

Recibido: 21/11/2022 - Aceptado: 06/02/2023 - Publicado: 03/04/2023

## LECTOESCRITURA DE PERSONAJES DE FICCIÓN AUDIOVISUALES: PROPUESTA TEÓRICA A PARTIR DE TRES CASOS

### READING AND WRITING OF AUDIOVISUAL FICTION CHARACTERS: THEORETICAL PROPOSAL BASED ON THREE CASES

**Agustín Vivas Moreno**

Universidad de Extremadura. España

[aguvivas@unex.es](mailto:aguvivas@unex.es)

**José Luis Valhondo-Crego**

Universidad de Extremadura. España

[jivalcre@unex.es](mailto:jivalcre@unex.es)

#### Cómo referenciar el artículo:

Vivas Moreno, A. y Valhondo-Crego, J. L. (2023). Lectoescritura de personajes de ficción audiovisuales: propuesta teórica a partir de tres casos. *Revista de Comunicación de la SECCI*, 56, 176-193. <http://doi.org/10.15198/seeci.2023.56.824>

#### RESUMEN

La presente investigación tiene como principal establecer una teoría sobre la evolución de la lecto-escritura de personajes audiovisuales a través del examen de guiones de cine. Para ello, se parte del estudio del dilema clásico del personaje en la construcción del drama. Se emplean tres casos en el marco de la historia del cine en el siglo XX. La metodología compara los guiones de Graham Greene, Paul Schrader y David Mamet, así como de los procesos creativos declarados por estos autores. Se concluye que la lectoescritura de los personajes de ficción audiovisuales pasa por tres etapas en su construcción: en una primera etapa, centrada en la personalidad de los estados mentales de los protagonistas, en un segundo momento, en el protagonismo creador de los autores, y en una tercera etapa se incide en la escenificación de la interacción entre los personajes. Una posible explicación a la evolución señalada guardaría relación con el proceso denominado reencantamiento del mundo, donde los valores supremos son la eficacia, el control, la calculabilidad y la previsión ha dejado un estrecho margen a la posibilidad de la magia.

**Palabras clave:** cine, guion, identidad, lectura, personajes.

#### ABSTRACT

The main purpose of this research is to establish a theory on the evolution of the reading and writing of audiovisual characters through the examination of film scripts.



To this end, it is based on the study of the classic dilemma of the character in the construction of drama. Three cases are used within the framework of the history of cinema in the 20th century. The methodology compares the scripts of Graham Greene, Paul Schrader and David Mamet, as well as the creative processes declared by these authors. It is concluded that the literary writing of audiovisual fiction characters goes through three stages in its construction: in a first stage, focused on the personality of the mental states of the protagonists, in a second stage, on the creative protagonism of the authors, and in a third stage, on the staging of the interaction between the characters. A possible explanation for this evolution would be related to the process called re-enchantment of the world, where the supreme values are efficiency, control, calculability and foresight, leaving a narrow margin for the possibility of magic.

**Keywords:** screenplay, film studies, character, identity, cinema.

## **LEITURA E ESCRITURA DE PERSONAGENS AUDIOVISUAIS DE FICÇÃO: PROPOSTA TEÓRICA A PARTIR DE TRÊS CASOS**

### **RESUMO**

O objetivo principal desta pesquisa é estabelecer uma teoria sobre a evolução da leitura e escrita de personagens audiovisuais por meio da examinação de roteiros de filmes. Para isso, começamos pelo estudo do clássico dilema da personagem na construção do drama. Três casos são usados no quadro da história do cinema no século XX. A metodologia compara os roteiros de Graham Greene, Paul Schrader e David Mamet, bem como os processos criativos declarados por esses autores. Conclui-se que a alfabetização de personagens ficcionais audiovisuais passa por três etapas na sua construção: na primeira etapa, focada na personalidade dos estados mentais dos protagonistas, em um segundo momento, no protagonismo criativo dos autores, e no terceiro estágio, a encenação da interação entre os personagens é afetada. Uma possível explicação para a referida evolução estaria relacionada ao processo denominado reencantamento do mundo, onde os valores supremos são eficiência, controle, calculabilidade e previsão, deixando uma margem estreita para a possibilidade de magia.

**Palavras chave:** cinema, roteiro, identidade, leitura, personagens.

### **1. INTRODUCCIÓN**

A través del lenguaje y escritura construimos el mundo, de modo que los límites de nuestro mundo están marcados por la silueta de la lectoescritura (Wittgenstein, 2017). Sin embargo, no es igual ordenar la realidad que circunscribimos, centrándonos en el concepto de "personaje" que en el de "acción". Desde el punto de vista aristotélico, la "Poética" se ocupa de la mimesis de la acción, es decir, el proceso creativo del autor debe estar centrado en copiar o imitar la naturaleza de la acción. De hecho, el término "drama" procede etimológicamente del griego "acción". Para Aristóteles, pues, el personaje, como nodo de significación o categoría lingüística que ordena nuestra construcción de la realidad, no debería tener la prioridad en el modo de mimetizar esa realidad.

A principios del siglo XX, Konstantin Stanislavski publica su texto *La construcción del personaje* (1975), un hito en el dilema personaje-acción. El teórico ruso establece un sistema de trabajo para asistir al actor en su oficio y desplegar todo un marco conceptual acerca de la interpretación escénica. Se trata de que cada actor explore algo tan complejo como la personalidad, que empezaba a tomar una dimensión científica en los estudios de la psicología y la sociología modernas. La prioridad se desviaba de la imitación de la interacción humana en la tradición teatral a la imitación de la personalidad. Sin duda, esto produjo consecuencias profundas en el paradigma aristotélico clásico y su reforma neoclásica. ¿Cómo debía construir el actor al personaje? ¿Cómo llegar hasta él? ¿Y hasta dónde llegar en esa construcción?

Dos ideas marcan aquí la tradición de Stanislavski. Por una parte, se prescribe que el actor acceda al estado mental del personaje para construir su apariencia. Por otra parte, se establece como objetivo último el de conseguir que el personaje "cobre vida". Esto constituye un auténtico giro copernicano respecto a la Poética aristotélica. No se trata de imitar algo que el artista observa sino de hacer emerger lo que se observa a través de la imitación de algo que no se ve, la vida mental, y que solo se puede comunicar. Para complicar aún más el trabajo del actor, se persigue algo rotundamente elusivo y difuso: se ordena al actor que su personaje "cobre vida". Por tanto, el intérprete está obligado a generar un simulacro de la identidad. El término "simulacro" remite al mito de Pigmalión, el artista que creó la estatua a la que los dioses dieron vida. Pues bien, el actor tiene que comportarse como un dios y dar vida a su creación. Debe ir un paso más allá de la humilde imitación que proponía Aristóteles para el arte. Un actor de la *Commedia dell'Arte* italiana del siglo XVIII aprendía su oficio estudiando diferentes gestos, ensayando tonos de voz diversos, generando con otros actores interacciones y guiones reconocibles por el espectador de la época. Del mismo modo que señalaba Ernst Gombrich (1993) para el pintor en dos dimensiones, el artista de la escena aprendía a copiar los gestos de la cara y el cuerpo en su propia cara y cuerpo. Para el actor del sistema de Stanislavski, este arte se consideraba trasnochado y rígido, estereotipado. La ambición era saber leer y recrear la vida mental del personaje para que sobre la escena el espectador pudiera asombrarse de la creación primigenia del artista que generaba con su trabajo algo que iba más allá de la naturaleza. De la intención humilde del cómico de la legua se pasaba al estatus del creador dramático. Ser actor dejó de ser un oficio para convertirse en un arte.

