

ARTÍCULO

LINDA SEGER: LA PSICOLOGÍA EN LA PRÁCTICA DEL GUIONISTA

Lic. Adán Zamarripa Salas

*Profesor de Asignatura en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM
adanzamarripa@prodigy.net.mx*

LINDA SEGER: LA PSICOLOGÍA EN LA PRÁCTICA DEL GUIONISTA

Resumen:

Análisis del libro de Linda Seger *Cómo crear personajes inolvidables*, desde la perspectiva del guionista. El libro se enfoca en el carácter psicológico del personaje y la importancia de su conformación para construir un carácter verosímil para cierto tipo de géneros cinematográficos realistas, aunque la metodología puede fácilmente aplicarse a cualquier tipo de cinematografía.

Palabras clave : personajes / carácter / guión / psicología / Seger

LINDA SEGER: THE PSYCHOLOGY IN THE PRACTICE OF THE SCRIPTWRITER

Abstract:

Analysis of the book of Linda Seger. *How to create unforgettable personages*, from the perspective of the scriptwriter. The book focuses in the psychological character of the personage and the importance of his conformation to construct a character for certain type of realistic cinematographic sorts, although the methodology can easily be applied to any type of cinematography.

Keywords: personage / character / script / psychology / Seger

Introducción:

2 -9

Linda Seger en su libro *Cómo crear personajes inolvidables*, hace un acercamiento desde la perspectiva psicológica principalmente, para la formulación de personajes. Propone ejercicios prácticos dirigidos a escritores de todas las ramas: novela, cuento, publicidad, cine y televisión. Seger propone cinco descripciones iniciales para la creación de un personaje:

1. Primera idea por observación y experiencia propia

Al escribir imaginamos un personaje que tiene características que seguramente tomamos de gente que hemos visto o que conocemos. Pero también tiene características nuestras, pues siempre habrá algo de nosotros; lo que somos, lo que queremos ser, nuestros ideales y nuestra postura política, ética o moral, especialmente en el personaje principal. Desde luego, nunca se debe olvidar la anécdota donde este personaje se moverá.

2. Descripción física

En general se le dedican una o dos líneas a describir los rasgos importantes del personaje pero la extensión depende de la complejidad que necesite, finalmente serán el director y el actor quienes darán vida a la caracterización. Abundar en elementos actorales como el encorvamiento de hombros o la forma de caminar dan "pistas" al actor que podrá o no tomarlas. Sin embargo, hay que tener cuidado en el uso de los adjetivos como "guapo", "fuerte", "inteligente" que sirven de poco para una interpretación adecuada.

Al escribir descripciones que vayan a ser interpretadas, es importante que sean lo suficientemente generales como para que varios actores puedan representar el papel, y lo suficientemente específicas como para que se cree un personaje bien definido. Una descripción que evoca otras cualidades y asociaciones puede cautivar la imaginación del actor y convencerle de que se trata de un personaje que vale la pena interpretar (Seger, 2000, p. 38).

3. La coherencia del personaje

Los personajes deben ser coherentes con su perfil, lo cual no quiere decir que sean previsible. Quizá esta sea la parte más difícil en la creación de personajes multidimensionales y realistas. La coherencia tiene que ver con los valores éticos del personaje, lo que es capaz de hacer y lo que no y la forma de solucionar los problemas que se le enfrentan. "Los valores expresados por un personaje pueden llegar a convertirse en un oportunidad para que los escritores expresen su forma de ver las cosas." (Seger, 2000, p. 45) Incluso, algunos géneros cinematográficos basan su historia en el fortalecimiento de los valores, en películas bélicas o de agentes secretos, donde vale la pena luchar y morir por los valores que muestran los personajes.

"El hecho de incorporar valores en determinados personajes no significa que sus personajes tengan que discutir sus creencias, sino que significa que usted comunicará esos valores a través de las acciones del personaje, de sus conflictos y de sus actitudes" (Seger, 2000, p. 46). Además, la coherencia no es sólo en los actos, sino también en los saberes del personaje. Su educación debe reflejar una forma determinada de actuar, su familia y creencias, raza y situación social también deben reflejarlo. Para esto sirve la investigación.

