

# 1.5\*

## LA CREACIÓN DE PERSONAJES DESDE LA ESTRUCTURA PROFUNDA AL DISEÑO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICO

**\*MILAGRO FARFÁN MORALES**  
Docente de la Especialidad de Diseño Gráfico

### RESUMEN /

El proceso de investigación es indispensable para la concepción de una historia y para el diseño de personajes en una película. Investigar para crear involucra un proceso de indagación que parte del guion y su interpretación profunda y culmina con la pieza de diseño que suma un aporte de sentido y significación en el encuadre cinematográfico.

### PALABRAS CLAVE /

Diseño de personajes, semio-narrativa, cine, diseño de producción.

### LOS VALORES NARRATIVOS EN LA CREACIÓN DE PERSONAJES /

Todo proceso de creación de personajes comienza con la exploración artística y la investigación conceptual. El desarrollo de personajes inicia con el bosquejo de dibujos en la bitácora del artista; al mismo tiempo, se van delimitando ideas, luego conceptos y finalmente historias que dan lugar a la creación de arquetipos que ponen de manifiesto la complejidad de los conflictos humanos y universales.

Para crear personajes coherentes con la historia, es necesario establecer un enfoque semio-narrativo, psicológico, sociológico y cultural. Paul Zimmerman afirma que los grandes personajes en la historia del cine nos parecen reales y a veces llegamos a verlos como amigos, enemigos o amantes; nos permiten reconocernos en sus tribulaciones, ellos son la savia de la historia, la trama nos mantiene en vilo todo el rato, pero vivimos la historia a través de ellos. (Steel, 2006:80).

En la estructura narrativa clásica, el desarrollo de los personajes a lo largo de la trama resulta verosímil sólo si el personaje es impulsado por un deseo profundo para lograr conseguir su objetivo final. Estos valores narrativos han sido analizados ampliamente en "Morfología del Cuento" de Vladimir Propp donde se plantea que los personajes de una historia desarrollan distintas funciones para dar sentido a

la trama. Para demostrar su teoría Propp analizó cuentos tradicionales rusos y llegó a identificar hasta 31 funciones que podríamos resumir de la siguiente manera: Alejamiento: uno de los miembros de la familia se aleja de la casa. Prohibición: el protagonista recae a una prohibición. Trasgresión: se trasgrede la prohibición. Interrogatorio: el agresor intenta obtener información. Información: el agresor recibe información sobre la víctima. Engaño: el agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes. Complicidad: la víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a su pesar. Fechoría: el agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios. Mediación: se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir. Principio de la acción contraria: el héroe -buscador acepta o decide actuar. Partida: el héroe se va de su casa. Se encuentra con el donante. Primera función del donante: el héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico. Reacción del héroe: el héroe reacciona ante las acciones del futuro donante. Recepción del objeto mágico: el objeto mágico pasa a disposición del héroe. Desplazamiento: el héroe es transportado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda. Combate: el héroe y su agresor se enfrentan en un combate. Marca: el héroe recibe una marca. Victoria: el agresor es vencido. Reparación: la fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. La vuelta: el héroe regresa. Persecución: el héroe es perseguido. Socorro: el héroe es auxiliado. Llegada de incógnito: el héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca. Pretensiones engañosas: un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas. Tarea difícil: se propone al héroe una tarea difícil. Tarea cumplida: la tarea es realizada. Reconocimiento: el héroe es reconocido. Descubrimiento: el falso héroe o el agresor, el malvado, queda desenmascarado. Transfiguración: el héroe recibe una nueva apariencia. Castigo: el falso héroe o el agresor es castigado. Matrimonio: el héroe se casa y asciende al trono (Propp, 1981).

Como podemos apreciar, en la teoría de Propp, el héroe realiza un recorrido narrativo, y es impulsado por la necesidad de lograr un objetivo que responde a la naturaleza humana como por ejemplo: el deseo de venganza, el amor, la búsqueda del reconocimiento, el deseo de justicia, la lucha por el triunfo, etc.



