



UNIVERSIDAD
MAYOR

para espíritus emprendedores

Cómo conocer a tu protagonista

SOLO USO ACADÉMICO

Índice:

Agradecimientos	005
INTRODUCCIÓN:	006
II-Planteamiento del problema	007
III- Marco Teórico	008
Antecedentes históricos.	008
Estado del arte.	011
Konstantine Stanislavski	
Joseph Campbell	
Syd Field	
Robert Mckee	
K.M Weiland	
IV-Propuesta	018
V-Objetivos	018
VI-Desarrollo	019
Herramientas	019
Narración	
Arco narrativo	
El paradigma	
El monomito	
Estructura de Mckee	
Incidente incitador	
¿Qué es un cambio de valor?	
¿Qué es el deseo?	
¿Qué quiere?	
El abismo	
Las fuerzas antagónicas	
El clímax	
La resolución	
El protagonista y el personaje complejo	048
Las dimensiones	048
Backstory	
Que es el arco del personaje	
El fantasma	
La mentira	
Lo que quiere vs lo que necesita	
Los costos y los riesgos	
Arco de personaje positivo	
Arco de personaje negativo	
Arco de personaje plano	
Los demás personajes	
La caracterización	
La fuerza de voluntad	
El nexa con el público	
La importancia de la observación	
El método Stanislavski	058

VII- Metodología	062
Tabla de personaje	062
Parte I	
Datos generales	
Datos físicos	
Datos psicológicos	
Datos sociológicos	
Backstory	
Parte II	
Circunstancias dadas	
Abismo	
Si mágico	
VIII-Comprobación	071
Tabla de Woody	071
Tabla de Carlos	084
XI- Conclusión	091
X-Bibliografía	093

Agradecimientos

Apartamos este espacio para las agradecer a las personas que nos dieron parte de su tiempo y conocimientos, ayudándonos a encaminar este trabajo y el desarrollo del mismo. Por tanto estos agradecemos a Bambú, a Pablo Muñoz, a Enrique Ocampo y a los compañeros de teatro de la Universidad Mayor.

Hablar con ustedes de este tema fue una buena instancia para ver como la actuación está muy ligada al mundo de la animación.

Por último agradecer a ti, lector, por darte el tiempo de ver este trabajo, esperamos que de verdad te sea de ayuda y que lo disfrutes.

SOLO USO ACADÉMICO

I. INTRODUCCIÓN

La idea principal de esta tesis parte por una problemática presente en la forma que se nos enseñó a contar historias y como el personaje funcionaba en ella.

Analizando nuestros trabajos en los cuatro años de universidad, identificamos un problema, el cual es la vaga construcción del personaje. Así es como dimos paso a nuestra investigación, enfocándonos en el protagonista desde el punto de vista del guión, excluyendo los ámbitos artísticos como el diseño, color o animación.

Estudiamos las obras de diversos autores como también la opinión de profesionales, para identificar que el personaje es considerado un elemento dentro de la narración, que no puede ser excluido de ella, ya esta no funciona sin el personaje y un personaje sin historia es solo un objeto con características. Continuando con esa premisa identificamos cómo se comporta y evoluciona un personaje dentro de la historia. Pero esto no es muy diferente a lo que ya sabemos, nos falta saber qué características pueden hacer a nuestro personaje un protagonista o un ser complejo y bien construido. Tras toda la información recopilada presentaremos una forma de construir y conocer a nuestro protagonista desde los aspectos más básicos, hasta sus más íntimas motivaciones, comprobando al final de la tesis que nuestra nueva propuesta si permite conocer al personaje. Ayudando al lector con material y herramientas para su uso en cualquier medio de creación de contenido.

II. Planteamiento del problema

Tras nuestro paso por la universidad, trabajando dentro de los cuatro años en la creación de cortometrajes y el último año en la creación de "Shooting Star", identificamos un problema más allá de la narración, que es la vaga construcción del personaje, además cuando pensábamos en diferentes situaciones que tenía que afrontar el personaje, desconocíamos de qué forma y como se comportara.

Al realizar cortometrajes, en el proceso de preproducción, nos enfocamos mucho más en la creación de una historia y comprensión de esta, sin ahondar lo suficiente en la construcción de sus personajes. Por lo tanto al crearlos no nos preguntamos si este tenía otro deseo aparte del útil para contar la historia o si este personaje en verdad era el adecuado para cumplir ese cometido, como también si al cumplirlo nuestro personaje evolucionará internamente, aprenderá algo o solo obtendrá algo externo a él.

Gracias a este problema comenzamos a investigar para comprender al personaje, que lo vuelve protagonista y que hace que se mueva o reaccione de diferentes maneras.

III.MARCO TEÓRICO

Antecedentes históricos

Para comenzar a analizar el personaje, hay que entender que no funciona como un ente separado de la narración, ha ido evolucionado junto con la humanidad y no siempre ha tenido la misma función en la narrativa.

En los inicios históricos del homo, cuando los humanos vivían en las cavernas, se apreciaba la necesidad de dejar plasmado de alguna forma lo vivido, como un buen día de caza, los métodos de caza, cuántas personas componían el núcleo familiar o el encuentro con otros seres o tribus, en base a las pinturas rupestres. Junto con estos vestigios artísticos, se transmitían mitos y leyendas de manera oral, de generación a generación.

Tras años de tradición oral, aparecieron por primera vez las letras, durante el año 4000 A.C, desarrolladas en las pinturas pictográficas de los egipcios, como también en la escritura cuneiforme de Mesopotamia, su finalidad era dejar un registro histórico del vivido en esa época, llevar la contabilidad de la producción agrícola y ganadera de esos años.

A pesar de que estas letras conformaban mensajes con una finalidad para el receptor, no podían ser denominadas como literatura ya que el fin no estaba enfocado en contar un relato, hasta los siglos VI a V A.C aparecen las aclamadas celebraciones para el Dios Dionisio, las cuales se festejan con danzas y cantos, dando paso al teatro y sus obras.

Las obras teatrales no podían ser contadas si no tenían un relato detrás de su puesta en escena, lo que se pudo denominar como literatura al relatar sucesos mitológicos y leyendas de la época, las que comienzan a crear un gran impacto en la sociedad, ya que fue uno de los principales motivos de entretenimiento.

Por el año 300 A.C, Aristóteles interesado en la literatura como tal, publica el texto *La Poética*, donde analiza el rol del personaje, quien en ese entonces era solo un actante de la narración. Estipulaba que el personaje seguía el camino que la historia definía o necesitaba, como podemos ver en el viaje de Perseo, el cual su principal motor de acción era el destino.

Desde los primeros indicios de la literatura, se pueden destacar los diversos géneros literarios, como el drama, la tragedia, la comedia, la epopeya clásica, la poesía, etc.

Al llegar el año 0 con el nacimiento de Jesucristo, la literatura clásico Greco-Romana se ve culminada, lo que da paso a la edad media, conocida como época oscura donde la literatura cae en manos de sacerdotes y gente adinerada, relatando historias bíblicas con enfoques didácticos. Al ser todos los textos escritos en latín, aparece el Romanceamiento, definido como la deformación del latín, a manos del pueblo que no entienden este idioma. La literatura medieval termina con la invasión turca en Constantinopla producida en el siglo XV.

El fin de esta época oscura da inicio al renacimiento, periodo en el cual la literatura da un vuelco, dejando atrás los temas religiosos para centrarse en sus necesidades y placeres, esto se le conoce como Antropocentrismo. Dos grandes exponentes a fines de este movimiento, son William Shakespeare, autor de obras como, *Romeo y Julieta*, *Hamlet* o *Noche de reyes*, en las cuales se aprecian conflictos entre personajes más humanos, llevados por sus emociones y pensamientos. La mayoría de estas obras corresponden al género de la tragedia, que a diferencia de las novelas Clásicas donde el destino terminaba con la vida del protagonista, en las obras de Shakespeare, los conflictos humanos los llevan a sucumbir. El otro exponente es Miguel de Cervantes, Con su obra *Don Quijote de la Mancha*, marcando un hito en la literatura por realizar una sátira a las novelas caballerescas y siendo la primera novela en centrar la historia en el protagonista, ya que anteriormente las novelas caballerescas centraban la historia en las acciones. En dicha obra el protagonista, se vuelve loco tras leer muchas novelas de caballeros, así emprende un viaje basándose en las aventuras de un caballero. La importancia de Cervantes va más allá de su obra, está en lo osado que fue con su novela, ya que rompió el molde de una literatura esquemática de la época.

Siglos posteriores nos encontramos con una civilización mucho más culta, donde los avances en las ciencias y filosofía estaban en auge, ya para mitad del siglo XIX, de la mano de Konstantín Stanislavski, Formalista ruso, director del Teatro de Moscú, vuelve a darle otra interpretación al personaje la cual se centra en entender la acción que hay detrás del texto, conociendo e interiorizando al personaje dentro del actor.

Contemporáneo a Stanislavski, pero del lado de la literatura, encontramos a autores muy aclamados de novelas modernas, como Arthur Conan Doyle, autor del famoso personaje *Sherlock Holmes*, el cual estaba tan bien construido, en personalidad, pensamiento y carácter, que la audiencia de esos años creía que Holmes era un personaje real, tan así que le enviaban cartas a su residencia pidiéndole ayuda con casos reales. También tenemos al escritor Mark Twain, popular escritor de diversas y entretenidas novelas como *Las aventuras de Tom Sawyer* o *La vida en el Misisipí*.

La literatura no era solo cosa de hombres, también tenemos a aclamadas escritoras como Mary Shelley, autora de *Frankenstein* o el moderno *Prometeo* o Jane Austen, con su famoso libro *Orgullo y prejuicio*.

Este siglo culmina con el nacimiento del cine, el 28 de diciembre de 1895, a manos de los hermanos Lumiere en Francia, que se basa en la técnica de mostrar imágenes en movimiento. Sus cintas presentaban escenas cotidianas como hombres saliendo de la mina o la llegada del tren a la estación, sin llevar narración compleja como las obras teatrales. Hasta la llegada de Alice Guy, la primera persona en presentar una cinta con narrativa.

Entramos al siglo XXI, donde ya la humanidad ha vivido dos guerras mundiales, el planeta está dividido en tres potencias, el cine como medio de comunicación y entretenimiento ya está firmemente establecido y la tecnología empieza a dar saltos gigantescos en el mundo del entretenimiento, pero la literatura no se quedó relegada tras esta creciente industria, es más, fue ganando solidez al ser un pilar que soporta este medio. El cine, la animación, los videojuegos, todos ellos se sustentaban en base a la literatura, ya sea clásica o moderna, las películas no tendrían un fin de historias para contar, al igual que los videojuegos, narrando la historia de maravillosos personajes que se mantienen vigentes hasta el día de hoy. Por tanto la evolución de la literatura es un camino largo que aún no culmina, existiendo ya bases establecidas que dan pie a un estudio más riguroso de cómo debería de ser el personaje y la narrativa.

ESTADO DEL ARTE

A continuación expondremos el trabajo de cinco autores, de los cuales nos basamos para hacer nuestra investigación. Estos autores vienen del mundo del guión, cine y del teatro. Para nosotros fue una gran fuente de información, ya que al leer sus trabajos, nos fueron encaminando a consolidar el tema central de nuestra tesis.

Konstantín Stanislavski



En el año 1897, se funda el Teatro de Arte de Moscú a manos de un grande del teatro, Konstantín Stanislavski, motivado por sus ganas de un teatro diferente, basado en la autenticidad y deseando romper los estereotipos y convencionalismos en el teatro, escribe un análisis de la interpretación. Parte identificando a la acción como uno de los conceptos centrales, ya que este es el motor del comportamiento del personaje y es la unidad básica que maneja el actor u actriz. Dentro de su análisis, identificó que en las obras clásicas los personajes igual se movían en base a la acción, pero sus intenciones estaban claras desde el primer momento, ya que estaba en el diálogo o en los soliloquios, donde el personaje hablaba con la verdad y transmitiendo su intención.

Gracias a la obra *La gaviota* de Anton Chejov, Stanislavski como director, se ve en aprietos de cómo representar esta obra, ya que no es una obra fácil. Dentro de sus líneas en el guión, las motivaciones de los personajes no están claras, y no son acompañadas de estos soliloquios donde los personajes dejan claros sus deseos. Como ya las palabras no resuelven toda la trama, Stanislavski a raíz de la obra de Chejov se cuestionó qué hay detrás de las palabras, dado que el comportamiento del personaje no está del todo claro, Stanislavski le otorga este poder al actor, el poder de decidir cuál será la acción que realizará en base a ese diálogo. Todo esto se trabaja por medio de la partitura, que es una guía donde se enumeran las acciones que debe realizar el actor en dicha escena, por ende el actor actúa la partitura, lo que hay detrás de las palabras, no el texto en sí.

Gracias a este planteamiento, Stanislavski le dio solución a un gran problema que tenían los actores, que es la repetición, ya que con la partitura quedaba clara la acción y los objetivos de la escena, respondiendo el ¿qué hacer? y ¿para qué? Stanislavski no solo ayudo con este análisis, sino que el trabajo de toda su vida fue realizar un método de interpretación, conocido como el método Stanislavski, el cual consta de diez pasos que es su esencia busca que la interpretación este trabajada en base a la memoria emocional del actor u actriz.

Joseph Campbell



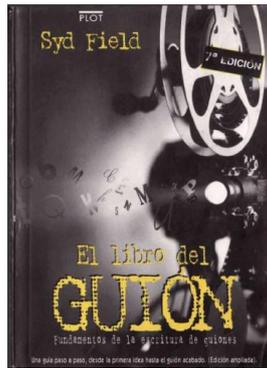
El héroe de las mil caras por Joseph Campbell 1949.

Joseph Campbell fue un profesor, mitólogo y escritor estadounidense conocido principalmente por sus trabajos en mitología y religión, de toda su carrera para uso en utilidad en nuestra tesis destacamos su libro *el héroe de las mil caras* en cual da a conocer un patrón narrativo llamado el Viaje del héroe o Monomito, estipulando que la mayor parte de historias o leyendas populares siguen un patrón similar separándola en 3 principales actos La partida, inicio y regreso, las cuales están divididas en 17 puntos:

La partida	La iniciación	El regreso
1. Invitación a la aventura. 2. Rechazar el llamado. 3. Guía o mentor. 4. El primer umbral 5. El vientre de la ballena	6. Las pruebas. 7. El encuentro con la Diosa. 8. La tentación. 9. La consagración. 10. La apoteosis. 11. El don final.	12. La negativa a regresar. 13. El vuelo mágico. 14. El rescate extremo. 15. El umbral del retorno. 16. El maestro de dos mundos. 17. La libertad para vivir.

Al comienzo del monomito, el héroe es mostrado en su mundo ordinario en el cual después de un tiempo es invitado a una misión a través de la llamada a la aventura la cual lo saca de su mundo ordinario para llevarlo a otra variación de este o un nuevo mundo en el cual debido a su misión se enfrenta a diversas pruebas y tareas solo o con ayuda, si sobrevive obtendrá un gran regalo representado como un don o bendición, obtiene la oportunidad de decidir si regresa al mundo ordinario con su regalo o no, si regresa se enfrentará a retos aún mayores, al lograrlo ocupará su don para enseñar algo a su entorno o mejorará su mundo ordinario.

Syd Field



El libro del Guión por Syd Field, 1979

Syd Field fue un aclamado guionista estadounidense el cual contribuyó con una propuesta de análisis para la creación de estructuras y guiones con variados libros como *El libro del guión* publicado en 1979 el cual aborda temas de creación de guión partiendo desde la estructura hasta la presentación del filme en pantalla.

De este libro, lo más útil que podemos extraer es el desarrollo del personaje y la importancia que este tiene al crear un guión.

Estableciendo al personaje como herramienta principal para contar una historia.

“Cada personaje principal es una historia debe poseer una necesidad la cual le proporcionará un objetivo, un destino y un final para esta”.(Sydfield, 1979, pag.33) Remarca que uno debe conocer a su personaje “El personaje es el fundamento básico de su guión. Es el alma, el corazón y el sistema nervioso de la historia. Antes de sentarse a escribir tiene usted que conocer a su personaje.”

(Sydfield, 1979,pag.35)para hacer esto propone un método que se basa en conocer su vida separando los componentes de esta en 2 categorías básicas, interior y exterior.

Interior: “La vida interior de su personaje es la que se desarrolla desde el nacimiento hasta el momento en el que comienza la película. Es el proceso en el que se forma el personaje.”(Sydfield, 1979, pag.38)

Exterior: “La vida exterior de su personaje es la que se desarrolla desde el momento en que empieza la película hasta la conclusión de la historia. Es el proceso por el que se revela al personaje.” (Sydfield, 1979, pag.38)

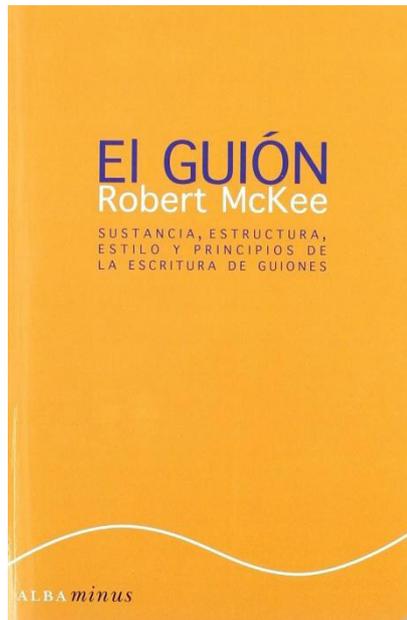
Luego de separar los componentes de su vida propone ciertas preguntas que se enfocan en ayudar al autor a conocer su personaje las cuales son:

- “¿En qué ciudad o país? ¿Dónde nació?
- ¿Era hijo único, o tenía hermanos o hermanas?
- ¿Cómo fue su niñez? ¿Feliz? ¿Desgraciada?
- ¿Cómo era la relación con sus padres?
- ¿Qué clase de niño era?
- ¿Sociable y extrovertido, o estudioso e introvertido?
- ¿Es casado, soltero, viudo, separado o divorciado?
- Si está casado, ¿desde hace cuánto y con quién?
- ¿Tuvo un noviazgo largo, o ninguno?”(SydField, 1979, pag.38)

El objetivo de estas preguntas es saber su biografía y según Syd Field “todo nace de la biografía del personaje; su pasado nos proporciona un punto de vista, una personalidad, una actitud, una conducta, una necesidad y un propósito” (Sydfield, 1979, pag.58), luego enfatiza el lado exterior del personaje y dice que la vida del personaje se debe dividir en tres componentes básicos:

- Profesional:** Cómo se relaciona con su trabajo u ocupación y las personas que son parte del.
- Personal:** Como se relaciona con su familia, Amigos, Etc.
- Privado:** Como son sus pensamientos psicológicos personales.
(Syd Field, 1979, pág.41)

Robert McKee



“El guión” por Robert Mckee, 1995

Robert McKee, es un destacado profesor de guiones estadounidense, alabado por los guionistas de Pixar y Peter Jackson, director de la trilogía de El Señor de los anillos, nombrándolo como *El gurú de los gurús*.

En este libro habla sobre los principios y estructura del guión en una forma muy completa separando y explicando cada sección de este, por lo tanto tiene varias secciones útiles para nuestro desarrollo pero la más importante en esta investigación es llamada “*Estructura y Personaje*”(Mckee, 1995,pág.79).

Define que el personaje es parte de la estructura de una historia junto a la ambientación, género y significado, por lo tanto cada vez que hablemos de un personaje deberíamos por lo menos enunciar esos elementos, porque uno sin los otros se vuelve un elemento sin significado.

“Algunos buscan personajes, otros acción o conflicto, tal vez emociones, imágenes, diálogo. Pero no hay ni un solo elemento que, por sí mismo, construya una historia.”(Mckee, 1995, pág.31)

En el libro se centra en el protagonista, afirma que el principal material de un guionista no es su hoja, lápiz, palabras o diálogos, si no que es su protagonista. Por lo general este es un solo personaje, aunque pueden ser dúos, tríos, grupos, una ciudad, el proletariado, etc., de los cuales los separa en 3 principales grupos:

-Protagonista Singular es el que tiene un deseo y lucha por alcanzarlo, sufre y se beneficia individualmente. En la mayor parte de las historias encontraremos este tipo de protagonista.

-Protagonistas plurales son aquellos que tiene el mismo deseo y luchan por alcanzarlo, sufriendo y beneficiándose todos. Deben cumplir este requisito para ser considerados protagonistas plurales.