Sin duda, en todo ello influyó la aparición de la psicología y la sociología que, tomando como modelo las ciencias experimentales, contribuyeron a la idea de que la "personalidad" como constructo era tan real como una fórmula química. Los actores y directores de escena contaban con un arsenal sobre teorías psicoanalíticas y de la personalidad para explorar esa vida mental que, en teoría, la ciencia estaba desentrañando y domeñando. El actor estaba en condiciones de perderse en la jungla de los sistemas de rasgos de personalidad, las clasificaciones de trastornos psicopatológicos o los inquietantes relatos sobre las etapas sexuales que "descubrió" Freud. Cualquiera de esas clasificaciones contaba historias mucho más interesantes sobre los sujetos que las que alguien podía observar en el día a día. De hecho, estaban infundidas por el aura de la ciencia y, por tanto, se referían a la personalidad, al sujeto,

como algo ideal y, paradójicamente, más real que la realidad, porque para eso eran ciencia.

Cabe ahora una pregunta que articulará el resto de nuestra investigación. ¿De qué manera influyó ese paradigma en los lectores, escritores y guionistas de Hollywood? Cuando decimos de Hollywood nos referimos al sistema canónico del cine. La hipótesis de este texto apunta a que esa influencia fue creciente, y el sistema de Stanislavski (y su versión americana del "método") permeó el modo de hacer, no solo de los intérpretes, sino también de los guionistas y los directores de escena. La hipótesis comprende una evolución en tres etapas.

## 2. METODOLOGÍA

Se sigue un triple método: por un lado, se ha optado por un método cualitativo aplicado al objeto de estudio a través del análisis comparativo; en segundo lugar, nos hemos inclinado por la identificación de tres ejemplos que permiten examinar el objeto desde una perspectiva evolutiva, pues tomamos como premisa la existencia de una evolución conceptual en la lecto-escritura del personaje audiovisual; y, en tercer lugar, hemos analizado dicha evolución relacionándola con el desarrollo histórico del concepto de personalidad, esto es, de lo que significa ser un sujeto y de cómo las "ciencias sociales" de la psicología y la sociología han influido en el modo en que las artes performativas han solucionado el problema, sobre todo a partir del trabajo seminal de Stanislavski.

Como decimos, para todo ello, ofrecemos una serie de casos relevantes considerados parcialmente antes (Price, 2011). Se trata, pues, de un análisis comparativo complejo de casos, y, como tal, no pueden agotar la variabilidad y complejidad de las representaciones fílmicas del personaje, pero entendemos que metodológicamente constituyen un punto de partida sólido para futuras aproximaciones.

Los tres casos seleccionados responden a momentos históricos diferentes y representan tres estrategias distintas en la construcción de personaje llevadas a cabo por Graham Greene, Paul Schrader y David Mamet. Los trabajos escogidos de estos autores son respectivamente: *El tercer hombre* (1949), *Taxi Driver* (1976) y *Glengarry Glen Rose* (1992).

Para cada caso se analizaron documentos relacionados con el proceso creativo del guionista, además de sus obras, esto es, tanto los guiones como los filmes; aunque ninguno de los tres dirigió su película, el examen revelará cuestiones interesantes sobre el objeto de estudio.

- En el caso de Greene, el propio autor incluyó una introducción a su novela *El tercer hombre* en la que de modo conciso explicita el proceso de creación del guion.
- Respecto a Paul Schrader, se seleccionó bibliografía sobre su obra y varias entrevistas en las que se trataba el tema de la génesis de *Taxi Driver*.
- Y en el caso de David Mamet facilitó la investigación el hecho de que, además de escribir, Mamet ha teorizado ampliamente sobre la poética fílmica.

Por otro lado, se ha tenido metodológicamente en cuenta la distinción entre acotaciones y diálogos en los guiones. La comparación entre el modo en que los

distintos autores utilizan estas dos variables resulta fundamental. También lo es el vínculo entre las obras originales y el modo en que han sido trasladadas a acotaciones y diálogos en el guion o en el filme. Por ejemplo, en el caso de Greene es fundamental la novela que escribió antes de pergeñar su guion. Paul Schrader no partió de ningún texto previo, aunque se puedan establecer filiaciones con los diarios de Arthur Bremer. Y David Mamet parte de una pieza teatral del mismo nombre, pero la intermedialidad produce resultados diferentes y, por tanto, tiene sentido compararlos.

### **3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **3.1. La lectura del personaje en El tercer hombre (Graham Greene)**

En la introducción a su novela, Greene describe con precisión y concisión su proceso creativo. Según sus palabras, todo comenzó con un párrafo inicial que él mismo escribió en la solapa de un sobre:

Había dado mi último adiós a Harry hacía una semana cuando depositaban su ataúd en la helada tierra de febrero, de manera que no me lo creí cuando le vi pasar por el Strand, sin un gesto de reconocimiento, entre una muchedumbre de desconocidos. (Greene, 1950)

Greene consideró ese párrafo como una súbita iluminación que quedaba apuntada a la espera de madurar. El productor Alexander Korda le encargó que escribiera un guion para el director Carol Reed sobre la ocupación de la ciudad de Viena por las potencias aliadas tras la Segunda Guerra Mundial. "Cada potencia administraba la ciudad interior siguiendo un turno mensual, y grupos formados por cuatro soldados, uno de cada país, patrullaban día y noche". A Korda le interesaba la situación política y social de la Viena de 1948, pero estaba de acuerdo con que la historia partiera del párrafo que Greene atesoraba.

El dato más revelador de este texto tiene que ver con la siguiente cita en la que está el núcleo del proceso creativo de Greene. Aunque es una cita larga, resulta imprescindible para entender la argumentación que se desarrolla a continuación:

Para mí es imposible escribir el guion de una película sin antes escribir un relato. Una película no depende sólo de una trama argumental, sino también de unos personajes, un talante y un clima, que me parecen imposibles de captar por primera vez en el insípido esbozo de un guion convencional.

