



Benemérita Universidad Autónoma de
Puebla
Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales
Colegio de Arte Digital



ENTRE PÁGINAS Y PANTALLAS:

HERRAMIENTAS Y ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE PERSONAJES EN
PROYECTOS AUDIOVISUALES

Tesina para obtener el grado de
Licenciada en Arte Digital

Presenta:

Alexis Aileen Nuñez Nequiz



Director de Tesina y Asesor: Luis Daniel Herrera Romero

MARZO 2024

Indice

Indice	2
Introducción	8
Justificación	9
Planteamiento del problema	10
Problema	11
Cuestionamiento	13
Objetivos	14
Antecedentes	16
Mito	18
El papel crucial de la genealogía en la construcción de la identidad cultural	20
Mesopotamia (3500 a.C. - 500 d.C.):	20
Nórdico (800 d.C. - 1066 d.C.):	21
Prehispánico (14.000 a.C. - 1492 d.C.):	21
Asiático (China: 5000 a.C. - presente, Japón: 11000 a.C. - presente, India: 3300 a.C. - presente):	22
Relación Historia Personaje	25
Narrativa	26
Arco de Personaje	26
Joseph Campbell	28
El viaje del héroe (monomito)	29

Las diecisiete etapas del monomito _____	29
Los arquetipos de personaje _____	33
La interacción entre Acontecimientos Arquetípicos y Arquetipos individuales en la construcción de personajes. _____	35
Arquetipos en la individualidad y personajes _____	38
Tabla 1: Arquetipos, miedos y objetivos _____	39
La importancia de las limitaciones de los personajes _____	46
Otros arquetipos _____	46
Estructura Narrativa: Pirámide de Freytag _____	49
Orígenes de la pirámide: Las estructuras en 3 y 5 actos _____	50
Comunicación Audiovisual _____	53
El hombre paloma _____	55
Descripción del proyecto _____	56
Casos análogos _____	57
Ficha de Personaje _____	58
Ficha de Personaje de Amy Farrah Fowler _____	60
Ficha de Personaje de Five Hargreeves _____	64
Dana Terrace y su experiencia como creadora de contenido en la industria de animación. _____	68
Los huesos: El personaje principal y sus relaciones. _____	69
La Carne: Los personajes secundarios. _____	71

El corazón	72
El mundo: Descripción general del mundo.	73
El tema central: Tu estrella al norte.	75
Ejemplos de episodios: El show.	76
Reflexiones de Dana Terrance	77
Metodología de la creación	78
Cuestionario de Personalidad	80
La silla vacía: Entrevista	82
Creación	84
Creación de personaje	85
Fred	90
Conclusiones del Proyecto	93
Índice de Imágenes	96
Bibliografía	100

Introducción

La creación y desarrollo de personajes en proyectos audiovisuales se erige como un arte esencial que perdura en la memoria de la audiencia, trascendiendo las pantallas. En el dinámico contexto mediático actual, la habilidad de concebir personajes auténticos y complejos se convierte en un elemento crucial para el éxito de cualquier producción. Según las palabras del reconocido director, guionista y productor de cine, Gary Leonard Oldman, *“La narrativa es un enorme círculo, como una espiral. No hay una línea recta que apunte a la salida más cercana. No puedes plasmar toda la vida de un hombre en dos horas. Sólo se puede crear una impresión de ella.”*

Este proyecto se sumerge en este proceso creativo, examinando las herramientas, estrategias y enfoques que permiten a los creadores dar vida a personajes que conecten profundamente con el público.

En un escenario donde la industria del entretenimiento busca cautivar a una audiencia cada vez más exigente, emerge una creciente demanda de narrativas enriquecedoras y personajes auténticos.

En este contexto, el presente proyecto se propone comprender las bases de la construcción de personajes y proporcionar una guía práctica y fundamentada para su desarrollo. A través de una perspectiva multidisciplinaria que fusiona la psicología, la narratología y la creatividad, se exploran técnicas y metodologías que contribuyen a forjar protagonistas y antagonistas que trascienden la pantalla.

A lo largo de un recorrido que abarca desde la concepción hasta la transformación narrativa, se explora cómo los personajes se convierten en el núcleo emocional de las historias y cómo su autenticidad y memorabilidad influyen en la experiencia de la audiencia.

