

Introducción a la creación de personajes históricos en el guión cinematográfico

PAULA ORTIZ ÁLVAREZ*

«No acabamos nunca de viajar,
en todos los sentidos,
al país del hombre»

Pierre Lheminié

Resumen

Este artículo es una aproximación a las bases de creación de un personaje histórico en el proceso de escritura de un guión cinematográfico. En él se esbozan algunas de las estrategias necesarias para el guionista a la hora de construir un personaje histórico para una película, así como también ciertas reflexiones sobre los planteamientos e implicaciones creativas, éticas y estéticas que supone trabajar con personajes históricos en un guión.

This article is an approach to the principles of creation of historical characters in the screenwriting process. It tries to outline some of necessary strategies, for the scriptwriter, at the time of constructing an historical character in a film, as well as some reflections on creative, ethical and aesthetic implications that suppose to work with historical characters in scripts.

* * * * *

1. Pensar un personaje histórico en un guión cinematográfico

Homero, en su relato entre la imaginación y la Historia, trataba de ordenar los hechos heroicos y memorables, los pensamientos y las emociones de las vidas de aquellos hombres que habían existido y debían ser recordados por sus actos y sus almas. Probablemente el guionista de películas como *El Cid* (US, 1961), *El Rey Arturo* (US, 2004), *Alejandro Magno* (US, 2001) o *Salvador* (España, 2006), muy latentemente estaba movido por un deseo similar.

Desde los albores de la literatura y el teatro, el relato y el drama se han concebido como la construcción artificial y ordenada, es decir, con cierto sentido, de fragmentos de vidas de personas reales o imaginadas: los personajes. Ese cierto sentido que comunica la vida de un personaje a través de una ficción, cobra significado y trascendencia para un lector

* Becaria de Investigación del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza.

o espectador en torno, siempre, a la emoción y el deseo vital con el que se compromete. Aristóteles define en su *Poética* al personaje, al que se refiere como *carácter*, en función de esta noción de deseo central:

*Carácter es aquello que manifiesta la decisión, esto es, aquello que uno prefiere o evita en las situaciones en las que no queda claro. De ahí que no tiene carácter los discursos en los que el hablante no tiene nada que prefiera o evite. Y manera de pensar son los discursos a través de los cuales demuestran que existe o no existe, o expresan pensamientos generales (...)*¹.

En efecto, un personaje no es un pensamiento general, o aquello que simplemente existe o no. Un personaje es aquello que quiere o evita, que desea u odia, huye o ama, teme o goza... Un personaje es una persona, y su experiencia, movida por su deseo que le lleva a un lugar, estado, persona, cambio, objeto... *El personaje tiene que ser poderoso para sostener el deseo final del público, en saber más que él, tiene que ser presentado como una fuerza de voluntad final, debe querer, tener un objetivo de deseo y descubrir o saber lo que quiere, siendo más poderoso cuando tiene deseos contradictorios*². Crear un personaje consiste, pues, en diseñar un deseo. No es tarea fácil.

En un guión cinematográfico, como en cualquier otra narración, se crea una representación de la vida. Se une la vida narrada y la vida vivida, la Historia y la Imaginación. *Es la vida elevada a poesía. La historia contada de un guión tiene un significado más profundo que la vida misma: la interpreta. Las historias narradas, en un nivel artístico, son más puras, más significativas, más claras. Precisamente este el motivo que les diferencia del reportaje*³, de la gran Historia en mayúsculas, y del devenir en bruto de la propia percepción de la existencia.

Por esta razón, el personaje es la encarnación de una idea, una emoción, un conflicto, una decisión que constituye el eje, la metáfora y la materialización en forma de experiencia del sentido de la historia narrada en el guión. Pero estas ideas, decisiones y conflictos que representa y construyen la acción del personaje nunca son vividas por el espectador en un hecho dramático como una consecución de informaciones. El personaje en un guión no informa ni convence... el personaje primero seduce, luego te hace identificarte con él y finalmente te hace vivir en él durante toda la película. Los esfuerzos más importantes del guionista a la hora de crear un personaje están dirigidos a conseguir en el público

¹ ARISTÓTELES, *Poética*, Madrid, Alianza, 2004. p. 50.

² SERNA, A., *El trabajo del actor de cine*, Madrid, Cátedra, 1999, pp. 7-8.

³ SELLARI, M., «Las voces interiores», en VILCHES, L., *Taller de escritura para cine*, Barcelona, Gedisa, 2001. p. 78.

la mayor empatía, por amor o por odio, por preferir o por evitar con el personaje. Dice Carriere que *el artificio de la narración es el soporte de la emoción. La catarsis equivale a la purgación o liberación del público. El final de una historia (y de un personaje en la historia) ha de sintetizar cosas contradictorias, anular la contradicción y dar al público el sentimiento de que existe algo positivo*⁴.

Por tanto, el personaje no existe *per se*, es una idea del guionista que construye el reflejo más o menos acertado de unos comportamientos reales para crear ese deseo y esa existencia con cierto sentido. Como espectadores, nos relacionamos con los personajes como si fueran reales, pero son superiores a la realidad. *Su personalidad, sus conflictos, su lucha, su deseo... es fácil de entender, mientras que en la vida real, luchamos toda la vida para entendernos a nosotros mismos*⁵.