-Protagonistas múltiples estos deben perseguir deseos independientes y personales, sufren y se benefician de forma aislada. Para ejemplificar tenemos a los personajes de *Pulp Fiction* (1994, Quentin Tarantino) o *Nashville* (1975, Robert Altmann).

Estipula que los protagonistas deben tener ciertas cualidades sobre los demás personajes como la fuerza de voluntad y el nexo con el público.

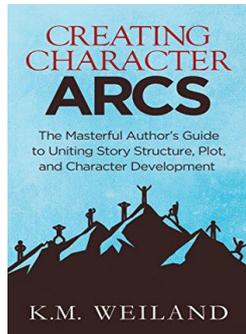
Otro de los puntos que aborda en su libro es el abismo y su importancia en el guión. En él, el protagonista persigue su objeto de deseo con una acción esperando que el universo lo ayude a conseguirlo, pero en vez de esto su acción genera una serie de fuerzas antagónicas que evitan que cumpla ese deseo, por lo tanto el protagonista entra en un abismo entre lo que quiere y lo que ocurre, lo cual genera que conozca el riesgo, "se ve obligado a perder para poder ganar." (Mckee, 1995, pág. 112).

El abismo puede ocurrir cuántas veces la historia lo necesite y siempre debe ser en escala ascendente de acuerdo al contexto.

Al igual que Syd Field establece que para desarrollar al personaje uno debe conocerlo, pero él propone hacerlo desde el abismo.

Uno de los últimos puntos que recalca es la importancia de la investigación previa a la creación un protagonista o historia, independiente si se compone de temas cercanos o distantes a tu conocimiento.

K. M. Weiland



“Creating Character Arcs” por K. M. Weiland, 2016

K.M Weiland es una afamada escritora estadounidense, ganadora del premio *Independent Publisher Book Award for Writing/Publishing* los años 2014 y 2016. En su libro *Creating Character Arcs* explica la importancia de los arcos de los personajes para la creación de una historia centrándose principalmente en el cambio interno (psicológico) de estos.

Divide a los personajes en redondos y planos, estableciendo a los redondos como personajes incompletos donde su deseo central es una evolución psicológica para volverse completos y los planos como personajes ya completos en los cuales su deseo es externo y no una evolución personal, estableciendo evolución como cambio no mejora. Da a conocer 3 tipos de arcos en la historia de un personaje:

El arco del cambio positivo: Se trata del cambio positivo interno que tiene un personaje a lo largo de su historia para llegar a estar completo en el cual básicamente el personaje empieza de una manera y termina mejor de lo que empezó.

El arco del cambio negativo: Es principalmente el cambio positivo pero invertido, en este arco el personaje parte de una manera y termina de una forma mucho peor a la que empezó.

El arco del personaje plano: Aquí vemos un personaje que desde el inicio de la historia está completo por lo tanto el personaje en vez de sufrir un cambio, este cambia su mundo y a los otros a través de lo que cree.

IV.PROPUUESTA

Explicaremos una serie de conceptos necesarios para la comprensión y construcción de un protagonista, a los cuales llamaremos herramientas. A base de esas herramientas confeccionaremos una tabla de creación de personajes, basada en las técnicas y conocimientos de los cinco autores mencionados cuya función es construir a un personaje complejo en todos sus aspectos. En base a esa tabla estableceremos una actividad personal o grupal, con el objetivo de comprender y conocer realmente al protagonista o el personaje a construir.

V.OBJETIVO

Nuestro objetivo es ayudar al creador de contenido a construir y conocer a su personaje, especialmente al protagonista de su historia, comprendiendo cómo se mueve y evoluciona por medio de sus dimensiones, pensamientos y motivaciones.

VI. Desarrollo

Herramientas

Antes de comenzar con nuestra propuesta necesitamos entender ciertos conceptos esenciales, los cuales nos ayudarán a comprender la ficha final.

Estos conceptos serán:

- La narración.
- Arco narrativo.
- Protagonista y personaje complejo.

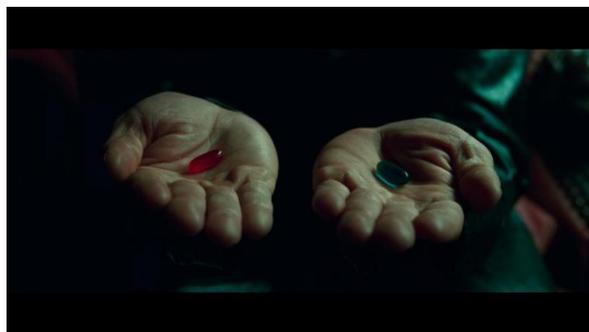
La narración

La definición etimológica de narrativa, comprende al acto de contar o escribir una historia ya sea real o ficticia, que ocurre en un tiempo y lugar determinado.

Pero ¿a qué nos referimos cuando hablamos de narración?, hablamos de todas las formas de contar una historia. En estos tiempos modernos la narrativa se utiliza en casi todo, lo más evidente es en los libros o películas, pero también los encontramos en las cinemáticas de videojuegos, como también en publicidades.

Te has fijado que para vender un producto generalmente, te presentan a un personaje con una necesidad y esa se satisface con el producto a vender, todas esas formas de presentar una historia comprenden la narrativa. Si bien la narrativa no son solo hechos entrelazados, hay una serie de elementos que la componen, como los **personajes, la acción, el espacio y tiempo, y el narrador.**

Partamos explicando **la acción**, es el acto que realiza el personaje en la historia para que esta avance, no nos referimos a simples acciones como caminar, sino acciones que afecten y mueven la historia. Un ejemplo es cuando Neo, en Matrix, debe decidir entre tomar la pastilla azul o roja.



Continuamos con **el espacio y tiempo**, estos conceptos son lógicos, ya que toda historia ocurre en un lugar y momento acordado. Estos términos siguen la lógica del mundo en el que están insertos, si es el mundo real, pondremos locaciones de la Tierra, en algún momento de los 4.543 miles de millones de años que tiene esta. Pero si es un mundo ficticio, el tiempo se regirá en base a sus reglas al igual que las locaciones. Para ejemplificar pondremos a la tierra media de El señor de los anillos, el cual es un lugar ficticio que se rige en base a sus propias épocas y calendarios.



El narrador es un ente complejo, cuenta la historia, pero no necesariamente aparece en escena. Su complejidad radica en que existen diversos tipos de narradores y se diferencian por la forma en que cuentan la historia y la información que manejan.

Narradores en primera persona (Yo), estos se caracteriza por contar la historia bajo su punto de vista, dentro de este podemos diferenciar estos tres tipos:

- Narrador protagonista**, es el que participa como personaje principal de la acción y cuenta la historia bajo su punto de vista.
- Narrador testigo**, este nos cuenta la historia de un tercero, bajo su punto de vista. Puede estar implicado en la historia, pero no es el personaje principal.
- El monólogo interno**, es el pensar del personaje. Se cuenta como un flujo de conciencia del protagonista, como un pensamiento en bruto.

El narrador en segunda persona (Tú), es algo más complejo y el menos utilizado en la literatura, se caracteriza por apelar a al lector. Dada su complejidad es utilizada en ciertos momentos de la narración.

Aquí podemos ver un ejemplo de Italo Calvino, de su libro "Si una noche de invierno un viajero" ...*"No es que esperes nada particular de este libro particular. Eres alguien que por principio no espera ya nada de nada. Hay muchos, más jóvenes que tú o menos jóvenes, que vienen a la espera de experiencias extraordinarias; en los libros, las personas, los viajes, los acontecimientos, en lo que el mañana te reserva. Tú no. Tú sabes que lo mejor que cabe esperar es evitar lo peor. Ésta es la conclusión a la que has llegado, tanto en la vida personal como en las cuestiones generales y hasta en las mundiales."* (Italo Calvino, 1979, pág .5)

El narrador en tercera persona (Él/Ella), es uno de los más dominantes en la industria y se caracteriza por contar la historia de un tercero, además nunca se ve involucrado en la acción del protagonista. Existen tres tipos

-Narrador omnisciente, este se caracteriza por ser una especie de Dios en la historia, conoce el pensamiento de los personajes como todas las acciones que ocurren en la narración.

-Narrador equisciente, este se caracteriza por centrarse en un solo personaje. Al igual que el omnisciente sabe todo lo que piensa y le ocurre al personaje, pero solo en el que está centrado.

-Narrador deficiente, este narrador va construyendo la historia en base a lo que ve y lo que escucha, no posee toda la información y adopta un punto de vista según los hechos que conoce.

Finalizamos con el personaje, este ente puede ser un humano, animal, objeto o cosa sobre natural que interviene en una obra artística. Cumple la función de llevar la acción de la narración y según como lleve estas acciones se puede clasificar de varios tipos como:

-Personaje principal es aquel o aquellos que destacan sobre los demás. A lo largo de la narrativa son los que sostienen la trama. Es el personaje del cual tenemos más información.

-Personajes secundarios, son aquellos cuya importancia es menor, aunque a veces adquieren relevancia en algún episodio, sirven para conocer mejor a los personajes principales o son importantes para que la acción avance.

También se dividen dependiendo de su forma de pensar y su evolución en la narrativa. Nos podemos encontrar con dos tipos:

-El personaje plano no presenta conflictos psicológicos ni evoluciona a lo largo de la historia. Este personaje tiene un carácter desarrollado y no cae en contradicciones, lo definen ciertos rasgos y no se mueve de ellos. Un ejemplo claro de este personaje es Ash Ketchum, ya que su objetivo a lo largo de la serie es ganar la liga pokémon y ser el más fuerte. No tiene un cambio sustantivo en su personalidad, evolución sociológica y/o psicológica.

-El personaje redondo representa los conflictos psicológicos de los seres humanos, su mundo interno es muy complejo y se van formando a medida que avanza la historia, es decir evolucionan. Estos personajes viven en contradicción, y a lo largo de la historia dan un vuelco en su actuar tomando decisiones inesperadas e impredecibles. Un ejemplo de este personaje puede ser Martin, de *Buscando Nemo* (2003, Andrew Stanton), el cual a lo largo de la película posee una evolución, empezando su camino como un padre sobreprotector y desconfiado, hasta terminar y convertirse en uno que confía en su hijo.

Aparte de estas categorías encontramos al **personaje cómico**, “*El personaje cómico está marcado por una obsesión ciega*”. (Mckee, 1995, pág. 285) Un ejemplo de este personaje es Nelson Muntz, ya que su obsesión es burlarse de todos los personajes y aparece aunque no haya sido presentado anteriormente en la escena.

Continuando con la descripción del personaje, encontramos la caracterización, la cual es la suma de todas las cualidades, como su apariencia física, amaneramientos, forma hablar, gestos, sexualidad, edad, coeficiente intelectual, personalidad, actitudes, valores, como y donde viva. Estas se reflejan en las acciones y actuación del personaje.

Sumando a la caracterización, encontramos las dimensiones del personaje, definiendo dimensiones como los diferentes puntos de vista sobre las características del personaje, en el ámbito sociológico, psicológico y físico que lo vuelve un ser más creíble y complejo.

-El **lado sociológico** es como se mueve y comporta el personaje dentro de su entorno y mundo, también visualizamos como el entorno aprecia a nuestro personaje, que saben y dicen de él, ya que los otros personajes también nos entregan información de nuestro protagonista, siendo certera o falsa.

-El **lado psicológico** refleja la personalidad del personaje, todo lo que ocurre dentro de su mente, como pensamientos, sentimientos y emociones, generalmente son virtudes y conflictos que tiene con sí mismo.

-El **lado físico** es como está diseñado físicamente el personaje conjunto con los rasgos que lo diferencian del resto de su mundo, deformidad, ventaja o desventaja en su físico.

Dentro de las dimensiones podemos encontrar 3 tipos de personajes de acuerdo a sus funciones en la historia:

Unidimensionales: Estos personajes no tienen un mayor desarrollo, son creados con un único objetivo definido, el cual es generalmente ayudar a crecer a los otros personajes más importantes, mostrar sus características o como herramienta únicamente para avanzar la trama. No se ahonda o se explora mucho en él.

Bidimensionales: A diferencia de los unidimensionales, estos tienen una personalidad definida, son más que una sola acción, representan ideas y gracias a ellas poseen más realismo, pero no van más allá de eso, no tienen conflictos internos desarrollados o contradicciones con sí mismos. Pueden llegar a ser protagonistas o personajes muy importantes, pero no poseen un desarrollo extenso en su yo interno, por lo tanto no poseen dudas existenciales o contradicciones significativas. Existen para cumplir su objetivo, no para evolucionar ellos mismos significativamente, son parecidos a los ya mencionados personajes planos.

Tridimensionales: Son personajes sumamente complejos en todos sus sentidos, poseen objetivos y contradicciones con ellos mismos, su forma de ser y actuar está basada en una construcción sociológica, física y psicológica extensa. Como todos esos ámbitos afectan la percepción de sí mismo y entorno tiene una evolución interna a lo largo de la historia, pueden cambiar, no son estáticos ni representan una idea o acción, representan a ellos mismos, algo más humano, un ser con contradicciones.

De esta forma concluimos la narración con una explicación de sus elementos. Ahora pasaremos a hablar del arco narrativo.

Arco narrativo

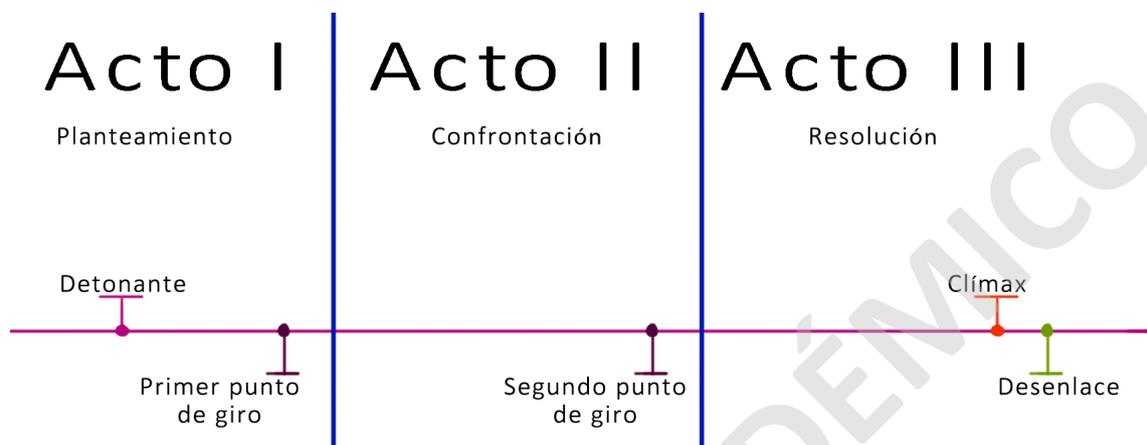
El arco narrativo es la progresión de los hechos que conforman una historia creando su estructura. Mckee define el arco narrativo de la siguiente manera, “...una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresan una visión del mundo” (Mckee, 1995, pág. 31), además plantea que existen tres tipos de arcos narrativos:

- El **arquitrama** representa una estructura clásica, basada en los principios dramáticos Aristotélicos, poseen elementos llamados inicio, desarrollo, clímax, desenlace. Esta estructura cuenta la historia de un personaje que se enfrenta a un antagonista bien definido, posee un entorno coherente y verosímil, terminando con un final cerrado.
- La **minitrama** también responde a la estructura clásica, pero de forma más simple. Es denominada como minimalismo ya que tiende a ser más simple que el architrama, pero eso no quiere decir que sea menos profunda. Un buen guionista sabrá sacarle el mayor provecho a las mini tramas, trenzándolas de tal manera de poder contar historias en paralelo.
- El **antitrama** rompe con la estructura clásica. Las historias que poseen esta estructura suelen ser más complejas en sus líneas temporales, incoherencias en sus realidades o tienen un desarrollo sin progresión.

Nos centraremos en el architrama partiendo de las bases que planteó Aristóteles en el año 300 antes de Cristo, con un análisis de la estructura narrativa en su texto *La poética* el cual describe que hay tres componentes básicos llamados actos en todos los relatos de principio a fin nombrados como planteamiento, nudo y desenlace. Siguiendo esta base Syd Field en 1979, centrado en la escritura de un guión decide llamar a la estructura como paradigma y al igual que Aristóteles, dividiéndola en tres actos, llamados planteamiento, confrontación y resolución. Continuando con la base aristotélica, Joseph Campbell hace un análisis del monomito el cual es la base de todos los relatos épicos. Para finalizar con Robert Mckee que dentro de su análisis identificó 5 elementos que dividen una historia siendo el incidente incitador, progreso, crisis, clímax y resolución.

Paradigma

Comenzaremos explicando la estructura establecida por Aristóteles y explorada por Syd Field dividida en tres actos:



-En el primer acto o planteamiento nos encontramos con el inicio de la historia, en ella se presenta al personaje principal o protagonista de la historia, como es su vida, su contexto y su mundo, después generalmente vemos al antagonista (solo si la historia tiene uno), vemos sus motivos, nos tiene que quedar claro del principio que es lo que quiere y cómo lo va a conseguir. Seguimos con los demás personajes que son relevantes en la historia o que acompañarán al personaje principal.

Dentro de este arco se encuentran dos elementos que hacen mover la historia. El primero es el detonante, el cual se define como una circunstancia que provoca un cambio directo en el protagonista y su vida, definiendo el problema que tiene que resolver este personaje y su objetivo en la historia.

El segundo elemento es el punto de inflexión al cual Syd Field denomina como punto de giro, en esta instancia inesperadamente al personaje se le niega por primera vez la posibilidad de conseguir su objetivo, mostrando que el camino a seguir no es fácil.

La importancia del primer acto más que presentar al mundo y sus personajes, es generar en el espectador empatía por el protagonista, llamar su atención para que siga viendo la historia, de lo contrario el espectador se aburrirá y la dejará de lado.

-El **segundo acto o nudo**, el protagonista viene de enfrentarse al primer punto de giro, donde se propone a alcanzar un objetivo. En este segundo acto el protagonista se ve enfrascado a enfrentar una serie de desafíos, retos y adversidades que dificultan su camino. Lo importante es que el protagonista se vea enfrentado a un mundo incómodo y hostil.

Hay protagonistas que poseen **conflictos internos**, como un trauma o adicción, que le pesan al querer llegar a su objetivo.

En algunas historias podemos encontrar **tramas secundarias**, acontecimientos que suceden en paralelo a la trama principal, con la que se complementa o enriquece el relato principal. Estas historias pueden, como no afectar al relato principal, pero lo importante es que suceden. Para ejemplificar las tramas secundarias podemos tomar la historia de Aragorn y Arwen en "El señor de los anillos", la cual no ayuda al objetivo de Frodo de destruir el anillo, pero enriquece y contextualiza el mundo y la historia principal.

Antes de culminar el segundo acto, el protagonista se ve enfrentado a un **segundo punto de giro**, pueden haber más de dos puntos de giro en el segundo acto, pero este se diferencia del resto por que en él, el protagonista se ve desconcertado y débil ante las adversidades, teniendo que decidir si continúa con su viaje hasta conseguir su objetivo y enfrentar al mal final o dejarlo todo regresando a casa. Da pie a la resolución del conflicto, se utiliza como engancho final en el cual nuestro protagonista está a puertas de conseguir su objetivo.

-**Tercer acto o desenlace**, en este punto vamos llegando al final de la historia, nuestro personaje ya ha superado muchas pruebas pero siente que todo el mundo está en su contra. Dependiendo de lo que decidió en el segundo punto de giro, el protagonista decide seguir su objetivo y enfrentarse al antagonista, o bien encuentra otra solución para conseguir lo que quiere, como también está la opción de dejarlo todo atrás y abandonar la misión. Si bien nos topamos con diversas posibilidades, podemos reconocer un elemento fundamental, que es el **clímax**. Este se le representa como **el momento de mayor tensión de la historia** y de él se responde si el protagonista **logra alcanzar su objetivo o no**. En las tragedias este final siempre será negativo para el personaje ya que en las tragedias el personaje termina peor a como empieza, sucumbiendo ante las inclemencias del mundo o antagonista, pero en los dramas o comedias las opciones del clímax son definidas por el personaje.

El clímax es un elemento de mucha importancia, así como el primer acto busca enganchar al espectador para que siga la historia de nuestro protagonista, el clímax tiene la misión de darle un cierre a la historia y de él depende la última impresión que tendrá el espectador.

