

Modelo para armar: los personajes en las series dramáticas televisivas

Cristina Andrea Siragusa

Eje temático: 5. Cultura, arte y comunicación

Pertenencia institucional: Universidad Nacional de Córdoba – Universidad Nacional de
Villa María

Correo electrónico: siragusasociologia@yahoo.com.ar

Resumen

En el marco del proceso de profunda renovación de las series dramáticas de la televisión norteamericana de las últimas décadas, la construcción del personaje emerge como una dimensión significativa de dicho fenómeno. Los hallazgos alcanzados en una investigación en curso sostendrían que la narración seriada bajo estudio presenta a los personajes desde una ambigüedad moral que se vehiculiza a través de sus acciones, y no necesariamente desde el diálogo, otorgándole complejidad y densidad al universo diégetico.

En este trabajo reflexionamos y re-construimos ciertas modalidades de presentación y caracterización de estos *entes ficcionales* para resaltar las contradicciones que rodean un modo de hacerse presente en el relato televisivo. Asumiendo una perspectiva relacional, aquí esbozamos dos modelos en principio opuestos: el que denominamos “personaje-estereotipado-plano”; de otro, al que identificamos como “personaje-multifacético-redondo”. Esta operación analítica tiende a construir un marco de carácter general que entendemos facilita el esfuerzo de dotar de inteligibilidad al fenómeno; nuestro interés no es aplicar categorías abstractas a fenómenos concretos, sino por el contrario establecer “marcos referenciales precarios” que nos permitan vislumbrar los rasgos específicos y los matices de los relatos particulares.

Modelo para armar: los personajes en las series dramáticas televisivas

Así las cosas, basta una amable extrapolación para postular un grupo humano que cree reaccionar psicológicamente en el sentido clásico de esa vieja, vieja palabra, pero que no representa más que una instancia de ese flujo de la materia animada, de las infinitas interacciones de lo que antaño llamábamos deseos, simpatías, voluntades, convicciones, y que aparecen aquí como algo irreductible a toda razón y a toda descripción.

Julio Cortázar, *Rayuela*, 62

En los últimos años se ha verificado un fenómeno de renovación en la ficción audiovisual norteamericana, en particular se coincide en afirmar que nos encontramos frente a nuevos planteos a nivel de las series televisivas inscriptas en el “drama de calidad”. Múltiples aspectos convergen para dotar de una identidad diferenciada a estos productos populares de la comunicación mediática; uno de ellos se vincula a la emergencia de remozados modelos de construcción de los personajes que han constituido una “fauna” más heterogénea y densa de la que nos ha acostumbrado este género tradicionalmente. Observamos, entonces, que en la pantalla chica se ha producido un desplazamiento del modelo “personaje-estereotipado-plano” al de “personaje-multifacético-redondo”. Pero, para dotar de inteligibilidad a este fenómeno, se requiere al menos asumir inicialmente las dificultades que se presentan a la hora de abordar a estos *entes ficcionales*.

La indagación acerca de la problemática del diseño y construcción del personaje ficcional televisivo será abordada a partir de una *puesta en diálogo* entre saberes técnicos-realizativos y académico-investigativos. Inspirados en la propuesta de Bajtin, aunque sin el desarrollo exhaustivo que tal vez requiere tal asunción, se alude a una idea de *dialogismo teórico – metodológico disciplinar*. Esto implica la capacidad de producir un *contexto dialógico* que nunca puede ser del todo *estable* sino que refiere a su rasgo de renovación y novedad para concebir la tarea investigativa. Se asume, entonces, que “no existe ni la primera ni la última palabra, y no existen fronteras para un contexto dialógico (asciende a un pasado infinito y tiende a un futuro igualmente infinito). Incluso los sentidos *pasados*, es decir generados en el diálogo de los siglos anteriores,

nunca pueden ser estables (concluidos de una vez para siempre, terminados); siempre van a cambiar renovándose en el proceso del desarrollo posterior del diálogo” (Bajtín, 2005:392).