Sin embargo, la coherencia también tiene paradojas, que es propia de la naturaleza humana. "Las personas son ilógicas e imprevisibles. Hacen cosas que nos sorprenden, que nos sobresaltan y que cambian todas las ideas preconcebidas que teníamos de ellas" (Seger, 2000, p. 40). Esto convierte un personaje estereotipado en otro único y fascinante. Encontrar el balance entre la coherencia y la paradoja del personaje sólo puede darse a través de las lecturas del guión a otras personas y de una amplia construcción previa, con base en una investigación, del perfil del personaje.

4. Actitudes y emociones

"Si sólo crea personajes coherentes, éstos serán más bien planos. Pero si añade algunas paradojas, sus personajes serán más singulares. Y, si desea hacer que sus personajes sean más profundos, puede añadir otras cualidades. Puede ampliar sus emociones, sus actitudes y sus valores". (Seger, 2000, p. 41) Las actitudes y emociones transmiten las opiniones del personaje, su punto de vista ante situaciones límite, lo definen ante la vida.

5. Individualizar un personaje.

Además de crear personajes multidimensionales por medio de la descripción física, la apropiación de valores, las actitudes y las emociones que expresa y las paradojas que lo conmueven, se le deben añadir detalles: comportamientos específicos, lenguaje particular, gestos o tics, ropa que lo diferencie de los demás, también la forma de mirar, de moverse, de bailar, así como las imperfecciones de esa persona. Todo esto serán sugerencias para el director y el actor cuando se llegue a la puesta en escena. Además de elaborar estos cinco documentos, son necesarios otros más extensos para adentrarnos en el conocimiento del personaje.

Historia de fondo

Toda novela o guión se centra en una historia concreta que podemos denominar historia principal. Ésa es la historia que el escritor quiere narrar. Sin embargo, los personajes de la historia principal hacen lo que hacen y son quienes son debido a su pasado. En ese pasado puede haber traumas y crisis, personas importantes que se introdujeron en la vida de los personajes y pueden dar pistas de las reacciones positivas y negativas que han tenido, objetivos y sueños de la infancia y, por supuesto, influencias sociales y culturales (Seger, 2000, p. 52).

Escribir la historia de fondo o biografía del personaje proporciona información de los acontecimientos del pasado que afectan la estructura dramática de la historia, además de la biografía del personaje. Quizá la mayoría de la información jamás llegue al guión, pero es crucial para formular una historia y personajes verosímiles. La biografía del personaje incluye información diversa pero que puede resumirse en tres partes:

- **Fisiología.** Edad, sexo, postura apariencia, defectos físicos y herencia genética.
- **Sociología.** Clase social, cultural y económica, profesión, educación, vida doméstica, religión, afiliaciones políticas y pasatiempos.
- **Psicología.** Vida sexual, valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud ante la vida, complejos, aptitudes, cociente de inteligencia y personalidad (Seger, 2000, p. 52).

Estos aspectos deben ubicarse a lo largo de toda la vida del personaje, desde su nacimiento hasta el momento de la película, pues la gente no solo cambia físicamente, sino también en el aspecto social y psicológico. Preguntar y contestar constantemente qué ha sucedido en la vida del personaje es una manera de irlo construyendo.

Si queremos hacer preguntas, no debemos preguntar a los personajes cosas del estilo de: ¿En qué colegio estudió? ¿Ha trabajado alguna vez en una fábrica? ¿Era su madre una mujer dominante? Lo que sí debemos preguntarle a los personajes es: ¿Cuál ha sido el momento más embarazoso de su vida? ¿Se ha sentido alguna vez como un idiota? ¿Qué es lo peor que ha pasado nunca? ¿Ha vomitado en algún lugar público? Tenemos que sacar a la luz esas emociones, porque son las que el personaje muestra en escena y las que dan color a todo lo que hace (Seeger, 2000, p. 53).