A continuación del clímax viene **el desenlace** de la historia, donde evidenciamos el cambio que tuvo nuestro protagonista, además de cerrar las tramas secundarias y visualizar como cambio el mundo después de que nuestro protagonista consiguió su objetivo.

De esta forma terminamos con los actos, descritos por Aristóteles y Syd Field, presentando la estructura básica del arquitraba, para continuar con el monomito y su estructura.

El monomito

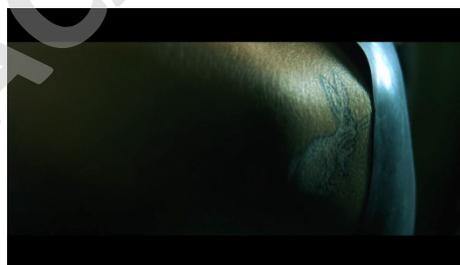
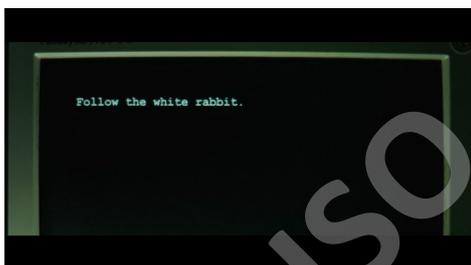
Joseph Campbell estudió la estructura en su texto *El héroe de las mil caras*. En él describe el monomito o viaje del héroe, que es el modelo básico de todos los relatos épicos. Este viaje está compuesto de tres partes, la partida, iniciación y el regreso, cada parte está dividida en una serie de pasos que tiene que afrontar el héroe protagonista del relato.

Para mayor comprensión explicaremos los pasos y estructura del monomito ejemplificando con la película "The Matrix (1999)", de las hermanas Wachowski.

Comenzando con "**La partida**" la cual está compuesta de cinco pasos:

-Invitación a la aventura: Al inicio de la historia vemos al personaje en su mundo ordinario, este desconoce el potencial que tiene para cambiar el mundo. En un punto ocurre un incidente que afecta directamente su vida, representando una invitación para que tome el camino de la aventura.

En el caso de Matrix, el mundo ordinario se aprecia cuando vemos a Neo en su casa sentado en frente de su computador durmiendo, la invitación a la aventura se aprecia en dos situaciones, el primer momento es cuando se le pide a Neo, que siga al conejo blanco.



El protagonista accede a seguir este llamado y se encuentra con el personaje de Trinity, quien le dice que las respuestas a sus dudas están en el exterior, motivando al personaje a tomar el camino de la aventura.

El segundo momento es cuando Neo recibe un paquete con un celular dentro, inmediatamente entra una llamada, la cual le advierte que lo están buscando y debe salir de ese lugar.

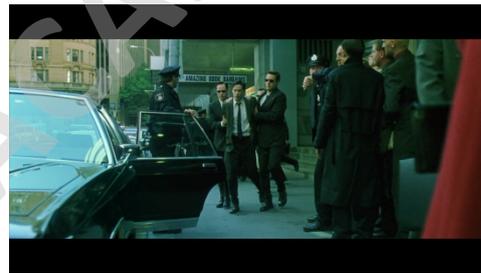


-Rechazar el llamado, en esta instancia nuestro protagonista declina seguir con la aventura, sopesando a favor su vida común y estable, o bien por inseguridades y temor. Dicha decisión no le durará mucho ya que el universo o una fuerza externa a él lo empujara directamente a continuar la aventura, sin derecho a retractarse.

Neo sigue las indicaciones que le dan por el celular hasta que le dicen que escape por la ventana, él se niega a primeras por el temor a caer de tanta altura, pero la presión lo obliga a seguir.

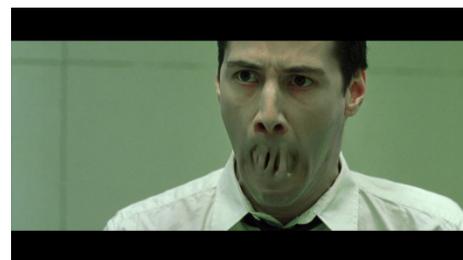
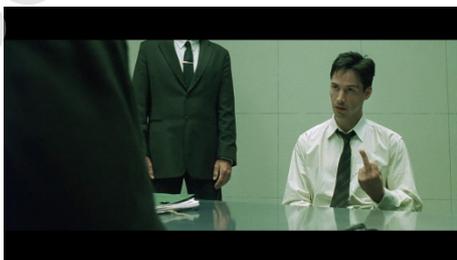


En el borde de la ventana, Neo no vence su miedo y se deja atrapar por los agentes, presentando así el rechazo a la aventura.



- Luego tenemos al **guía o mentor**, representado como una figura que introducirá a nuestro protagonista a este nuevo mundo de aventura, otorgándole ciertos regalos o amuletos que lo ayudarán a enfrentar esta travesía. A este encuentro se le denomina **ayuda sobrenatural**.

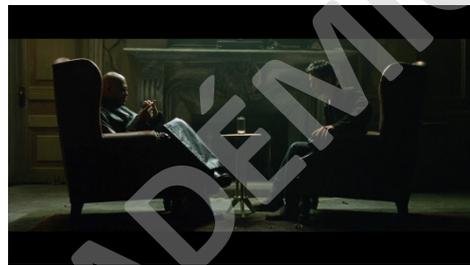
En Matrix, Neo se encuentra en la oficina de los agentes, es interrogado y le piden que coopere con ellos entregando a Morpheo, personaje que estaba tras la llamada. Neo se niega y es expuesto al mundo hostil dentro de la matrix.



Neo se despierta, ya sin trabajo y con los agentes siguiendo sus pasos, piensa que todo es un mal sueño, pero vuelve a recibir una llamada, es Morpheo, quien le pregunta si aun quiere conocerle, a lo que Neo accede.

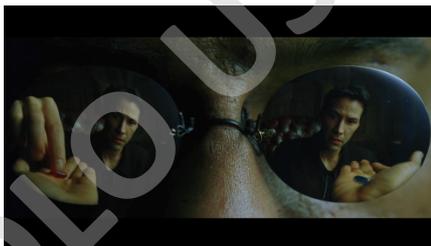


De esta forma Neo llega con Morpheo, presentando así al mentor, comentándole que la realidad que conoce es una ilusión.

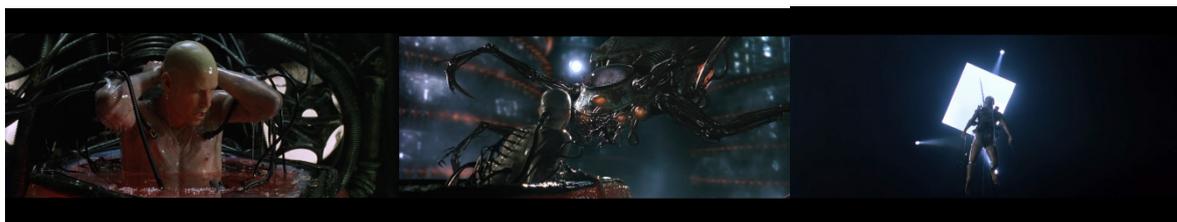


-A continuación llegamos al **primer umbral**, el cual es la primera prueba que enfrenta el protagonista, ingresando de lleno al nuevo mundo de la aventura, un terreno desconocido y peligroso.

Siguiendo la conversación con Morpheo, este le ofrece dos posibilidades, una pastilla azul, la cual le permitirá volver a su antigua vida o una pastilla roja, que se la ofrece como invitación a conocer la verdad.

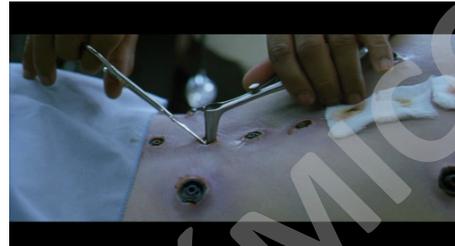


Aceptando la pastilla roja, Neo accede conocer la verdad, de esta forma pasamos al primer umbral donde todo lo mencionado por Morpheo era cierto, la humanidad está sumida en una ilusión. Este umbral está representado con el despertar de Neo fuera de la Matrix, posteriormente siendo rescatado por la nave de Morpheo.



-Tras cruzar el primer umbral el protagonista se ve sumergido dentro del **vientre de la ballena**, en este punto el protagonista conoce lo hostil del nuevo mundo siendo sobrepasado hasta el borde de la muerte, para dar paso a un renacer.

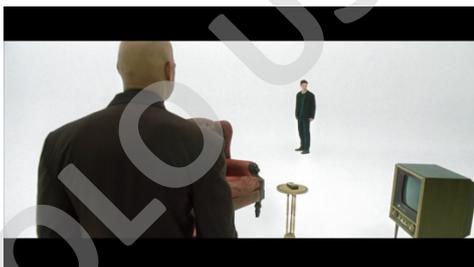
El vientre de la ballena es todo el periodo que Neo esta dentro de la nave, le explican la situación de la humanidad actual y es dejado en sanación para recuperar su cuerpo de los traumas sufridos por permanecer inmóvil por tanto tiempo.



Finalizando el vientre de la ballena terminamos la primera parte el umbral y comenzamos con la segunda parte **la iniciación**, esta consta de seis pasos comenzando con:

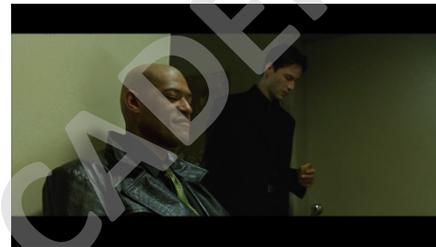
-Las pruebas, como su nombre lo dice son distintas situaciones casi imposibles que el protagonista tiene que superar, en alguna de ellas fallara como también logra superarlas, aprendiendo sobre el poder y los peligros del mundo, profundizando el problema planteado en el primer umbral.

En este punto Neo aprende a conocer la matrix, conoce las reglas del mundo y aprende cómo moverse dentro de él.



-El siguiente paso es **el encuentro con la diosa**, en este paso el protagonista tiene un encuentro con el bien y el mal, representado por una figura femenina, la cual le muestra el amor incondicional y el odio, dándole a entender que ambos son parte de la misma moneda.

Este encuentro está dado bajo la figura del Oráculo, que le comenta a Neo que Morpheo confía ciegamente en él, además le muestra la frase "Temet Nocse" que significa concóctete a ti mismo. Le dice que no es el elegido y llegado el momento tendrá que elegir entre salvar su vida o la de Morpheo.

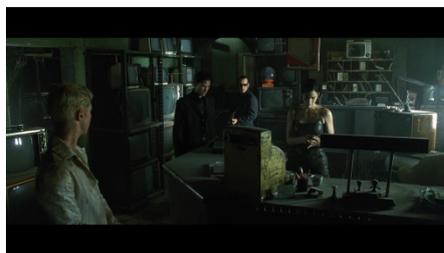
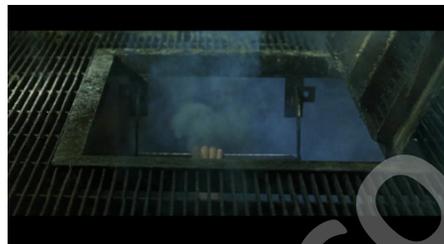


-Después de conocer las enseñanzas de la Diosa, se ve enfrentado a **la tentación**, que es cuando nuestro protagonista se ve enfrentado a placeres y recompensas con el fin de que deje de lado su misión.

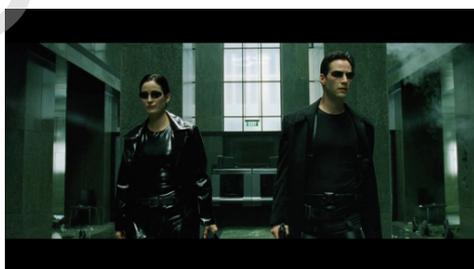
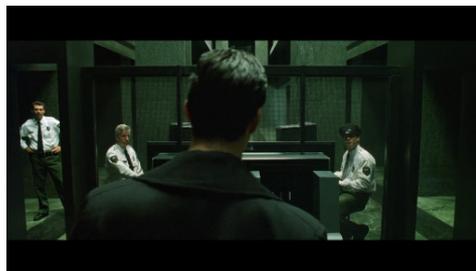
La podemos apreciar cuando el oráculo le dice que no es el elegido, dándole la posibilidad de finalizar ahí la aventura eligiendo entre la vida de él o de morpheo.

-**La consagración** ocurre después de que el protagonista no cede ante la tentación y sigue su aventura para enfrentar a la figura que representa todo el poder sobre su vida.

Terminada la visita al Oráculo, el equipo de Morpheo se disponen a escapar de la matrix, siendo traicionadas por un miembro del grupo. Morpheo se sacrifica permitiendo que el resto del equipo escapen.



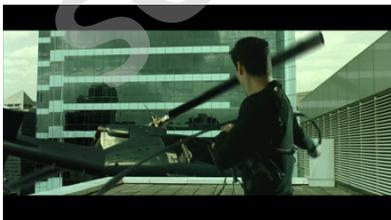
Ya fuera de la Matrix, Neo se entera que Morpheo fue capturado por los agentes y está en total peligro de morir, por lo que Neo recuerda las palabras del Oráculo que le advertían que tendría que decidir si salvar su vida o la de Morpheo, a lo cual él decide volver a la matrix para salvarlo.



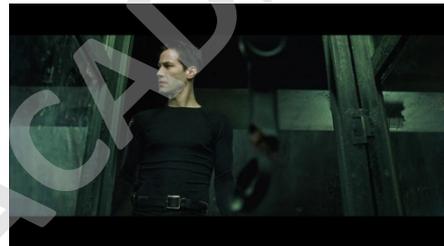


-Tras la consagración **La apoteosis** es la culminación de la evolución de nuestro protagonista, en esta etapa el protagonista es elevado a un plano superior preparando el clímax.

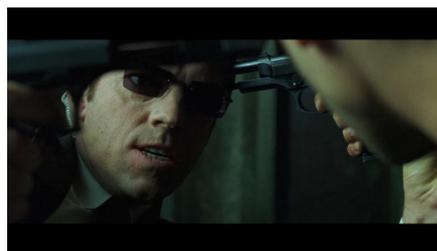
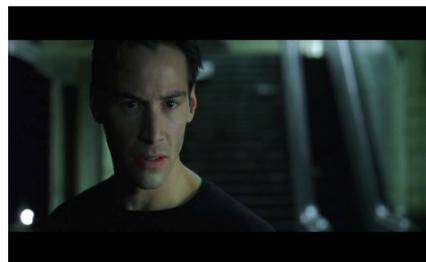
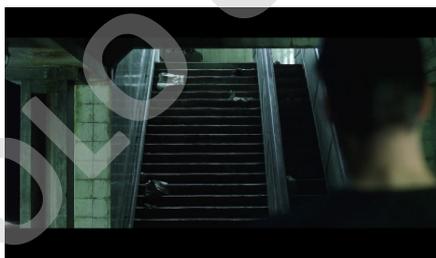
Neo junto a Trinity consiguen salvar a Morpheo, superando una misión imposible, tras la gran hazaña, Trinity pelagra su vida, pero Neo sin vacilar vuelve a realizar una acción impensada para salvarla. Tienen un momento de calma en donde Neo le confiesa a Morpheo que él no es el elegido y eso le confirmó el Oráculo, a lo cual Morpheo le responde que no es cierto, que el Oráculo te dice lo que quieres escuchar.



Los tres escapan de la azotea y llegan a la zona de salida, Neo le pide a Morpheo que salga primero, un vagabundo que se encuentra en el lugar se sorprende de lo sucedido y alerta a uno de los agentes. Trinity sigue a Morpheo y antes de salir de la Matrix se sorprende por la presencia del agente, llegando al mundo real con la angustia de dejar solo a Neo con el agente.



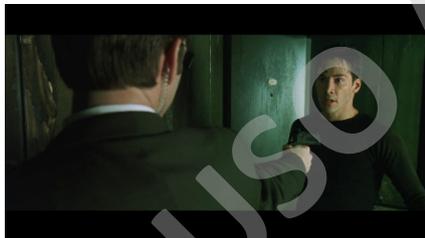
Neo ve la posibilidad de escapar del agente, pero decide quedarse y enfrentarlo. Comienzan utilizando las armas pero a medida que el combate avanza Neo recuerda su entrenamiento en artes marciales para enfrentarse al agente.



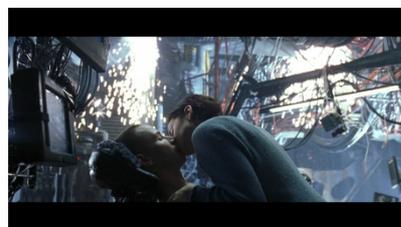
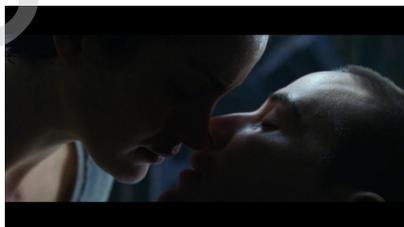


-El don final es la resolución del clímax, donde nuestro protagonista utiliza todo lo aprendido para conseguir su muy preciado objetivo.

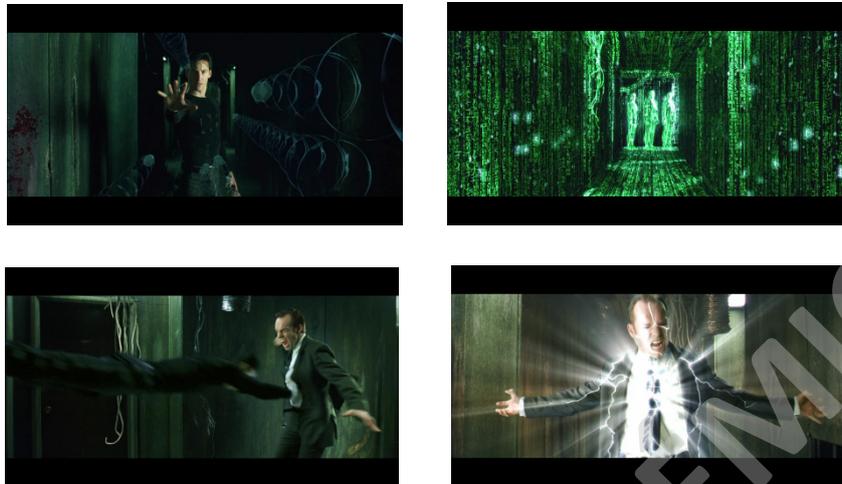
Neo tras vencer al agente en el subterráneo, escapa en busca de una nueva salida de la Matrix, en esta búsqueda lo vuelven a perseguir los agente, para que al final del camino, al momento de entrar a la sala donde se encuentra la salida le dan muerte dentro de la Matrix.



En el exterior Trinity le confiesa a Neo, que el Oráculo le dijo que se enamoraría del elegido y eso es lo que siente por él, esperando ayudándolo a salir de la muerte.



Neo vence a la muerte y antes de escapar de la Matrix elimina a uno de los agentes, teniendo total dominio de sus habilidades y controlando el mundo a su disposición.



La tercera y última parte es **el regreso**, lo componen seis pasos comenzando:

-**La negativa a regresar**, el protagonista tras obtener el don final encuentra la felicidad y la iluminación dentro de este nuevo mundo, por tanto está dudoso y reacio a volver a su mundo ordinario a entregar el don que consiguió a través de esta travesía.

-**El vuelo mágico**, es el siguiente paso después de la negativa al regreso, es donde el protagonista huye con el don adquirido en busca de nuevas aventuras.

-**El rescate extremo**, ocurre al tratar de regresar, tras la lucha del clímax queda mal herido y debilitado, así como se encuentra con un sabio al iniciar la aventura al finalizar esta se encuentra con asistentes que lo ayudan en su regreso al mundo.

A pesar que en el mundo real la tripulación está en peligro, no dejan de lado a Neo y lo esperan a que vuelva de la Matrix.

-**El umbral de retorno**, al volver el protagonista consolida lo aprendido y encuentra la manera de compartir lo adquirido y aprendido con el resto del mundo.

-**Maestro de dos mundos**, nuestro protagonista ya se siente pleno y competente de ambos mundos, encontrando un equilibrio entre lo material y lo espiritual.

Vencieron a las maquinas y Neo salió de la Matrix y lo primero que ve es a Trinity. Sintiendo un amor mutuo, sellan el momento con un beso.