Todo ello, dado que reconocemos que múltiples han sido los derroteros académicos que han contemplado la cuestión de los personajes en la narrativa; cuestión que implica, al menos, asumir la complejidad del abordaje de uno de los componentes vitales del texto narrativo. En nuestro caso hemos adoptado una “tipología formal” (Ducrot y Todorov, 2005) que nos posibilita aproximarnos al “personaje como representación” revestido de institucionalidad. A lo que añadimos, analíticamente, una estrategia de reconstrucción de la “personalidad” (Casetti y Di Chio, 1991) de estos “entes de ficción”, decisión que nos permite resaltar las contradicciones y los enigmas que rodean y configuran un modo de hacerse presente en el relato audiovisual y que habilitan a clasificarlo como un personaje “redondo” ó “denso” (Forster, 1927) y “opaco” ó “chato”.

Además, importa profundizar en la *caracterización* de estos “sujetos ficcionales” distinguiendo los atributos físicos, psicológicos, y morales que se les confiere. Para ello podemos diferenciar dos operaciones: aquélla que se desenvuelve de manera *diseminada/indirecta*; de otra, que la exhibe *en bloque/directa*. En el primer caso, el procedimiento descriptivo conlleva que “se difumine a lo largo del discurso, necesitando una operación de inferencia para que sea construida paradigmáticamente la identidad” (Valles, 2008:169). En tanto que en el segundo, se elabora una semblanza del personaje de forma “estática y momentánea”.

Si nos interrogamos acerca de cómo se revela el personaje, es dable plantear que las modalidades de *caracterización* pueden exhibirse bajo la supremacía de la *autocaracterización* (que implicaría la preeminencia del “yo” retratándose a sí mismo); la de la *heterocaracterización* (cuando otros personajes refieren a rasgos identitarios, al menos, de los considerados protagonistas del relato); o la *mixta*.

Ahora bien, es ampliamente reconocido que, al menos, en la pantalla “chica” la construcción del personaje y su caracterización envuelve tres niveles que se articulan con cierta complejidad y que materializan su presencia como “imagen proyectada”:

- (a) el *hacer* (sus acciones y modos del “comportarse”, apelando a prácticas convencionalizadas culturalmente);
- (b) el *decir* (lo que se expresa a través de los diálogos y monólogos, pero también el cómo se dice refiriendo a *idiolectos* específicos); y

(c) la *corporalidad* que emerge en un doble aspecto: el *cuero* desde una dimensión más ligada a lo físico y a lo *indicial* (apariencia, gestualidad, movimiento; contemplando la proxemia y la kinésica); y el *cuero revestido-escenificado*¹ que responde a un régimen vestimentario, dado que asumimos que la forma de vestirnos “es siempre un lenguaje y de alguna forma ‘narra’ siempre algo” (Calefato, 2002:9). En este sentido se consideran también como los elementos *artificiales* (Fernández Diez y Martínez Abadía, 1999) que adhieren a ciertas lógicas de *identificación* y *comunicación*: objetos que subrayan caracteres específicos del personaje en un arco que incluye desde el objeto-acesorio-cuero al objeto-del-ambiente-escenográfico.

Es necesario destacar que el personaje ficcional televisivo plantea otros dilemas. Partiendo de las distinciones ontológicas entre actor/personaje teatral y actor/personaje cinematográfico, Russo establece: “Mientras que en la escena teatral ese ser que es el personaje toma por asalto al otro que es el actor (coexistiendo ambas entidades), en la pantalla el actor desaparece, no está presente en la medida en que sí lo está el personaje a partir de su imagen. Y si en la escena – proseguía Cavell – el actor funciona como un proyector, en la pantalla no es otra cosa que una imagen proyectada” (2005:22). En este sentido operaría una similitud, en tanto “imagen proyectada”, entre el personaje del celuloide y el de la pantalla chica.