Desentrañando los aspectos psicológicos, creativos y narrativos presentes en este proceso, nos sumergimos en un universo donde los personajes cobran vida y se convierten en los protagonistas inolvidables de las historias que capturan nuestra atención.

Justificación

En el contexto actual, marcado por el acelerado desarrollo de la inteligencia artificial (IA) y el impacto de la huelga de creadores en 2023, la pertinencia y relevancia de abordar el desarrollo de personajes en proyectos audiovisuales adquieren una dimensión nueva y crucial. A medida que la IA revoluciona la creación y producción de contenidos en diversas áreas, incluido el ámbito audiovisual, surge una pregunta fundamental: ¿cómo mantener la autenticidad emocional y la conexión humana en medio de este cambio paradigmático?

“Nadie lo dice de esta manera, pero creo que la inteligencia artificial es casi una disciplina de humanidades. Es realmente un intento de entender la inteligencia humana y la cognición humana”, comenta Sebastian Thrun, informático teórico y profesor de Inteligencia artificial en la Universidad de Stanford. A través de esta perspectiva, se reconoce que el avance tecnológico no solo busca replicar funciones cognitivas, sino también comprender la esencia misma de lo humano, incluyendo la complejidad emocional que impulsa a los personajes en las historias. “El único límite para la IA es la imaginación humana”, afirma Chris Duffey, autor estadounidense y especialista en inteligencia artificial. Esta afirmación subraya la idea de que, aunque la IA tiene un potencial en constante expansión, todavía depende de la dirección y la inspiración humanas para darle un propósito significativo. En este sentido, el desarrollo de personajes en proyectos audiovisuales se convierte en una manifestación de la creatividad y la profundidad que solo la mente humana puede aportar.

En este contexto, esta tesina busca proporcionar herramientas y estrategias para la creación de personajes. Esta iniciativa no solo contribuirá a la calidad narrativa de las producciones, sino que también se alinea con la necesidad de mantener la distintiva de los creadores en un entorno donde la IA puede generar contenido pero carece de la responsabilidad creativa y emocional que brinda la autenticidad humana. Además, la huelga de creadores en 2023 resaltó la importancia de reconocer la autoría y responsabilidad de los contenidos, algo que va más allá de la generación automática de guiones.

La metodología de esta tesina incluye el análisis de teorías y enfoques existentes sobre el desarrollo de personajes, junto con la presentación de herramientas y técnicas prácticas para aplicar en el proceso creativo, así como a preservar la autoría y la responsabilidad creativa en un panorama donde la IA juega un papel creciente.

Planteamiento del problema



Img. 1 Selección de personajes icónicos de diversas narrativas audiovisuales. De izq a der: Logan Roy de Succession (2018-2023), Edna Moda de Los Increíbles (2004), Lord Voldemort de Harry Potter (2005-2011) , Deborah Vance de Hacks (2021-presente) y Joe Gardner de Soul. (2020).

En este proyecto, se abordó el desafío de identificar las interrogantes y problemas específicos inherentes a la construcción de personajes en proyectos audiovisuales.

A pesar de las técnicas y estrategias previamente propuestas en diversas épocas y enfoques, se buscó comprender los obstáculos que obstaculizan la creación de personajes más profundos, creíbles y capaces de establecer una conexión efectiva con el espectador.

Este análisis consideró cuidadosamente las tendencias y cambios sociales y culturales actuales para ofrecer una perspectiva completa sobre el estado actual de la construcción de personajes en el ámbito audiovisual.

Problema

En la actualidad, la creación de personajes en los medios audiovisuales continúa siendo un tema de interés recurrente abordado desde distintos enfoques. A pesar de los esfuerzos realizados, persisten desafíos en la construcción de personajes que sean profundos, creíbles y capaces de establecer una conexión efectiva con el espectador. Para afrontar esta problemática, se han propuesto diversas técnicas y estrategias que buscan desarrollar personajes con los que el consumidor pueda sentir empatía.

Un problema común en algunas producciones radica en la falta de desarrollo en los personajes y en su universo. Este fenómeno puede ser resultado de una planificación inadecuada en la escritura del guión o de la falta de relevancia otorgada a los personajes en la trama, provocando que el espectador pierda interés por la falta de credibilidad y profundidad.