-Libertad para vivir, al terminar la historia el protagonista vuelve a un equilibrio y se siente pleno, le pierde el temor a la muerte y se decide a seguir su vida disfrutando el momento.

La historia finaliza con Neo dentro de la matrix conociendo sus reglas y usándolas a su favor.



De esta forma culminamos la progresión del monomito, donde apreciamos la evolución del héroe épico dentro de la historia.

Estructura de Mckee

Mckee define a la historia del arquetipo como una búsqueda de algo o de sí mismo, puede ser un objeto o algo interno, con diferentes argumentos, matices o personajes en él define 5 elementos principales que componen una historia incidente incitador, progreso, crisis, clímax y resolución.

El incidente incitador

En el comienzo de una historia nos encontramos al personaje en el llamado equilibrio de la historia, mostrando su vida cotidiana hasta que llega el incidente incitador, un suceso provocado por una fuerza externa o por él mismo que altera el equilibrio de su realidad y cotidianidad, debido a esto cambia la carga de valor a positiva o negativa en su mundo.

¿Qué es un cambio de valor?

El cambio de valor en un personaje, es cuando cambia su estado dentro de la historia, un ejemplo de esto:

Un personaje se encuentra muy feliz con su vida actual, se encuentra en un valor positivo.

Al tiempo llega el incidente incitador, representando en la muerte de un familiar a manos de un villano, desequilibrando su vida y su mundo, esto provoca un cambio de valor de positivo a negativo en su historia.

A lo largo de las historias pueden existir tanto cambios de valor como sean necesarios, el protagonista puede caer y levantarse tantas veces la historia lo requiera.

Un ejemplo más claro de esto lo vemos en la película *Toy story (1995, John Lasseter)*

-Equilibrio: Woody es el juguete favorito de Andy y líder de los juguetes.



-Incidente Incitador: Llega Buzz un juguete nuevo con más accesorios que Woody, desplazándolo como el juguete favorito y líder.



“Como consecuencia de ese acontecimiento, nuestro héroe se hace de inmediato consciente de que se le ha desequilibrado la vida, para bien o para mal.”
(Mckee, 1995, pág . 146)

El protagonista debe reaccionar ante el incidente incitador independiente de su personalidad, este responde al cambio en su equilibrio de valor positivo o negativo, se puede negar a actuar pero no por mucho tiempo, ni siquiera en los protagonistas más pasivos, *“ Todos buscamos una soberanía razonable sobre nuestras vidas, y si un acontecimiento altera de forma radical nuestro sentido del equilibrio y del control, ¿qué queremos? Lo que quieren todas las personas, incluyendo a nuestros protagonistas: restaurar el equilibrio.”*(Mckee, 1995, pág . 147)

Es deber de un protagonista actuar, por lo tanto un acontecimiento debe desequilibrar tanto su vida llevándola al caos, esta acción puede ser sutil o directa pero debe ser tan fuerte que le haga sentir el deseo de recuperar el equilibrio.



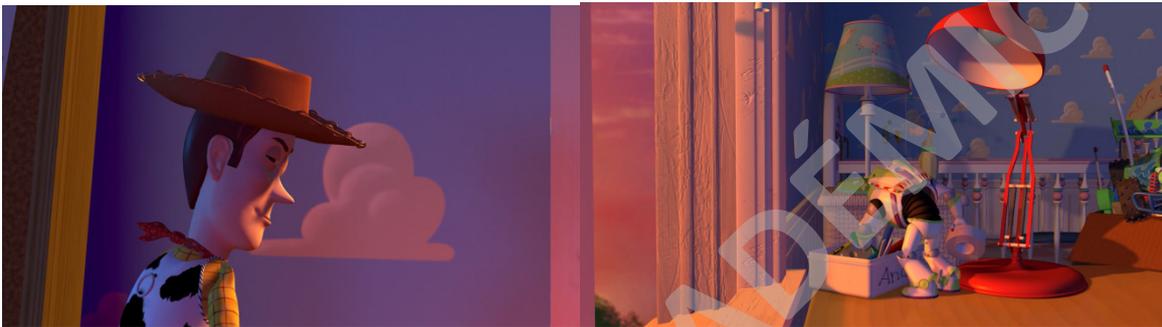
Partiendo de la necesidad de recuperarlo, el protagonista concibe su objeto de deseo el cual puede ser físico, idea o una actitud que cree carecer o necesitar para encauzar su vida correctamente y obtener el equilibrio.

¿Qué es el Deseo?

El deseo narrativamente hablando es lo que quiere el protagonista en la historia, generado por el incidente incitador, cree que al obtenerlo este le traerá equilibrio en su vida, existe 2 tipos de deseos:

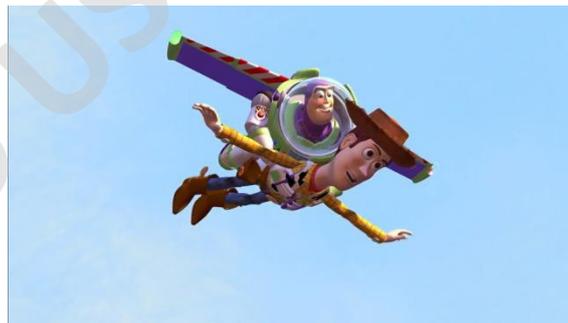
-Deseo consciente: Es el tipo de deseo representado en algo externo, puede ser dinero, fama, el amor de alguien, etc. Es algo externo que no depende del personaje, como un trofeo, piensa que al obtenerlo se volverá un ser completo y restaurará el equilibrio.

Ejemplo: El deseo de Woody es ser el único juguete favorito, eliminando a Buzz.



-Deseo subconsciente: Es el deseo interno del personaje, es algo que no sabe que quiere, pero al obtenerlo se volverá un ser completo y de verdad restaurará su equilibrio.

Ejemplo: Woody necesita aprender a compartir el amor de Andy y darse cuenta que no es todo ser el favorito.



Un personaje siempre debe tener un deseo consciente, pero en algunos casos también tienen un deseo subconsciente, el cual debe ser opuesto al consciente. En el caso de Woody eliminar a Buzz pensando que lo único importante es ser el favorito es muy diferente a compartir el amor de Andy, dándose cuenta que no todo es ser el favorito.

Para identificar cual es el deseo de nuestro personaje nos debemos preguntar:

¿Qué quiere?

Esta pregunta nos puede dar un millón de respuestas, puede ser dinero, poder y respeto como Tony Montana en *Scarface (Brian de Palma ,1983)* o en otros casos amor, amistad, un tesoro.

Para responder a esta pregunta debemos indagar dentro del protagonista y descubrir qué es lo que realmente quiere, que es lo que lo hará un ser completo, gracias a esto comenzamos a percibir el arco de nuestra historia, esa búsqueda que genera el Incidente incitador.

El superobjetivo es el deseo mantiene unida la historia, si el personaje tiene un deseo inconsciente, ese deseo se convierte en la columna vertebral de la historia, “siempre es más intenso y duradero y sus raíces se sumergen en el yo más profundo del protagonista. Cuando un deseo inconsciente es el motor de una historia, ese deseo permite al guionista crear personajes mucho más complejos, que podrían cambiar de manera repetida de deseo consciente”. Si el personaje solo tiene deseo consciente este será la columna vertebral de esta.
(Mckee,1995,pág.150)

El Abismo

Sabiendo que el incidente incitador genera el deseo, damos paso al siguiente punto importante, el abismo, este se trata de cómo el personaje lucha contra las fuerzas antagonicas en busca de su deseo consciente o subconsciente. Cree que el universo reaccionara de una manera positiva entregándoselo fácilmente, de acuerdo a la primera acción que realice, la cual será la más lógica y segura para lograrlo, pero nunca la más efectiva o arriesgada, por lo tanto el universo no le responderá como esperaba. En lugar de esto, su acción provocará una serie de fuerzas antagonicas las cuales abren un abismo entre lo que pensaba que iba a ocurrir y lo que en realidad ocurre, por lo tanto el optimismo choca con la realidad.

Veamos esto con un ejemplo:

Cuando Woody en Toy story está abrumado por ser desplazado por Buzz como el juguete favorito, toma la decisión de eliminar a Buzz, botándolo detrás de un estante para que Andy no lo encuentre.



Woody intenta botarlo, a lo cual todo le sale mal y Buzz termina afuera de la casa.



Vemos esto como la primera acción conservadora la cual es:

- Tratar de eliminar a Buzz tirándolo al estante.
- Resultado: no cumple su objetivo.

Esta acción tiene inmediatas consecuencias reflejadas en que los otros juguetes se dan cuenta, culpan a Woody y lo atacan.



Andy al llegar al cuarto, se lleva a Woody por no encontrar a Buzz, él aún vivo se sube al auto donde encuentra a Woody y por una continuidad de eventos se pierden al intentar buscar a Andy.



En vez de encontrarlo e irse con él, se encuentran con Sid, el niño loco, que los lleva a su casa, lo que complica todo para Woody. Ahora aparte de no lograr ser el juguete favorito, pierde la confianza de sus amigos y está atrapado en el territorio del niño torturador de juguetes, que no los dejara salir y supondrá más problemas para Woody.

Por lo tanto inferimos que su acción genera una serie de fuerzas antagónicas mucho más fuertes que las anteriores, las cuales se oponen al objetivo consciente e inconsciente de Woody, ahora no es solo Buzz, es un niño y un montón de juguetes que no confían en él.

Gracias a esto se crea la necesidad del personaje y le da a conocer la verdad absoluta, la cual es generalmente que no puede lograr su objetivo actuando de la misma manera que siempre o de una forma mínima, segura y conservadora. Esto lleva al personaje a conocer lo que llamamos riesgo, ahora el personaje se ve obligado a perder algo para poder ganar, *“La medida del valor del deseo de un personaje es directamente proporcional al riesgo que esté dispuesto a correr para conseguirlo; cuanto mayor sea el valor, mayor será el riesgo”.* (Mckee, 1995, pág . 113)

El abismo puede ocurrir cuántas veces la historia lo necesite y siempre debe ser en escala ascendente de acuerdo al contexto, hasta llegar a un punto final de no retorno, en que se enfrenta el protagonista contra las fuerzas antagónicas finales en el momento más extremo de la historia.

Existen 3 tipos diferentes de conflictos dentro del abismo:

-Intrapersonal: Es el conflicto que tiene un personaje respecto al mundo donde vive, típico del género de acción o aventura, donde desea algo externo a él, como un tesoro, poder, reconocimiento, etc....y el mundo o cosas externas a él se oponen a que lo consiga.

-Interno: Es el conflicto personal del personaje, donde están sus pensamientos, actitudes y problemas personales con el mismo, como la falta de confianza, de amor propio, etc. Y cómo superar esos conflictos consigo mismo, en este caso su yo interno actúa como fuerza antagonica.

-Personal: Es el tipo de conflicto que tienen los personajes con sus cercanos, como el conflicto amoroso, amistades, etc. Aquí los problemas generados por sus relaciones actúan como fuerzas antagonicas.

Finalizando el abismo, sus etapas y conflictos es importante conocer las etapas y el desarrollo de las fuerzas antagonicas, que son fundamentales para la comprensión de este.

La Fuerzas antagonicas

Las fuerzas antagonicas son la suma total de fuerzas que se oponen al deseo y voluntad del protagonista.

Desde que el incidente incitador desequilibra la vida del protagonista, vemos que este con todos sus atributos, capacidades físicas, emocionales y fuerza de voluntad o son nada comparadas con las fuerzas antagonicas que se le oponen, como el entorno, conflictos personales, falencias o el villano de turno. Se debe hacer creer que la batalla está perdida, por lo tanto las fuerzas antagonicas siempre deben ser mucho más fuertes y abrumadoras que él. A pesar de estar en clara desventaja el protagonista "debe tener una oportunidad y solo una de conseguir su deseo" (Mckee, 1995, pág .241), independiente que haya solucionado otros problemas a lo largo de la historia, la suma de todos sus problemas debe verse como algo insuperable al inicio de la historia.

Estas fuerzas o el llamado lado negativo deben de estar muy bien elaborados para que el protagonista como los otros personajes alcancen una realización, llevando la historia a un clímax brillante y satisfactorio, "*cuando una historia es débil, la causa inevitable es que las fuerzas de su antagonismo también lo son*". (Mckee, 1995, pag.251)

Para crear estas fuerzas nos debemos preguntar qué valores están en juego, ¿que perderá el protagonista si no los supera?, ¿de qué forma serán más poderosas y cómo será su progresión respecto a la historia?. (Mckee, 1995, pág .251) Al igual que el protagonista, las fuerzas antagonicas también pueden tener una progresión para remarcar su poder, explorando todos sus lados posibles para que sean más efectivos y atrayentes. A veces es bueno dejarle más espacio de creatividad a estas fuerzas que al propio protagonista, de este modo le daremos nuevos puntos de vista al mundo, al protagonista y a los otros personajes, ya que podemos ver la historia desde otra perspectiva.

Para conocer y descubrir más los lados de las fuerza antagónicas ocupamos un término llamado la negación de la negación, se aprecia cuando la fuerza antagónica es doblemente negativa, esto quiere decir que la fuerza va de negativa a más negativa o de fuerte a más fuerte, en contra de los deseos del protagonista, debemos progresar la historia hasta sus límites. Estos cambios puede ser de bueno a mejor y de mejor a perfecto, o de malo a peor, o de peor a horrible, Mckee explica que un cambio de positivo a más positivo no resulta tan útil en un historia o por lo menos interesante, para un escritor el cambio de negativo a más negativo es más útil y atrayente. (Mckee,1995,Pág.236) La negación de la negación sirve principalmente para conocer el límite de lo que pueda pasar con las fuerzas antagónicas, es donde se exploran mayormente estás y lo que pueden causar, lo más malo que pueda pasar ascendentemente.

Una vez entendido el abismo y la funcionalidad de las fuerzas antagónicas damos paso al siguiente punto, el clímax.

Clímax

El clímax es la solución al problema creado en el incidente incitador, responde si el protagonista logró su deseo principal o no, siendo este el deseo consiente, si no tiene un deseo subconsciente. Si el clímax no funciona la historia tampoco lo hará. Para resolver esto Mckee plantea las siguientes preguntas con motivo de comprender el clímax y su desarrollo:

- “¿Qué es lo peor que le podría ocurrir a mi protagonista?”
 - “¿Cómo se podría convertir en lo mejor que le pudiera pasar?”
- (Mckee,1995,pag.158)

Continuando con el ejemplo de *Toy Story* , conocemos sus deseos:

Consciente: Eliminar a Buzz y ser el favorito.

Subconsciente: Aprender a compartir el amor de Andy.

¿Qué sería lo peor que le puede ocurrir a Woody?

- ¿Morir deforme a manos de Syd?
- ¿Nunca volver con Andy?
- ¿Ser consumido por la envidia?

Dado que prevalece el deseo subconsciente, lo peor que le podría ocurrir sería ser consumido por la envidia, ya que al no aprender a compartir, se sentiría celoso cada vez que llegue un juguete nuevo.

La segunda pregunta sería ¿Qué se podría convertir en lo mejor que le pudiera pasar a Woody?

- ¿Escapar de la casa de Syd?
- ¿Volver con Andy?
- ¿Ganarse de nuevo la confianza de los juguetes?
- ¿Aprender a compartir el amor de Andy con los otros juguetes?

Lo mejor que le podría pasar a Woody es aprender a compartir el amor con los otros juguetes y darse cuenta que no todo en la vida es ser el favorito, según su deseo subconsciente.

“Un relato podría tener más de un ciclo dentro de este patrón, ¿qué es lo mejor?, ¿Cómo se podría convertir eso en lo peor?, ¿Cómo se podría convertir de nuevo ese revés en la salvación del protagonista? O ¿qué es lo peor? ¿Cómo se podría convertir en lo mejor?, ¿Cómo podría eso llegar a condenar al protagonista? Nos dirigimos a lo «mejor» y a lo «peor» porque las historias –cuando son arte– no tratan de lo mediocre de las experiencias humanas.” (Mckee, 1995, pág .159)

Luego del clímax queda la última parte de una historia llamada resolución o nuevo equilibrio

Resolución

Esta instancia es el cierre de la historia, momento en que visualizamos la evolución de los personajes y el mundo tras el clímax. Aquí desarrollamos como seguirá viviendo nuestro protagonista después de alcanzar su objetivo o no y cómo se siente al haberlo logrado o no, el mundo también responde a su logro o no.

Debemos ver un claro cambio de valor en el personaje desde el inicio de la historia e incidente incitador, hasta su fin, este puede ser de malo a mejor, bueno a peor, bueno a muy bueno, malo a más malo, o cualquier combinación, lo importante es que debe tener un cambio, no puede terminar de la misma manera que empezó.

Siguiendo el ejemplo de Toy Story (1995).

El cambio de Woody es un cambio interno de negativo a positivo.

Al llegar Buzz, Woody es envidioso, no sabe compartir el amor, odia no ser más el favorito.



Al terminar vemos un cambio en Woody, aprende a compartir el amor con Buzz y los otros juguetes, ya no siente envidia.



El resto de juguetes vuelven a confiar en él continuando con su puesto de líder, pero ahora junto a Buzz.



De esta forma culmina la explicación de Robert Mckee con respecto al arco narrativo. Como vemos, comparando a los tres autores, todos siguen un arco lineal, pero Mckee los separa en puntos, donde podemos profundizar de mejor manera que ocurre en cada aspecto, a diferencia de los otros autores que solo explican que ocurre en cada acto y que los componen, dejando de lado los deseos internos del personaje y un desarrollo de las fuerzas antagónicas. Por eso fue que decidimos separar a Mckee de Aristóteles, Syd Field y Campbell.

El protagonista y el personaje complejo

Una vez aprendidas las características más básicas del personaje y como está compuesto el arco narrativo, podemos empezar a hablar sobre el personaje complejo y el protagonista. El objetivo de esta sección es conocer las características imprescindibles que deben tener este tipos de personajes, conocer estas características ayudarán a comprenderlo, desarrollarlo y nos dará herramientas para completar la ficha final.

El arco narrativo puede ser usado para la construcción y evolución de cualquier tipo de personaje. Los puntos que hablaremos a continuación también pueden ser utilizados en la creación de cualquier personaje que se le quiera dar profundidad, dimensión y empatía, como personajes secundarios o antagonistas, sin embargo resultan fundamentales para la creación de un protagonista, lo volverán complejo, atractivo y multidimensional. Comenzaremos explicando sus dimensiones.

Las dimensiones

Complementando lo dicho por Stanislavski y Syd Field, con sus dimensiones físicas, psicológicas y sociológicas, y los tres tipos de personajes, unidimensionales, bidimensionales y tridimensionales, ahondaremos en este último, siendo el más complejo y el que tiene más matices que ofrecer. Comenzaremos diciendo que el aspecto más significativo que posee el personaje tridimensional son sus contradicciones.

La contradicción es la acción de contradecirse, por ejemplo:

Vemos a un personaje durante la mayor parte de una película muy tranquilo y seguro, llegando al minuto 40 de la película este se vuelve impulsivo e inseguro.

Estas características son totalmente opuestas y contradictorias, es un tipo de cambio que podemos ver en un ser humano, un ser con personalidad y matices contradictorios. Estas contradicciones sirven para añadir algo al personaje, dentro de sí mismo o a su caracterización, pero deben ser fundamentadas y congruentes según la historia de este, refiriéndonos al ejemplo anterior, este personaje a lo largo de su historia, pudo sufrir algún tipo de trauma u acción hostigante que justificara ese cambio en él, por lo tanto su cambio sería fundamentado, el mejor ejemplo de un personaje con dimensiones es Hamlet, como Mckee relata:

“Hamlet, el personaje más complejo escrito jamás. Hamlet no tiene tres dimensiones, sino diez, doce, es de una dimensionalidad virtualmente incontable. Parece espiritual hasta volverse blasfemo. Para Ofelia es al principio amante y tierno y después cruel e incluso sádico. Es valiente y luego cobarde. A veces aparece tranquilo y cauto, después impulsivo y apresurado, cuando apuñala a alguien oculto detrás de una cortina sin saber de quién se trata. Hamlet es perverso y compasivo, orgulloso y autocompasivo, ingenioso y triste, cansado y dinámico, lúcido y confuso, cuerdo y loco. Es de inocente mundología y de mundana inocencia, una contradicción viva de casi todas las cualidades humanas que podemos imaginar.” (Mckee, 1995, pág .283)

Para crear dimensiones interesantes y útiles para nuestro personaje e historia debemos conocerlo, para lograr esto utilizaremos el backstory.