Dado que en el relato dramático el personaje es un componente central, y que arriba aludimos a la existencia de dos modelos en el diseño propio de las series televisivas, a continuación presentaremos algunos rasgos específicos que nos permitirán establecer sus particularidades. Es necesario aclarar que consideramos quizás demasiado radical proponer una absoluta polarización, pero esa simplificación excesiva nos habilitará tentativamente contemplar dos puntos extremos inscriptos sobre un eje sobre el cual es posible montar un abanico de posibles matices que se materializan en los relatos concretos de este tipo de producciones audiovisuales. Es decir, a partir de esta abstracción buscamos acercarnos analíticamente al proceso de renovación que se experimenta en este tipo de ficciones en la actualidad. Además esta propuesta de ordenamiento en absoluta busca alcanzar la exhaustividad, el carácter constructivo

¹ Escudero Chauvel propone como hipótesis que “el accesorio es ese particular objeto del sistema de la moda, objeto-signo, un *passé-par-tout* simbólico, un pasaporte, que les permite a sus portadores circular simultáneamente en diferentes lógicas de representación, teniendo como valor agregado fetiche el hecho de volverse en sí mismo portador de un valor de diferenciación/homogeneización cultural” (2001:109).

tiende a destacar algunos núcleos desde su tensión y efectos narrativos a los fines de problematizar los rasgos discursivos más interesantes que emergen de ellos.

Modelo “personaje-estereotipado-plano” ó la preeminencia de la máscara

¿Qué es una máscara? El interrogante nos ubica inicialmente en un aspecto que entendemos central para adentrarnos en la construcción de una tipología de personajes a los que caracterizamos como estereotipados y planos siguiendo a Forster. Más allá de sus posibles acepciones, empleamos la metáfora para aludir a un tipo de objeto o figura que *representa*, en nuestro caso, a un rostro humano; que adoptando una cierta forma o aspecto en su carácter simplificador acentúa ciertos rasgos, en ocasiones de manera extrema, ejecutando una práctica que busca la economía en el sistema de reconocimiento. Además, nos interesa su inscripción en un ritual de carácter espectacular. Sin embargo este enclave del concepto se vuelve problemático dado los orígenes y significaciones que la noción de “máscara” ha tenido en el teatro griego: “A través del uso gramatical del término latino, la máscara griega adoptó lentamente el significado de ser animado y *persona*, de tal modo que el personaje teatral acaba siendo la ilusión de una persona humana” (Pavis, 2008:334)

A la “máscara” se le atribuye la propiedad de ocultación dado que en términos de la visibilidad el dispositivo “recubre” los sentimientos y las reacciones internas de la mirada de otros. Pero también, se asocia la máscara a lo fijo, lo inmutable, cuestión que posee un interés particular para nosotros dado que en términos narrativos podríamos considerar que el efecto de un conflicto exterior sobre el personaje pareciera disolverse, primando de esta manera la *acción* del relato sobre el impacto en el personaje.

Herederos de las formas canónicas de las series de consumo masivo de las décadas de los 50s y 60s, el diseño de este tipo de personajes, insistimos en el carácter extremo de la tipificación, fue acusado de trivial destacándose la “aparente” superficialidad de la caracterización. Pero es necesario detenerse sobre la afirmación general y abordar en detalle ciertos rasgos implicados en la aserción.

Primero, la problemática del *estereotipo* es consustancial al planteo dado que se remite al carácter mecánico y artificial de unas figuras de sujeto que expresan tipologías invariables. Esta cuestión se liga a una manifestación narrativa extremadamente simple y sencilla en la que las acciones de los personajes (que implica también sus motivos) se

interpretan desde la asunción, para cada uno de los personajes, de una visión única porque responden a una lógica de la *inmutabilidad*. La *unicidad* del perfil previsto, que siempre a fuerza de repetición es *previsible* para el espectador, podría conllevar un debilitamiento de “la fuerza motriz y dramática del personaje” (Parent-Altier, 2005:84). Sin embargo, la estrategia resultaría efectiva en términos de activar una operación de identificación y empatía con el destinatario, motivando a la proyección de un vínculo afectivo que en ocasiones funciona bajo la lógica de la aprobación/amor y de la desaprobación/odio.

Estereotipación en la que el procedimiento involucra una extrema simplificación arquetípica que permite la cristalización de ciertos rasgos psicológicos, sociales y/o morales del personaje, incluso en ocasiones cayendo en el absurdo y lo inverosímil (esto último si vinculamos lo verosímil a un cierto esquema de creencias acerca del constructo ficcional ligado, en este caso, a rasgos “humanos” con ciertos componentes naturalistas).