Existen varias técnicas y métricas para evaluar el desarrollo de personajes en una historia, como el arco de transformación del personaje, que aborda cómo evoluciona y cambia a lo largo de la trama. Además, se pueden emplear técnicas como el análisis de la verdadera personalidad y la caracterización, que buscan identificar los rasgos y motivaciones que definen al personaje, así como su evolución a lo largo de la narrativa. También se pueden seleccionar dos personajes principales opuestos, como el líder y el tímido, para crear una dinámica interesante en la historia y aumentar la tensión entre los personajes.

En el marco de este proyecto, se propone analizar los errores comunes en la

construcción de personajes y su impacto en la narrativa, así como revisar la evolución de personajes para establecer los límites necesarios en una construcción completa. De esta manera, se pretende ofrecer recomendaciones para evitar los errores comunes en la construcción de personajes.



Img. 2 Fotografía ilustrativa de espectadores

Cuestionamiento

La calidad de una historia resulta determinante en el impacto que las imágenes logran en una obra audiovisual. Este planteamiento suscitó interrogantes fundamentales: ¿Qué caracteriza a una buena historia? ¿Qué define a un personaje destacado? ¿Existe alguna métrica para evaluar estos elementos?

Al sumergirse en la lectura de una novela o visualizar una producción audiovisual, es común que nos identifiquemos con algún personaje inmerso en conflictos. Surge entonces la inquietud: ¿Cómo habríamos actuado en su situación? ¿Cuál fue el motivo detrás de sus decisiones? ¿Alcanzará sus metas o cederá ante los desafíos? ¿Por qué el autor optó por resolver el conflicto de esa manera específica y no de otra? ¿Había indicios en la trama que anticiparan el desenlace?

En palabras de Guillermo Tato (2010), “En el guión cinematográfico, el objetivo del personaje se utiliza como una forma no solo de dinamizar la historia con un propósito final, sino también de darle sentido último con el que dotar de un cierto orden a un universo aparentemente caótico. Ese objetivo centra la trama, haciendo que todo lo que la rodea gire en torno a su propósito. Es decir, tematiza”. Esta reflexión condujo a una investigación sobre el proceso subyacente en el desarrollo de personajes, desentrañando sus elecciones, deseos y orígenes. Se sostiene firmemente la idea de que poseemos la capacidad de escribir nuestra propia historia, de pertenecer a dos o tres arquetipos, y que nuestra conexión con nuestros personajes favoritos refleja cómo nos percibimos en el mundo o hacia dónde aspiramos llegar. Por

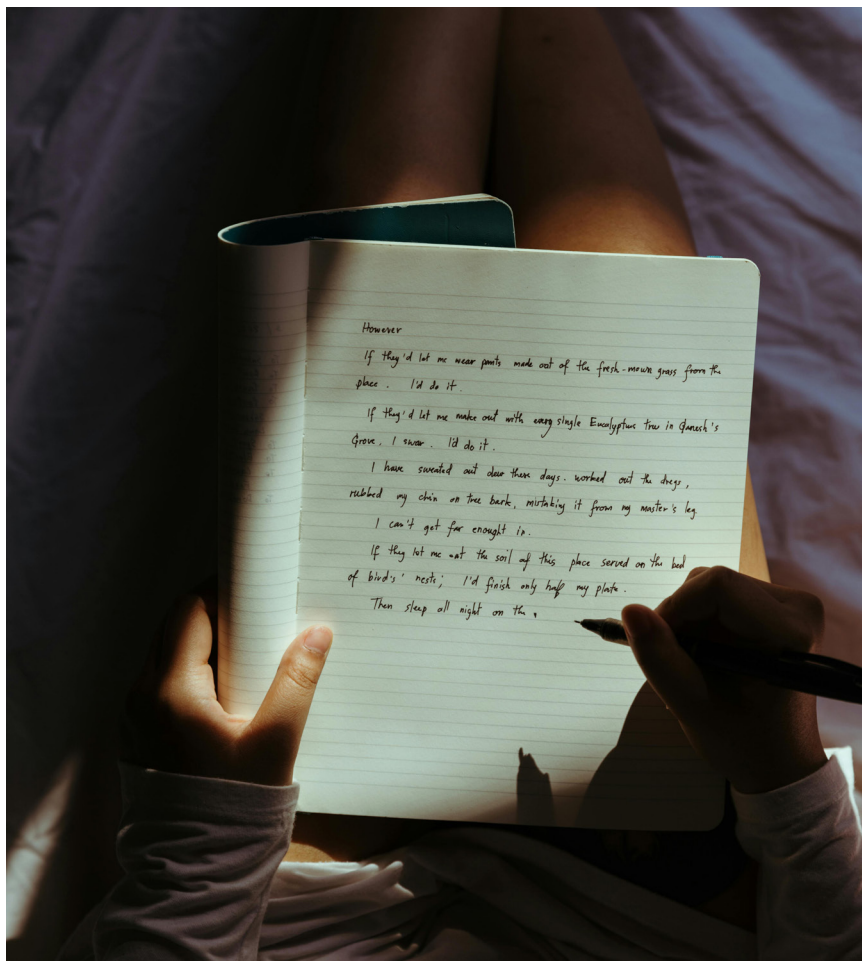
lo tanto, sentimos empatía hacia ellos y los idealizamos.