En un guión, el personaje histórico tiene como particularidad diferencial frente a un personaje absolutamente ficticio el hecho de poseer un referente real. Entendemos como personaje histórico a aquellos personajes de los que conocemos su existencia por su relevancia histórica, como por ejemplo Cristóbal Colón en *1492. La conquista del paraíso*, de Ridley Scott (UK, 1992). Pero también aquellos de los que, a pesar de su anónima existencia, tenemos datos, objetos o algún reflejo fidedigno de su vida, como es el caso de la criada del pintor Veermer en *La chica de la perla* de Peter Webber (US, 2003). No deberíamos considerar como tales a aquellos personajes recreados como una figura que pudo existir pero no es más que una fantasía o sublimación de un posible personaje histórico, como *Gladiator*, también de Ridley Scott (US, 2000), o de aquellas películas que tienen lugar en una época histórica más o mejor lejana a la nuestra pero cuyos personajes son una fantasía del autor. Ni tampoco personajes como *Alatriste* de Agustín Díaz Yanes (España, 2006), que son una creación literaria, aunque en sus historias aparezcan compartiendo trama con personajes históricos como el Conde Duque de Olivares o Quevedo.

El personaje histórico, por ser el reflejo fiel de una experiencia más o menos cierta, tiene para el narrador y para el público la poderosa atracción de aquella vida que sabemos que fue vivida. La intensa seducción de unas pasiones ciertas y unos hechos ocurridos en la realidad y que quizás, en cierta manera, sabemos que nos han conducido hasta el mundo que vivimos hoy.

⁴ CARRIERE, J. C., «El contador de historias», *ibidem*. p. 59.

⁵ SERNA, A., *El trabajo...*, *op. cit.*, p. 23.

En un guión, la creación de un personaje histórico se construye a partir del dibujo recordado por los datos recogidos en crónicas, periódicos, documentos públicos, cartas, diarios, recuerdos, leyendas, retratos, fotografías... de una persona que existió. El principal esfuerzo creativo consiste en crear la figura de una persona a partir de lo que tenemos de ella y la recreación imaginada de la intimidad desconocida que pudo haber tenido. El diseño de un personaje histórico en un guión lucha y entrelaza la creación de su dimensión pública condicionada por ese referente real, y la creación de la dimensión privada emocional de una intimidad construida artificialmente. Además, este complejo equilibrio debe sostener la historia con minúsculas, la Historia con mayúsculas, el deseo del público, la verosimilitud de hechos y afectos, y la necesidad impetuosa de empatía ante aquella vida, y la forma en que fue vivida.

2. La verosimilitud del personaje histórico: «basado en hechos reales»

La disyunción cinematográfica por excelencia, desde los mismos orígenes del cinematógrafo, es la que se materializa a través de Meliès y los Lumière. El primero concebía el cine como un artificio, una recreación surgida de algún rincón de la imaginación, un truco de magia, un mundo inventado... Los hermanos Lumière, sin embargo, descubrieron en el nuevo invento una forma de atrapar y testimoniar la realidad. El cine siempre lleva consigo la necesidad y la contradicción de ambas concepciones en cualquier ámbito de su proceso creativo. La creación de personajes históricos ha de afrontar la misma disyuntiva.

La naturaleza cinematográfica marcada por el realismo, el testimonio, y la exigencia de representar un momento y unas gentes históricamente reales necesita de la visión de los Lumière. Para éstos, todo cine es reflejo de un momento real e histórico que la película impresiona en movimiento. De este modo, el cine se convierte, hasta el momento, en la forma más poderosa de representación realista, necesariamente histórica y real del mundo. Por otra parte, la narración de una vida, aunque sea la de un personaje histórico, consiste en la reconstrucción física, mental y afectiva de una persona que, por muy conocido y real que sea el referente, no es para el guionista más que un diseño artificial que da como resultado el artefacto dramático que llamamos personaje, dentro de otro gran artefacto narrativo, que llamamos argumento. Desde este punto de vista, un personaje histórico es un conjunto de características humanas externas e internas que materializan las emociones, los procesos, los hechos y las decisiones vitales que de esa vida y ese momento de la His-

toria queremos narrar, y que el guionista organiza y prediseña en función de las necesidades del drama.

Esta disyunción conceptual ante la creación de un personaje histórico, nos obliga a integrar estas dos intenciones opuestas, la de ser testimonio y la de ser un artificio dramático. Y el concepto clave que concilia ambas visiones es el de verosimilitud. Como cualquier hecho o elemento narrativo, en este caso el personaje, tiene como premisa fundamental para su creación la verosimilitud. Como proponía Aristóteles, siempre es preferible un hecho creíble aunque imposible que posible aunque increíble⁶. Y lo creíble, y por tanto verosímil, viene dado más por su necesidad en el relato que por su veracidad. En una construcción narrativa y dramática, la vida de un personaje, es creíble si es necesaria. Y si no lo es, por muy cierta que sea, será contradictoria. Ahí esta la clave de la necesidad de lo verosímil⁷. Aunque bien es cierto, como también señala Aristóteles, que lo que ha ocurrido, lo que forma parte de la Historia, tiene ya un fuerte componente verosímil por el mero hecho de haber sucedido. *Así pues, lo que no ha sucedido no creemos sin más que sea posible, mientras que lo que ha sucedido es evidente que es posible, pues no habría sucedido si fuera imposible*⁸. Pues, como continúa el filósofo, *hasta los hechos conocidos los conocen unos pocos, y sin embargo deleitan a todos*⁹.