Segundo, los componentes identitarios vinculados fundamentalmente a los rasgos psicológicos, afectivos, sociales y morales que se adscriben al personaje emergen “congelados” en el tiempo. Tras su *enfrentamiento* (en el sentido de estar-frente-a) a los distintos conflictos externos que se presentan en la historia, no existirían efectos sobre estas “subjetividades electrónicas”: en su tránsito el personaje “no aprende” ni “gana”, por lo que se sostiene el carácter absoluto de la caracterización inicialmente planteada que funciona como constante en la narración.

Es por ello que podemos introducir la idea de *estasis* concebida en las narrativas de las series televisivas como un procedimiento frecuentemente utilizado, dado que aparece un “estancamiento” del personaje en el tiempo de la serie, “la esencia misma de una *detención*” diría Barthes (2009:104). Estas consideraciones obligan a contemplar las posibilidades y límites de la proyección de los personajes en los productos seriales propios del género que estamos abordando, partiendo de la sensación que provoca esa *inmutabilidad* que puede leerse como que “no hay lugar para el mundo interior del personaje, que resulta mecánico y vacío” (Comparato, 1993:104). Este rasgo ubicaría en un punto de similitud a las series televisivas con la construcción de personajes propia de la *comedia de situación-sitcom* (Gómez Martínez y García, 2010; Parent-Altier, 2005). Quizás en este punto la faceta *sentimental*-afectiva se anula producto, también, de la preeminencia de la estereotipación.

Tercero, en cuanto a la irrupción de información biográfica de los personajes ésta pareciera escasamente importante. Esa ausencia del pasado es muy recurrente, no sólo en términos de la incapacidad de concebir la memoria de estas figuras ficcionales, sino también hasta la anécdota en muchos casos. Por ende, no se manifiesta un background lo suficientemente apreciable para que se despliegue en el relato. Dado que el pasado está desdibujado, parecería que también el futuro no sería en principio relevante, lo que nos lleva a retomar la problemática de la evolución del personaje en el tiempo de la historia.

Cuarto, podríamos suponer que la preeminencia del diseño de los personajes quizás respondería a una visión en la que la supremacía la posee el argumento y la acción, por la que aquéllos no requieren demasiada complejidad. Pero también podemos pensarlo en términos de personajes-fuertes insertos en historias donde lo que importa es el conflicto externo, más que el efecto del mismo en la evolución de estas entidades ficcionales. De alguna manera el personaje-plano es funcional para que el centro de atención recaiga en la acción y en la intriga.

Finalmente consideramos que la estabilidad del personaje-estereotipado-plano, sumado a la familiaridad del contacto continuo de la serie televisiva, ha funcionado indudablemente como una estrategia para el seguimiento y reafirmación del consumo de los espectadores. Recordemos que en el caso de las series de televisión la continuidad narrativa se asienta “principalmente” en el/los personaje/s, cuestión que se profundiza en el caso de los programas donde existe una hegemonía de tramas autoconclusivas (comienzan y terminan en el mismo episodio, o a lo sumo puede tener una duración de dos capítulos), gestándose unos contextos narrativos donde pareciera funcionar perfectamente el personaje-plano.

Modelo “personaje-multifacético-redondo” ó la galería de retratos

A diferencia del arquetipo que subyace en el modelo anterior, aquí emplearemos metafóricamente la figura del *retrato*. Con esta noción buscamos acercarnos a un modo de concebir la presentación descriptiva de un personaje desde la cuestión de la

“semejanza”², en nuestro caso, con la persona: personajes que evidencian mayor subjetividad, retomando a Alvarez Berciano (1999) que poseen una dimensión más “humana”, y una caracterización más “profunda” e “intensa”. Estrategia discursiva que busca acercarse a una mimesis en la presentación de las figuras de sujeto en la pantalla electrónica. Preliminarmente, como en el caso anterior, delimitaremos algunos aspectos del fenómeno aquí implicado.