¿Son los personajes de una historia la manifestación de nuestros deseos? ¿Por qué nos identificamos con ellos? ¿Buscamos en ellos lo que desearíamos realizar o lo que consideramos ideal? ¿Son los protagonistas una construcción derivada de nuestro inconsciente colectivo y de lo que consumimos? Siguiendo a McKee (1997), “la organización de la caracterización y la verdadera personalidad son claves en la construcción de personajes, revelándose a lo largo de la historia mediante datos sutiles o arcos de transformación”. Los personajes deben resultar intrigantes por sí mismos y fungir como catalizadores para la trama y el desarrollo narrativo, proporcionando sensibilidad y empatía al lector o espectador.

En conclusión, una buena historia precisa contar con un objetivo nítido, y los personajes deben ser delineados de manera coherente y minuciosa, exhibiendo una personalidad que se despliega a lo largo de la trama. De este modo, se consiguen personajes cautivadores y auténticos que establecen una conexión emocional con el público. Además, la relación forjada con los personajes puede reflejar nuestros propios anhelos y aspiraciones, así como los arquetipos con los que nos sentimos más afines.

Objetivos

Desarrollar una guía completa de herramientas y técnicas que brinde apoyo a los escritores en el proceso de creación y desarrollo de personajes para proyectos audiovisuales.



