y adverbios. Encadenamiento de términos, narración descriptiva.	Acciones filmadas = Montaje, ritmo.

### 6.1. Analogías constituyentes.

El discurso literario parte de la palabra y llega a ella: detrás de la palabra está el hombre. Lo que instituye el discurso, y construye al personaje es la voz. Correlativamente, el discurso del cine nace de la mirada: el personaje fílmico es fruto de la analogía de una visión y, secundariamente, de la analogía de una audición<sup>30</sup>. *Narrador y Observador* visual (y/o *sonoro*), voz y ojo, son analogías constituyentes: conforman, cada cual en su dominio, el soporte del texto. Sin la voz que atestigua el relato literario, no hay personajes, ni siquiera mundo narrado. Sin la *visión* que escruta el universo creado por un film y/o sin la *escucha* que indaga lo que la visión no alcanza, no existe diégesis. El texto nace, pues, de analogías antropomorfas

---

<sup>30</sup> En el caso de la literatura, detrás de la voz está el *dador del relato*, el *autor implícito* o, si se quiere, un *Observador* que procede según la analogía de una cognición humana o, al menos, antropomorfa (La “omnisciencia” en la literatura y la “visión de Dios” en el cine, son, a todas luces, metáforas de actividades cognitivas netamente humanas: Dios está hecho a la medida de los hombres). Algo similar sucede en el caso de un filme: detrás de la mirada actúan un *Observador Visual* (y/o *Sonoro*) que procede en consonancia con capacidades humanas restringidas o ampliadas. En ambos casos, la estructura de los *Observadores* e *Hiperobservadores* se reparte de acuerdo con limitaciones antropomorfas que refuerzan la cualidad “humana” del narrador literario o del *Meganarrador* (para utilizar el término de Gaudreault, 1989). Para un estudio de los *Observadores* e *Hiperobservadores* remitimos a nuestros trabajos (1995) y (1996).

parciales, o, por decirlo de algún modo, de fragmentos de la *persona*. El *Narrador* literario, el *Observador* del cine, quiérase o no, son de la misma materia del personaje.

Aceptada la analogía que construye el texto literario, aceptado el hecho de que esa voz de *alguien* que me narra tiene autoridad para testificar, los personajes nacen en virtud de nuevas analogías soportadas por esa voz. Similarmente, una vez que acepto que ese "*Ojo*" que mira tiene la humanidad de mi ojo, me atengo a que la *mirada* me muestre lo que entenderé como personajes.

## 6.2. *El personaje literario.*

El personaje escrito es, primero que todo, el efecto de una observación y testificación cuyo vehículo es la palabra<sup>31</sup>. La voz que me habla, declara la existencia del *Narrador* y, además, al "comportarse" como la voz de la *persona*, (de ser su analogía), insuflándose vida, se la insufla al personaje. De allí surgen analogías secundarias. El personaje es descrito como lo describiría la memoria o la observación directa de una *persona*. Si el narrador, es, a su vez, un personaje (por ejemplo, si se trata de una narración homodiegética), la narración es a la vez analogía de un pensamiento, de una reflexión o de una escritura, (El *narrador habla consigo mismo, piensa y razona, escribe*). Si el *narrador*, por el contrario, es omnisciente o heterodiegético<sup>32</sup>, nos abre la puerta, con su observación descriptiva y reflexiva, a un segundo nivel de existencia en el cual los personajes se manifiestan en sus diálogos (esto es, se hacen presentes mediante analogías literarias de lo que se supone son las conversaciones humanas), en sus pensamientos (una de las analogías más conocidas es la de la "corriente de conciencia"), o a través de su escritura. Las palabras que tienen a su cargo estas analogías funcionan, podríamos decir, en ese "segundo nivel": simulando, reproduciendo, sustituyendo y, en último análisis, constituyendo, al personaje.

En resumen, el personaje literario es un ser de palabras. Pero no solamente porque, como sostiene Vanoye, sean las palabras las que sirven de soporte a su representación, sino, sobre todo, porque a través de las palabras nace la verosimilitud esencial que hace del personaje un producto de la "voz" de la *persona*, testigo irremplazable del personaje literario. Sobre esta primera analogía, se construyen las restantes.

---

<sup>31</sup> No importa que, como sostiene Kate Hamburger (1993: 73), esta testificación tenga su origen lógico en una persona real o que provenga de un personaje que funciona como lo que la autora llama el "Yo-origen" (*I-origo*). En ambos casos el lugar ocupado por la referencia lógica es ocupado por una construcción antropomórfica análoga a la *persona*.