**IMG 01** / Estudio de Personajes – Inside Out; En: *The art of Inside Out* - Amy Poehler [https://www.amazon.co.uk/Art-Inside-Out-Chronicle-Books/dp/1452135185/278-0699393-2568268?ie=UTF8&\\*Version\\*=1&\\*entries\\*=0](https://www.amazon.co.uk/Art-Inside-Out-Chronicle-Books/dp/1452135185/278-0699393-2568268?ie=UTF8&*Version*=1&*entries*=0)

La creación de personajes desde su concepción conceptual necesita una selección temática y argumentativa, para lograr un nivel de identificación profunda con el público. Desde un enfoque semio-narrativo, Julius Greimas retoma las funciones propuestas por Propp y establece 6 "actantes" o figuras intervinientes quienes desarrollan relaciones de oposición y complementación, según sea el caso. El Esquema Actancial, esta compuesto por: Destinador, destinatario, sujeto, objeto, ayudante y oponente. (Greimas, 1968). Es evidente que para la creación de estos actantes es imprescindible establecer una estrategia lógica y también de investigación profunda con la finalidad de perfilar las características y detalles específicos que cada actante aporta a la estructura narrativa.

En el ámbito de la creación cinematográfica, el desarrollo de personajes se da con la escritura del guion literario. El guionista estructura y diseña la trama y la transformación del protagonista principal y de todos los personajes secundarios. De esta forma se encarga de otorgarles una identidad en distintos niveles. Lajos Egri establece que la creación de personajes tiene tres dimensiones a partir de las cuales se puede profundizar el proceso de investigación para la creación y posteriormente la exploración artística para la caracterización de personajes. Estas facetas de creación son:

- *Dimensión física y fisiológica: sexo, edad, peso, altura, apariencia, deformidades, enfermedades, etc.*

- *Dimensión social: estrato social, ocupación, educación, religión, raza, nacionalidad, filiación política, etc.*

- *Dimensión Psicológica: historia familiar, vida sexual, autoestima, actitud frente a la vida, habilidades, cualidades, coeficiente intelectual, etc.*

Egri menciona que un personaje debe ser elaborado en relación dialéctica con su ambiente y se debe establecer sus vínculos y sus contradicciones internas y externas, algo para que el personaje construido sea capaz de crecer, con fuerza de carácter en torno a la unidad de opuestos, es decir que se hace indispensable una construcción dialéctica interior del personaje con la finalidad de establecer un universo de motivaciones, causas y efectos que constituyen al personaje (Egri, 2010).

### DE LA TRAMA AL DISEÑO Y CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES /

El diseño de un personaje parte en la etapa de la escritura, donde se establecen estrategias que otorgan al personaje dimensiones que potencian la complejidad del mismo. En ese sentido, la historia o el guion de una película es sólo la punta del iceberg. Esta metáfora resulta apropiada ya que en el *film* sólo vemos ciertos atisbos del perfil de los personajes, pero para la caracterización de cada uno de ellos se tiene que tomar en cuenta múltiples dimensiones que se reflejan en aspectos de diseño y arte muy claros como el maquillaje, el vestuario, los efectos especiales, las luces de los primeros planos, el diseño de espacios o escenografía, que forman parte del área de diseño de producción de la película.

En el proceso de creación, el diseñador se sumerge en la estructura profunda de la historia y del personaje, investiga las dimensiones del personaje y escudriña en su esencia, se pregunta por su pasado, descubre cuál es su deseo y objetivo a lo largo de la trama para así realizar una caracterización adecuada y establecer que decisiones estéticas y formales contribuirán al cambio y transformación que tenga el personaje a lo largo de la historia.

### LA INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN /

Para evidenciar la necesidad de la investigación de las estructuras profundas de la trama y el uso de este en-



**IMG 02 /** Vestuario Mad Max: Fury Road Diseñadora Jenny Beavan. En: <http://www.laopinion.com/2016/02/10/museo-local-muestra-el-mejor-vestuario-de-cine-del-ultimo-ano-y-es-gratis/>

foque en el diseño de personajes, quisiera poner como ejemplo dos recientes producciones cinematográficas en el cine main stream, que han destacado por el diseño de producción.

En la película “La chica danesa”, el diseñador español Paco Delgado realizó el vestuario para la primera mujer transgénero Lili Elbi. Para ello se trabajó un año antes del rodaje y el diseñador busco crear “con el vestuario” una mujer creíble, sin llegar a ser insultante o de risa. Además, a lo largo de la película la evolución dramática del personaje se afirma gracias al uso del vestuario: al inicio de la película el personaje usa trajes masculinos de la época que posteriormente van siendo feminizados según la historia va evolucionando y el personaje se afirma en su identidad de género. Al final del filme el diseño de vestuario logra transmitir la personalidad del protagonista que expresa la feminidad y sobriedad características de las mujeres danesas de los años veinte, a pesar de tratarse de una transgénero. Esta parte del *film* es quizás algo que impacta a la audiencia y que no habría sido posible sin el aporte del diseño de vestuario.