Por tanto, la vida de un personaje histórico en un guión de una película debe ser verosímil antes que real. Y la verosimilitud se construye con la coherencia dramática, no necesariamente con la veracidad histórica. Por ejemplo, Sofía Coppola nos muestra a su *María Antonieta* (US, 2006) probándose decenas de zapatos de seda. No podemos estar seguros de si la pasión de la mujer Luis XVI eran los zapatos o si tal vez su principal caprichosa privación eran más bien las joyas, o las tapicerías de sus aposentos privados en Versalles. Pero sí es cierto que esa sucesión de pares de zapatos color turquesa, amarillo, malva, con lazos o adornos imitando frutas del bosque en la punta del pie, crean la imagen plástica y dramática que da cuenta del lujo, de la vida de excesos, opulencias y divertimentos varios de los habitantes de la corte del último rey de Francia. Poco importa si es verdad. Lo cierto es que es verosímil. Los zapatos de seda cuentan a María Antonieta.

⁶ Cfr. ARISTÓTELES, *Poética*, op. cit.

⁷ *Lo necesario debe ser posible, porque, si no fuese posible sería imposible, lo que resulta contradictorio* (ARISTÓTELES, *De interpretatione*, en *Obras completas*, Madrid, Gredos, 1988-2005, p. 28).

⁸ ARISTÓTELES, *Poética*, op. cit., pp. 56-57.

⁹ *Ibidem*, p. 57.

Otro ejemplo ligeramente diferente es el de *Bobby* (US, 2006), que recoge en su título el personaje histórico en torno al cual se generan las historias que cuenta: Robert Kennedy. El director de esta película explica que uno de los personajes históricos que asistieron al momento del asesinato de Robert Kennedy, clímax argumental y dramático del film, le contó su historia con una joven con la que iba a casarse sólo para evitar ir a Vietnam. Esta anécdota real es una de las tramas corales de la película. Tanto el personaje como su historia son reales históricamente. Ese chico existe, su boda con la chica para evitar Vietnam también, él estaba allí cuando asesinaron a Robert Kennedy, pero a diferencia de lo que ocurre la narración fílmica, su boda no tuvo lugar ese mismo día, ni siquiera ocurrió allí. En este caso, la verosimilitud supone alteraciones en la consecución del relato de realidad. Sabemos fielmente por su protagonista que los hechos no ocurrieron así. El hecho de alterar el argumento y reorganizarlo en función de necesidades dramáticas y narrativas son imperativos de esta verosimilitud que no por ello excluye la veracidad histórica. En realidad, estas estrategias de la verosimilitud catapultan los hechos sucedidos, gracias a la intensidad y la coherencia del drama, hasta la mente y el corazón del espectador que, de esta forma, revive, empatiza, comprende e interpreta lo ocurrido.

Otra de las claves del concepto de verosimilitud, que es necesario tener en cuenta a la hora de diseñar un personaje histórico, tiene que ver con el punto de vista del narrador y del género. La mirada hacia el personaje. La reflexión más acertada y útil sobre la dimensión y las formas del personaje histórico para una película es la que ya expresaba Valle-Inclán, en el mismo pasaje en que exponía su visión esperpéntica del drama como las imágenes reflejadas en los espejos cóncavos del callejón del gato. Así recordamos a los autores clásicos y las tres formas que tenían de mirar a sus personajes: de rodillas viendo a sus héroes enaltecidos como dioses, perfectos y sublimados; de pie, mirando cara a cara a sus personajes-personas imperfectos, profundos, poliédricos, con dudas, pasiones, virtudes y errores; o bien mirándolos desde alguna atalaya que les daba perspectiva superior sobre ellos, reduciéndolos a criaturas enanas, ridículas, inferiores, con miserias profundamente humanas...¹⁰.

Esta reflexión es el *quid* de las necesidades más profundas que imprimen los géneros a los personajes que los pueblan. La épica, el gran drama, las epopeyas, la evocación de la Gran Historia, desde una intención y una visión trascendental, es narrada en historias de personajes que miramos

¹⁰ Cfr. VALLE-INCLÁN, R., *Luces de Bohemia*, Madrid, Castalia, 1981.

hacia arriba, hacia los cielos, héroes que acertaron o erraron pero obraron con nobles pasiones y actos... Así se piensan y se crean personajes de películas como las mencionadas *Gladiator* o *El Rey Arturo*, o también *Espartaco* de Stanley Kubrick (US, 1960) y *La Misión* de Roland Joffé (UK, 1986). Incluso nuestro más reciente *Alatriste* trata de mostrar la nobleza del mercenario vendido con muertes opacas a sus espaldas.