El backstory

Consiste en crear un texto que dé a conocer lo vivido por el personaje antes de que se comience a contar la historia, como alguna relación con otro personaje, estatus social e intelectual o modificación de esto, traumas, muertes o cualquier suceso que afecte de manera significativa a su vida, que sean relevantes para el desarrollo de la historia y su evolución personal. Esto le podrá dar motivaciones, miedos o cualquier dato que sirvan para crear su profundidad, por lo tanto le añadirá dimensiones.

Luego de conocer su backstory debemos conocer su deseo, que nos ayudará a crear la mayor parte de sus dimensiones respondiendo a la pregunta ¿Por qué nuestro personaje quiere lo que quiere?

Su deseo puede estar motivado por diferentes causas, familia, falta de afecto, inseguridades, traumas, genes, etc. Es deber del creador conocer por qué lo quiere, este se puede identificar a través de su arco evolutivo, el arco del personaje establecido por K.M Weiland. Este arco nos ayudará a conocer sus razones, miedos, el ¿por qué lo quiere?, pero también el camino del personaje y su crecimiento explorando sus dimensiones.

¿Qué es el arco del personaje?

Es la transformación que tiene el personaje desde el comienzo hasta el final de la historia, ya sean cambios de valor, evolución, todo lo que atraviesa y experimenta psicológicamente, físicamente y sociológicamente.

El personaje puede cambiar de valor positivo a negativo, negativo a positivo o cualquier combinación de estos, tantas veces la historia lo requiera hasta que se llega a un punto sin retorno en donde el valor final es positivo o negativo.

Existen 3 tipos de arcos principales en los personajes.

- El arco del personaje Plano.
- El arco del cambio Positivo.
- El arco del cambio negativo.

Antes de hablar de estos tipos de arcos, necesitamos conocer 4 conceptos básicos que serán necesarios para entenderlos y explorarán sus dimensiones:

- El fantasma o herida.
- La mentira que el personaje cree.
- Lo que quiere contra lo que necesita.
- Los costos.

El fantasma

El fantasma o la herida es lo que principalmente atormenta al personaje, puede ser consecuencia de un suceso en el pasado, esto trauma tanto al personaje que lo marca y condiciona su presente. Estas heridas permanecen discretas y ocultas de los demás personajes, pueden ser diferentes sucesos como un rechazo amoroso, abusos, traiciones, muerte, etc. Vienen acompañadas con un tipo de cambio o transformación física, tanto interno como externo en el personaje, estos cambios son usados para representar y dejar visible el fantasma al espectador.

Las heridas son la principal razón por la que el personaje cree su mentira, mientras más destructiva sea esta, más traumáticas y condicionantes debe ser su heridas, su herida también puede ser extraída del backstory ya que son conceptos muy similares.

La mentira

Se trata de un pensamiento o afirmación que el personaje crea subconscientemente para enfrentar al fantasma o a su herida, en vez de ayudarlo a enfrentarlo efectivamente, esto lo detiene en su evolución, lo nubla de la verdad y es autodestructiva. Le impide completarse o evolucionar.

La mentira es el primer y más importante obstáculo que tendrá que superar para conseguir lo que necesita, es el pilar de su arco y significa todo lo que está mal en su mundo. Crea rasgos negativos en el personaje, debido a esto los demás personajes pueden opinar acerca de él. Estos rasgos tienen que hacerlo parecer imperfecto o inestable, tales como la insensibilidad, inseguridad, autodestrucción, etc...,son productos de su mentira los defiende o se enorgullece de ellos.

Esta mentira tiene consecuencias exteriores e interiores ejemplificadas en sus acciones y pensamientos, como el miedo, la culpa, el dolor, la vergüenza, la melancolía, etc. Puede ser consciente de estas consecuencias aunque aún no conozca su mentira.

Para crear la mentira, el personaje tiene que creer o aprender algo erróneo sobre el mismo o su mundo, resultado de esto, carecerá de algo mental, emocional o espiritual, lo cual no lo deja estar completo. Esto debe verse reflejado en el mundo del personaje y en sí mismo, haciendo miserable la vida del personaje de muchas maneras, por medio de sus síntomas, hasta llegar a un punto extremo en el que se da cuenta de esta mentira, porque su mundo y creencia comienzan a desestabilizarse, debido a esto empieza a reflexionar sobre lo que cree.

Lo que quiere vs lo que necesita

Es sobre el conflicto interno que vive el personaje, el enfrentamiento entre la mentira y la verdad de su mundo, lo que realmente puede ayudar a curar su herida.

El personaje generalmente no conoce su mentira, en algunos casos la puede conocer pero no la acepta o no quiere escuchar la verdad, prefiriendo vivir en ella, hasta que ocurre una situación extrema en la que debe decidir.

Por lo tanto tenemos 2 conceptos, lo que quiere y lo que necesita:

-Lo que quiere: El personaje quiere esto más que nada en el mundo, es su energía, lo mueve a través de la historia, lo llena de fuerza para superar todos los obstáculos y barreras, generalmente es algo físico o externo que no depende de él. No le servirá para llenar su vacío, esto no lo hará un ser completo por ser algo banal, puede ser poder, dinero, ser amado, etc. Lo que quiere debe tener obstáculos y deben ser igual de interesantes.

-Lo que necesita: Es lo que necesita para volverse un ser completo y completar su búsqueda, la dura verdad, la cura para su mentira, lo que sanara sus heridas, la mayor parte del tiempo pasara buscando lo que quiere y no lo que necesita. Lo que necesita define en verdad su historia, la búsqueda en sí y de sí mismo, es un aprendizaje, una enseñanza, darse cuenta y aceptar que cree una mentira. Lo que necesita le ayudará a superarla, es algo interno. Puede aprender compasión, a compartir, tener valor, amarse a sí mismo, etc. Estos elementos internos lo ayudarán a estar completo. La necesidad al igual que lo quiere también requiere obstáculos, pero la mayoría de estos son personales, de su yo interno, sus pensamientos cerrados, etc.

Cómo diferenciar entre lo que quiere y lo que necesita

Primero se debe conocer lo que el personaje quiere más que nada en el mundo, cuáles son sus objetivos y cómo están ligados a lo que quiere, ósea conocer su deseo consciente, por lo tanto para diferenciarlos debemos saber:

-Lo que quiere no solucionara sus problemas y lo que necesita sí.

-Lo que quiere lo conoce y sabe perfectamente que es, lo que necesita lo desconoce e ignora.

-Lo que quiere es externo, lo tiene que buscar afuera en su mundo, en cambio lo que necesita es interno, lo debe buscar en su interior.

-Lo que quiere guía la trama, es superficial, lo que necesita guía el tema principal es la columna vertebral de la historia.

-Lo que quiere entretiene al público, lo que necesita lo hace reflexionar y conmoverse.

-Lo que quiere es algo único para el personaje, lo que necesita es algo universal como el amor.

-Lo que quiere es lo que cree que será la cura para sus síntomas, lo que necesita es lo realmente lo curara.

El conflicto real del personaje es la batalla entre lo que desea y necesita, finalmente para entender este concepto debemos preguntarnos una vez el personaje obtenga lo que necesita ¿cómo cambiará su vida?, ¿se volverá completo?

Si su vida cambia y este se vuelve un ser completo sin dudas o traumas, habremos descubierto lo que necesita.

Los costes o riesgos

Los costes son lo que sucederá si el personaje no obtiene su deseo, esto debe ser algo que él realmente no quiere que suceda, por ejemplo una pérdida extrema como la muerte de un ser querido, de su misma vida, la deshonra, etc.

Teniendo claro estos conceptos y para una mayor comprensión del arco podemos afirmar que lo que necesita el personaje es lo que llamamos anteriormente como deseo subconsciente y lo que quiere es el deseo consciente.

El deseo subconsciente lo volverá un ser completo, siempre es algo interno como el amor. La mentira del personaje es lo que cree necesitar para estar completo, la herida es el trauma que condiciona su vida y crea esa mentira. La herida puede dominar su vida e integridad tanto que le hace crear un conflicto interno el cual produce tanta incomodidad y ansiedad que se llega a mentir a sí mismo, considerándose incapaz de solucionarlo. Esta mentira condiciona y nubla su actuar pensando que solucionará su conflicto, pero al contrario agrava su estado, no lo deja aceptar su trauma y la verdad que se oculta detrás.

El deseo subconsciente poco a poco va tomando fuerza y control, este le impide caer totalmente en su propia mentira, en esencia se trata de una evolución del personaje, de cómo cambia a una versión mejor o peor de sí mismo, mediante la resolución de su conflicto, la cual explicaremos en los 3 tipos de arcos mencionados al inicio del tema.

Arco del personaje positivo

El Arco del personaje positivo es cuando el personaje motivado por su deseo subconsciente, enfrenta su mentira lo cual le ayuda a superar su herida.

Este conflicto es sobre la lucha entre el bien y el mal, se trata de cómo el personaje renace de sus cenizas como un fénix para enfrentarse a su verdadero enemigo, su mentira, su herida y su comodidad.

En este arco el villano y todos los tipos de problemas son una extensión de las fuerzas antagónicas, las verdaderas fuerzas antagónicas son las internas del personaje, la batalla con sus conflictos internos y personales que debe superar para vencer a la demás fuerzas antagónicas, se le obliga a aclararse y enfrentarse a sí mismo, a su mentira y escuchar lo que no quiere escuchar, lo que de verdad necesita.

Arco del personaje Negativo

Este arco es cuando el personaje motivado por su deseo, se da cuenta de la mentira, pero en vez de superarla, decide ignorar que vive o cree una mentira. Continúa creyendo que la mentira es la verdadera respuesta a su problema, lo cual le trae una serie de consecuencias autodestructivas, generando un cambio y una evolución en el personaje de manera negativa terminando peor de lo que empezó.

Al igual que en el arco del personaje positivo, el villano y los problemas externos son una extensión de las fuerzas antagónicas reales, los conflictos internos del personaje.

Al abrazar la mentira este personaje ya no tiene conflictos por lo tanto se vuelve un ser completo.

Puede superar su herida, aceptando la mentira gracias a su deseo subconsciente y volverse un ser completo, aunque también este puede ser consumido por la herida, ignorando y abrazando completamente su mentira, de igual manera volverse un ser completo pero autodestructivo.

También existe otro arco de personaje el cual es para los personajes ya completos, llamado:

Arco del personaje plano

En este arco generalmente vemos un personaje que no tiene problemas, dudas o mentiras internas, el personaje ya está completo, por lo tanto la historia se trata de cómo el personaje atraviesa los obstáculos por medio de su deseo consciente y no existe un deseo subconsciente que al lograrlo o no completará su ser.

En este caso se podría decir que el personaje es el mundo, porque es lo más importante en la historia, él mueve al mundo, no tiene importantes o relevantes dudas existenciales, problemas heridas o fantasmas, en cambio la mentira se ve representada en lo que creen otros personajes.

En los arcos de cambio los protagonistas no salvan al mundo, se salvan o se destruyen a sí mismos, pueden derrotar o no al villano o malo de turno, pero lo que verdaderamente importa en una historia con un personaje que tiene un deseo inconsciente es lo que pasa internamente con él y como eso lo ayudará a superar los otros problemas.

Es trabajo del realizador que la historia externa se funda con la interna simbióticamente, y que la salvación interna del protagonista lleve a la salvación de su mundo y viceversa.

Gracias al arco conoceremos su deseo, herida, mentira, además podremos desarrollar su evolución, por lo tanto conoceremos sus variadas dimensiones internas, la contradicción más grande entre lo que quiere y necesita, la creada por sus traumas y aspectos psicológicos. También conoceremos su verdadera personalidad, ¿quién es realmente?, por ejemplo ¿si es mentiroso o no?, ¿por qué miente?, ¿por qué mata?, sus virtudes y defectos, identificados a través de las decisiones que toma en el arco y sus reales motivaciones.

Identificando por qué quiere lo que quiere en base a su arco, ya tendremos creada la mayor parte de las dimensiones, pero estas también se pueden crear de otras maneras, aunque no tan profundas como las creadas por el arco. Aportando en la creación de un personaje complejo, una de ellas es a través de las acciones y reacciones con los demás personajes.

Los demás personajes

Para agregar mayor dimensionalidad y complejidad al personaje complejo o protagonista, lo conseguiremos a través de acciones y reacciones, las cuales se pueden crear o explorar a través del reparto y los demás personajes, “el protagonista crea el reparto” (Mckee, 1995, pág. 285), son los otros personajes que forman parte de la historia debido a las relaciones que establecen con el protagonista o el personaje a crear. Por la manera en que se relacionan, ayudan a crear dimensiones en ellos y el protagonista, cada papel secundario y antagónico gira alrededor del papel del protagonista, dependiendo de la complejidad de este se necesita un reparto que ejemplifique sus contradicciones, personajes hacia los que pueda reaccionar de diferentes formas, en diferentes momentos y lugares, estos personajes deben complementar al protagonista para que resulte coherente y creíble, lo cual también beneficiará a ellos en su complejidad.

Aunque tengan una o dos dimensiones pueden ser maravillosos de acuerdo a su función en la historia, “los personajes secundarios deben ser deliberadamente planos pero no sosos” (Mckee, 1995, pág. 284). Su función es ayudar a la narración e idealmente se debe tratar de evitar los estereotipos, estos se pueden volver más interesantes teniendo una contradicción entre su caracterización y su verdadera personalidad, si este es el caso tal vez se vuelvan a ocupar a lo largo de la narración, no tendría sentido darles profundidad si solo lo ocuparemos una vez.

Es muy importante ejemplificar las relaciones con sus fuerzas antagónicas y personajes que reflejan estas, se deben crear acciones que lleven tanto al protagonista y estas fuerzas al límite, para explorar el mayor aspecto de profundidad posible.

Por medio de las reacciones a las acciones del personaje, se identifican tres tipos de relaciones con él y su mundo:

-Extrapersonales: Se trata cómo reacciona su mundo externo a sus acciones y sucesos, por ejemplo su país, ciudad, colegio, compañeros, vecinos, etc.

-Personales: Como reacciona su entorno más cercano a sus acciones, por ejemplo sus amigos, familiares, pareja, etc.

-Internos: Como reacciona el mismo personaje a sus acciones y sucesos, con su yo interno y sus conflictos personales.

En conjunto a la relación con otros personajes también podemos crear dimensiones por medio del mundo establecido, creando contrapuntos, es decir colocar a cierto personaje en un mundo ajeno o diferente a él, por ejemplo una monja católica en el universo de Mad Max. Las acciones y reacciones de los personajes entre su mundo y ellos se complementa con la caracterización, la cual también crea dimensiones, pero es ocupada mayormente para mostrarlas.

Caracterización:

Esta consiste en remarcar sus atributos físicos, psicológicos, sociológicos o pequeños detalles que lo hacen diferente a los demás y a su mundo, a través de cómo se mueve, actúa o reacciona a diferentes sucesos. Esto permite lograr una diferenciación con respecto a los demás personajes.

Con una caracterización adecuada podemos lograr que el personaje sea convincente al perseguir su deseo, independiente si lo consiga o no, ya que es muy importante llevarlo al límite dentro de su mundo e historia, también ejemplificar a través de esta que al menos tenga una oportunidad de alcanzar su deseo.

Dentro de la caracterización encontramos el texto y el subtexto, aunque en este caso nos refiramos más a las producciones con diálogos, de igual forma es importante mencionar y ahondar este tema por ser una gran herramienta para conocer al personaje y lo que expresa.

-Texto: Cuando hablamos de texto nos referimos al diálogo o lo que dice el personaje en una escena.

-Subtexto: Al contrario del texto, tenemos el subtexto, con esto nos referimos a lo que no se dice, a lo que realmente se quiere decir, la verdadera intención que quiere transmitir un personaje, esta se transmite a través de su caracterización, su cuerpo, movimiento, pose de expresión y expresión del rostro, ya que el subtexto se trata de todo lo que se quiera expresar sin decirse.

Es recomendable que en los momentos más intensos o dramáticos de la historia, el personaje se exprese a través del subtexto, esto le dará mayor peso y realismo a su acción en la escena. Esto no significa que los diálogos de un personaje no tengan peso, existen muchos diálogos memorables expresando exactamente lo que quieren transmitir, en Star Wars vemos un ejemplo de subtexto ocupado perfectamente como enuncia Mckee:

“Cuando Darth Vader le ofrece a Luke la oportunidad de unirse a él para gobernar el universo y «Llevar el orden a las cosas», la reacción de Luke consiste en intentar suicidarse. De nuevo nos encontramos ante una reacción ilógica, aunque tenga todo el sentido, porque tanto Luke como el público interpretan el subtexto de Darth Vader: detrás de «Llevar el orden a las cosas» se encuentra una implicación no dicha: «... y esclavizar a millones de personas».

Cuando Luke intenta acabar con su vida interpretamos el subtexto heroico: «Moriré antes de unirme a tu malvada empresa».”(Mckee, 1995, pág . 195)

Un personaje con dimensiones no debería actuar o decir toda la verdad, al igual que las personas reales, existe algo que no dices pero en verdad lo quieres decir, esto genera una dimensión subconsciente. Cuando los espectadores perciben esa dimensión a través del subtexto, los personajes se vuelven mucho más interesantes, el subtexto no solo ocurre en escenas con diálogo, sirven para ocultar cosas, incluso de sí mismos *“Hay subtexto incluso cuando un personaje se encuentra solo. Porque aunque no haya nadie más observándonos, nosotros sí. Llevamos máscaras para ocultar nuestro verdadero yo de nosotros mismos.”(Mckee, 1995, pág . 195)*

Aportando a la caracterización tenemos la fuerza de voluntad

Fuerza de Voluntad

En una historia nos referimos a la capacidad de esforzarse lo máximo necesario para lograr el deseo. Los demás personajes pueden ser fuertes, inflexibles o tenaces, pero el protagonista o el personaje con deseo debe ser uno con fuerza de voluntad. Esto es algo primordial aunque ejemplificada esta no sea la misma para todos, cada una es variable de acuerdo a las necesidades de la historia.

Si el protagonista no tiene fuerza de voluntad se convierte en un protagonista pasivo, esto según Mckee es un grave error, porque no puedes contar una historia de alguien que no quiera nada, no tome decisiones y que sus acciones no produzcan ningún cambio. (Mckee, 1995, pág. 115)

Por ejemplo en *Toy Story 2* (John Lasseter, 1999) tenemos al personaje de Rex, este personaje tiene un deseo, el cual es ganarle al General Zod en un videojuego pero, ¿por qué no vemos a Rex como protagonista de alguna historia? o ¿como un personaje más interesante dentro de la misma saga de Toy Story?, como Buzz.

Dada su poca fuerza de voluntad no se propone a conseguir su deseo, juega y pierde repetidas veces y de tanto perder se da por vencido, por lo tanto su fuerza de voluntad no es tan grande, no quiere tanto su deseo como para nunca rendirse o buscar otra forma de lograrlo, pero si a este personaje le agregáramos fuerza de voluntad, se volvería mucho más interesante, podríamos escribir una historia completa centrada en él y su deseo de ganarle al general Zod.

El deseo, el arco, la caracterización y la fuerza de voluntad, serán de vital importancia para que el personaje tenga un nexo con el público. Si estos no le aportan más dimensiones, afectará como se ve nuestro personaje.

Nexo con el público:

Es muy importante que el personaje sobretodo el protagonista tenga un nexo con el público, esto se logra principalmente con la empatía y la ya mencionada caracterización. Es importante que el personaje, sobretodo el protagonista suscite empatía, sea o no simpático, definiendo empatía como ponerse en el lugar del otro "La empatía en un protagonista es absoluta y la simpatía es opcional" (Mckee, 1995, pág. 106), esto lo conseguimos a través del deseo del personaje y la transición de valores, por lo tanto cuando creemos nuestro personaje y la historia debemos hacer que el público conozca su deseo y desear que lo cumpla. Esto se puede lograr a través de la ya mencionada fuerza de voluntad, viendo el esfuerzo del personaje para conseguir su deseo y la transición de valores, de negativo a positivo, o positivo a negativo. Cualquiera de estos cambios provocan una emoción en el público, que generalmente lograra el efecto deseado, por lo tanto volvemos a recalcar que la elección para lograr su deseo debe ser siempre extrema, un dilema, no sobre una decisión entre el bien o el mal, o si es incorrecto o no, si no entre deseos positivos y negativos que tengan el mismo peso o valor.