La diseñadora Jenny Beavan crea un mundo futurista crítico y deshumanizado en la película “Mad Max: Furia en la Carretera”. Esta diseñadora considera que un diseñador de vestuario debe alejarse de dar al personaje su propio toque personal, sino más bien debe enfocarse en lo que cada proyecto cinematográfico exige; también indica que un diseñador profesional debe leer

y releer el guion hasta empezar a entender por completo a los personajes. Esta forma de trabajar y de abordar el desarrollo de vestuario, le permitió ser ganadora del Oscar este año por su trabajo en la película de Mad Max, donde construye personajes de una realidad apocalíptica muy cercana a nuestros referentes actuales de guerra y destrucción. Esta perspectiva funciona por el contexto del desierto australiano donde se realizó el rodaje y donde el equipo de diseño de producción investigó aspectos geográficos, climáticos, culturales que podrían mimetizar el espacio con la creación de personajes realistas, monstruosos, deshumanizados, los cuales se oponen al diseño del protagonista, quien -a pesar de contar con los accesorios propios de un contexto de guerra y violencia- por el tratamiento de su diseño, se diferencia del resto con aspectos de humanidad que van acorde con la trama de la historia.

Finalmente desde el enfoque del diseño de personajes para la animación, es destacable la película "Inside Out". Los diseñadores de Pixar se enfrentaron a la encrucijada de personificar emociones y sentimientos. Para ello se valieron de conceptos básicos del diseño, como la teoría del color y los signos visuales enmarcados en nuestro imaginario colectivo. En ese sentido, el personaje Furia fue caracterizado de color rojo, y se diseñó su aspecto con referencia al fuego, los diseñadores ubicaron en la parte superior del personaje llamas las cuales se encendían o explotaban según esta emoción tomaba protagonismo en el film.

El personaje tristeza se hizo de color azul y se diseñó un personaje circular para reforzar sentimientos como timidez o ensimismamiento. El personaje Alegría, antagonista del personaje Tristeza, tenía una forma expansiva y de color amarillo; se pensó en este personaje como una suerte de bengala para acentuar su sentido lúdico, inquieto y extrovertido, algo que caracterizaba el entusiasmo sin límites que desarrolla este personaje en la trama. El personaje Desagrado, fue caracterizado de color verde y los diseñadores de Pixar explicaron que este color tomó como referencia el color del vegetal brócoli y la experiencia desagradable que muchos niños tienen en comer verduras. Finalmente, el personaje Miedo es de color violeta y de forma flácida, algo que acentúa el sentimiento de inseguridad y miseria. Dar vida a las emociones de una pequeña niña fue un

proceso de diseño que se nutrió de investigación interdisciplinaria, porque se tuvo en cuenta disciplinas como la psicología infantil, la psicopedagogía y un proceso observacional que duró aproximadamente entre dos a tres años.

## CONCLUSIONES /

El diseño para la creación de personajes cinematográficos requiere de una investigación profunda interdisciplinaria que comienza con la lectura e interpretación del guion y posteriormente se complementa con el proceso de búsqueda e indagación que el grupo creativo del área de diseño de producción realiza en función a las propias características del film, cuanto más minucioso sea este proceso, mejores resultados artísticos tendrá la caracterización conceptual y formal de los personajes de una película.



**IMG 03 /** Diseño de vestuario Danish Girl – Diseñador Paco Delgado. En: [http://www.huffingtonpost.es/2016/02/28/paco-delgado-oscar-la-chica-danesa\\_n\\_9156146.html](http://www.huffingtonpost.es/2016/02/28/paco-delgado-oscar-la-chica-danesa_n_9156146.html)

## BIBLIOGRAFÍA /

1. Lajos, E. (2010) El arte de la escritura dramática. México. UNAM.
2. Propp, V. (1981) Morfología del cuento. 21ed. México. Fundamentos.
3. Quinquer, Lluís (2001). "El drama de escribir un guion dramático". España. Ed. Plaza & Janés.
4. Steel, A (2014). "Escribir cine". España. Alba.
5. Doctor Pete (2015). The Art of inside out. USA. Ed. Chronicle-books.  
<https://vestuarioescenico.wordpress.com/2016/01/27/jenny-beavan-candidata-a-su-segundo-premio-oscar/>  
<http://wonderlancer.com/artistry/jenny-beavan/>  
<http://tecnicacinematografica.blogspot.pe/2009/08/vladimir-propp-y-la-morfologia-del.html>