De igual modo, la historia del cine está poblada por películas que han tratado de retratar a los personajes protagonistas de la Historia (especialmente de Occidente), o aquellas personas anónimas que representan el devenir de toda la humanidad, de forma que vivimos con ellos sus aventuras y decisiones como personas iguales a nosotros, en una empatía plena. Son personajes a los que miramos cara a cara. Comprendemos, como si fueran nuestras, sus angustias, las encrucijadas que el conflicto de la historia les procura, y las pasiones que les arrastran. Son películas que cuentan la vida de personas-personajes que nos muestran cómo, con sus actos y sus decisiones, grandes o pequeños, la Historia se hizo a sí misma. A través de personajes a los que miramos como iguales empatizamos, comprendemos y com-padecemos el devenir de la Historia. Y vemos su cara más íntima, contradictoria y humana, porque entendemos cómo ha sido hecha paso a paso por personas-personajes semejantes a nosotros. Así miramos a la *Maria Antonieta* de Sofía Coppola, a *Juana la Loca* de Vicente Aranda (España, 2001), al Cristóbal Colon de *1492. La conquista del paraíso*, al Goya de *Goya en Bourdeos* de Carlos Saura (España, 1999).

También, por último, podemos pensar en películas que han decidido mirar la Historia y sus protagonistas como a los diminutos muñecos absurdos que dan cuenta de la dimensión más ridícula y torpe que tenemos los humanos. Así piensan y cuentan a sus personajes históricos películas como *Los caballeros de la mesa cuadrada* de los Monty Python (UK, 1974), así es *El gran dictador* de Charles Chaplin (US, 1940), así es *La vida de Brian* de Terry Jones (UK, 1979), *La locura del rey Jorge* de Nicholas Hytner (UK, 1994) o los que habitan *La loca historia del mundo* de Mel Brooks (US, 1981).

Es importante señalar que, tanto la mirada a los personajes, como todo lo referente a la macro estructura y el código narrativo y dramático que imponen los géneros, se trata de cuestiones de matiz y de grado, nunca de valores absolutos. Los tres puntos de vista que acabamos de señalar, la mirada épica, la realista o la cómica hacia el personaje pueden aparecer sutilmente combinados en cada argumento. De esta manera, a la hora de crear un personaje histórico podemos tratar de mostrar su dimensión más profundamente lírica y dramática, desde una perspectiva realista, y también dar cuenta de las miserias y ridículos absurdos que

tuvo la vida de este personaje; o contar la epopeya de un héroe perfecto pero lleno de aquellas dudas, contradicciones y abismos emocionales que solo vemos al mirar cara a cara a alguien. En última instancia es una cuestión de coherencia dramática y narrativa, y de las capacidades y destrezas creativas del guionista a la hora de recrear matices y atisbos de humanidad única en su personaje.

3. Dando cuerpo y mente al personaje: la Historia, la psicología y la imaginación

El personaje es el alma y el motor de la historia. El personaje histórico además representa el motor de algún revés de la gran Historia, o el alma de algún momento de trascendencia, o tal vez el reflejo de las vidas de muchos otros hombres y mujeres anónimos que vivieron entonces. Crear el cuerpo, la mente y el corazón de un personaje histórico requiere de un proceso de rigurosa documentación histórica. Pero también precisa de un esfuerzo de empatía psicológica, coherencia y sentido común a la hora de plasmar sus acciones y reacciones, y la imaginación suficiente como para pensar y sentir las emociones que tal vez se vivieron.

A la hora de diseñar el personaje de una película siempre se intenta definir su contexto, su mundo, su espacio, su tiempo, su punto de vista sobre el mundo, su ideología, sus afectos, sus contradicciones, sus actitudes hacia sí mismo y hacia los demás personajes, su universo simbólico... Para poder escoger, construir y definir la necesidad y el objetivo del personaje le preguntamos por sus amores, sus manías, sus miedos, sus tropiezos cotidianos, aquello que le hace llorar, aquello que le hace reír, aquello que le hace tener un nudo en la garganta o aquello que puede hacerle perder el sueño. Le preguntamos por lo que necesita cada día, lo que necesita en el devenir de la historia para ser feliz a cada momento de cada escena. También le preguntamos si muestra su conflicto o lo esconde, si huye o se enfrenta al relato y a los demás. Le preguntamos por cómo es su aspecto físico, sus gestos y maneras, sus miradas y sus respiraciones... Cómo vive el trabajo, el momento social, la amistad, la familia, el sexo... Cómo se comporta en sociedad, cómo se comporta en soledad y en la intimidad compartida... Todas estas definiciones y decisiones ante la creación de un personaje cobran significados e implicaciones muy profundas y relevantes ante la historia y la Historia cuando se trata de un personaje histórico.

Pero el concepto más importante a tener en cuenta sobre todas estas cuestiones que dibujan por dentro y por fuera las líneas de cualquier personaje y, en nuestro caso, de un personaje histórico en un guión cine-

matográfico, es el arco del personaje. Para muchos teóricos, este es el concepto clave en torno al conflicto narrativo y dramático, motor de cualquier guión. Según el guionista y teórico Michael Hauge, el protagonista tiene un punto de vista sobre su vida, su conflicto y el mundo que es completado por el resto de personajes secundarios y antagonistas. Así, los personajes manifiestan el conflicto por un *quiero*; por ejemplo, el quiero del protagonista puede ser seguir con su pareja. Pero también hay un *necesita*, lo que cree el guionista que necesita ese personaje; por ejemplo, el personaje protagonista necesita volver a enamorarse de la chica para poder seguir con ella. La combinación de este *QUIERO* y *NECESITA* conforman lo que se denomina *arco de personaje*¹¹. El *arco de personaje* es un concepto muy ligado a la estructura narrativa de la historia. Puede entenderse como la evolución del personaje en relación con sus propios conflictos y con las formas en que los ha afrontado o sorteado. El arco de personaje es el recorrido desde el *status quo* interior, en sus valores, ideas y emociones al principio de la película y su *status quo* vital al final de la misma. El arco es la senda interior que ha seguido el personaje a lo largo de la estructura de la película. La coherencia y la credibilidad del personaje están en función del proceso y evolución de su arco.