Se puede reproducir el efecto que se capta a través de otro medio, la novela, pero no se puede realizar el primer acto de creación en la forma de un guion. Se debe tener la seguridad de contar con más material del necesario para su aprovechamiento (aunque la novela larga normalmente tiene demasiado). Si bien nunca tuve la intención de publicar *El tercer hombre*, lo necesitaba tener claro como relato antes de comenzar a trabajar en las interminables transformaciones que van de un guion a otro. (Greene, 1950)

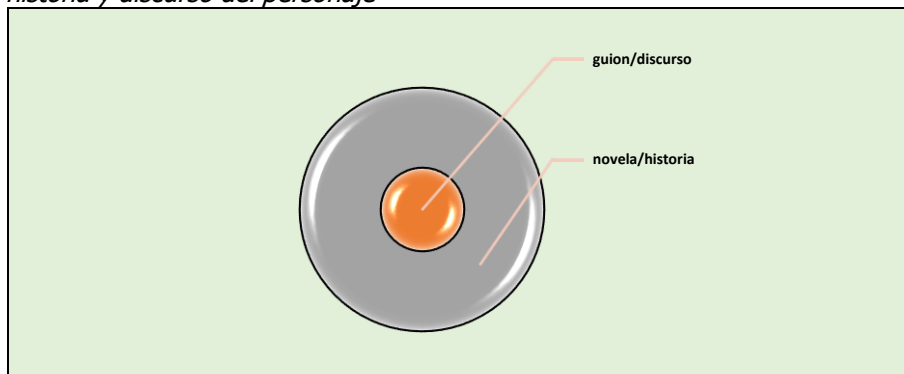
Una convención ampliamente aceptada recomienda que una página de un guion equivalga a un minuto de película, de modo que un guion estándar suele tener entre noventa y ciento veinte páginas. Para Greene, el guion es un discurso cuya historia es

la novela, incluso si no se ha escrito previamente. La distinción entre discurso e historia es la clásica establecida por Chatman (2013). En el guion se seleccionan una serie de eventos que remiten a una historia más amplia. En relación al personaje, la historia abarca un tiempo y espacio continuo y el discurso selecciona una serie de eventos y espacios para contar esa historia.

Como metáfora esta idea se traduce intermedialmente a la relación entre novela y guion. La novela funciona a modo de historia y el guion, como discurso. Un modo de representar esta idea es con un simple límite dibujado en dos círculos concéntricos (Figura 1). El círculo interior es el discurso del personaje, el exterior, su historia. Todo lo que es discurso pertenece a la historia, pero no al revés.

**Figura 1**

*Esquema de historia y discurso del personaje*

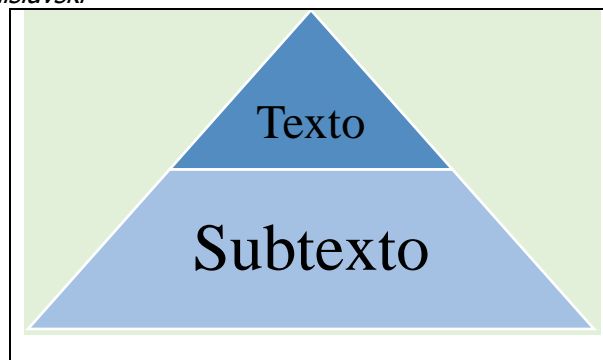


**Fuente:** Elaboración propia.

La descripción de Greene sobre su proceso intermedial entronca con el método de Stanislavski. Cuando éste propone construir el personaje distingue en su teoría el subtexto del texto y manifiesta cómo hay que crear todo lo que va por debajo para que emerja y se muestre al espectador. Explora la historia del personaje para fortalecer su discurso. Esta es la estrategia de Greene cuando dice que no puede construir su guion sin acudir a crear una novela, un subtexto, que no se muestra, pero que, en teoría, están funcionando.

**Figura 2**

*Texto y subtexto de Stanislavski*



**Fuente:** Elaboración propia.

En consecuencia, Graham Greene representa la idea clásica empleada por los actores del sistema de Stanislavski cuando "construyen a su personaje" y configuran, para ello,

un subtexto (Figura 2). Incide en crear el discurso del personaje acudiendo a su historia. Greene recurre a escribir una novela. Los ejercicios de Stanislavski prescribían esa técnica. Se trataba de construir al personaje a partir de bucear, explorar qué ocurría en la historia vital del sujeto. No sólo en el sentido de investigar su historia total en el tiempo sino también explorar qué siente y qué piensa sobre el mundo. De hecho, Stanislavski señalaba como ejercicio la escritura por parte del actor de un diario de su personaje. El objetivo de la redacción del diario es sentirse como el personaje a través de intentar entender qué piensa y qué siente. Imaginemos que el actor tiene una escena en la que encuentra a una mujer que quiere conocer. El actor de Stanislavski desbordaría la situación del personaje de dos maneras: primera manera, explorando, por ejemplo, cuál es la historia del personaje con las mujeres. Segunda, indagando los pensamientos y sentimientos del personaje de un supuesto encuentro con ella. En ambos casos, lo que el actor hace es construir algo que está fuera de la escena y que no se observa.

Si la escena es el discurso (o parte de él) del personaje, el actor intenta enriquecer o completar el discurso (en teoría) recurriendo a elementos que el espectador no puede observar: la historia del personaje y sus estados mentales. Ambos elementos son, digámoslo con un término de Erwin Goffman (1959), la *tramoya del personaje*, aquello que se oculta al público. De cara al espectador, esos elementos no son observables. Podrían formar parte de las acotaciones o anotaciones del escritor sobre el personaje que ni siquiera aparecen en las acotaciones del guion. El ejemplo de Greene es claro. Su novela funciona a modo de tramoya del discurso del personaje.

Habría entonces tres áreas: lo que se muestra del personaje (escenario), lo que no se muestra pero aparece en las acotaciones (tramoya), y lo que el actor o el guionista anotan sobre el personaje pero ni siquiera incluyen en el texto. Esto último vamos a denominarlo "*andamio*". Graham Greene empleó la novela como andamio para su guion. Algunos datos del personaje en la novela ni siquiera aparecen en las acotaciones del guion.

Siguiendo las pautas de Stanislavski, el actor realiza el mismo proceso que Greene con su novela. Cuenta con situaciones de un guion o texto teatral y edifica un andamio para apoyar al personaje. Ese andamio puede tener la forma de un diario, a pesar de que solo necesita saber lo que ocurre en una escena, en el discurso del personaje. Como bien señala Price (2011) este método de construcción del personaje es precisamente el que también prescriben los manuales sobre cómo escribir un guion o cómo crear un personaje.