La importancia de la observación e investigación

Cuando queramos crear un personaje más viejo que uno, nos ayudará ir a un parque o un sitio donde veas cómo se relacionan y comportan las personas más viejas, incluso puedes referenciarte en tu abuelo, abuela, o en la de alguien. También sirve mucho investigar, por ejemplo si no sabemos mucho de vaqueros, soldados, guerreros, etc. Debemos investigar sobre ellos, cómo y de qué forma se comportan, sus costumbres, etc. Esto también aplica a las emociones, cómo se desenvuelven las personas neuróticas, ansiosas, depresivas, esto aportará a mucho a tu personaje en todos los puntos ya vistos, sobretodo en su caracterización, deseo y nexos con el público, obtendrás más parámetros que podrás ocupar o no, a esto le llamamos referencias.

Finalmente es importante mencionar que el protagonista debe ser ese uno entre mil millones de seres que le ocurre algo especial que a los otros no, esto se logra colocando acciones en contra de la naturaleza, por ejemplo si todos logran cruzar la calle sin problemas, cuando el protagonista la cruza le pasará algo, el personaje a desarrollar o protagonista de alguna manera se debe sentir o verse especial. Hay que tener en mente que él tiene que resaltar ante el resto de personajes, por tanto hay que hacerlo llamativo, esto se logrará a través de todos los puntos ya explicados.

El método Stanislavski

Luego de comprender las características de una narración y que es un buen protagonista, conociendo sus tipos de deseos, motivaciones, dimensiones y estructuras, solo nos queda entender como poder interpretarlo dentro de la historia. Las cualidades que tenemos en nuestro interior, las que se nos hace fácil de representar y explicar son las que nos definen, pero ¿qué hacer si tenemos que ser otra persona?, ¿interpretar a alguien diferente? o en el caso de un animador, realizar una acción que no entendemos. Bueno, Stanislavski dejó un legado muy útil para la interpretación de un personaje, si bien está enfocado a actores, el método Stanislavski ayuda a conocer al personaje e interpretarlo, independiente si lo aplica un actor o no, por lo tanto puede servir para cualquier creador de contenido.

A continuación pasaremos a explicar el método, el cual consta de diez pasos.

-El primer paso del método es el **Si mágico**, también nombrado como la **concentración**, este punto responde a la imaginación del actor, poniéndolo en la situación de pensar como el personaje que estamos interpretando. Todo esto en base a la memoria sensorial o afectiva, es decir que el actor tiene que buscar dentro de sus vivencias o recuerdos cuales se le asemejan a la vivencia del personaje.

El objetivo de este punto es que el actor le dé una mayor fidelidad y realidad al personaje para que a los ojos del espectador sea creíble. Esto se logra preguntándonos ¿si yo estuviera en la posición de mi personaje, que haría?, además de las preguntas, ¿quién?, ¿por qué?, ¿cuándo? y ¿dónde?.

Parece una tarea sencilla, pero es algo más compleja de lo que parece, ya que el actor tiene que aceptar todas las vivencias y circunstancias que está pasando el personaje. A modo de ejemplo, si nos tocará interpretar a un violador, el si mágico nos dice que nos preguntemos, ¿qué haría yo si fuera un violador?, es difícil de responder siendo que la moral colectiva nos dice que dicho acto es algo repugnante e intolerable. Pero ahí entra la imaginación y lo intrepido que es el actor, al tomar todas las situaciones y vivencias para hacerlas parte de él, y que al momento de responder la pregunta, los objetivos del personaje lo conduzcan a la acción física.

-El segundo paso es el **Sentido de la verdad**, en este punto Stanislavski diferencia una actuación orgánica de una inorgánica. Esto quiere decir que el actor tiene que ver todas las posibilidades de acción, pero ir discriminando cuál es la más certera, la más creíble. Una de las frases favoritas de Stanislavski era el “no te creo, no me convences” buscando que sus alumnos se cuestionen su actuar y logren una interpretación fidedigna al personaje.

-Para Stanislavski **la relajación** de los músculos y la eliminación de toda tensión física es importante al momento de interpretar, ya que gran parte del mensaje no se envía de forma verbal, la posición del cuerpo, su rigidez, una seña, son mensajes no verbales enviados por el cuerpo que percibe el espectador, y si ese mensaje es confuso o erróneo afectará a la interpretación.

-Ya internalizado en el personaje, **la comunicación y contacto** hace referencia a la habilidad de interactuar con otros personajes de manera espontánea, generando una comunicación efectiva donde el intercambio de diálogos sea claro y directo. Es importante recalcar que esta habilidad busca la precisión en el ¿qué decir?, ¿qué mensaje quiero transmitir? y ¿a quién se lo quiero transmitir?, junto con ¿cuál es el mejor momento para hacerlo? y ¿de qué manera voy a lograr que mi mensaje sea claro?, todo esto evitando violar el contenido del libreto.

- **Trabajar con los sentidos** hace referencia a ocupar la **memoria afectiva**, trabajar con recordar y memorizar sensaciones que puedan ser puestas a disposición del personaje, para que al momento de necesitar representar una emoción tengamos un recuerdo al cual recurrir, de esta manera se representará una emoción más creíble.

- **Unidad y objetivos**, es la habilidad de poder dividir el papel o rol del personaje en unidades sensibles que puedan ser trabajadas individualmente. Esto se logra definiendo el deseo activo de cada objetivo. De esta forma la repetición de la escena se puede lograr de mejor forma, ya que van a estar establecidos las acciones y objetivos a cumplir. Hay que tener en consideración que la división de estas unidades tiene que ser hitos realizables y trabajar estos cinco puntos.

La visión, que es el sueño u objetivo; **la misión** que responde el ¿porqué? y el ¿qué? de dicho objetivo; definir de por sí **el objetivo** y responder **cuánto** de eso será alcanzado por el personaje y **cuando** será logrado; **plantear una estrategia** de cómo lo conseguirá y un **plan de acción** que responde ¿quién hará qué? y ¿cómo?.

-**Trabajar con el texto del libreto**, es una forma de contextualizar al personaje, desarrollar el sentido social, político y artístico del texto. Para Stanislavski desarrollar estos puntos enriquecen la acción, le dan una textura diferente, ya que conocer el motivo que hay detrás de la acción, otorga mayor credibilidad y empatía para el espectador. Y en el caso del actor, estos puntos le ayudan a asimilar mejor al personaje, ya que de estos contextos logra sacar más información de cómo se comportaría o actuaría dicho personaje. Esto es relevante cuando se trabaja con personajes de épocas, ya que el comportamiento de una persona del siglo XXI es muy distinto al de uno del siglo XIX, su manera de hablar, la moral, las necesidades, todo cambia con los años, por tanto toda esta información enriquecerá la interpretación de la acción.

- La **lógica y credibilidad** responde a la coherencia que hay detrás de una línea de objetivos. Es decir que el personaje tiene un objetivo a cumplir, pero este **macro objetivo** se compone de otros **secundarios**. La lógica dice que esta sucesión de objetivos tiene que ser coherente para crear el sentido de totalidad y completitud. Para ejemplificar este punto podemos colocar el caso de un enamorado, que para conseguir el amor de su amada tendrá que conseguir una serie de objetivos previos, como conocerla, seducirla, excitarla, todo para con su objetivo final que es el amor de ella.

- Las **circunstancias dadas** son las situaciones que enfrenta nuestro personaje, estas son dadas por el guión o bien uno mismo se las puede plantear pero todo con el fin de poner a prueba nuestra interpretación, que la forma de actuar sea creíble utilizando las habilidades ya mencionadas. Lo importante al generar una circunstancia, que no esté escrita en el guión, es que el personaje se vea forzado a tomar una decisión, ya que las respuestas sin fundamento o finalidad no van a llevar a ningún lado a nuestro personaje y el verdadero carácter de nuestro personaje se consigue poniéndolo bajo presión.

- Como punto final está el **estado mental creativo**, que es una síntesis de todos los pasos previos. Para Stanislavski los puntos mencionados en el método no son una verdad absoluta, ya que para él siempre se podía mejorar la forma de interpretar una acción, este fue uno de los motivos que su trabajo del método tardó tanto en ser publicado. Por ende el estado mental creativo busca que el actor indague en las dimensiones del personaje, la forma de representar la acción de la forma más eficiente y sincera posible.

Si bien hay pasos del método que ayudan al actor, hay ciertos pasos que serán de mayor utilidad por cualquier intérprete, como:

-**La comunicación y contacto**, ya que si no sentimos al personaje, si no hablamos como el personaje, como él lo hará con los otros. Cuando creamos a nuestros personajes hay que tener en mente como se expresa con su entorno. Sus diálogos tienen que ser fluidos y creíbles, para que el espectador sienta que está viendo un personaje orgánico, no un robot recitando frases sin sentido.

-Trabajar con los sentidos, en base a la propuesta por Chéjov y la memoria emotiva, todos los personajes están dentro de nosotros y todos tenemos sentimientos que asemejan lo que está viviendo el personaje, entonces al momento de crearlo, o darle una dimensión, podemos usar nuestras propias vivencias para complementarlo y lograr una emoción más orgánica.

-Las circunstancias dadas aportan mucho al momento de crear a nuestro personaje, ya que si queremos poner a prueba una dimensión del personaje, solo debemos plantear la situación y ver cómo se comporta en base a esta. Recordando que la dimensión es entendida como una contradicción.

-Si mágico, esta es la herramienta más importante que rescatamos del método, ya que en base a sus preguntas nos hace pensar como el personaje que estamos creando y si no lo podemos interpretar o pensar como él, es que algo está fallando en el personaje.

VII. Metodología

Ya conocida todas las herramientas pasaremos a la presentación de la tabla de personaje, esta fue confeccionada a base de toda la información recopilada y las preguntas expuestas por los autores ya mencionados. La finalidad de esta tabla es realizar las preguntas necesarias al lector para que construya y conozca a su protagonista, partiendo de la información básica hasta a conocer sus motivaciones y deseos. El lector debe tener claro que para construir su protagonista debe manejar las herramientas, para no dejar cabos sueltos y alcanzar una profundización correcta de este.

Dividiremos la metodología en dos partes.

-Tabla de personaje: explicaremos cómo se compone la tabla y como se debe rellenar.

-Comprobación: Ejemplificamos la tabla con un personaje ya existente, en este caso Woody de Toy Story, demostrando la utilidad de la tabla al completar todos sus aspectos basados en el personaje mencionado.

Tabla de personaje

La tabla consta de de ocho pasos, que completan la información esencial del personaje. Estos pasos los dividimos en dos partes, la primera responde a lo que tenemos que conocer del personaje y la segunda parte es una actividad donde pondremos a prueba a nuestro personaje en diversas situaciones, buscando descubrir sus deseos mientras lo caracterizamos en base al Si mágico. No hay un orden estricto para completar la tabla, podemos rellenar los datos a medida que los vamos pensando e imaginando, además es importante decir que podemos dejar espacios en blanco, aunque se sugiere llenar la mayor cantidad de datos posibles para no dejar cabos sueltos.

Parte I

Datos generales

Lo primero que vamos a completar de nuestro protagonista son los datos generales, estas son preguntas que nos ayudan a conocer al personaje a modo de introducción.

-Nombre: Es el nombre o seudónimo como conocen al personaje.

-Edad: Cuánto tiempo lleva vivo desde su nacimiento. Si se cuenta su historia después de morir, se puede considerar cuánto tiempo lleva muerto, su edad antes de morir o la que represente.

-Nacionalidad: Gentilicio de donde nació.

-Sexo: Masculino/Femenino

-Preferencia Sexual: Responde cualquier gusto de tipo sexual que tenga

-Estatus económico: Responde al nivel socioeconómico del personaje, es decir si es pobre o rico, plebeyo o aristócrata.

-Trabajo: Que actividad realiza para ganarse la vida.

-Ciudad natal: Ciudad, pueblo o lugar donde nace.

-Residencia actual: Lugar donde vive nuestro personaje.

-Nivel de estudio: Cuánto conocimiento paseé y en qué nivel, no necesariamente tiene que ser académico, la vida también te entrega experiencia y conocimiento.

-Nivel de inteligencia (IQ): Que tan inteligente es nuestro personaje, si es un estúpido o es inteligente.

-Posee alguna enfermedad mental: Si posee algún tipo de trastorno o enfermedad que condicione su comportamiento.

-Estado de salud: Hace referencia a su condición médica, por ejemplo ,es saludable o no .

-Hábitos: Práctica habitual que realiza el personaje.

-Afición: Representa a los pasatiempos o las actividades que realiza nuestro personaje a modo de entretenimiento o gusto.

-Moral: Depende de la moral colectiva del mundo, y se responde si el personaje la sigue, le es indiferente o transgrede la moral.

-Religión: que religión profesa, igual aplica si el mundo tiene su religión propia.

-Aptitudes: Se completa con las habilidad o capacidad que sepa realizar nuestro personaje o en cual se desenvuelve adecuadamente como el liderazgo, la responsabilidad o la paciencia.

-Habilidades: Son las capacidades de realizar alguna acción como creatividad, buen equilibrio, manejo de armas.

-Metas a largo plazo: Son los objetivos que se propone nuestro personaje para un tiempo lejano (8 a 10 años).

-Metas a corto plazo: Objetivos que se propone para un tiempo corto casi inmediato. (Días o meses, máximo 2 años).

-Que motiva a este personaje: Es lo que busca conseguir nuestro personaje, puede ser un objeto, llegar a un lugar, un objetivo, su objeto de deseo.

Datos físicos

Después del primer vistazo al protagonista, pasamos a construir como se ve e identificar porque es tan atractivo o lo hace diferente del resto.

-Altura: Cuanto mide y cómo se compara con el resto.

-Peso: Cuánto pesa en kilogramos y cómo se compara con el resto.

-Contextura: Estructura corporal del personaje y cómo se compara con el resto.

-Raza: Grupo étnico al cual pertenece.

-Color de ojos: Si es característico, definir el porqué.

-Color de pelo: Sí es característico, definir el porqué.

-Color de piel: Sí es característico, definir el porqué.

-Rasgos distintivos: Que rasgos resaltan en el personaje.

-Como viste: Definir si su forma de vestir es característica, si es ropa nueva o vieja, representa alguna institución o le entrega alguna habilidad o poder.

-Estilo: Puede que la ropa que vista nuestro personaje no sea de su agrado, entonces definimos cual es el estilo o la forma que le gusta aparentar, también entran los datos de la caracterización.

-Forma de hablar: Cuánto vocabulario usa y definir si tiene una forma característica de hablar.

-Defecto físico más característico: Definir si a nuestro protagonista tiene alguno y si afecta algo de su morfología.

-Cualidades físicas: Cuales son las características distintivas o peculiares que lo diferencian del resto. Tiene que ser positivas.

-Características que lo diferencian del resto: Describir que lo hace resaltar de los demás personajes.

-Posee algún accesorio: Algún objeto que solo posea él y lo haga característico que lo beneficie o lo entorpezca

Datos psicológicos

Listo, ya sabemos cómo se ve, y más menos quien es nuestro protagonista. En el tercer punto indagamos en la mente de nuestro protagonista. Como se ve a sí mismo, como piensa, si le teme a algo, todos estos puntos que nos ayudan a conocerlo mejor.

-Capacidad de relación: Como reacciona al conocer un nuevo personaje.

-Experiencias: Describir situaciones que lo hayan marcado o de las que ha aprendido algo.

-Como se ve a sí mismo: El personaje siempre tiene una apreciación de quien es, sabe que cosas le agradan de él y cuáles no.

-Cómo cree que lo ven los demás: El personaje tiene una noción de lo que piensan los demás de él, por la forma en que lo tratan o interactúan con él, pero esta visión puede ser diferente a la verdadera apreciación del otro personaje, ya que la describimos de la visión de nuestro protagonista.

-¿Tiene seguridad en sí mismo?: Describir que tan seguro se muestra o se siente.

-Que predomina más en él, ¿racional o emocional?: Si el personaje es racional, pensara más las consecuencias y beneficios antes de actuar, pero si es emocional seguirá el impulso de las emociones.

-Características emocionales: Describir qué emociones influyen en él.

-Características racionales: Describir como tiende a racionalizar las situaciones.

-¿Cual es su punto débil? ¿Logra superarlo? ¿Cómo afecta en su vida diaria?: El protagonista siempre tiene un aspecto que le juega en contra, este se puede ver representado como la herida, la mentira o simplemente alguna discapacidad.

-¿Cual es su punto fuerte? ¿Hasta qué punto confía de esta habilidad? ¿Está consciente de este punto?: Así como paseé un punto débil, debe de tener una característica que lo favorezca.

-¿Extrovertido o introvertido?: Describir si nuestro personaje es extrovertido, en el sentido que puede socializa con facilidad, busca sobresalir del resto o ser el centro de atención. O bien si es introvertido prefiere la soledad, estar en calma y se mantiene reservado.

-Cómo maneja las siguientes situaciones: Describir cómo se comporta o maneja estas situaciones.

Tristeza:

Conflicto:

El cambio:

Pérdida:

Estrés:

-Que le gustaría cambiar de su vida?: Definir si al personaje le molesta algún aspecto de su vida, este aspecto también puede ir ligado a la herida.

-¿Que hace feliz al protagonista?: Definir que le da felicidad, este puede ir ligado a su objeto de deseo.

Datos Sociológicos

El cuarto punto nos mostrará como nuestro personaje se mueve en relación a su entorno, como interactúa con los que lo rodean y también como ven a nuestro protagonista. Es importante saber cómo el entorno conoce a nuestro protagonista, saber qué información manejan de él, ya que los personajes secundarios también nos ayudan a conocerlo.

-Describir su relación con: La forma como fueron criados o cómo interactúan con sus familiares o pares dice mucho del protagonista.

Padre:

Madre:

Hermanas/os:

Esposa/o:

Abuelas/os:

Otros:

-Capacidad de relación: Describir cómo se desenvuelve al relacionarse con otros personajes, si es reservado, agresivo, burlesco, etc.

-¿Tiene empatía con los demás?: Describir si nuestro protagonista es empático y en qué nivel, además como interactúa con las emociones de los demás.

-Es generoso o tacaño: Describir si es generoso o tacaño puede mostrar algunas virtudes del protagonista.

-Generalmente es cortés o agresivo: Describir la forma en que se comporta o reacciona el protagonista.

-¿La religión o espiritualidad forman parte de su vida?, ¿hasta qué punto?:

Si el personaje sigue una religión, tiende a regirse por los valores que dicha religión promueve, además de seguir una línea de pensamiento. Estos casos no suelen ser estrictos, el protagonista puede creer en la religión y profesarla a su manera.

Backstory

El backstory es una fiel biografía de nuestro protagonista, con todos los acontecimientos e historias que aportan o marcaron a nuestro protagonista. En este punto es importante que mientras más información entreguemos, más espacios vamos a ir llenando de nuestro personaje. Es importante recordar que el backstory culmina justo cuando comienza la historia a narrar.

-Definir si tiene una herida o no. (Si no recuerda la herida revisar pág.)

Terminado el backstory, cerramos el proceso de creación del protagonista, sabiendo quién es, qué quiere, cuáles son sus metas, sabemos si pasó una herida, sabemos cuáles son sus virtudes y defectos.

Parte II

Ahora daremos paso a la actividad, en donde pondremos a prueba al lector y a su personaje, utilizaremos las circunstancias dadas, el abismo y el sí mágico. Buscando que el lector conozca a su personaje en base a la interpretación conociendo sus deseos y absorbiendo la esencia de este.

Circunstancias dadas

En este ítem tienes que poner al personaje en un contexto, dentro de ese contexto debes imaginar por lo menos una situación. A continuación te damos una serie de ejemplo que puede utilizar para tu contextualizar a tu personaje en ellos, sin embargo puedes ocupar los que tú quieras.

Contexto: Una guerra.

Situación 1: Su país o planeta lo obliga ir a la guerra.

Situación 2: Unos militares apuntan con un arma a un familiar de nuestro protagonista.

Contexto: Nuestro personaje tiene un apego emocional muy grande por otro.

Situación 1: El otro personaje está a punto de morir y su órgano es compatible para salvarlo.

Situación 2: El otro personaje es raptado enfrente de él.

Contexto: Nuestro personaje tiene un objeto muypreciado.

Situación 1: El personaje pierde el objeto.

Situación 2: Se lo roban.

Situación 3: Se le rompe.

Contexto: Nuestro personaje va caminando por la calle.

Situación 1: Nuestro personaje ve que están a punto de asesinar a alguien.