En el caso de un personaje histórico ese *QUIERO* y ese *NECESITA* cobra una trascendencia inusitada porque suele implicar decisiones con alcance leve o esencial para la Historia, y por tanto para la Humanidad. En un personaje histórico, el deseo y la necesidad pueden materializarse en un conflicto entre el deber de su papel histórico y el querer de las pasiones de cada uno. Muchas veces estos valores se materializan en la imposibilidad de que los deseos individuales y colectivos confluyan, con una consecuencia histórica que además conocemos, como es el caso de *Vatel* de Roland Joffé (Francia, 2000). Otras veces se trata de conflictos donde la Historia pasa por encima y arrastra a los protagonistas, y así se nos da cuenta de las profundas injusticias con el que el devenir histórico ha cargado a algunos de sus protagonistas, por ejemplo las mencionadas *Espartaco* o *Salvador*. Son conflictos de interés, seducción, esencialidad e intensidad extrema puesto que reúnen la responsabilidad y la trascendencia de la misión política o social del individuo elegido por la Historia de forma anónima o no, con los imprevistos de los deseos y las pasiones más profundas. Por eso, en estos casos, el personaje histórico suele venir definido por un hondo y atractivo arco de personaje para un guionista en

¹¹ Cfr. Información ofrecida en el «Seminario de Análisis de guión» del Master de escritura para cine y TV. 2002-2003, Facultad de Periodismo y Ciencias de la comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.

términos de narración y drama cinematográfico que muestran las duplicidades públicas y privadas. Es el caso de la Reina Isabel II en *The Queen* de Stephen Frears (UK, 2006), donde la figura pública debe olvidar lo que de verdad piensa y siente, y mostrar ante su pueblo tristeza por la muerte de la princesa Diana. La reina, yendo en contra de sus sentimientos en la intimidad, llora públicamente, por razones de Estado, una pérdida que no siente como propia.

4. El personaje histórico dentro del guión

La labor del guionista al crear un personaje histórico consiste en buscar la coherencia vital y la construcción de un sentido narrativo y dramático en la experiencia de esta persona-personaje en la Historia, y en la historia. Para ello el guionista necesita contar el fragmento de vida del personaje que se ha elegido para la película. Tiene que exponer la información, hechos, acciones, decisiones necesarias, y comunicar los afectos, las emociones, deseos, contradicciones... Hay una diferencia fundamental entre la literatura, o el ensayo Histórico, y el guión. Se trata del tiempo-extensión. En el cine hay limitaciones temporales (2 horas) que no tiene una obra literaria histórica o un ensayo. Esto implica elecciones. Una labor fundamental para el guionista de películas históricas: elección y selección. No siempre debe elegir las cuestiones más importantes históricamente, sino las más reveladoras y emotivas.

El cine es un medio que dispone de recursos limitados para comunicar un personaje. El cine no es como la literatura. No puede entrar en la cabeza de los personajes y representar su discurso mental. En realidad, un guión sí posee mecanismos como la voz en *off* para acceder al discurso mental, pero se trata de herramientas delicadas cuyo uso en la narración cinematográfica hay que saber medir. Estas estrategias son útiles y coherentes siempre y cuando respeten la propia narración de las imágenes. De hecho, un guión cinematográfico es una forma textual que tiene limitadas las estrategias y mecanismos que permiten construir y comunicar al personaje y su evolución. Sea el personaje que sea, protagonista, antagonista o secundario, un arquetipo mítico o un personaje realista y multiforme, sea el reflejo de un personaje histórico real o la criatura de un mundo fantástico, en un guión no hay infinitas formas de mostrar el carácter externo e interno del personaje, así como sus conflictos y su evolución. Un guión puede dar informaciones y evocaciones del pensar, el actuar y el sentir de un personaje solamente a través de tres formas:

1. Por lo que el personaje HACE. Es decir, por lo que dice el *guio-*

nista acerca del personaje. Un personaje puede deducirse por lo que el texto refleja en las descripciones de la acción, o en la descripción directa del personaje, o de los ambientes, o de los gestos y movimientos. Es decir, por todo aquello que se describe en las *acotaciones* y descripciones de la acción en cada escena y afecta directamente al personaje. En las didascalias, las cabeceras de cada escena, se da información del lugar, el ambiente, el personaje, su actitud en ese momento de la película, sus acciones en esa escena, sus gestos, sus tonos, sus ritmos. Todo eso debe estar escrito en el guión si es relevante para la acción y el drama.