No se defiende aquí que Greene se basase en el sistema de Stanislavski para su creación, pero es evidente que el método que empleó en *El tercer hombre* mantiene una serie de concomitancias con el de la construcción del personaje del teórico ruso. En esencia, la relación entre lo que se muestra y lo que se oculta en el proceso, y cómo debe desbordarse lo que se muestra para que, en efecto, funcione en el escenario. "Ir más allá del texto", "desbordar el discurso con la historia" o "construir unos andamios para el escenario" son sinónimos.

### 3.2. La lectura del personaje en *Taxi Driver* (TD)

El siguiente paso en la posible evolución describe un desplazamiento del límite entre los andamios, la tramoya y el escenario. El actor de Stanislavski debía desbordar el texto y crear un subtexto acudiendo a la investigación sobre los sentimientos y cogniciones del personaje. Sin embargo, como etimológicamente describe el término "subtexto", los efectos de esa investigación tienen que emerger en lo que se muestra en el texto, en el escenario. El texto es la estación final de un viaje para el actor. El subtexto siempre queda oculto.

A partir de la década de 1940, Hollywood comienza a producir películas que muestran algo antes no visto: el estado mental de los protagonistas (Biskind, 2001), sobre todo, de sujetos con patologías mentales. Aquello que formaba parte de la historia, comenzaba a mostrarse en el discurso. Los guionistas y directores optaron por representar directamente el flujo del pensamiento de los actores como recuerdos, primero; después en sueños, ensoñaciones o estados alterados de la mente. David Bordwell (1985) señalaba que el *cine de Arte y ensayo* europeo es una nueva vía al realismo que considera la vida mental como parte imprescindible de la representación del sujeto.

En *Taxi Driver*, Paul Schrader desplaza el límite entre los andamios, el escenario y la tramoya, convirtiendo parte de las acotaciones en diálogos (aunque sean *diálogos del protagonista consigo mismo*). Se muestra la mente del protagonista, como un modo de ir más allá con la transparencia de la obra y la idea del personaje como relato. Se ha seleccionado este texto audiovisual porque, precisamente, la técnica que Stanislavski recomendaba a sus actores, escribir un diario sobre su personaje para construirlo. El diario del protagonista se convierte en *Taxi Driver* en parte de lo que se muestra del personaje, cediendo más terreno (al menos, creando esa ilusión) al espectador, al que se permite entrar en la mente del sujeto.

No existe un texto análogo a la novela creada por Greene en el caso de *Taxi Driver*. Posiblemente, los diarios de Arthur Bremer sirvieran a Schrader para confeccionar su guion (Boon, 2008). En 1972, Bremer intentó asesinar y dejó hemipléjico de varios disparos a George Wallace, candidato demócrata y gobernador de Alabama. La estructura central del guion de *Taxi Driver* se apoya en el diario de su protagonista, Travis Bickle. Travis, como Bremer, intenta asesinar a Palantine, el candidato demócrata a la presidencia.

En vez de usarlo como un instrumento para entender a su personaje, como habría hecho Greene, Schrader muestra a Travis escribiendo un diario que se escucha como una *voice over* o voz extradiegética, simulando el flujo de pensamiento de Travis en la película. Esa voz va jalonando el curso del guion y el filme. Funciona a modo de instrumento de autoconocimiento, justo como lo entendería Michel Foucault (1990), como una "tecnología del yo". Esa tecnología, que había servido durante décadas para formar el subtexto de los actores, se transforma en esta obra en parte del texto.

Un fragmento del guion de *Taxi Driver* muestra el modo en que Schrader trató la cuestión de la representación del flujo de pensamiento:



*QUINTA AVENIDA - LA MISMA TARDE*

*La CÁMARA SE MUEVE con la multitud que fluye por las aceras de Manhattan hacia sus destinos. Los individuos son indistinguibles: solo son una masa de gente.*

*TRAVIS (V.O.)*

*La vi por primera vez cerca de las oficinas de la campaña electoral de Palantine, calle 58, esquina Broadway. Llevaba un vestido amarillo y respondía al teléfono desde su mesa.*

*Corte súbito a la multitud*

*EN CÁMARA LENTA, aparece la figura esbelta de BETSY con un elegante vestido amarillo. La muchedumbre se separa como si fuera el Mar Rojo, y ahí está ella: caminando sola, separada de la multitud, suspendida en el espacio y el tiempo.*

*TRAVIS (V.O.) (CONTINUA)*

*Apareció como un ángel en medio de aquel sucio maremagnum. Iba sola. Nadie podía tocarla.*

*INT. APARTAMENTO DE TRAVIS*

*Escribe sobre una mesa su diario.*

*PRIMER PLANO. Su lápiz grueso está sobre la palabra "ella".<sup>1</sup>*

En este fragmento se observa el modo codificado en que Schrader introduce la V.O. (*Voice Over* o Voz Extradiegética) en el flujo de las imágenes. Detrás del nombre de Travis se escribe entre paréntesis las siglas para indicar que lo que viene a continuación no es el sonido que corresponde a la imagen. En la película, desde un plano subjetivo de una *steady-cam* se observa a la gente desfilando delante de la mirada del protagonista. Simultáneamente, se escucha la voz de Travis. Después aparece Betsy, mientras la voz la describe. Finalmente, la imagen se funde con la siguiente imagen

---

<sup>1</sup> FIFTH AVENUE-THE SAME AFTERNOON

CAMERA TRACKS with crowded mass of MANHATTANITES as they ooze through the sidewalks toward their various destination. Individuals are indiscernible: It is simply a congested mass.

TRAVIS (V.O.)

*I first saw her at Palantine Campaign Headquarters at 58th and Broadway. She was wearing a yellow dress, answering the phone at her desk.*

*Suddenly: Cut of the congested human mass, IN SLOWING MOTION, appears the slender figure of BETSY in a stylish yellow dress. The crowd parts like the Red Sea, and there she is: Walking all alone, untouched by the crowd, suspended in space and time.*

TRAVIS (V.O.) (CONTD)

*She appeared like an angel out of this open sewer. Out of this filthy mass. She is alone: They cannot touch her.*

INT. TRAVIS' APARTMENT

*He is at the table, writing in his diary.*

CLOSEUP - His stubby pencil rests on the word "her".

del diario, donde se puede ver escrito la palabra "ella" (Figura 3). Se trata de un recuerdo o una ensoñación que Travis evoca mientras escribe su diario.

**Figura 3**

*Secuencia de la evocación de Betsy la primera vez que la vio Travis*



**Fuente:** Taxi Driver.

El parlamento de este fragmento funciona como texto del actor. En el caso de Greene, ese texto podría haber pertenecido a la acotación en el guion o al subtexto del actor. La imagen mostraría a Travis escribiendo un diario. El actor debería estar pensando en ese parlamento, en las imágenes de Betsy, pero el espectador no oiría esa voz.