Situación 2: Un niño desnutrido se le acerca mientras nuestro personaje se come una hamburguesa.

Contexto: El personaje está casado.

Situación: Le piden el divorcio.

Situación 2: Su pareja es infiel.

Contexto: Nuestro personaje tiene un trabajo.

Situación 1: Es despedido.

Situación 2: Le llega una mejor oferta de trabajo.

Contexto: Nuestro personaje está encerrado en un ascensor con alguien.

Situación 1: Intentan abusar de él/ella.

Situación 2: Ocurre un terremoto..

Contexto: Nuestro personaje miente.

Situación 1: Es descubierto.

Situación 2: Su mentira afecta a un tercero extremadamente.

Abismo

De acuerdo a la situación y el contexto planteado en las circunstancias dadas, debes responder el abismo, aquí buscamos describir cual es el deseo u objetivo que busca cumplir el protagonista con respecto a la situación propuesta.

-¿Cual es su deseo consciente? (si no recuerda el deseo consciente revisar pág. 40)

-¿Cual es su herida de acuerdo al backstory? (si no recuerda el backstory revisar pág. 49)

-¿Cual es la mentira que cree en relación a su herida? (si no recuerda la mentira revisar pág. 50)

-¿Tiene deseo subconsciente? Si tiene ¿Cual es? (si no recuerda el deseo subconsciente revisar pág. 40)

-Definir Fuerza de voluntad presente (si no recuerda la fuerza de voluntad revisar pág. 57)

-¿De qué forma persigue su deseo consciente?

Se responde describiendo la forma en que realiza la acción para conseguir su deseo consciente.

-¿Cual es su oportunidad de alcanzar su deseo?

Se responde con un hecho puntual donde puede lograr su deseo

Consciente:

Subconsciente:

-¿Cual es la primera acción conservadora que realiza para alcanzar su deseo?

La acción conservadora es la primera acción libre de riesgo.

-¿Cuál es a la verdad que enfrenta que no lo deja alcanzar su deseo?

Se responde describiendo la acción que soluciona su deseo, perdiendo algo para lograrlo.

-¿Cual es o son las fuerzas antagónicas que no lo dejan alcanzar su deseo?

(si no recuerda las fuerzas antagónicas revisar pág. 44)

-¿Cual es el riesgo?, ¿qué puede perder para alcanzar su deseo?

(si no recuerda el riesgo revisar pág. 52)

-¿Conoce en algún punto la mentira que cree?, ¿decide ignorarla o afrontarla?

Se responde describiendo la situación donde conoce su mentira y decide qué hacer con ella.

-¿De qué forma se da cuenta de su deseo subconsciente?

Se responde describiendo la situación

-¿Cual es la acción final que define si alcanza o no su deseo consciente y/o Subconsciente?

Se responde describiendo o nombrando la acción

-¿Logra Su deseo Consciente?

Responder con un sí o no

-¿Logra su deseo Subconsciente?

Responder con un sí o no, si es que lo tiene

-Al lograr su deseo Subconsciente, ¿se vuelve un ser Completo? ver página

Responder con un sí o no y explicar por qué.

-¿Cual es el cambio de valor de valor del personaje? (si no recuerda el cambio de valor revisar pág. 38)

-Nombrar diferentes puntos de vistas de la acción tomada según estos parámetros: (si no recuerda los parámetros revisar pág. 55)

Extrapersonales

Personales:

Internos:

-¿Que produce el clímax narrativo?

Se responde describiendo qué acción o hecho produce el clímax (si no recuerda el clímax revisar pág.45)

-¿Cual es el principal cambio de valor de la acción? (si no recuerda el cambio de valor revisar pág. 38)

El sí mágico

Ya sabiendo el deseo u objetivo del personaje tienes que preguntarte qué acción realizarías si fueras tu personaje de acuerdo a estas preguntas, tratando de caracterizarlas poniéndote en el papel con el motivo de comprender la acción.

-¿Si yo estuviera en la posición de mi personaje, que haría?

-¿Por qué lo haría?

-¿Cuando lo haría?

-¿Donde lo haría?

-¿Cual es la acción Opuesta a la que tomaría tu personaje?

Se responde pensado que acción no realizaría el personaje por ninguna motivo. Las posibilidades son infinitas.

Una vez rellenas las características tridimensionales de nuestro personaje, en la primera parte y realizada la actividad, caracterizando al personaje, entendiendo sus deseos y motivos en la segunda parte, procederemos a demostrar la funcionalidad de la tabla

VIII. Comprobación

Ya presentada la tabla, pasaremos a la comprobación de esta, ejemplificando con el personaje de Woody de (*Toystory, 1995*) y creando un personaje de cero, demostrando que la tabla funciona para conocer a personajes ya existentes como para conocer a uno inventado por ti.

Tabla de Woody

Datos generales

- Nombre:** *Woody.*
- Edad:** *Representa a un adulto (30 años aprox).*
- Nacionalidad:** *Estadounidense, taiwanes o chino, pero representa a un Estadounidense.*
- Sexo:** *Masculino*
- **Preferencia Sexual:** *Heterosexual*
- Estatus económico:** *Acomodado, gracias a su dueño.*
- Trabajo:** *-Es el Sheriff de una comunidad de juguetes.
-Juguete de un niño normal.*
- Ciudad natal:** *Desconocido.*
- Residencia actual:** *Casa de Andy.*
- Nivel de estudio:** *Al ser creado como un Sheriff tiene conocimientos del orden.*
- Nivel de inteligencia (IQ):** *Aparentemente media o superior a la media.*
- Posee alguna enfermedad mental:** *No.*
- Estado de salud:** *-Saludable y activo.
-No le falta ninguna pieza.
-no es deforme ni está mezclado con otro juguete.*
- Hábitos:** *Le gusta mantener el control de la situación y de las personas que lo rodean.*
- Afición:** *Disfruta jugar con Andy.*
- Moral:** *Acorde a la sociedad, es una buena persona.*
- Religión:** *Ninguna.*
- Aptitudes:** *Líder por naturaleza, proactivo y confiable.*
- Habilidades:** *Tiene buen manejo escénico como líder, sabe manejar a un grupo de personas, es inteligente, astuto y arriesgado.*
- Metas a largo plazo:** *Ser el juguete favorito de Andy y que eso no cambie.*
- Metas a corto plazo:** *Desea deshacerse de Buzz y volver a ser el juguete preferido de Andy.*
- Que motiva a este personaje:** *Su amor por Andy y su deseo de seguir siendo el favorito.*

Datos físicos

- Altura:** *Alto en comparación a Buzz y sus compañeros juguetes.*
- Peso:** *Desconocido, se presume que pesa poco por ser un juguete de cuerda, sin mucho plástico o metal.*
- Contextura:** *Delgada en comparación a los otros juguetes.*
- Raza:** *Juguete. Viejo en comparación a otros.*
- Color de ojos:** *Cafés.*
- Color de pelo:** *Cafés.*
- Color de piel:** *Blanco.*
- Rasgos distintivos:** *Su sombrero de Sheriff, una cara muy expresiva y su gran cabeza.*
- Como viste:** *Como un Sheriff del antiguo oeste, no puede elegir como vestirse.*
- Estilo:** *De un Sheriff connotado.*
- Forma de hablar:** *Habla de forma normal y utiliza un vocabulario común.*
- Defecto físico más característico:** *Es un juguete viejo sin muchos rasgos especiales.*
- Cualidades físicas:** *Es flexible, resistente, veloz y fuerte.*
- Características que lo diferencian del resto:** *Es alto, su traje es muy llamativo y su cabeza es gigante.*
- Posee algún accesorio:** *Su sombrero icónico y característico, además de su cuerda en la espalda que lo hace hablar sus frases pregrabadas.*

Datos psicológicos

- Capacidad de relación:** *Alta capacidad de relación con entes que no ve como competencia. Egoísta y reservado con la competencia. Es asustadizo con juguetes que representan figuras salvajes o monstruosas.*
- Experiencias:** *Siempre ha sido el favorito, por tanto sabe lo apreciado que es, aumentando su seguridad y ego. Es el héroe de las historias de Andy. Conoce lo que le sucede a los juguetes abandonados u olvidados.*
- Como se ve a sí mismo:** *Woody sabe que es el juguete favorito de Andy, por tanto piensa que es el mejor juguete para él, al que debería darle más su atención.*
- Cómo cree que lo ven los demás:**
 - Resto de los juguetes: Como un líder, un gran sheriff al que siguen y respetan.*
 - Andy: Como su juguete favorito.*
 - Sid: Como un juguete cualquiera.*
- ¿Tiene seguridad en sí mismo?:** *Al principio demuestra seguridad, pero al momento de verse atacado o desplazado, se vuelve inseguro.*

-Que predomina más en él, ¿racional o emocional?: *Emocional.*

-Características emocionales: Woody es alegre y enérgico, pero al llegar Buzz se vuelve celoso e inseguro.

-Características racionales: *Woody al racionalizar las situaciones es inteligente, siempre busca un plan para solucionar los problemas y siempre confiara en sus decisiones.*

-¿Cual es su punto débil?, ¿logra superarlo?, ¿cómo afecta en su vida diaria?:

-Es egoísta, pero sabe disimularlo cuando no ve su posición de favorito en juego.

-Tiene miedo de ser olvidado.

-Logra superarlo al final de la película.

-¿Cual es su punto fuerte?, ¿hasta qué punto confía de esta habilidad?, ¿está consciente de este punto?: *Su poder de liderazgo. Confía y abusa tanto de esta habilidad que cree que el resto de juguetes van a pensar y hacer lo que él propone o diga.*

-¿Extrovertido o introvertido?: *Es extrovertido.*

-Cómo maneja las siguientes situaciones:

Tristeza: *Se deprime, pero no al punto de hacer una pataleta.*

Conflicto: *Se exalta, pero no pierde los estribos. Es más emocional que racional para discutir.*

El cambio: *Se incomoda, y frente a la situación de Buzz se vuelve celoso.*

Pérdida: *Vive un duelo normal, pero al superarla va a buscar una forma de arreglar la situación.*

-Que le gustaría cambiar de su vida?: *Antes de la llegada de Buzz, nada. Lo mejor para Woody es que las cosas se mantengan igual.*

-¿Que hace feliz al protagonista?: *Jugar y ser el favorito de Andy.*

Datos Sociológicos

-Describir su relación con:

Padre: *No tiene.*

Madre: *No tiene.*

Hermanas/os: *No tiene.*

Esposa/o: *Es coqueto y algo despistado. No lleva una relación muy formal y establecida con Betty.*

Abuelas/os: *No tiene.*

Otros: *Lleva una relación paternalista y cercana con los otros juguetes, se preocupa de su bienestar.*

-Capacidad de relación: *Es cercano y carismático, por tanto tiene buena llegada y aceptación por el resto de juguetes.*

-¿Tiene empatía con los demás?: *Sí, excepto con quien ponga en peligro su posición de autoridad. Se preocupa que sus cercanos se encuentren bien y si tienen algún problema busca la forma de ayudarlos a solucionarlos.*

-Es generoso o tacaño: *Es generoso con el resto de juguetes, excepto con quien ponga en peligro su comodidad.*

-Generalmente es cortés o agresivo: *Generalmente es cortés, extrañamente suele comportarse de forma ruda.*

-¿La religión o espiritualidad forman parte de su vida?, ¿hasta qué punto?:
No, en ningún sentido.

Backstory

Siguiendo el ejemplo de Toy Story, conocemos el backstory solo por los indicios que nos entrega la película completa, sabemos que Woody era el juguete que más quería Andy, ya que vemos dibujos de Woody por toda su pieza, la temática del cuarto era del viejo oeste hasta Andy tenía un sombrero de vaquero para asemejarse a Woody, conoce lo que pasa a los juguetes olvidados, son desechados.

-Definir si tiene una herida o no.

La herida Woody es saber que ocurre con los juguetes olvidados, los olvidan y los botan o regalan. A lo largo de la película vemos indicios de que él conoce esa realidad, de ahí su miedo a ser olvidado y dejado de lado. El momento más significativo que tenemos para comprobar que Woody sabe lo que les sucede a los juguetes olvidados, es cuando está pensando en deshacerse de Buzz, tirándolo detrás de un mueble. Woody ve el fondo del mueble como un lugar lúgubre, mostrando que ser olvidado es lo peor que le puede pasar a un juguete.

Circunstancias dadas

Comenzaremos con demostrando la tabla con situación planteada en la película Toy story (1995)

Contexto: Es el favorito

Situación: Llega otro juguete y se convierte en el favorito

Abismo de la primera circunstancia

-¿Cual es su deseo consciente?:

Ser el único Juguete favorito Andy.

-¿Cual es su herida de acuerdo al backstory?:

Sabe lo que le sucede a los juguetes rechazados.

-¿Cual es la mentira que cree en relación a su herida?:

Que lo único que importa es ser el favorito.

-¿Tiene deseo subconsciente? Si tiene ¿Cual es?

Compartir el amor de Andy con los otros juguetes.

-Definir Fuerza de voluntad presente:

Ser el favorito sin importar que.

-¿De qué forma persigue su deseo?

Consciente: Tratando de eliminar a Buzz de la vida de Andy.

Subconsciente: Salvando a Buzz.

-¿Cual es su oportunidad de alcanzar su deseo?

Consciente: Sacar a cualquier juguete del puesto de favorito, en la vida de Andy.

Subconsciente: Aprendiendo a compartir con los otros juguetes.

-¿Cual es la primera acción conversadora que realiza para alcanzar su deseo?

Tratar de eliminar a Buzz, botándolo detrás del estante.

-¿Cuál es a la verdad que enfrenta que no lo deja alcanzar su deseo?

El disgusto de los otros juguetes que no lo dejaran volver sin Buzz.

Que Andy estará triste sin Buzz.

-¿Cual es o son las fuerzas antagónicas que no lo dejan alcanzar su deseo?

Los otros juguetes que se dan cuenta de su acción y lo rechazan.

-¿Cual es el riesgo?, ¿qué puede perder para alcanzar su deseo?

La credibilidad de los otros juguetes y dejar a Andy para siempre.

-¿Conoce en algún punto la mentira que cree?, ¿decide ignorarla o afrontarla?

Si, Al ser rechazado, luego afronta su mentira, al salvar a Buzz de

Sid y comparte con él.

-¿De qué forma se da cuenta de su deseo subconsciente?

Cuando los otros juguetes le exigen que vuelva con Buzz y decide salvarlo.

-¿Cual es la acción final que define si alcanza o no su deseo consciente y/o Subconsciente?

Logra su deseo subconsciente salvando a Buzz.

Volviendo con Andy y los otros juguetes.

Aprendiendo a compartir el amor de Andy.

-¿Logra Su deseo Consciente?

No.

-¿Logra su deseo Subconsciente?

Si.

-Al lograr su deseo Subconsciente, ¿se vuelve un ser Completo?

Sí, porque aprende a compartir el amor de Andy.

-¿Cual es el cambio de valor de valor del personaje?

De negativo a positivo.

-Nombrar diferentes puntos de vistas de la acción tomada según estos parámetros:

Extrapersonales

Sociedad de juguetes: Los juguetes están feliz con la llegada de Buzz y ven el cambio de comportamiento de Woody tras su llegada, por tanto tratan de no darle importancia y disfrutar de su nuevo compañero. Al momento en que Woody se deshace de Buzz, los juguetes se decepcionan de él, apartándolo y queriendo hacerle lo mismo que hizo con Buzz.

Personales:

Señor cara de papa y los otros juguetes: se decepcionan de Woody y no ven a Buzz como una amenaza.

Buzz: Se siente desplazado e incómodo por la situación que lo hizo vivir Woody.

Betty: Se siente apenada por el actuar de Woody, pero no pierde la confianza en él.

Internos:

Woody: De a poco se da cuenta de que su acción está mal, conociendo su mentira.

-¿Que produce el clímax narrativo?

Enfrentar a Syd y escapar con Buzz volviéndose amigos, superando su mentira.

-¿Cual es el principal cambio de valor de la acción?

De negativo a Positivo.

El sí mágico

-¿Si yo estuviera en la posición de mi personaje, que haría?

Ponerse en el lugar de Woody, al ser desplazado de tu estatus de jefe sobre los demás, cualquier persona con sus características haría lo mismo.

Al ser desplazado, toda su confianza en sí mismo se va y cree que la volverá a recuperar eliminando a la competencia y volviendo a ser el favorito.

La acción de eliminar a un ser querido es mal vista en la sociedad, incluso en los juguetes, por ende rechazan a Woody y al enfrentarse a la verdad Woody decide arreglar la situación, buscando a Buzz para obtener de nuevo la confianza de los juguetes, en el camino aprende a compartir el amor de Andy y se vuelve un ser completo.

-¿Por qué lo haría?

Trata de eliminar a Buzz por sentirse excluido al ya no ser el favorito.

A lo largo se da cuenta de lo que necesita y decide compartir con Buzz, ayudándose mutuamente a escapar de Syd.

-¿Cuándo lo haría?

*Cuando Buzz y los otros juguetes están distraídos.
Cuando se da cuenta de sus errores.*

-¿Dónde lo haría?

*En la casa de Andy.
En la casa de Syd.*

-¿Cuál es la acción Opuesta a la que tomaría tu personaje?

No tratar de eliminar la competencia y enfrentar la situación de no ser el favorito internamente.

Con esto podemos darnos cuenta que Woody y su situación más común funciona en nuestra tabla debido, debido a su desarrollo y construcción en esta ,ahora contextualizamos a Woody en 2 diferentes situaciones y contextos para demostrar el funcionamiento en otra situación dos situaciones no tan convenientes.

Primera circunstancia

Contexto: Nuestro personaje tiene un objeto muypreciado.

Situación 1: El personaje pierde el objeto.

El caso de Woody su pertenencia más preciada es su sombrero de vaquero, entonces ¿qué pasaría si perdiera su sombrero?

Abismo de la primera circunstancia

-¿Cuál es su deseo consciente?:

Encontrar su sombrero.

-¿Cuál es su herida de acuerdo al backstory?:

Sabe lo que le sucede a los juguetes rechazados.

-¿Cuál es la mentira que cree en relación a su herida?:

Que si está incompleto lo van a rechazar.

-¿Tiene deseo subconsciente? Si tiene ¿Cuál es?

Si, aprender que vale lo mismo con o sin su sombrero.

-Definir Fuerza de voluntad presente:

Las ganas de volver a estar completo.

-¿De qué forma persigue su deseo consciente?

Buscando el sombrero.

-¿Cuál es su oportunidad de alcanzar su deseo?

Consciente: *Ver su sombrero en la casa de Syd.*

Subconsciente: *Afrontar las consecuencias y aprender a quererse sin el sombrero.*

-¿Cuál es la primera acción conversadora que realiza para alcanzar su deseo?

Buscar el sombrero solo en la pieza, al no encontrarlo se da cuenta que está en la casa de Syd.

-¿Cuál es a la verdad que se enfrenta que no lo deja alcanzar su deseo?
Que debe arriesgarse a cruzar a la casa de Syd.

-¿Cual es o son las fuerzas antagónicas que no lo dejan alcanzar su deseo?
Syd y su perro.

-¿Cual es el riesgo?, ¿qué puede perder para alcanzar su deseo?
Nunca volver a ver a Andy y perderse en la casa de Syd.

-¿Conoce en algún punto la mentira que cree?, ¿decide ignorarla o afrontarla?
*Si, al llegar a la casa de Syd, ve su sombrero pero justo el perro se lo come.
Al darse cuenta que ya no puede tener su sombrero, conoce su mentira, la cual es que Andy no lo querrá estando incompleto, decide afrontarla volviendo igual a casa.*

-¿De qué forma se da cuenta de su deseo subconsciente?
Cuando decide volver a casa acepta que será el mismo sin su sombrero.

-¿Cual es la acción final que define si alcanza o no su deseo consciente y/o Subconsciente?
Enfrentando la percepción de Andy al verlo sin sombrero.

-¿Logra Su deseo Consciente?
No.

-¿Logra su deseo Subconsciente?
Si.

-Al lograr su deseo Subconsciente, ¿se vuelve un ser Completo?
Si porque acepta que es igual de valioso con o sin sombrero.

-¿Cual es el cambio de valor de valor del personaje?
De negativo a positivo.

-Nombrar diferentes puntos de vistas de la acción tomada según estos parámetros:

Extrapersonales:

El resto de juguetes siente la pérdida del sombrero de Woody y tratan de ayudarlo, pero no tardan en hacer bromas con la situación.