En un guión, toda la narración, incluida la del mundo interno y afectivo del personaje, debe mostrarse en acción, con objetos y situaciones físicas. A partir de estas acciones, descritas en las didascalias, se debe construir paso a paso, movimiento a movimiento y mirada a mirada, la personalidad por dentro y por fuera del personaje. Un personaje en el cine es lo que hace, no lo que dice y mucho menos lo que piensa. Por ejemplo, el personaje histórico de François Vatel, de la película *Vatel* de Roland Joffé, cuenta la historia del cocinero del duque de Chantilly durante el reinado de Luis XIV. El maravilloso personaje de Vatel es su mirada, su cuidado hacia cada cereza caramelizada que se ofrece a las cenas con el rey y la corte, es el sufrimiento por cada uno de los mozos de su cocina, es la atención preocupada hacia los relojes del palacio que vigila que siempre estén en hora, es su atenta observación a través de los espejos que le permiten comprobar cómo todos los fastos organizados por él están saliendo a la perfección, son sus pájaros exóticos que cuida con esmero en sus aposentos donde ya no entra nadie... Todos esos objetos, miradas, acciones, y movimientos sigilosos son François Vatel.

2. Por lo que el *personaje* DICE. La otra gran herramienta del guión para mostrar el personaje son los *diálogos* en los que él habla. A través del diálogo, el personaje expresa directamente sus emociones, sus pensamientos, su momento vital. El personaje sólo cuenta con el diálogo para comunicar explícitamente sus conflictos, sus dudas, sus amores y sus contradicciones. En efecto, a través del diálogo el personaje puede enamorar, puede convencer y puede también mentir. Pero incluso cuando expresa falsedades nos cuenta cosas de sí mismo. De hecho la mentira, como rasgo esencial del lenguaje humano e ingrediente poderosamente dramático, hace que se revele mucho de la conducta, el carácter, los conflictos y el mundo interno del personaje, tanto como en esos otros momentos del diálogo climático el personaje hace una confesión sincera de sus sentimientos. Sea de la forma y con la intención que sea, la enunciación de un diálogo revela fuertemente la idiosincrasia y la evolución del personaje a lo largo de la película. Como es evidente, no sólo los significa-

dos de las palabras expresan en su literalidad lo que define, dibuja y hace avanzar al personaje, sino también lo hacen poderosamente todos los factores pragmáticos-paraverbales de la conversación: los tonos, tensiones, subtextos, contrastes, silencios, sobreentendidos, risas, llantos, elementos de cortesía... Por ejemplo, Le dice Vatel en la cocina a su criado que «en la armonía reside el secreto de la belleza porque entre lo burdo y lo sublime está el equilibrio». A través de esta frase, Vatel se define como persona en esa corte de absurdos que se tambalea entre lo burdo y lo sublime, mientras él trata de mantener la justicia, la armonía y el equilibrio... para no ir a la guerra y que muera más gente.

3. Por lo que los *otros personajes* DICEN (del personaje o al personaje). No conocemos al personaje sólo por lo que dice de sí mismo o del mundo, sino que también se construye de forma poderosa y evocadora a través de cómo lo ven los demás y cómo lo expresan por definición o contraste ante los conflictos y las situaciones que se van planteando en el guión. Es importante cómo ven y describen al personaje el resto de personajes cuando éste no está presente. Por ejemplo, en *Bobby* todos los personajes se refieren constantemente al candidato Robert Kennedy sin que éste aparezca. Estos diálogos sobre Robert Kennedy *in absentia* dan cuenta de cómo es él, sus intenciones, sus proyecciones, los sueños propios y los que imprimía en los demás... y hacen un dibujo matizado y esperanzado de su persona a través de afirmaciones como *si Bobby sale elegido (...)*. A él solamente le vemos, oímos y conocemos a través de sus discursos reales que se emiten en las televisiones que aparecen en la escena.

Pero quizás es más importante todavía para la construcción compleja y multiforme de un personaje, la forma que los demás tienen de actuar con él. Sabemos mucho de un personaje a través de la forma que tienen de mirarle, de hablarle, de tratarle. El conflicto interior de un personaje se define y expresa de forma muy poderosa en los encuentros con los demás.

Para un guionista es especialmente relevante y valioso el momento en que se produce la revelación del personaje ante el espectador. La primera aparición del personaje debe tener una fuerza intrínseca porque es la que le identifica con su mundo, dibuja su mirada, su emoción de arranque, su situación vital, siendo la chispa que enciende la mecha que desencadenará todas las siguientes escenas. Para el personaje, es el momento de definirse, de presentarse. Es importante para el guionista reconocer esta escena, porque será la primera imagen y quizás la más duradera en la memoria de los espectadores.

Y de esta forma, desde ese primer momento el personaje se revelará en cada elección, en cada acción y en cada escena donde aparezca. Cada

imagen cuenta una historia distinta y una parte esencial y necesaria de la historia de la película, y de la gran Historia de la que pretende ser reflejo. Es responsabilidad del guionista saber claramente la imagen que quiere contar. Después, serán el director y el actor quienes seguirán, apoyarán y captarán la esencia del personaje creado en el guión, haciendo suyos los rasgos físicos, las acciones, las actitudes y las emociones hasta conseguir fabricar desde el guión el fragmento de una vida.

5. Tipos de personaje históricos en un guión

Hay muchas propuestas teóricas procedentes del teatro y la literatura que, para tratar de clarificar el análisis, la reflexión y el propio proceso creativo a la hora de crear personajes en la narración y drama, tratan de clasificar los tipos de personajes que podemos encontrar en una historia dependiendo del género narrativo, de su función en el relato, de su evolución en la trama, etc. De esta forma hay quien habla de personajes planos o redondos, de personajes protagonistas o antagonistas, de personajes principales o secundarios, de personajes psicológicamente realistas o de personajes tipo y personajes arquetipo, etc.