En ese desplazamiento del límite entre el escenario y la tramoya, el primero ha ganado terreno introduciéndose en la mente del personaje. De hecho, el diario de Travis habría funcionado como ejercicio para el actor, pero en *Taxi Driver* aparece como parte de la acción del personaje.

En la época del *cine de Arte y Ensayo* también se desarrollaba otro modo de hacer que la escena "cobrase vida" siguiendo los dictados del mandato de Stanislavski. Pero seguía otra vía. En vez de afectar a los terrenos que el actor tenía que conquistar en la historia y la mente de su personaje, se trataba de apelar al "aquí y ahora" de la escena. Dicho de otro modo, promover la improvisación de la acción. Más que repetir los ensayos había que tratar de crear la sensación de que "estaba pasando". Se trataba de la filosofía del *happening* y la *performance*. Una solución dramática consistió en convertir la escena en un juego comunicativo.

### **3.3. La lectura del personaje en Glengarry Glen Rose**

A diferencia de Graham Greene, David Mamet no considera necesario explorar una historia del personaje que desborde la situación en la que actúa, basta con desplegar la situación dramática en la que funcionan una regla sencilla: los personajes quieren cosas distintas, tienen objetivos que los enfrentan. Para desplegar esa regla no es necesario acudir a la historia del personaje; en todo caso, esa historia puede emerger del propio discurso, pero no al revés. Al revés es precisamente lo que se lleva a cabo cuando se construye la historia para justificar el discurso, algo que recomendaría Graham Greene frente a la visión de Mamet.

En el propio proceso de creación, Mamet recela de todo lo que él considera la parafernalia *stanislavskiana* de la construcción del personaje (Nadel, 2008). Mamet sostiene, contra Stanislavski, que el actor no debe salir del círculo de la acción dramática para crear su personaje; es decir, no tiene que buscar en su interior, en sus experiencias infantiles, en regresiones emocionales, intentando ser otro, fluyendo,

dejando de ser uno mismo para encarnarse en otro, etc. Mamet prescribe centrarse en la resolución de la situación que se le presenta al actor. Nada más y nada menos. De hecho, asegura que el actor nunca está preparado para lo que se le viene encima al salir al escenario, por mucho que bucee en la historia del personaje (Mamet, 1997). Mamet parece recomendar una ética del coraje en la actividad profesional de la interpretación. Lo que inventa el actor es su valor, como agente capaz de enfrentarse a lo que se le presenta. Desviarse de esa idea es procrastinar, postergar el momento de la acción. El actor tiene que aprender las reglas del juego (*play the game*) y jugar con ellas. Las reglas están escritas en el guion: es el lenguaje que tiene memorizar para poder manejarlo y desarrollar el juego.

Esa estética recomienda al dramaturgo la misma receta. Centrarse en un juego con reglas claras, sujetos y operaciones. Mamet procede de una tradición teatral en la que trabajó como actor. Su experiencia le acercó a algunas cuestiones de Stanislavski (la idea del *objetivo* y el *superobjetivo* en escena), para renegar de otras (la *memoria afectiva*). El dramaturgo trabaja dentro del discurso sin necesidad de referirse a una historia, para que el espectador se centre en lo que está ocurriendo sobre el escenario.

Mamet afirma que el personaje no existe. ¿Qué quiere decir con ello? No se refiere a una idea posmoderna sobre la identidad, sino que alude a algo más práctico en el proceso creativo. El personaje no existe porque el personaje se construye. Puesto que no se hace referencia a nada que no esté sobre el escenario, el protagonista emerge a través de las interacciones simbólicas con otros personajes, nunca se cuenta. No hay que recurrir a contar que Hamlet es melancólico, sino permitir al espectador que lo perciba al observar la interacción con otros personajes.

Una analogía puede servir para aclarar la estética de Mamet: entendamos la narración fílmica como un juego cuyas reglas se aprenden sobre la marcha. Por ejemplo, consideremos un texto audiovisual como el clásico de dibujos animados de *El Correcaminos y el Coyote*. Para diseñarlo, Chuck Jones (1999) inventó una serie de reglas que mediaban la relación entre los protagonistas (Figura 4). Si se contempla al personaje como un sistema de reglas, la trama sólo consiste en imaginar cómo se pueden ejecutar esas reglas dada una condición inicial. No es necesario ir más allá de esas reglas para desarrollar una escena. Esa condición inicial y las reglas pueden representarse visualmente como un círculo equivalente al discurso, con la diferencia de que ahora no se cuenta, sino que solo se declaran las reglas.

La autocontención consiste en mantenerse dentro del círculo cumpliendo las reglas aplicadas a los personajes. Un sistema narrativo de este tipo constituye un ejemplo de juego que se parece, como señalaba Jones, a las rutinas empleadas por los cómicos en sus actuaciones. También se podría añadir que recuerdan a una receta de cocina o un algoritmo informático. Se inventan una serie de reglas, se comparten con el público y se desarrollan para confeccionar a los personajes en ese momento.

#### Figura 4

*Las nueve reglas de El Correcaminos y el Coyote*

1. El Correcaminos nunca daña al Coyote excepto por le *beep-beep*.
2. Nada externo puede dañar al Coyote – solo su propia ineptitud o la mala calidad de los productos ACME.

3. El Coyote podría parar en cualquier momento si no fuera un fanático (-un fanático es alguien que redobla sus esfuerzos cuando ha olvidado su objetivo - George Santayana).
4. Sin diálogos, excepto el "i beep-beep!".
5. El Correcaminos debe estar siempre en la carretera; de otro modo, lógicamente, no sería denominado "Correcaminos".
6. Toda la acción se confina al paisaje natural de los dos personajes – el desierto del suroeste americano.
7. Todos los materiales, herramientas, armas, o instrumentos mecánicos se obtendrán siempre de la corporación ACME.
8. Siempre que sea posible, hacer de la ley de la gravedad el peor enemigo del Coyote.
9. El Coyote siempre resulta más humillado por sus propios errores que herido físicamente.

**Fuente:** Elaboración propia.

En consecuencia, las reglas son fácilmente fiscalizables por el espectador. Se cumplen a lo largo de la trama o no se cumplen. Se trata de un juego "sin trampa ni cartón". De cualquier modo, el placer estético del espectador se deriva del desconocimiento parcial de las reglas. El espectador descubre las reglas. Incluso es posible que el guionista siga sus reglas sin hacerlas conscientes; sino que, simplemente, las ponga en juego. Sus acotaciones serán mínimas y precisas. No se requiere de explicaciones añadidas sobre los personajes o las situaciones. Lo que sucede sobre el escenario es el producto del funcionamiento de las reglas del juego. No existe nada más allá del juego y cuando el juego termina se acaba la trama.