Img. 3 Foto ilustrativa de desarrollo de una historia



Img. 4 Personaje de geisha

01

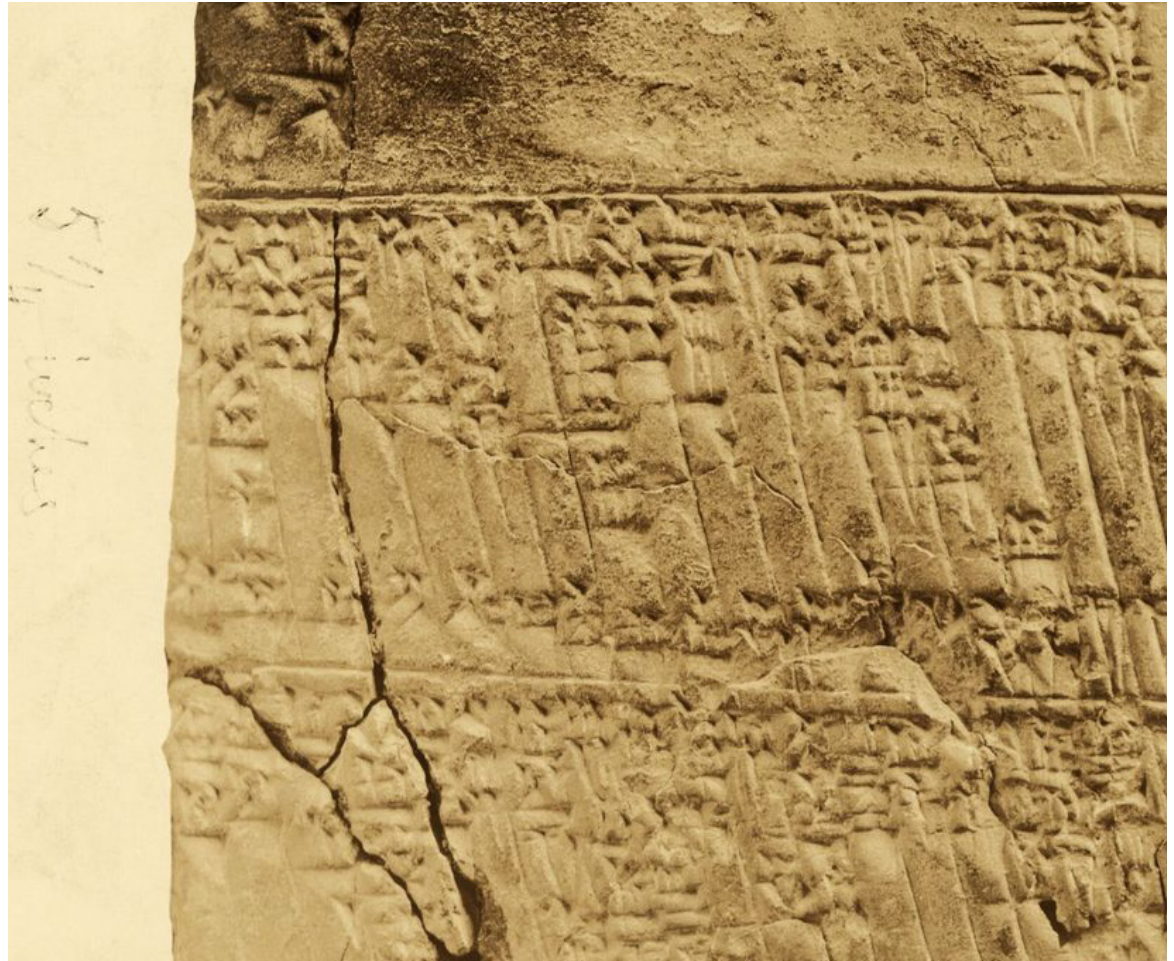
Identificar las mejores prácticas para el desarrollo de personajes en el contenido audiovisual, incluyendo el uso de arquetipos y la creación de objetivos claros para el personaje: Se pretende encontrar y describir las formas más efectivas de crear personajes en proyectos audiovisuales, explorando cómo el uso de patrones recurrentes (arquetipos) y la definición de objetivos claros que pueden contribuir a personajes memorables.



Img. 5 Arquetipos

02

Estudiar los arquetipos de Carl Gustav Jung y cómo se aplican en la construcción de personajes para crear historias más profundas y significativas: Este objetivo involucra analizar los patrones universales en la creación de personajes propuestos por Jung y cómo estos patrones pueden ser utilizados para enriquecer las historias, añadiendo capas de significado y profundidad a los personajes.



Img. 6 Tablilla de arcilla sumeria de 4.200 años de antigüedad registra leyes en escritura cuneiforme. Universidad de Yale, Connecticut, Estados Unidos (1916).

Antecedentes

Desde los inicios de la humanidad, las historias han sido una parte integral de la cultura y la sociedad. Aunque es difícil precisar una fecha exacta para el surgimiento de las historias, dos indicios señalan su origen:

- La aparición de la escritura en Sumeria, una antigua región de la baja Mesopotamia cerca del Golfo Pérsico, a fines del cuarto milenio a.C., hace más de 5000 años.
- El primer relato escrito conocido, los hermanos Anup y Bata, encontrado en un papiro con una antigüedad de unos 2350 años, que presenta similitudes con la his-

toria de Adán y Eva.

Las historias se crearon originalmente para transmitir experiencias, conservar tradiciones y explicar fenómenos naturales, como las lluvias, que en aquel entonces no se comprendían plenamente. Fue así como surgieron los héroes, los primeros personajes protagonistas que ayudaron a enfrentar conflictos y a dar esperanza a la población. Chimamanda Ngozi Adichie, escritora, novelista y dramaturga feminista nigeriana, afirmó que *“muchas historias importan. Las historias se han utilizado*



para despojar y difamar. Pero las historias también se pueden utilizar para empoderar y humanizar. Las historias pueden quebrantar la dignidad de un pueblo. Pero las historias también pueden reparar esa dignidad rota”.

La palabra “cuento” proviene del latín “computus”, que significa “relación de un suceso”. Un cuento es una narración breve creada por uno o varios autores, basada en hechos reales o ficticios, que demuestra el heroísmo y las debilidades de los personajes. Por otro lado, también hay que destacar la importancia de la oralidad en la transmisión

de historias en las culturas antiguas. Antes de la invención de la escritura, las historias se contaban de forma oral y se transmitían de generación en generación. Este método de transmisión oral permitió que las historias se adaptaran a los diferentes contextos y culturas, y se enriquecieran con la experiencia y el conocimiento de cada generación.