Esta construcción es un descubrimiento constante y una reconstrucción pues muchas veces las preguntas y las respuestas no serán coherentes con lo que queremos del personaje, pero es el momento de rectificar, de agregar cosas en el pasado o quitarlas, de incluir traumas o situaciones difíciles o eliminarlas. Es un proceso continuo, cambiante, racional y creativo. Pero lo ideal es que esté hecho antes de escribir el guión, así el desarrollo de la historia tendrá un mayor sentido y fluirá más efectivamente.

La biografía ayuda a entender por qué los personajes son de una manera y no de otra, además puede incluir información en el guión del pasado que servirá para comprender por qué el personaje actúa de tal o cual forma, ayuda a percibir los motivos, las acciones y las reacciones del presente con referencia en el pasado.

Pero el público sólo necesita saber lo imprescindible pues la trama de la película es, además de descubrir una historia, el desenmascaramiento del personaje principal, de sus sentimientos y sus creencias. No existe historia que no sea revelada a través de personajes. "La historia de fondo no sólo caracteriza, desarrolla y enriquece al personaje, sino que a menudo juega un papel clave en la creación de personajes verosímiles", agrego yo, realistas (Seeger, 2000, p. 63).

Psicología del personaje

Como escritor, es fácil caer en la tentación que ofrece la psicología al catalogar los distintos tipos de personalidad del ser humano, la cual nos da una lista de cómo se comporta, piensa, educa, siente y reacciona cada persona. Parece que los psicólogos tienen bien determinado a cada uno de nosotros, los seres humanos comunes y corrientes, pero es una visión reduccionista y muy peligrosa, pues es una vuelta al estereotipo del melodrama y de la tragicomedia del cual hay que alejarse. No he querido enfocar esta tesis sólo en la visión psicológica, lo cual fue tentador al principio de la investigación. Pronto me di cuenta que la utilidad de la psicología para el escritor está acotada a una descripción inicial, pero que, necesariamente, se deben incorporar elementos de la realidad y de otras disciplinas sociales, para comprender en su totalidad a los individuos. Sin embargo, es necesario conocer los elementos que nos aporta la psicología para la construcción del personaje.

La psicología ayuda a entender qué motiva el comportamiento humano desde dentro, complementado con las influencias exteriores como la familia, la escuela y la calle. Existen cuatro áreas principales de la psicología que definen el carácter interno: *el pasado oculto, el inconsciente, los tipos de caracteres y la psicología anormal*.

• **El pasado oculto:** El pasado es otro de los factores que forman a una persona. Sigmund Freud descubrió cómo los acontecimientos pasados influyen en nuestra vida presente, moldean nuestras acciones, actitudes y temores. Carl Jung, por su parte, afirma que “las influencias del pasado son también positivas e inspiradoras y el regreso a la infancia puede traernos la calma en situaciones complejas de la vida adulta al referirnos a los valores y sentimientos aprendidos en la infancia” (Seger, 2000, p. 66 – 67).

• **El inconsciente:** La forma en cómo el inconsciente afecta el carácter de las personas puede determinar el destino de un personaje, más de un personaje realista como el que se pretende crear. El inconsciente abarca los sentimientos, recuerdos, experiencias e impresiones desde que nacemos hasta que morimos y que la mayoría de las veces están escondidos o reprimidos pues sería imposible recordarlos y vivenciarlos continuamente. Sin embargo, el inconsciente los mantiene vivos y determinan nuestra forma de actuar y reaccionar ante determinada situación conflictiva, novedosa o cotidiana. A veces estas reacciones no son las esperadas por el desarrollo del personaje o de la persona pero que, sin duda, están justificadas por su pasado y, que a veces, el autor debe mostrar al espectador con el recurso del *flash back*, que es una de las herramientas clásicas del cineasta.¹ “El inconsciente se manifiesta en sus personajes mediante el comportamiento, los gestos y la forma de hablar. Por otro lado, todos esos instintos e intenciones que los personajes desconocen influirán en todo lo que digan y hagan” (Seger, 2000, p. 74).