En este paradigma, no es necesario ni un pasado ni un futuro, más allá de lo que ocurre durante el juego. Ni el Correcaminos tiene pasado ni el Coyote espera un futuro. Lo único que importa son las nueve reglas. Hay que advertir que cada regla equivale a innumerables historias. Por ejemplo, la regla número dos dice que "nada externo puede dañar al Coyote, solo su ineptitud o la mala calidad de los productos ACME". Se trata de un drama para el Coyote. Él se hace daño a sí mismo, pero no es necesario expresarlo a través de un pasado que explique que el Coyote siendo niño tenía un padre borracho que lo maltrataba y una madre que se pasaba el día dormida por el efecto de los opioides. Lo único que importa es que el autor propone un juego con reglas y lo comparte. De hecho, la principal regla ni siquiera necesita explicitarse y todos los espectadores la entienden: *el Coyote quiere comerse al Correcaminos*. Las otras nueve son menos importantes.

En el libro de Chuck Jones, uno de los dibujantes señala que nunca vio escritas esas reglas. Da igual. Imaginemos que Jones nunca llegó a escribirlas. La clave no es que existan, sino que se practiquen, es decir, que no se infrinjan y, en caso de hacerlo, se explique por qué. El espectador ve las consecuencias de esas reglas y, de modo inconsciente, confirma su coherencia (nunca verá que algo externo daña al Coyote, por ejemplo). Se puede afirmar que en los dibujos animados del Correcaminos la historia y el discurso son idénticos.

### **3.3.1. Glengarry Glen Rose como un juego de reglas**

El ejemplo del Correcaminos sirve para entender el caso de estudio seleccionado para David Mamet, *Glengarry Glen Rose*. El análisis revela que los personajes apenas hablan

de su pasado o su futuro. Casi no hablan de otros sujetos que no estén en escena. Se construye solo a partir de los sujetos mostrados y el lenguaje que éstos emplean, emitiendo las mínimas referencias al mundo exterior a ese microcosmos de vendedores. ¿Quiere decir eso que es una trama autocontenida?

Mamet aspira a que la trama parezca autocontenida y tenga un máximo de coherencia. Evita las acotaciones, que no son otra cosa que desbordamientos del discurso, anotaciones para explicar lo que se muestra. Mamet confía en que su texto dramático, lo que hacen y dicen sus personajes sea suficientemente explicativo como para requerir las mínimas acotaciones. En realidad, se trata de producir la ilusión de que el texto no desborda el discurso y todo ocurre en la escena, pero es obvio que en el proceso de recepción los significados siempre se refieren a elementos externos.

Si Mamet dice "una oficina de vendedores", está creando un espacio comunicativo que va más allá de "esa oficina de vendedores concreta" mostrada en el guion, y se refiere a todas las oficinas de vendedores. El público infiere significados sobre "oficina" y "vendedor" respecto a la sociedad contemporánea. Después seguirá haciendo inferencias sobre el conflicto de "quedarse sin empleo" que viene a ser en el capitalismo, "ser excluido del grupo, apartado, aislado, un modo de ostracismo en la sociedad de consumo". Mamet no necesita explicitar eso, simplemente da por sentado que el público comprende la amenaza que supone ser despedido de un trabajo.

En la medida de lo posible, el autor no recurre al constructo "personalidad" para explicar a su personaje. No se sabe si lo hace en el proceso de creación, es decir, si construye una personalidad que rodea al discurso del personaje para apoyarlo y después elimina el andamiaje. Desde luego, el análisis revela que en el discurso no aparecen elementos de la historia. La conducta de Ricky Roma parece explicarse por sí sola dentro del entorno del escenario (bar, oficina), sin recurrir a su pasado, ni siquiera a un futuro a largo plazo. El espectador entiende las reglas: Ricky Roma quiere el Cadillac, Levene no quiere ser despedido.

Sin embargo, hay un detalle clave en la creación del guion. Esta obra está basada en una pieza teatral del mismo título, estrenada en *Broadway*, y por la que Mamet recibió el *Pulitzer*. En el guion cinematográfico, la escena clave trata sobre la visita de *Mr. Fuck-you* (Alec Baldwin) a la oficina de los vendedores. Esa escena no figuraba en la obra teatral. Al incorporarla, Mamet evidencia dos cuestiones: por una parte, que la obra siempre es un dispositivo vivo que puede evolucionar. Por otra, la más importante aquí, que con esa incorporación Mamet refina sus propias reglas o, como se ha mencionado, su propia apuesta estética. Esta escena es la constatación de la estética dramática del autor porque incide en la necesidad de declarar unas reglas suficientes para mantener a los personajes dentro del discurso.

La regla básica que rige la relación entre los personajes es presentada por Mamet a través del personaje de *Mr. Fuck-you*. Se escribe en una pizarra, se muestra a los vendedores y, por supuesto, al espectador de la película. Es tan sencilla que, literalmente, es un *ABC*, *Always Be Closing*, o "Siempre estar cerrando" contratos. La regla no implicaría nada sin especificar sus consecuencias, que se limitan a tres: el que

más vende gana un Cadillac; el segundo, un juego de cuchillos; el que menos vende es despedido.

Si en la obra teatral no estaba suficientemente claro, Mamet lo especifica ahora en el guion. Solo es un juego dramático con unas reglas de relación que parecen no salir de un círculo temporal y espacial en el que interaccionan los personajes. Solo lo parece, puesto que ese juego es una representación del juego del capitalismo en crisis, que revela un funcionamiento en el sub-texto de ese momento en el que *Mr. Fuck-you* hace aparecer, como un mago, el juego de cuchillos (Figura 5). El problema de ese juego radica en su condición de suma cero. No existe un término medio. Es un juego salvaje en el que el ganador se lo lleva todo y el premio de consolación es la más absoluta precariedad. El perdedor es expulsado del juego.

**Figura 5**

*El juego de cuchillos*



**Fuente:** Glengarry Glen Rose.

Como el mismo Mamet ha declarado, su obra remite a la experiencia personal como vendedor en Chicago en la década de 1970, en una oficina similar a la que aparece en la película. Por tanto, Mamet desborda su discurso refiriéndose a su propia experiencia vital. En el proceso de recepción, el espectador excede el discurso para interpretar lo mostrado dentro de él. Entrevé ese juego de suma cero que se produce en el capitalismo en crisis. No hace falta que conozca la experiencia de Mamet en Chicago. Hay toda una realidad múltiple detrás de esa representación en la que *Mr. Fuck-you* muestra el juego de cuchillos. La clave del estilo radica en que para referirse a ello no es necesaria una acotación minuciosa. La escena parece autocontenida.