Estas clasificaciones pueden ser válidas a la hora de analizar o crear un personaje histórico para un guión cinematográfico. Ninguna de estas categorizaciones es mejor que otra, ni tampoco son de validez universal, simplemente son nociones clave que pueden ser de ayuda en la creación de un determinado personaje histórico. En un argumento fílmico concreto puede funcionar un arquetipo como Aquiles en *Troya* de Wolfgang Petersen (US, 2004), el rey Arturo en *Arturo*, el arquetipo de Jesús en el Brian de *La vida de Brian*, o personajes planos como es el Luis XVI de *Maria Antonieta* donde, al ser ella el centro y el punto de vista de la película, su marido, el Delfín de Francia, es simplemente un pobre muchacho atenazado por las circunstancias, sin ningún tipo de evolución ni caras contradictorias. También son tipos que materializan el tópico del soldado fanfarrón algunos de los compañeros de *Alatriste*, o los villanos oscuros que le salen al encuentro en las calles del Madrid del Siglo de Oro. Por el contrario, el personaje de Françoise Vatel es en *Vatel* el retrato realista, profundo y poliédrico de un hombre y una vida llena de responsabilidades, pasiones y luchas desde el silencio de la cocina de una corte barroca. Igual que también lo es el personaje de Salvador Puig Antic en la película *Salvador*, que nos narra con lentitud y honesto cuidado los últimos días del último asesinado por la dictadura franquista, un joven catalán mimoso con sus hermanas, observador, honesto, impaciente, sin miedo y con rabia, y que de vez en cuando olvida toda la angustia que

lleva a cuestas lanzando a canasta una pelota de baloncesto entre las rejas de la Modelo...

Existe para el guionista un hecho muy importante y diferencial a la hora de plantearse la creación de un personaje histórico, teniendo en cuenta que por *personaje histórico* entendemos sólo aquellas recreaciones basadas en hechos reales de personajes social, artística o políticamente relevantes, o personajes anónimos para la inmensa mayoría, pero de los que se tiene noticia de su existencia. Este hecho diferencial radica en saber si el personaje pertenece a un pasado lejano del que apenas se tienen recuerdos o bien pertenece a la historia contemporánea reciente. Esta distinción cambia considerablemente el trabajo de creación del guionista con respecto a su personaje.

1. Los personajes venidos de un pasado lejano se mueven en un espacio creativo pantanoso entre la Historia y la Leyenda. Por muchos datos recopilados e investigaciones objetivas que lleven a cuestas, son personas cuya imagen colectiva ha sido creada cuidadosa y poderosamente por la tradición. De estos personajes no hay una sola imagen física real, tal vez solo algún óleo perdido puede dar cuenta quizá de alguno de sus rasgos pero no de su voz, ni su mirada a cada emoción, tampoco de su pensamiento a pesar de las cartas que puedan conservarse... En una película, son personajes que precisan ser recreados en toda su complejidad y en toda su capacidad de seducción y evocación. En muchas ocasiones, estos personajes son toda una metáfora de su época histórica, son el símbolo que personifica los valores de identidad de un momento concreto, son la materialización de las emociones de un *imaginarium* cultural... Esto carga al personaje, y a la labor del guionista, de profundas y complejas responsabilidades en la narración, y sobre todo en la recreación absoluta de una intimidad y un universo emocional complejo completamente fabricado por la imaginación del guionista...

Por eso es tan delicado como atractivo para los creadores de una película trabajar con personajes que muchas veces son en sí mismos un símbolo de valores y momentos idealizados o terribles. El cine se ha fascinado, no siempre con la misma suerte, con el poder de seducción del rey Arturo, su Ginebra y su Lancelot, de Aquiles, Ulises y los héroes clásicos, de Espartaco, Alejandro Magno, Luis XVI, Enrique V, Leonor de Aquitania, el Cid, doña Jimena, Juana de Arco, Felipe II, Vermeer, Mozart, Quevedo, Goya, el Conde-Duque de Olivares, la Reina Cristina de Suecia, Isabel la Católica y Cristóbal Colón, Jesús y Cleopatra... Las pasiones y encrucijadas vitales de estos personajes, que caminan a medio camino entre los héroes, los mitos, los símbolos y la leyenda, son tan fuertes que son capaces de dar cara y sentido a nuestra cultura, nuestra tradición y

nuestra Historia. Sus conflictos son, en cierta manera, el significante de nuestra identidad. Y por ello, a pesar de la complejidad de recreación que suponen por estar tan alejados de nosotros y de nuestra realidad, el cine volverá a ellos una y otra vez para encarnar sus historias.

2. En el otro extremo de este problema creativo están los personajes históricos de la Historia reciente, la Historia registrada. Se trata de aquellos personajes que recordamos fielmente por su proximidad en el tiempo, y porque de ellos tenemos recogida su voz, su imagen en fotografías, y sus gestos, miradas y movimientos gracias a las grabaciones del cine o la televisión. Este hecho lo cambia todo. Son personajes de los que conocemos directamente su palabra, su discurso, su intención, el tono y la tesitura de su voz, la calidez de sus ojos, los movimientos de sus manos al hablar... Intuimos, a pesar de conocer sólo la esfera pública, muchos de sus estados de ánimo, de las decisiones que pesan sobre sus hombros, las emociones calladas y las gritadas al viento, algunos amores, rabias y protestas...