<sup>32</sup> De acuerdo con la ya muy familiar terminología introducida por Genette (1972).

### 6.3. El personaje fílmico.

El personaje fílmico es una construcción de la mirada y de la escucha (o incluso una deducción de éstas<sup>33</sup>). El verosímil primario que lo soporta es una suerte de "lo veo y/o lo escucho, luego existe". Este verosímil es el resultado de lo que Jost (1996:8) entiende como el doble trabajo de lo que, acuñando una terminología particular, que denomina la *enunciación fílmica*, y de la *iconicidad*, tal como lo explica en el párrafo siguiente:

"... el film sugiere (...) un lazo con la realidad de dos maneras distintas, que atañen a la naturaleza polifónica de su enunciación. La primera se ancla en un yo-origen que es testigo ocular de la realidad, sumergido a punto de hacerse parte de ella (...) Esta enunciación fílmica contribuye a crear un efecto de realidad que sugiere un contacto entre ese ojo, que no hace más que deslizarse hacia seres y cosas, como en el caso del sistema clásico, y el mundo. La imagen construye un modelo semántico que identifica la verdad a la autenticidad".

Claramente, las analogías que operan en el caso del cine (y, en general, del audiovisual) son las de la visión (la "cámara" "mira" como la *persona*) y de la audición (yo "escucho" lo que la "cámara" "escucha"). Lo que, por otra parte, termina de fabricar con rotundidad al personaje, por encima de esa visión que en el fondo tiene mucho de maquinal<sup>34</sup>, es la imagen del actor, que, como sostiene Burgoyne (1986:71) *tiende a organizar el texto a su alrededor*. Esta imagen (analógica) monopoliza el *ser* del personaje, un poco como sucede en el texto literario con el nombre propio que funciona como "núcleo" del personaje. Y sobre la convención que instala la existencia de ese ser, se superponen las analogías secundarias correspondientes: el personaje acciona en general en un mundo visible (camina, lucha, dispara, besa, gesticular) y, sobre todo, habla, para constituir la analogía de la interacción conversacional humana, a partir de una base fuertemente codificada de sus aspectos pragmáticos<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Burgoyne [1986:73] suministra un magnífico ejemplo que nos hace ver cómo se construye el personaje de HAL en 2001: A Space Odyssey (Kubrick, 1968).

<sup>34</sup> Ejemplos del funcionamiento naturalmente analógico del cine, ha sido observado tempranamente por los teóricos, tal como apunta David Bordwell: *los movimientos de cámara solían ser comparados con el movimiento corporal: un paneo o un tilt representaba un giro de cabeza, un desplazamiento correspondía al avance o al retroceso* (de una persona) *al caminar*. La analogía, sin embargo, no se agota con las acciones de los seres humanos, sino que abarca el funcionamiento de todo tipo de máquinas: cámaras fotográficas (frecuentemente, a través del *still shot*), micrófonos y grabadores (The conversation [Francis Ford Coppola, 1974]), cámaras de video (Sex lies and videotape [Steven Soderbergh, 1989]) o cámaras de 8 mm. (París, Texas, Wim Wenders, 1984), computadora (Tron [Steven Lisberger, 1982], catalejos (Rear window [Alfred Hitchcock, 1954]), telescopios (Contact [Robert Zemeckis, 1997], microscopio, estetoscopio, endoscopio y paremos de contar. En particular, la "máquina cinematográfica" puede simularse a sí misma (eso es lo que ha sido el *cine dentro del cine*) [La nuit américaine, Francois Truffaut, 1973]).

<sup>35</sup> El diálogo del cine constituye un poderosísimo recurso a la hora de la construcción de los personajes y de sus interrelaciones a través de la edificación de los contextos pragmáticos que se deducen de ellos. Lo hemos tratado de demostrar en Baiz (1999).