Otro personaje, Levene (Jack Lemon) solo quiere que no le despidan. Todo reviste una atmósfera de presencialidad, de estar ocurriendo aquí y ahora. El espectador no necesita hipotetizar sobre el pasado de Ricky Roma o Levene; el principal foco de atención se centra en lo que ocurre en cada momento, o como dice Mamet, en lo que va a pasar a continuación. No en qué pasó hace quince años y cómo influye eso en lo que pasa ahora; o qué pasará dentro de cincuenta y cómo nos preparamos para ello. No. ¿Qué pasará en los próximos cinco minutos?

¿Qué es lo que mejor describe ese proceso de apuesta estética de Mamet? Un juego de estrategia. Los juegos son paréntesis en el tiempo de los sujetos en los que, de pronto, hay nuevas reglas y objetivos. Una vez termina el juego, las reglas desaparecen y se vuelve a la cotidianidad. Los textos de Mamet son juegos que inventan una serie de reglas y las siguen de forma coherente. Debe parecer al espectador que no hay otra cosa que ese juego, en el sentido material, es decir, lo que se desarrolla sobre el escenario es lo que existe y no se requiere de ninguna explicación externa para entender las reglas una vez explicadas. Se trata de juegos de poder, como partidas de cartas. De hecho, sus personajes juegan literalmente a las cartas, por ejemplo, en *House of Games* (Casa de Juegos, año; American Buffalo, año). Los espectadores pueden participar porque conocen las reglas del juego o las pueden aprender sobre la marcha. A esas reglas y su contexto, Erwin Goffman (1959) las denominaba guiones sociales, precisamente, bajo una perspectiva dramática.

La apuesta estética de Mamet implica que si en el proceso de creación el autor intenta limitarse a sus reglas (como ejercicio), el espectador replicará ese proceso con más probabilidades de no desbordar el discurso. Mamet evita especialmente el riesgo de lo que los griegos denominaban *deus ex machina*, que consistía en sorprender al público con una explicación sobre la trama fuera de la lógica inicial.

#### 4. CONCLUSIONES

La lectura del personaje de ficción es un concepto que se construye en la mente del espectador. Este texto ha contrastado tres estrategias distintas para ofrecer al público esa construcción.

- En una primera etapa, los guionistas, como también el actor, se centraron en la personalidad y su construcción a través de la investigación de los estados mentales de los protagonistas. En esta etapa, los autores creaban sus personajes recabando información sobre su historia vital y su "vida mental", aunque solo mostraran más tarde en sus guiones la conducta observable, de la que el espectador debía inferir la vida mental. Graham Greene imagina personajes revelados a través de su conducta en situaciones. El personaje es un discurso que requiere de una historia ensamblada a partir de fragmentos relacionados por el escenario, el tiempo y la temática. La lectura del personaje se torna fragmentaria.
- En una segunda etapa, la del cine de la segunda mitad del siglo XX, tras la guerra, los autores no se conformaron con explorar esos estados mentales, sino que también comenzaron a representarlos en la pantalla, como si el actor mostrase su proceso de creación, la tramoya de su trabajo, en un intento de exhibir la transparencia de su creación y la complejidad de la misma. En definitiva, desplazando el foco de atención más aún hacia la personalidad en el dilema personaje-acción y, al mismo tiempo, hacia la autoría de la obra. A través de la capacidad para mostrar las sutilezas y complejidades de la vida mental, el autor se presentaba como un verdadero creador. El cine de *Arte y ensayo europeo* y el *Nuevo Hollywood* explotaron este aspecto durante las siguientes décadas. Paul Schrader focaliza la atención en los estados mentales del protagonista, extendiendo por tanto la idea de Greene no solo a una historia

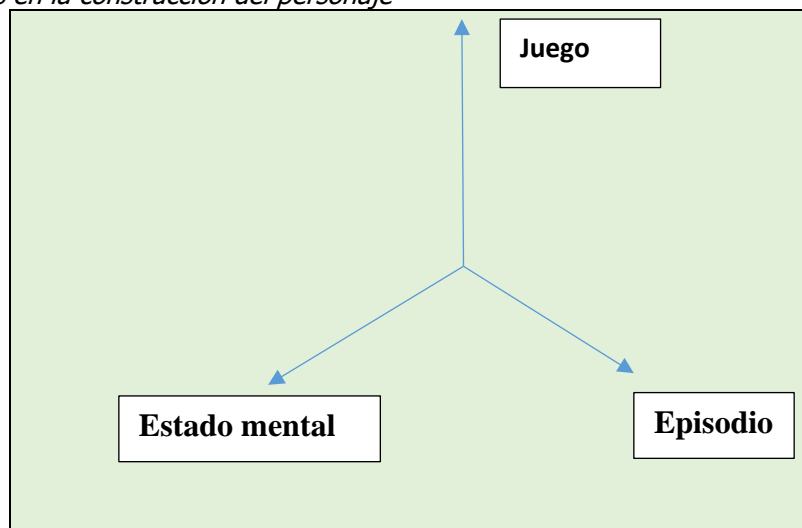
hecha de fragmentos observables, sino incluyendo el estado mental que reconstruye para el espectador. La lectura se torna fragmentaria y mental.

- En una tercera etapa, ya en la última década del siglo XX, se devalúa el poder de la personalidad como constructo y se incide en la escenificación de la interacción entre los personajes. En esta etapa, la representación de los estados mentales también se produce, pero está más normalizada, y entra dentro de un esquema ampliado. Hay que advertir que tal etapa está aún abierta. David Mamet no se centra en el episodio sino en el procedimiento. Imita un juego ideal en el que el espectador descubre y confirma unas reglas de juego entre los personajes. La lectura se torna fragmentaria y científica.

Los modelos propuestos no son categorías excluyentes sino más bien ejes de acción relacionados (Figura 6). Cualquier escena que siga unas reglas para las interacciones, genera secuencias de conductas y estados mentales. La opción es decidir el eje que se emplea en el trabajo dramático y la relación entre lo que se muestra y se oculta.

**Figura 6**

*Ejes estratégicos en la construcción del personaje*



**Fuente propia:** Elaboración propia.

Todo lo que se muestra al espectador en el espacio comunicativo que el autor crea es el resultado de una selección: hay una tramoya de la creación personal (cuaderno de notas y apuntes, mente del autor), una tramoya de lo que se muestra en el guion al director y los actores (acotaciones) y finalmente un escenario (imágenes de la película o lo que se indica en el guion que debe ser visto u oído por el espectador: diálogos, gestos, etc.). Los límites entre estas tres zonas han variado en la evolución del arte y la representación. La tendencia ha sido a mostrar cada vez más lo que ocurre en la tramoya primera (acotaciones) y segunda (mente del autor).