Primero, los relatos televisivos de esta nueva generación de ficciones construyen protagonistas “con fisuras” donde se expresan ambigüedades y vulnerabilidades que dotan de mayor “verosimilitud” a los personajes. Opera aquí una intención realista en el sentido de exhibición de unas “humanidades” más complejas: la ruptura con una lógica del estereotipo se hace evidente, lo que proporciona un mayor reto en el proceso vinculado al diseño y caracterización del personaje.

En relación a estas cuestiones, interesa recuperar una distinción realizada por Comparato entre *contraste* y *contradicciones* del personaje. En el primer caso, se alude a la posibilidad de establecer una distinción-evidente con el resto de la fauna de seres ficcionales (el autor propone el ejemplo de James Bond de Ian Fleming). En el segundo, de particular interés para nosotros, refiere al “nivel de profundidad dramática del personaje” (Comparato, 1993:97). Es por ello que los rasgos vinculados al ser-*psicológico* y los embates de la acción sobre la capacidad de procesamiento y respuesta, dejan un espacio a nivel narrativo para la exteriorización del “mundo interior” y del “conflicto interno”, para la expresión de una amplificación de la “densidad humana” (Alvarez Berciano, 1999; Comparato, 1993).

La riqueza de matices que se despliegan configura unas entidades ficcionales que parecen insertas en una “estructura de conjeturas”³, proporcionando una cierta ruptura con los horizontes de previsibilidad en los que se construye la acción del personaje que, también hay afirmarlo, se enclava en una red de relaciones.

² Proponemos en líneas generales la problemática de la semejanza como “cercanía” a una humanidad no cerrada por los límites de un estereotipo.

³ “Es que la novela policial representa una historia de conjetura en su estado puro. Pero también una *detection* médica, una investigación científica, incluso una interrogación metafísica, son casos de conjetura. En el fondo la pregunta base de la filosofía (como la del psicoanálisis) es la misma que la de la novela policiaca: ¿de quién es la culpa? Para saberlo (para creer saberlo), es necesario conjeturar que todos los hechos tienen una lógica, la lógica que les ha impuesto el culpable. Cada historia de investigación y de conjetura nos cuenta alguna cosa con la que convivimos desde siempre (cita pseudo-heideggeriana). A esta altura está claro por qué mi historia de base (¿quién es el asesino?) se divide en tantas otras historias, todas historias de otras conjeturas, todas alrededor de la estructura de la conjetura en cuanto tal” (Eco, 1984:23).

Segundo, quizás por la emergencia de la “subjetividad” del personaje (y, por ende, a ese proceso de humanización que implica) se desarrollan sus transformaciones contemplándose la importancia de la *evolución* del personaje en la historia (Comparato, 1993). La lógica de la movilidad y el dinamismo imprime su marca en distintos niveles de la construcción de los “sujetos electrónicos”: no sólo en el diálogo y en su acción vinculados al ser-moral, al ser-social, al ser-psicológico; sino también en la apariencia física (cuerpos, gestualidades y modos del vestir).

Hay un trayecto, de conocimiento y re-conocimiento del personaje, en el que buscamos “entender” su perspectiva (sus motivaciones profundas y sus acciones). En ese tránsito del personaje a lo largo de la historia puede ocurrir un proceso de degradación del mismo que no siempre implica su redención al final del relato. Todo ello dado que los quiebres que se exhiben responden a procesos de transformaciones narrativas asentadas en el desplazamiento de un “estado de situación” a otro. En ese continuum de la historia es posible encontrar ambivalencias que se inscriben en grietas que deben ser contempladas, cada vez más, en la dimensión vinculada al plano axiológico al que adscribe el carácter del personaje.

Pero la expansión, apuntando a un modo realista o hiperrealista según los casos, del *ser-interior* en la pantalla televisiva requiere de un repertorio de expresividades y un modo de actuar que permita su “confortable verosimilitud” a esa visibilidad propia de un cierto régimen sentimental: unos gestos; unos cuerpos; desde el susurro al titubeo; una emergencia del mundo afectivo aunque sin olvidar que lo que observamos en la pantalla es “imagen proyectada”.