## **7. A manera de conclusión: personaje literario - personaje fílmico.**

El personaje literario y el personaje fílmico son, en lo que se refiere a su construcción, objetos de diferente naturaleza. Y ese hecho se debe, sobre todo, a los materiales semióticos con que se cuenta para su construcción: mientras que el soporte literario facilita analogías con base verbal (la voz, el pensamiento, la escritura), el soporte cinematográfico se inclina naturalmente a las analogías con base visual y auditiva (las acciones y los diálogos). Se ve claramente que esta disposición no es intercambiable: los pensamientos verbalizados resultan, por ejemplo, altamente antinaturales en el cine. Notemos, además, que ni en el texto literario ni en el fílmico, el personaje viene a ser el producto puro de operaciones analógicas: el personaje no está más cercano a "representar" la *persona* porque se le haya pretendido construir analógicamente<sup>36</sup>. Como ya vimos en el ámbito del estudio general del personaje, la construcción de un personaje *redondo* es tanto más efectiva cuanto más aparece soportada en un conjunto contrastado de rasgos salientes. De allí que la literatura haya recurrido, desde tiempos inmemoriales, al uso del detalle significativo, buscando tomarle un atajo a la pretensión de aprehender la *persona* recurriendo únicamente al "retrato" pretendidamente exhaustivo de la "persona real". De allí, también, que el cine, heredero del teatro por lo que tiene que ver con el cuerpo del actor, haya conocido muy tempranamente el valor de los rasgos salientes en la caracterización y los haya potenciado con recursos como el primer plano.

Nada tiene que ver, en suma, el personaje literario con el fílmico y, tal como dice Vanoye, aspirar que una versión fílmica del Quijote retrate al "verdadero" Quijote, equivale a creer que el alma incorrupta de los personajes habita en un limbo y que puede ser extraída de allí para ser vestida por cada uno de sus ropajes materiales. Y sin embargo el personaje fílmico y el literario y el teatral y televisivo y de los *comics*, en tanto productos de un inacabable y cambiante hacer semiótico tienen en común el hecho de que se ocupan de dotar de significado a esa construcción que constantemente hacemos de nosotros, que es la *persona*. Todos son producto de esa tensión antiquísima en el hombre, entre la pretensión de aprehender una realidad que nos (a)parece continua y querer por eso retratarla y atraparla y, a la vez, analizarla, desmenuzarla, comunicarla, a través de rasguños sobre la piedra, con manchas sobre papel, en el acetato o mediante chorros de electrones,

---

<sup>36</sup> Una buena descripción literaria de un personaje jamás equivale a la enumeración exhaustiva de sus rasgos. De igual manera, en el cine, la transcripción de una conversación entre dos personas rara vez funciona como diálogo cinematográfico efectivo.

para convertirla, definitivamente, y de las dos maneras, como ya lo avizorara Peirce, en lenguaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO DE SANTOS, José Luis (1998) *La escritura dramática*, Madrid: Editorial Castilla.

ARISTÓTELES (1982) *Poética* Versión directa, introducción y notas de GARCÍA BACCA, Juan David, Caracas: Ediciones de la biblioteca nacional de la Universidad Central de Venezuela.

BAIZ QUEVEDO, Frank (1995) "Una propuesta para el estudio del punto de vista en el cine", *Objeto Visual*, 2, 93-124. Reproducido en *Imagens Técnicas* de Ana Claudia de Oliveira e Yvana Fachine (eds.), São Paulo: Hackers Editores, 1998.

- 1996. "Saber ver: hiperobservadores y observadores en el cine". *Objeto Visual*, 3, 123-141.

- 1998a. *Nuevos instrumentos para la escritura del guión*, Caracas: Fundación Cinemateca Nacional.

- 1999. "El diálogo cinematográfico: una aproximación pragmática", en *Cien años de cine: Historia, Teoría y análisis del texto fílmico* de Castro de Paz J.L., P. Couto Cantero y J. M. Paz Gago (eds.), Madrid: Visor, 1999.

BARTHES, R. (1966) "Introduction à l'analyse structurale des récits", *Communications*, 8, 1-27 [En español en *Análisis estructural del relato*, Madrid: Ediciones Buenos Aires, 1982].

BENTLEY, Eric. (1964) *La vida del drama*, México: Paidós.

BOBES NAVES, María del Carmen (1987) *Semiología de la obra dramática*. Madrid: Taurus.

BUSTILLO, Carmen (1995) *El ente de papel: un estudio del personaje en la narrativa latinoamericana*. Caracas: Vadell Hermanos.

BREMOND, C. (1966) « Logique des possibles narratifs », *Communications*, 8, 60-67. [En español: "Lógica de los posibles narrativos" en *Análisis estructural del relato*, Madrid: Ediciones Buenos Aires, 1982].

- 1973 *Logique du récit*. Paris, Seuil.

BURGOYNE, Robert (1986) « The interaction of text and semantic deep structure in the production of filmic characters », *Iris*, 7, 69-80.