Una posible explicación a la evolución señalada guardaría relación con el proceso Max Weber (2010) denominó *reencantamiento del mundo*. En esencia, una sociedad racionalizada en la que los valores supremos son la eficacia, el control, la calculabilidad y la previsión ha dejado un estrecho margen a la posibilidad de la magia. El sistema de Stanislavski y el trabajo del actor moderno apoyan en la ciencia de la personalidad y la conducta. Los críticos creen que ese sistema es eficaz pero mecánico.



Reencantarlo ha seguido diversas estrategias que se separan del modo institucional de representación hollywoodiense de los personajes para abordar valores como la inmediatez y la autenticidad, sobre todo tras Mayo del 68 y la filosofía existencialista.

Dos cuestiones se destacan en la continuación de esta investigación. Por una parte, la profundización de la hipótesis sobre la evolución en la construcción del personaje a la luz de nuevos ejemplos. Por otra, el estudio de los efectos diferenciales sobre el espectador de estas tres estrategias asociadas a las creaciones de Greene, Schrader y Mamet.

## 5. REFERENCIAS

- Biskind, P. (2001). *Seeing is believing or how Hollywood taught us to stop worrying and love the 50s*. Bloomsbury.
- Boon, K. A. (2008). *Script Culture and the American Screenplay*. Wayne State University Press.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press. <https://doi.org/10.1525/fq.1986.40.1.04a00150>
- Chatman, S. (2013). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y le cine*. RBA.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Paidós.
- Goffman, E. (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books.
- Gombrich, E. H. (1993). *El legado de Apeles*. Alianza Editorial.
- Greene, G. (1950). *El tercer hombre*. Alianza Editorial.
- Jones, C. (1999). *Chuck Amuck: The life and times of an animated cartoonist*. Farrar Straus Giroux.
- Mamet, D. (1997). *True and false. Heresy and common sense for the actor*. Vintage Books.
- Nadel, I. (2008). *David Mamet. A life in the theatre*. Palgrave Macmillan.
- Price, S. (2011). Character in the screenplay text. En: Nelmes, J. (Ed.). *Analysing the screenplay*, 201-216. Routledge.
- Stanislavski, C. (1975). *La construcción del personaje*. Alianza Editorial.
- Weber, M. (2002). *Economía y Sociedad. Esbozo de sociología comprensiva*. Fondo de Cultura Económica.
- Wittgenstein, L. (2017) *Tractatus logico-philosophicus-Investigaciones filosóficas*. Editorial Gredos.

## 6. Artículos relacionados

- Grandío-Pérez, M. del M., Establés, M.-J. y Guerrero-Pico, M. (2020). Juego de Tronos, personajes femeninos y polémicas mediáticas. Estudio de recepción entre la audiencia hispanohablante. *Historia y Comunicación Social*, 25(1), 27-34. <https://doi.org/10.5209/hics.69224>
- Lacalle, Ch. y Sánchez, M. (2020). Entertainment Education: el debate sobre cuestiones de interés público en los medios sociales dedicados-la ficción televisiva. *Historia y Comunicación Social*, 25(1), 213-222. <https://doi.org/10.5209/hics.69240>
- Marcos Ramos, M., González de Garay, B. y Portillo Delgado, C. (2019). La representación de la inmigración en la ficción serial española contemporánea de prime time. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 285-307. <http://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1331>
- Planes Pedreño, J. A. (2020). Actitudes ante el recuerdo en el cine de ficción de Carlos Saura durante el tardofranquismo y la Transición Española: de la memoria activa de Los ojos vendados (1978) a la memoria pasiva de Dulces horas (1982). *Historia y Comunicación Social*, 25(1), 151-160. <https://doi.org/10.5209/hics.69233>
- Vázquez-Herrero, J., González-Neira, A. y Quintas-Froufe, N. (2019). La audiencia activa en la ficción transmedia: plataformas, interactividad y medición. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 73-93. <http://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1322>

## CONTRIBUCIONES DE AUTORES, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

### Contribuciones de los autores:

**Conceptualización:** Vivas Moreno, Agustín y Valhondo Crego, José Luis  
**Metodología:** Vivas Moreno, Agustín y Valhondo Crego, José Luis  
**Análisis:** Vivas Moreno, Agustín y Valhondo Crego, José Luis  
**Redacción-Preparación del borrador original:** Vivas Moreno, Agustín y Valhondo Crego, José Luis  
**Redacción-Revisión y Edición:** Vivas Moreno, Agustín y Valhondo Crego, José Luis  
**Visualización:** Vivas Moreno, Agustín y Valhondo Crego, José Luis  
**Todos los autores han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Vivas Moreno, Agustín y Valhondo Crego, José Luis.

**Financiación:** Esta investigación recibió financiación externa de la Ayuda a Grupos de Investigación. Junta de Extremadura. Fondos FEDER.

### AUTOR/ES:

#### Agustín Vivas Moreno

Catedrático de Documentación. Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación. Universidad de Extremadura. Coordinador Grupo de Investigación ARDOPA. Investigador Principal de numerosos

Vivas Moreno, A. y Valhondo-Crego, J. L.  
Lectoescritura de personajes de ficción audiovisuales: propuesta teórica a partir de tres casos.

Proyectos de Investigación Competitivos. Investigador Principal de contratos con numerosas instituciones. Autor de más de una treintena de monografías y numerosos artículos. publicados en revistas de impacto. Director de 14 tesis doctorales. Evaluador de proyectos de Investigación y revistas. Ha tenido diferentes cargos universitarios (Decano, director de Comunicación, etc.). Ha realizado estancias de investigación en EE.UU., Portugal, Italia y México. Tienes en su haber diferentes premios de investigación: Premio Tesis Doctoral, Premio Joven Investigador de Extremadura, Premio Juan Moreno, Premio Fundación Xavier de Salas, etc.

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0001-7571-126X>

**Google Scholar:** <https://scholar.google.com/citations?user=aOQmTlgAAAAJ&hl=es>

**ResearchGate:** [https://www.researchgate.net/profile/Agustin\\_Vivas\\_Moreno](https://www.researchgate.net/profile/Agustin_Vivas_Moreno)

**IRALIS:** ESLIS2605

**José Luis Valhondo-Crego**

Profesor Contratado Doctor. Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación. Doctor en Comunicación Audiovisual y Licenciado en Psicología. Autor de numerosas publicaciones relacionadas con el análisis fílmico. Diferentes estancias en Valladolid, Madrid y Portugal.

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0003-2383-5513>

**Google Scholar:** <https://scholar.google.es/citations?user=pkNfzsEAAAAJ&hl=es>