Tercero, el pasado del personaje cobra relevancia e interés en estos casos. Advertimos la preeminencia de una estrategia asentada en la profundización de los rasgos psicológicos y en la explicación, en ocasiones, causal de los motivos de la acción en función de acontecimientos anteriores al inicio del relato. DiMaggio (1992) reconoce que en esa creación del pasado, sin que eso implique sucumbir al exceso detallista, “no sólo se crean escenarios, sino también secuencias completas de la película”. Se evidencia de este modo un esfuerzo centrado en establecer esa evolución a la que referíamos anteriormente.

Cuarto, al presentar a los personajes “desencajados”, la narración permite explorar sus debilidades y crisis dado que ese lazo a modelos preestablecidos (sociales, morales, psicológicos, físicos) se evidencia debilitado o destruido. Es la posibilidad, entonces, del despliegue de una acción que se vuelva impredecible, o al menos que genere sorpresa como efecto del discurso: borramiento de los rasgos estereotipados en su dureza, y emergencia de los conflictos internos concebidos como “obstáculos provocados por su propia personalidad” (Parent-Altier, 2005:83). De este modo los personajes evidencian mayor subjetividad, sucediéndose historias en las que se subordina la *acción* al *personaje*, o dicho de otro modo “toma la acción como medio de ahondar en los personajes, y no a la inversa” (Alvarez Berciano, 1999:239).

En estas series⁴ la figura del protagonista se instituye como una instancia central, de carácter articuladora de los distintos relatos autónomos que se despliegan narrativamente. Por eso afirmamos que este rasgo emerge predominantemente como una posibilidad de diferenciar las “series de personaje” de las “series de argumento”.

Es interesante destacar, para concluir, que en estos casos nos encontramos profusamente con misterios y artificios que rodean a los personajes, dotando de mayor riqueza y multidimensionalidad a los mismos. Ese parecer ambiguo en realidad permite avanzar, a lo largo de la narración, en la comprensión de los bordes difusos, las complejidades y fisuras de la caracterización de estos sujetos electrónicos.

Además, cabe destacar que en este tipo de series se despliega una exhibición coral de personajes provocando una multiplicidad de lazos que organizan el sistema de relaciones entre las figuras de sujeto de manera más diversa y fértil para su desenvolvimiento narrativo.

Bibliografía consultada

Bajtín Mijail (2005), *Estética de la creación verbal*, Siglo Veintiuno Editores Argentina, Buenos Aires.

Barroso García Jaime (2002), *Realización de los géneros televisivos*, Editorial Síntesis, Madrid.

Barthes Roland (2009), *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Paidós, Barcelona.

Calefato Patrizia (2002), *Moda y cine*, Engloba, Valencia.

⁴ Barroso García define a la serie como “un conjunto de relatos autónomos con un nexo en común, generalmente el protagonista o héroe” (2002:249)

Casetti Francesco y Di Chio Federico (1991), *Cómo analizar un film*, Ediciones Paidós, Barcelona.

Comparato Don (1993), *De la creación al guión*, Instituto Oficial de Radiotelevisión Española, España.

DiMaggio Madeline (1992), *Escribir para televisión*, Paidós, Barcelona.

Ducrot Oswald y Todorov Tzvetan (2005), *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*, Siglo Veintiuno Editores Argentina, Buenos Aires.

Eco Humberto (1984), *Apostilla a El nombre de la rosa*, En Revista Anàlisi N°9

Escudero Chauvel Lucrecia (2001), *Presentación y Lógicas en la representación de la moda*, En Designis N°1, Editorial Gedisa, Barcelona.

Fernández Diez Federico y Martínez Abadía José (1999), *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Ediciones Paidós, Barcelona

Gómez Martínez Pedro y García García Francisco (2010), *El guión en las series televisivas. Formatos de ficción y presentación de proyectos*, Universidad Francisco de Vitoria, Madrid.

Parent-Altier Dominique (2005), *Sobre el guión*, Editorial La Marca, Buenos Aires.

Pavis Patrice (2008), *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética y semiología*, Paidós Comunicación, Buenos Aires.

Russo Eduardo (2005), *Diccionario de cine. Estética, crítica, técnica, historia*, Paidós, Buenos Aires.

Valles Calatrava José (2008), *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*, Iberoamericana – Vervuet, Madrid.