• **Los caracteres:** Las referencias que nos otorgan los psicólogos acerca de los distintos tipos de personalidad nos pueden ayudar a formular, de inicio, las características de un personaje, pero es importante reflexionar continuamente acerca de esto y entender que un personaje multidimensional, humano, realista, no está determinado por esquemas, sino por la coherencia propia de la historia, anclada en la realidad.

Carl Jung divide en dos personalidades principales a los seres humanos: *introvertidos* y *extrovertidos*. Los primeros son solitarios, prefieren actividades individuales como la lectura o el internet, determinan sus acciones por el pensamiento y no por la acción. Los segundos se sienten a gusto en la multitud, se relacionan con otras personas fácilmente y están siempre fuera de casa, sus acciones son determinadas por la acción más que por la razón. A su vez, Jung dividió los caracteres introvertidos y extrovertidos en cuatro tipos funcionales: *cerebrales*, *sentimentales*, *intuitivos* y *sensitivos*.

1) Los *sensitivos* se relacionan con el mundo a través de los sentidos, son buenos cocineros, doctores o fotógrafos, prefieren profesiones donde los sentidos jueguen un papel importante. Además son más delicados, más vulnerables y más enfermizos.

2) Los *cerebrales* son los opuestos. Analizan las situaciones, identifican el problema y toman el control. Toman decisiones basados en principios, no en sentimientos. Son lógicos, objetivos, metódicos, fríos. Se desarrollan profesionalmente en áreas de ingeniería, mecánica y son excelentes ejecutivos.

3) Los *sentimentales* son amables, afectuosos, francos. Son profesores, asistentes sociales o enfermeros.

¹ Personajes similares con reacciones distintas y que toman sus decisiones con base en su propio pasado son los de *El Fantasma de la Opera*, (2004, Dir. Joel Shumacher, guión Gaston Leroux, Andrew Lloyd Webber, guión musical) y de *El hombre elefante* (1980, Dir. David Lynch, guión Sir Frederick Treves y Ashley Montagu). Ambos fueron niños monstruos de feria, golpeados, humillados y rescatados por almas caritativas pero donde el Elefante reacciona de manera bondadosa, agradecido, quizá por que su cuerpo y talento no le dio las posibilidades de la venganza que ejerce el Fantasma de la Opera, que mata para conseguir el amor, aunque al final ceda ante la mujer que adora y perdona a los amantes. En ambas películas hay imágenes de la cruel niñez que tuvieron y sus reacciones son distintas, lo cual nos indica que nada es determinante, que las reacciones posibles son infinitas, lograr su verosimilitud es el reto y la referencia con la realidad circundante es el único factor que nos da esa ventaja.

4) *Los intuitivos son futuristas, soñadores, están llenos de planes e ideas. Confían en sus presentimientos. Son artistas, inventores, emprendedores* (Seger, 2000, pp. 74 a 76).

Estos tipos funcionales nunca existen de forma individualizada. La mayoría de las personas tienen dos tipos funcionales dominantes y dos inferiores. Muchas personas – y personajes – tenderán a conseguir información sobre el mundo que les rodea a través de las sensaciones (experiencia directa) o de la intuición y utilizarán el cerebro o bien los sentidos para procesar está información (Seger, 2000, p. 76).

Insisto, estos tipos sólo nos sirven para iniciar en la construcción de un personaje, la tentación de encasillar a una persona o a un personaje es muy grande pues facilita el trabajo y asegura su funcionamiento dentro de la estructura dramática, pero lo esquematiza, lo encajona, lo tipifica.

Psicología anormal

La línea entre lo “normal” y lo “anormal” es vaga, móvil, y no tiene nada de recta. Existen infinidad de enfermedades psiquiátricas y el guionista está obligado a investigar sobre alguna en particular cuando le interese desarrollar un personaje “anormal”. Desde la perspectiva de Carl Jung se puede identificar un determinado tipo de enfermedades que, como sucede con la tipología de personalidades, sólo son una guía inicial para el desarrollo del personaje y siempre vienen asociadas con una personalidad o enfermedad predominante y otras secundarias. Se hará necesaria una investigación a profundidad y de campo en hospitales psiquiátricos o clínicas de la conducta para conocer los detalles y, por qué no, tomar una persona enferma real y llevarla a la pantalla a través de un guión y un buen actor.

