

...en La Ventana de verano



Escuela de Escritores
Escritura Creativa en las ondas

3

Los personajes

La semana pasada vimos que una historia es alguien que quiere o desea algo y no puede conseguirlo. Hoy vamos a hablar de ese alguien: el personaje.

El personaje es el motor de la novela. Es quien que nos lleva por los escenarios, quien ejecuta o sufre las acciones principales del argumento y, lo más importante, es quien conecta con el lector. Normalmente, la palabra clave es empatía. Es decir, nos ponemos en el lugar del personaje y vivimos sus aventuras. Seguimos a Jim Hawkins en la búsqueda del tesoro o compartimos las dudas y angustias de Holden Caulfield, el protagonista de *El guardián entre el centeno*, que lucha por no hacerse mayor.

Esa es una de las claves del personaje: dónde va. Eso implica tanto su objetivo (encontrar al asesino) como su deseo (reencontrarse con su familia para reconciliarse con unos y enfrentarse a otros). Es Amaia Salazar, la protagonista de *El guardián invisible*, de Dolores Redondo. Tanto el objetivo como el deseo son claves y depende de la escritora profundizar en uno, en otro o en ambos.

El personaje principal será el protagonista, o la protagonista. Y, segundo, casi tan importante, el antagonista. En cierto tipo de relatos, es casi más importante tener un buen antagonista.

Tomemos por ejemplo a Jean Valjean y el inspector Javert en la novela de Victor Hugo *Los miserables*. Un duelo entre personajes así es capaz de sostener una novela. Sobre todo porque son complejos. No son James Bond y el Doctor No, un bueno muy bueno y un malo muy malo. Al final, el dilema entre legalidad y moralidad le cuesta caro a Javert. Un malo no habría dudado y hubiera detenido a Valjean tras despedirse de Cosette.

Hemos llegado a una división importante: personajes planos y redondos, una división que debemos a Edward Morgan Forster. Los planos son los predecibles, sin contradicciones ni cambios. Normalmente, se construyen a partir de un único rasgo. Por ejemplo, el policía veterano, descreído, cínico, con contactos, que suele aparecer en las novelas negras. Los personajes redondos son los que cambian, evolucionan, se equivocan, se contradicen, tienen dudas, como Javert.

Siempre suele situarse El imperio contraataca por delante de *La guerra de las galaxias*; quizá, la clave es que, en la segunda, todos los personajes hacen lo que tienen que hacer, mientras que, en la primera, hay dudas y tensiones. Luke inicia un camino que le puede llevar hacia el mal. La clave para conseguir un personaje redondo es, precisamente, que tenga un lado oscuro o que lo descu-

bra durante la narración. Es decir, que tenga que pasar por pruebas en las que no pueda salvarlo todo, sino que deba sacrificar algo importante. Incluso, que tenga que tomar decisiones complicadas. Debemos presionar al personaje. *La isla del tesoro* es una novela que sigue emocionando porque Jim tiene que elegir entre el hombre con el que ha establecido un vínculo paterno-filial, John Silver, y lo que se debe hacer.

Hemos mencionado un concepto importante: cambio. Un personaje tiene que evolucionar a lo largo de la novela. En los folletines del XIX, donde los editores contrataban a diferentes escritores, existía una norma: deja al protagonista como te lo encontraste. Nuestra idea tiene que ser la contraria. Nuestro personaje no puede volver a protagonizar la historia que acaba de vivir. Creo que esa es la diferencia entre una historia que te resbala y una historia que se te mete dentro.

Un personaje es muchas cosas. Es lo que hace, lo que decide, lo que piensa, lo que dice, cómo lo dice, las peculiaridades de su personalidad, los detalles físicos y lo que opinan otros personajes de él. Sobre todo, si todo lo anterior es contradictorio y hace cosas que no piensa o consigue que los demás tengan una imagen de él distinta de la realidad.

Para que el lector pueda ver a nuestro personaje y conecte con la historia debe verlo. Lo físico, la descripción del retrato robot, es menos importante que los detalles. Podemos usar la norma de los tres objetos. Por ejemplo. Harry Potter se define por unas gafas redondas, una varita y una cicatriz en forma de rayo. Indiana Jones puede ser un sombrero, un látigo y una cicatriz en la barbilla.

Un personaje es también un nombre. George Simenon usaba la guía de teléfonos para los nombres y hay quien recicla los de sus amigos o enemigos. Además de un nombre, es importante darle personalidad, aunque no la vayamos a usar en la historia. ¿Cómo se llaman sus padres?, ¿le gusta el fútbol?, ¿de qué equipo es?, ¿toma vino o cerveza en las comidas? Existen un montón de cuestionarios de este tipo, el más famoso es el de Proust, y nos sirven para ver a nuestro personaje, para conocerlo y saber cómo es. Volviendo a la metáfora del motor, no puedo asegurar que, cuanto más lo conozcamos, más potencia tendrá nuestra historia; pero seguro que se nos calará menos.

Ahora te toca a ti

Quiero cambiar

Escribid una historia breve en la que el personaje principal se levanta un día concreto con la firme intención de cambiar algo de sí mismo que creía auténtico pero que es totalmente falso.

Puede ser algo externo (forma en que se muestra a los demás) o interno (valores o principios por los que actúa).

Eso sí, nosotros como lectores tenemos que hacernos una imagen clara de ese aspecto que el personaje quiere cambiar de sí mismo.

Cuidad los detalles.

Es importante que veamos el antes y podamos imaginar el después.

Extensión recomendada

150 palabras