Por ejemplo, en México se tienen diversas historias y mitos prehispánicos que explican la formación de montañas como el Popocatepetl y el Iztaccíhuatl, que forman parte de la cultura y tradiciones del país.

parte de la cultura y tradiciones del país.

Mito

Los mitos, como narraciones tradicionales que explican el origen del mundo, de los seres humanos o de las culturas, han jugado un papel fundamental en la construcción de la identidad cultural a lo largo de la historia. Estos relatos, presentes en diversas culturas del mundo, no solo transmiten valores y creencias, sino que también ofrecen una explicación de la genealogía de las culturas, es decir, del origen y evolución de las mismas.

Se caracteriza por:

- Ser un relato tradicional: Se transmite de generación en generación, a menudo de forma oral, y forma parte del patrimonio cultural de una comunidad.
- Tener un carácter simbólico: Los personajes, eventos y escenarios del mito no deben interpretarse literalmente, sino que representan ideas, valores y fuerzas abstractas.
- Explicar el origen del mundo, de los seres humanos o de las culturas: Los mitos ofrecen una respuesta a las grandes preguntas sobre el origen del universo, la vida y la humanidad.
- Contener elementos sobrenaturales: Los mitos suelen incluir dioses, héroes, criaturas fantásticas o eventos mágicos.
- Función del mito como relato tradicional. Los mitos cumplen diversas funciones en las sociedades, entre las que destacan:

- Función explicativa: ofrecen una explicación sobre el origen del mundo, de los seres humanos y de las culturas, así como de los fenómenos naturales y sociales.
- Función social: ayudan a cohesionar la sociedad al transmitir valores, creencias y normas de comportamiento compartidas.
- Función moral: enseñan lecciones sobre la vida, el bien y el mal, y el comportamiento adecuado.
- Función ritual: se utilizan en rituales y ceremonias para conectar con el mundo sobrenatural.

Un elemento fundamental de los mitos es la inclusión de historias sobre los ancestros de una cultura. Estos personajes míticos, a menudo deidades o héroes legendarios, representan los orígenes del pueblo y su conexión con el pasado. Sus historias narran las migraciones, guerras, alianzas y otros eventos importantes que marcaron el desarrollo de la cultura.

Img. 7 La batalla de Thor contra los gigantes, pintura de Mårten Eskil Winge (1872).



El papel crucial de la genealogía

CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL

La genealogía, o el estudio de la ascendencia y el linaje familiar, juega un papel crucial en la construcción de la identidad cultural. Más allá de ser un simple registro de nombres y fechas, la genealogía nos permite comprender nuestro pasado, establecer relaciones con otras culturas y transmitir valores y tradiciones a las generaciones futuras.

Comprender el pasado:

- Nos conecta con nuestros ancestros, permitiéndonos comprender de dónde venimos, cómo se formaron nuestras culturas y cómo se relacionan con otras.
- Al conocer las historias de nuestros ancestros, podemos aprender sobre las experiencias que les dieron forma, las decisiones que tomaron y los valores que transmitieron.
- Esta comprensión del pasado nos ayuda a entender el presente y a construir un futuro más sólido.

Establecer relaciones con otras culturas:

- Nos ayuda a identificar conexiones entre diferentes culturas, ya que muchas comparten ancestros comunes o han experimentado procesos históricos similares.
- Al comprender estas conexiones, podemos construir puentes entre culturas, fomentar la tolerancia y el respeto, y promover la colaboración y el intercambio cultural.
- La genealogía puede ser una herramienta poderosa para la diplomacia y la resolución de conflictos.

Transmitir valores y tradiciones:

- Es un vehículo para transmitir valores y tradiciones a las generaciones futuras.
- Al conocer las historias de nuestros ancestros, podemos aprender sobre las creencias que los guiaron, las costumbres que practicaron y las lecciones que aprendieron.
- Esta transmisión de valores y tradiciones es esencial para mantener viva la identidad cultural y fortalecer el sentido de pertenencia a una comunidad.