CASTY, Alan (1971) *The dramatic art of the film*, Nueva York: Harper & Row.

CASSETTI, F. et DI CHIO, F. (1990) *Analisi del film*, Milano: Bompiani [En español: *Cómo Analizar un Film*, Barcelona: Paidós, 1991).

CASTILLA DEL PINO, Carlos (1989) "La construcción del self y la sobreconstrucción del personaje" en *Teoría del personaje* de CASTILLA DEL PINO, Carlos (Comp.), 1-38, Madrid: Alianza Editorial.

CHATMAN, Seymour (1978) *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*, Nueva York: Cornell University Press.

DÍEZ BORQUE, José María (1989) "Notas sobre la crítica del personaje en la comedia española del siglo de oro", *Teoría del personaje* de CASTILLA DEL PINO, Carlos (Comp.), 97-120, Madrid: Alianza Editorial.

DUKORE, Bernard (1973) *Dramatic Theory and criticism*, Honolulu: University of Hawaii.

DUCROT O. et TODOROV T. (1986) *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Madrid: Siglo Veintiuno.

EGRI, Lajos (1960) *The Art of Dramatic Writing*, Nueva York: Simon and Schuster.

FIELD, Syd (1976) *Screenplay*, Nueva York, Dell.

FORSTER, E. M. (1927) *Aspects of the novel*, Nueva York: Harcourt Brace & Company.

GENETTE, Gérard (1972). *Figures III*. París: Seuil [En español: *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989].

GAUDREAU, A. (1989) *Du littéraire au filmique: système du récit*, Paris: Méridiens Klincksieck.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (1993) *Narrativa audiovisual*, Madrid: Cátedra.

GOFFMAN, Erving (1959) *The presentation of self in everyday life*, Nueva York: Doubleday & Company [En español: *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires: Amorrortu].

GREIMAS, A.J. (1966) *Sémantique structurale*. París: Larousse [En español: *Semántica estructural*, Madrid: Gredos, 1976].

HAMON, PHILIPPE (1977) « Pour un statut sémiologique du personnage », en *Poétique du récit*, París: Éditions du Seuil, 115-180.

JOST, François (1987) *L'oeil-Caméra: entre film et roman*, Lyon: Presses Universitaires.

- (1996) « La imagen entre la ficción y la realidad » en *Cotidianeidad de la imagen, imágenes de lo cotidiano: conferencias*. Jornadas de diseño y discurso audiovisual '96. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

McKEE, Robert (1997) *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*, Nueva York: HarperCollins.

MOURGUES, Nicole de (1988) *Le nom du personnage filmique*, Iris, 8, 55-69.

MARTY, Robert et MARTY C. (1995) *99 réponses sur la sémiotique*, Montpellier: Centre Régional de Documentation pédagogique [En español: *La semiótica: 99 respuestas*. Buenos Aires: Edicial Universidad].

OLEZA, Joan (1993) "La emancipación de las criaturas: el personaje literario y la novela contemporánea", en *Vita Nuova. Antología de escritores valencianos en el fin de siglo*. Valencia: R.Bellveser ed, 54-61.

PAVIS, Patrice (1980) *Dictionnaire du Théâtre. Termes et concepts de l'analyse théâtrale*, París: Editions Sociales [En español: *Diccionario de Teatro: dramaturgia, estética, semiología*, Barcelona: Paidós, 1983].

PHILLIPS MELANIE A. & CHRIS HUNTLEY (1996) *Dramatica, a new theory of story*, California: Screen System Incorporated.

PRADA OROPEZA, Renato (1989). "El estatuto del personaje" en *La narratología hoy* de Renato Prada Oropeza (Comp.), La Habana: Arte y Literatura.

PROPP, VLADIMIR (1965) *Morphologie du conte*, París: Seuil [En español: *Morfología del cuento*, Madrid: Fundamentos, 1977).

SEGER, Linda (1990) *Creating unforgettable characters*, Nueva York: Henry Holt and Company.

TACCA, Oscar (1973) *Las voces de la novela*. Madrid: Gredos.

TOMASI, DARIO (1988) *Cinema e racconto: Il personaggio*, Torino : Loescher Editore.

VANOYE, Francis (1979), *Récit écrit - récit filmique*. Paris : Cedic.

VERNET, MARC (1986) "Le personnage de film", *Iris*, 8, 81-110.

ZERAFFA, Michel (1971) *Personne et personnage*. Paris: Klincksieck.