Dentro de este esquema los *introvertidos* pueden volverse *depresivos*, *esquizofrénicos* o *neuróticos ansiosos*:

I) Los *extrovertidos* pueden convertirse en *maníacos*, *paranoicos* o *psicópatas*.

II) Los individuos *maníacos* están convencidos de que pueden hacer cualquier cosa, son optimistas, sociables, volubles y eufóricos. Pueden ser frívolos y se aburren rápidamente. Sin embargo también pueden ser adictos al trabajo dominados por el triunfo sin ningún recato en pisotear a los demás.

III) Los *depresivos* son lo contrario y se guardan su energía. Son mal humorados con sentimientos de inutilidad e inferioridad, son hipocondríacos y se echan culpas que no les corresponden.

IV) Los *esquizofrénicos* son tímidos, cohibidos, sensibles, y se avergüenzan fácilmente, difícilmente se comunican, se contradicen y molestan rápidamente.

V) Los *paranoicos* son víctimas del mundo y todas sus gentes y lo reflejan con agresividad. Desean el poder, prestigio y gloria de los otros por ello son decididos, obstinados, competitivos y arrogantes. Se ofenden fácilmente y no aceptan la crítica.

VI) Los *neuróticos ansiosos* tienen miedo constantemente, son inseguros y les preocupan los cambios climáticos y la violencia social.

VII) El *psicópata* es antisocial y mentalmente desequilibrado. “Son el perfecto villano, no le temen a nada, no son confiables, son egoístas, vengativos y nunca se transforman o evolucionan hacia otras patologías” (Seger, 2000, pp. 79 a 81).

Estos moldes pueden ubicar características de personajes y ayudarnos a explicar las actitudes y acciones de determinado carácter frente a nuestros lectores del guión, pero no suplanta la observación e investigación directa, por el contrario, la confirma y enriquece con múltiples detalles.

Las personas son siempre mucho más que meros sistemas. Sin embargo, determinadas pautas de comportamiento y actitudes coherentes están gobernadas por su psicología. El hecho de comprender que las personas son iguales en cuanto a determinados instintos básicos y diferentes en cuanto al modo de reaccionar frente a la vida puede ser la clave para crear personajes bien caracterizados cuya vida sea rica tanto desde el punto de vista exterior como interior (Seeger, 2000, p. 85).

Bibliografía

ALATORRE, Claudia Cecilia, *Análisis del Drama*. Jalisco: Gaceta, 1986.

BENTLEY, Eric, *La vida del drama*. México: Paidós, 1985.

CARRIERE, Jean-Claude – Bonitzer, Pascal. *Práctica del guión cinematográfico*. España: Paidós, 1998.

FIELD, Syd, *Screenplay*. New York: MJF Books, 1994.

FELDMAN, Simon, *Guión argumental, guión documental*. España: Gedisa, 1993.

GUBERN, Roman, *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama 1999.

HOWARD Lawson, John, *Teoría y técnica de la dramaturgia*. Material Didáctico de Uso Interno, México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos UNAM, 1988.

LINARES, Marco Julio, *El guión*. México: Prentice Hall, 2002.

MAS, Salvador, (Traducción, introducción y notas). *Poética de Aristóteles*. España: Biblioteca Nueva, 2001.

MAZA Pérez, Maximiliano – Cervantes Collado, Cristina, *Guión para medios audiovisuales, cine, radio y tv*. México: Alhambra Mexicana, 1994.

PHILLIPS, Melanie Ann, *Dramatica*. California: Screenplay Systems Incorporated, 2002.

SARTORI, Giovanni, *Homo videns*. México: Taurus, 2000.

SEGER, Linda, *Cómo crear personajes inolvidables*. España: Paidós, 2000.

SOBERÓN Torchía, Edgar, *Un siglo de cine*. México: SEP-CONACULTA, 1993.

STAM, Robert y otros, *Nuevos conceptos de la teoría de cine*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1999.