El trabajo de creación, para un guionista, ante un personaje conocido y compartido por toda la comunidad convierte este artificio en un proceso de equilibrios sutiles y matices que obligan a ir más allá de lo que los medios de comunicación han registrado. Se impone además un profundo respeto a la intimidad reconstruida. Y una obligada coherencia que no rompa la imagen que representa ese personaje en la Historia y la imagen que va a representar en la historia de la película. Un personaje histórico en una película puede ser alguien apenas conocido, o una época de la vida de un gran personaje fuera de su momento de relevancia histórica, puede ocuparse de su momento de esplendor o de su caída... Lo importante es que si se trata de un personaje real, mediático y contemporáneo, el trabajo de creación parta siempre del personaje comúnmente conocido por los espectadores, ya que estos poseen una cantidad muy importante de información sobre él y una imagen muy fuerte en sus cabezas. Este es el caso de personajes de películas como *El último Emperador* de Bernardo Bertolucci (Francia, 1987), Eva Perón en *Evita* de Alan Parker (US, 1996), la reina Isabel de Inglaterra en *The Queen*, el Robert Kennedy de *Bobby*, el John Fitzgerald Kennedy de *JFK* de Oliver Stone (US, 1991), el Martin Luther King de *Malcom X* de Spike Lee (US, 1992), el Che de *Diarios de Motocicleta* de Walter Salles (US, 2004), el Hitler de *El gran dictador* o *El hundimiento* de Oliver Hirschbiegel (Alemania, 2004), el Howard Hughes, la Ava Gardner y la Catherine Hepburn de *El aviador* de Martin Scorsese (US, 2004), el Francisco Franco de *Madre Gilda* de Francisco Regueiro (España, 1993) o de *Ragón Rapid* de Jaime Camino (España, 1986), el Gandhi de *Gandhi* de Richard Attenborough (UK, 1982), etc.

6. A modo de conclusión

Para crear un personaje histórico en un guión cinematográfico es preciso redefinir en cada relato la propia naturaleza del personaje. Es necesario pensar en las implicaciones y necesidades que el relato de la Historia imponen al creador. Pero también es necesario conocer las estrategias propias del guionista de cine para la construcción dramática coherente de un personaje en función de su arco, de la mirada que hacia él establecemos, del género al que pertenece la narración de su mundo, de sus exigencias de verosimilitud, de las implicaciones de la recreación de su dimensión pública, de los matices y las complejidades de la fabricación de su intimidad más honda...

Más allá de estrategias de la construcción de la narración y el drama, o del proceso de documentación histórica necesaria en este tipo de personajes, lo cierto es que lo esencial para la historia es construir una persona coherente en torno a su deseo. El deseo evoca y provoca la vida de la película, da el sentido a la existencia del personaje histórico que narramos, y crea la empatía necesaria con el espectador para vivir la película. Fabricar ese deseo es complicado, y para ello, como numerosas veces reitera Carriere, siempre es mejor buscar donde hay luz. Tienen luz todos aquellos personajes históricos que evocan momentos de intensidad tal, que alumbran pasiones, acciones y momentos de vida con los que todos aprendemos algo de nosotros o del mundo que vivimos.

Cada personaje, como recordaba Pierre Lhemnier, «es un encuentro que se convierte en conocimiento. No acabamos nunca de viajar, en todos los sentidos, al país del hombre». Cada personaje histórico es un viaje a los países vividos y contruidos por el hombre, y ese viaje se produce sobre el eco de las narraciones que nos han llegado hasta hoy. En los personajes históricos vivimos a los hombres y mujeres que nos precedieron, con ellos nos *com-padecemos* y por ellos nos comprendemos a nosotros mismos.

La tarea de la narrar y crear personajes históricos es frágil. Exige responsabilidad y delicadeza y, como decía Ítalo Calvino, tal vez lo único *que podemos apuntar como dato cierto es la propensión del autor a las actitudes morales, a la prueba humana. Y todo ello en equilibrio sobre puntales tan frágiles como ramas en medio del vacío*¹². Cuando un guionista modela un personaje histórico, a la fascinante tarea de crear una vida, se une el abismo que supone representar acontecimientos reales que evocan o reflejan la gran y

¹² Cfr. CALVINO, I., *El barón rampante*, Madrid, Siruela, 2005, p. 14.

pequeña Historia, y la responsabilidad de saber que esos hechos, pasiones e ideas fueron vividos, sentidos y pensados en la realidad. La clave de la creación de un personaje histórico para un guión cinematográfico no está en las formas, es ética más que estética. Los códigos, procesos, y estrategias de creación de un personaje en un guión son siempre los mismos; no hay diferencia entre los personajes históricos y los surgidos de la imaginación más pura. La diferencia está en los contenidos y sus implicaciones. La clave para el guionista radica en ser consciente de que está contando una vida vivida, que en alguna medida ha cambiado el mundo y la Historia que vivimos hoy. Y esa es, en definitiva, la tarea y la responsabilidad esencial de crear un personaje histórico para un guión cinematográfico.