Personales:

Señor cara de papa: Ayuda a la causa de buscar el sombrero, ya que sabe lo valioso que son los accesorios.

Betty: Se siente apenada por Woody e intenta subirle el ánimo diciéndole que lo encontrara.

Slinky: Se preocupa por la situación, lo ayudará a buscar el sombrero.

Internos:

Se sobre preocuparía y buscaría todas las posibilidades de encontrar su sombrero.

-¿Que produce el clímax narrativo?

Que el perro de Syd se coma el sombrero.

-¿Cual es el principal cambio de valor de la acción?

De negativo a positivo, ya que a pesar de perder el sombrero se termina aceptando tal cual es.

El sí mágico

-¿Si yo estuviera en la posición de mi personaje, que haría?

Entendiendo que el sombrero es la conexión que tiene Andy con su juguete, y para Woody su sombrero es el accesorio que lo hace sentir completo, mi primera acción sería buscar el sombrero desesperadamente, al no encontrarlo convocaría una junta a todos los juguetes para que me ayuden a encontrar el sombrero.

-¿Por qué lo haría?

Porque sin su sombrero se siente incompleto, y teme que Andy lo rechace por estar incompleto.

-¿Cuando lo haría?

Inmediatamente tras darme cuenta que perdí el sombrero.

-¿Donde lo haría?

Primero buscaría por toda la casa y después de saber que está en casa de Syd, me arriesgaría por conseguirlo.

-¿Cual es la acción Opuesta a la que tomaría tu personaje?

Olvidar el sombrero y esperar a que Andy me acepte.

Conformarme con otro sombrero.

Segunda circunstancia

Contexto: Nuestro personaje busca refugio de un terremoto.

Situación 1: Un juguete de la casa de Syd grita por ayuda.

Woody se encuentra en el patio de la casa de Andy, cuando comienza un terremoto, él corre para buscar refugio, cuando escucha a uno de los juguetes de la casa de Syd pedir ayuda, está en peligro.

Abismo de la segunda circunstancia

-¿Cual es su deseo consciente?

Salvar al juguete del peligro.

-¿Cual es su herida de acuerdo al backstory?

Sabe lo que le sucede a los juguetes rechazados, pero es irrelevante en esta situación.

-¿Cual es la mentira que cree en relación a su herida?

Que si está incompleto lo van a rechazar, pero es irrelevante en esta situación.

-¿Tiene deseo subconsciente?. Si tiene ¿Cual es?

No.

-Definir Fuerza de voluntad presente

Al representar a un Sheriff sabe que debe hacer el bien y lo correcto.

-¿De qué forma persigue su deseo consciente?

Arriesgándose por el otro juguete.

-¿Cual es su oportunidad de alcanzar su deseo?

Consciente: *Poner a salvo al juguete.*

Subconsciente: *No tiene.*

-¿Cual es la primera acción conversadora que realiza para alcanzar su deseo?

Intentar salvarlo sin arriesgar mucho su pellejo.

-¿Cuál es a la verdad que se enfrenta que no lo deja alcanzar su deseo?

Que tiene que ponerse en peligro si quiere salvar al juguete.

-¿Cual es o son las fuerzas antagónicas que no lo dejan alcanzar su deseo?

El terremoto.

-¿Cual es el riesgo?, ¿qué puede perder para alcanzar su deseo?

Nunca volver a ver a Andy y terminar en peligro junto con el otro juguete.

-¿Conoce en algún punto la mentira que cree?, ¿decide ignorarla o afrontarla?

Su mentira es irrelevante en esta situación.

-¿De qué forma se da cuenta de su deseo subconsciente?

No tiene deseo subconsciente.

-¿Cual es la acción final que define si alcanza o no su deseo consciente y/o Subconsciente?

Pone en riesgo su vida.

-¿Logra Su deseo Consciente?

Si.

-¿Logra su deseo Subconsciente?

No tiene.

-Al lograr su deseo Subconsciente, ¿se vuelve un ser Completo?

No paseé deseo subconsciente.

-¿Cual es el cambio de valor de valor del personaje?

De negativo a positivo.

-Nombrar diferentes puntos de vistas de la acción tomada según estos parámetros:

Extrapersonales

El resto de juguetes se preocupan por el bienestar de Woody, pero lo felicitan por su acción arriesgada.

Personales:

Señor cara de papa: Se sorprende del riesgo que tomo, pero lo felicita.

Betty: Se enorgullece de Woody y lo felicita .

Slinky: Felicita a Woody por su acción y realiza sus buenas acciones.

Internos:

Se siente satisfecho de haber hecho lo correcto.

-¿Que produce el clímax narrativo?

Cuando Woody se arriesga para salvar al juguete.

-¿Cual es el principal cambio de valor de la acción?

De negativo a positivo, ya que parte con el juguete en peligro y termina con él a salvo.

El sí mágico

-¿Si yo estuviera en la posición de mi personaje, que haría?

Sabemos que Woody busca el bienestar del resto de los juguetes, y sabe bien qué es lo correcto, por tanto en esa posición la acción que realizaría sería pensar en un plan para salvarlo a distancia, el terremoto me dificulta la situación y tengo que lanzarme a rescatar al juguete.

-¿Por qué lo haría?

Porque Woody sabe que hace lo correcto salvando una vida.

-¿Cuándo lo haría?

Al momento que escucha el llamado de auxilio, no titubeaba en actuar.

-¿Dónde lo haría?

En la casa de Syd, donde el juguete está en peligro.

-¿Cuál es la acción Opuesta a la tomaría tu personaje?

Omitir el llamado de auxilio y dejar en peligro al juguete.

Darse por vencido y no arriesgarse por el juguete

Como es en la casa de Syd, pensar que no es su responsabilidad.

El último paso de comprobación es demostrar que funciona en cualquier personaje por lo tanto la pondremos a prueba con un personaje nuevo y creado por nosotros en base a la tabla llamado Carlos

Tabla de Carlos

Datos generales

- Nombre:** Carlos Diva.
- Edad:** 30 años.
- Nacionalidad:** ruso.
- Sexo:** Masculino.
- **Preferencia Sexual:** Heterosexual.
- Estatus económico:** Acomodado.
- Trabajo:** *Cocinero en la milicia.*
- Ciudad natal:** Moscú.
- Residencia actual:** San Petersburgo.
- Nivel de estudio:** Título profesional de cocinero.
- Nivel de inteligencia (IQ):** *Igual a la media.*
- Posee alguna enfermedad mental:** *No.*
- Estado de salud:** *Saludable y activo.*
- Hábitos:** Le gusta maquillarse y bailar a escondidas.
- Afición:** *Gusto por el maquillaje y el glamur.*
- Moral:** *Acorde a la moral social.*
- Religión:** Ninguna.
- Aptitudes:** Perseverante, detallista, buen desplante escénico.
- Habilidades:** Creatividad, proactivo.
- Metas a largo plazo:** Ser un gran travesti.
- Metas a corto plazo:** Vestirse de travesti.
- Que motiva a este personaje:** Se ganas de ser famoso.

Datos físicos

- Altura:** *195 cm.*
- Peso:** 80 kg.
- Contextura:** *Gruesa.*
- Raza:** *Caucásica.*
- Color de ojos:** Celeste claro.
- Color de pelo:** *Castaño claro.*
- Color de piel:** *Blanca.*
- Rasgos distintivos:** Su cara es fina y femenina.
- Como viste:** *Siempre cómodo, a escondidas se viste de mujer.*
- Estilo:** A ojo público se viste normal, a escondidas se viste de mujer.
- Forma de hablar:** *Formal.*
- Defecto físico más característico:** *Ningún defecto significativo.*
- Cualidades físicas:** Es veloz y flexible.

- Características que lo diferencian del resto:** *Sus rasgos más femeninos.*
- Posee algún accesorio:** Cuando se viste como travesti, ocupa muchos accesorios pero ninguno particularmente importante.

Datos psicológicos

- Capacidad de relación:** Es amable e introvertido.
- Experiencias:** *Fue maltratado desde niño, por su cercanía al ser más afeminado.*
- Como se ve a sí mismo:** Como un tipo triste.
- Cómo cree que lo ven los demás:** Como un gran cocinero y buen hombre.
- ¿Tiene seguridad en sí mismo?:** *No.*
- Que predomina más en él, ¿racional o emocional?:** *Emocional.*
- Características emocionales:** Tímido, le importa mucho la opinión del resto y busca su aprobación.
- Características racionales:** *Piensa cualquier acción antes de hacerlo y lo que hará o pensara el resto.*
- ¿Cual es su punto débil?, ¿logra superarlo?, ¿cómo afecta en su vida diaria?:**
Su timidez y falta de expresión, si logra superarlo, afecta en mostrarse como es realmente.
- ¿Cual es su punto fuerte? ¿Hasta qué punto confía de esta habilidad? ¿Está consciente de este punto?:**
Su desplante escénico y buen gusto por el glamur, no confía en esa habilidad, no lo está consciente de ese punto.
- ¿Extrovertido o introvertido?:** *Es introvertido.*
- Cómo maneja las siguientes situaciones:**
 - Tristeza:** *Llora solo sin buscar ayuda.*
 - Conflicto:** *Es más reservado y se guarda su opiniones.*
 - Al cambio:** *Le teme al cambio pensando en que dirá el resto.*
 - Pérdida:** *Es más reservado y no busca ayuda o consuelo.*
- Que le gustaría cambiar de su vida?:**
Poder vestirse de mujer.
- ¿Que hace feliz al protagonista?:**
Bailar a escondidas y el glamur.

Datos Sociológicos

-Describir su relación con:

Padre: No conoce a su padre.

Madre: Buena siempre lo apoyó en sus decisiones.

Hermanas/os: Posee una hermana con la cual tiene una buena relación, poseen gustos similares.

Esposa/o: No tiene.

Abuelas/os: Fallecieron.

Otros: Un grupo de chicos lo molesta hasta el día de hoy, por ocupar los vestidos de su hermana.

-Capacidad de relación: *Es amable ,pero distante, con sus familiares entabla una buena relación.*

-¿Tiene empatía con los demás?: *Si.*

-Es generoso o tacaño: Es generoso.

-Generalmente es cortés o agresivo: *Cortes.*

-¿La religión o espiritualidad forman parte de su vida?, ¿hasta qué punto?:
No, en ningún sentido.

Backstory

Cuando era pequeño, Carlos disfrutaba jugar con su hermana, vistiendo vestido y maquillándose. Un día mientras jugaban con su hermana, un grupo de niños de la escuela pasan fuera de su casa y lo ven maquillado y actuando como mujer, entonces le toman fotos y las pegan por todas las murallas de la escuela, solo para burlarse de él. De ese momento Carlos se volvió introvertido y susceptible a las opiniones de los demás, reprimiendo sus gustos y aparentando ser alguien que no es. *Carlos es heterosexual, todos creen que es homosexual.*

-Definir si tiene una herida o no.

La experiencia de que toda la escuela lo molestara le generó falta de confianza en sí mismo, siendo susceptible a las opiniones de los demás.

Circunstancias dadas

Contexto: Tiene un trabajo.

Situación: Lo despiden.

A Carlos lo despiden porque lo pillan maquillándose y en la milicia rusa no aceptan homosexuales.

Abismo

-¿Cual es su deseo consciente?:

Conservar su trabajo.

-¿Cual es su herida de acuerdo al backstory?:

La falta de confianza y que le importan las opiniones de los demás.

-¿Cual es la mentira que cree en relación a su herida?:

Piensa en su cabeza que tiene que ser "normal" dejando de lado sus verdaderos deseos.

-¿Tiene deseo subconsciente?. Si tiene ¿Cual es?

Si, debe aceptar a sí mismo sin importar las opiniones del resto.

-Definir Fuerza de voluntad presente:

Sus verdaderos deseos, ser un gran travesti.

-¿De qué forma persigue su deseo consciente?

Apelando que no es homosexual para volver a su trabajo.

-¿Cual es su oportunidad de alcanzar su deseo?

Consciente: *Que le crean que no es homosexual.*

Subconsciente: *Aceptarse a sí mismo y trabajar de travesti.*

-¿Cual es la primera acción conversadora que realiza para alcanzar su deseo?

Demostrar que no es homosexual.

-¿Cuál es la verdad que enfrenta que no lo deja alcanzar su deseo?

No le creen, ya que tiene las fotos de cuando era chico y las usan como prueba.

-¿Cual es o son las fuerzas antagónicas que no lo dejan alcanzar su deseo?

Consciente: *La milicia y las pruebas que tiene de él.*

Subconsciente : *El mismo y su falta de confianza.*

-¿Cual es el riesgo?, ¿qué puede perder para alcanzar su deseo?

Ser infeliz viviendo una mentira.

-¿Conoce en algún punto la mentira que cree?, ¿decide ignorarla o afrontarla?

Sí, al ser despedido definitivamente de su trabajo, decide afrontar su mentira, centrándose en su opinión y siendo él mismo.

-¿De qué forma se da cuenta de su deseo subconsciente?

Al ser despedido y conocer su mentira. Se da cuenta que tiene que aceptarse a sí mismo para ser feliz.

-¿Cual es la acción final que define si alcanza o no su deseo consciente y/o Subconsciente?

Aceptarse a sí mismo.

-¿Logra Su deseo Consciente?

No.

-¿Logra su deseo Subconsciente?

Si.

-Al lograr su deseo Subconsciente, ¿se vuelve un ser Completo?

Si, aceptándose a si mismo logra ser feliz.

-¿Cual es el cambio de valor de valor del personaje?

De negativo a positivo.

-Nombrar diferentes puntos de vistas de la acción tomada según estos parámetros:

Extrapersonales

Rusia: No lo ve de buena manera.

Milicia: No aceptan sus costumbres.

Personales:

Madre: Su madre lo acepta y se siente feliz por él.

Hermana: Se siente orgullosa de su hermano y feliz que esté haciendo lo que le gusta.

Internos:

Se siente alegre y expectante por su decisión.

-¿Que produce el clímax narrativo?

Que lo despidan y no le crean que no es homosexual.

-¿Cual es el principal cambio de valor de la acción?

De negativo a positivo, ya que pasa de no aceptar su verdadero yo debido a su traumar a aceptarse y quererse.

El sí mágico

-¿Si yo estuviera en la posición de Carlos, que haría?

En la posición que no me creen, apelaría a la razón, “yo no soy homosexual y esas pruebas fueron una broma del pasado, no puede usarlas como pruebas”. Apelaría que las pruebas son viejas, no demuestran nada. Ya que eso no funciona, apelo al hombre detrás del uniforme, “tú me has visto trabajar, qué relevancia tendría si soy o no homosexual, realizo bien mi trabajo”. La presión de no encontrar una respuesta favorable me termina frustrando en el momento, mi voz se rompe y aguanto un llanto. Miró al general, el silencio es decidor, “bueno ya que no me quieren creer, no me quedaré en un lugar donde no me valora”

-¿Por qué lo haría?

Para recuperar mi trabajo.

-¿Cuándo lo haría?

Me comunican que voy a ser despedido y tengo que ir a hablar con el general. No iría inmediatamente, me sorprendería la noticia, me pregunto porque me van a despedir, le preguntaría a mis compañeros si alguno sabe algo, o si hice algo mal. Después de pensar la situación me dirijo a la oficina del general y cuando me comunica el porqué del despido quedaría mudo, pero sacó la voz y apelaría.

-¿Dónde lo haría?

En la oficina del general.

-¿Cuál es la acción Opuesta a la que tomaría tu personaje?

Gritarle al general.

Hacerse valer por medio de gritos y violencia.

Aceptar la homosexualidad a la primera y dejar la pega.

XI. Conclusión

Al determinar el problema planteado, tras el análisis de los trabajos realizados en la universidad, identificamos el poco desarrollo y profundización del personaje protagonista en el guión, excluyendo su diseño artístico como sus dimensiones externas, color y animación. Nos dedicamos a investigar y buscar una solución a este problema, comenzando con una investigación extensa entre libros, conceptos y métodos de grandes autores. Esta investigación nos dio las herramientas necesarias para encaminar el objetivo final, el cual es conocer a tu protagonista y generar una propuesta para ello.

Comenzando el desarrollo de esta investigación desde lo básico, la narración y sus elementos, detectamos que el personaje no es un ser separado de ésta, funcionando como centro de ella. Comprendiendo la narración damos paso al arco narrativo del arquetipo, en cual refleja cómo se mueve y evoluciona el personaje a través de la historia, en base a su deseo consciente o subconsciente, para luego dar paso a las dimensiones y características únicas que debe tener un protagonista o un personaje complejo, y diferenciándolo de un personaje común. Describimos características como la fuerza de voluntad, caracterización y nexos con el público. Una vez entendidos todos estos aspectos, sentimos que no era suficiente conocer sólo el punto de vista de los guionistas o creadores de historias, por lo tanto tratamos de conocer al personaje desde la mirada de los interpretadores, específicamente de los actores, basándonos en el método Stanislavski y entrevistas a profesionales del campo, conociendo como se mueve el personaje dentro de la acción, qué forma se expresa a través del subtexto, comprendiendo las motivaciones de sus deseos y acciones. Una vez comprendido lo planteado por cada autor, buscamos la forma de combinar todo lo aprendido e identificado por medio de nuestra propuesta, la tabla del personaje, creada con el objetivo de ayudar a cualquier creador de contenido a conocer su personaje. Comenzando con sus características generales, físicas, psicológicas y sociológicas, contextualizando a este en una situación, conociendo su evolución y deseo por medio del abismo, hasta saber cómo se moverá en esa situación por medio del método.

A lo largo de la investigación no dimos cuenta que una parte clave de crear e interpretar a los personajes es no juzgarlos, si no amarlos, amarlos tanto o más que la historia, independiente si este sea protagonista, villano o un personaje secundario. La clave está en entender sus razones, Lee Marvin un conocido actor ganador de un premio Óscar en 1965, por su interpretación como Kid Shelleen, en la película "Cat Ballou", pasó la mayor parte de su carrera interpretando a villanos y personajes moralmente detestables. En una entrevista recibió un comentario diciendo que llevaba treinta años interpretando a papeles de criminales y que eso debería ser desagradable. A lo cual Marvin respondió "*¿Yo?, Yo no interpreto a malas personas. Yo interpreto a gente que está luchando por superar su día a día, haciéndolo lo mejor que saben con lo que la vida les ha dado. Otros tal vez los consideren malos, pero no, yo nunca interpreté a gente mala.*"(Marvin, 1995,pág.288)

Finalizando este trabajo dejamos comprobada la tabla, puesta a prueba en dos ocasiones, demostrando que si ayuda a conocer al protagonista, por medio de las preguntas planteadas, sin dejar cabos sueltos que puedan afectar al momento de plantar al personaje en un contexto o situación. Esperamos que les sea de ayuda al momento de crear su personaje, independiente que la tabla esté enfocada al protagonista, podemos usarla para crear cualquier personaje que se nos ocurra, solo recordar que cada personaje es parte de uno, todos tienen un pedazo de nosotros en su construcción, siempre respetando en su forma de pensar y actuar.

SOLO USO ACADÉMICO

X. Bibliografía

Libros:

- El libro del guión, Syd Field.
- El guion, Robert Mckee.
- La poética, Aristóteles.
- Action! Acting lessons for CG animators, John kundert y Kristin Kundert.
- Un actor se prepara, Konstantin Stanislavski.
- La construcción del personaje, Konstantin Stanislavski.
- El héroe de las mil caras, Joseph Campbell.
- Creating Character Arcs, K. M. Weiland.

Links:

<http://symda-comicproyec14tv.blogspot.com/2016/05/que-es-arquitrama-minitrama-y-antitrama.html>

<http://adriansilisque.com/estructura-dramatica-de-aristoteles-a-memento/>

<https://www.actors-studio.org/web/component/tags/tag/si-magico>

<http://iolarte.tripod.com/magmito/llamado.htm>

<https://www.ejemplos.co/15-ejemplos-de-narrador-en-primera-segunda-y-tercera-persona/#ixzz5sAJBUSNT>

<http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685/pdf>

<https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/5554>

<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832310025.pdf>

<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/character/a/character-glossary>

<http://www.lamemage.com/microscope-explorer/>

http://www.materialesdelengua.org/LITERATURA/TEORIA_LITERARIA/TOPICOS/topicos.htm

https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/dimensiones-de-los-personajes-editando/PJvc_mu6rzxKDWGw8VGJk0XMllwxeaxfN

<http://escrilia.com/creacion-de-personajes/>

SOLO USO ACADÉMICO