Ejemplos de mitos que explican la genealogía de culturas

MESOPOTAMIA (3500 A.C. - 500 D.C.):

Mesopotamia, ubicada entre los ríos Tigris y Éufrates en el actual Irak, fue una región de vital importancia en el desarrollo de la civilización humana. Entre 3500 a.C. y 500 d.C., florecieron allí ciudades-estado como Uruk, Ur y Babilonia, cuna de avances invaluable en la escritura, la agricultura, la arquitectura, la astronomía y el derecho.

El mito de Gilgamesh:

El mito de Gilgamesh, considerado la primera obra literaria de la humanidad, se originó en Mesopotamia. La historia del rey Gilgamesh de Uruk y su búsqueda de la inmortalidad, está profundamente arraigada en la cosmovisión, las creencias y los valores de la antigua Mesopotamia.

Esta obra maestra no solo nos ofrece una fascinante mirada a una civilización ancestral, sino que también nos invita a reflexionar sobre temas universales que siguen resonando en la actualidad.

Aspectos a destacar:

- Cosmovisión: La epopeya refleja la visión mesopotámica del universo, donde los dioses eran omnipresentes y la vida humana estaba sujeta a su voluntad.
- Creencias: El mito explora temas como la muerte, la inmortalidad, la amistad, la naturaleza y el destino, ofreciendo una ventana a las creencias y preocupaciones de la época.
- Valores: La epopeya resalta valores como la fuerza, el heroísmo, la lealtad y la búsqueda del conocimiento, pilares fundamentales de la sociedad mesopotámica.

NÓRDICO (800 D.C. - 1066 D.C.):

La cultura nórdica, también conocida como vikinga, se desarrolló en Escandinavia (Dinamarca, Noruega y Suecia) durante la Edad Media (800 d.C. - 1066 d.C.). Esta cultura se caracterizó por su espíritu guerrero, su fascinación por la navegación y su rica mitología.

Los nórdicos creían en un universo compuesto por nueve mundos, interconectados por el árbol Yggdrasil. Su religión politeísta giraba en torno a los dioses Aesir, liderados por Odín, y los Vanir, asociados con la fertilidad y la magia. La mitología nórdica es un conjunto de historias y leyendas que narran las aventuras de los dioses, diosas y héroes nórdicos. Estas historias se transmitían oralmente de generación en generación y se plasmaron en eddas (una colección de poemas escritos en nórdico antiguo preservados inicialmente en el manuscrito medieval islandés conocido como Codex Regius).

Importancia del mito de Thor:

El mito de Thor, dios del trueno y la fuerza, es uno de los más importantes de la mitología nórdica. Thor era un dios protector, defensor de los humanos contra los gigantes y otras criaturas malignas. Su martillo Mjölfnir era un símbolo de poder y justicia.

1. La lucha de Thor contra la serpiente Jormungandr: En esta batalla épica, Thor se enfrenta a la serpiente gigante Jormungandr, símbolo del caos y la destrucción. La lucha termina con la muerte de ambos, simbolizando la eterna lucha entre el orden y el caos.

2. El viaje de Thor al país de los gigantes: En esta aventura, Thor se disfraza de mujer para infiltrarse en el reino de los gigantes y recuperar su martillo Mjölfnir. Este mito destaca la astucia y el valor de Thor, además de su fuerza bruta.

PREHISPÁNICO (14.000 A.C. - 1492 D.C.):

Las culturas prehispánicas como los mexicas, mayas, totonacas y zapotecas, forjaron una rica identidad a partir de una herencia ideológica transmitida de generación en generación. Esta herencia se manifestaba en diversos aspectos de su vida, desde las expresiones artísticas hasta la organización social y religiosa. Los códices ilustrados con pictogramas narraban historias y mitos ancestrales.

Popol Vuh siglos (Maya):

El Popol Vuh se divide en cuatro libros que narran la creación del mundo, las hazañas de los Héroes Gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, la creación de los seres humanos y la historia temprana del pueblo Quiché. La obra incluye genealogías detalladas de los linajes reales Quiché, que se remontan a los ancestros míticos y héroes culturales.

Fue escrito después de la conquista española, en un contexto de resistencia cultural y religiosa. Los autores indígenas, probablemente miembros de la élite Quiché, buscaron preservar su identidad y tradiciones ancestrales frente a la imposición del cristianismo. Es importante tener en cuenta que el Popol Vuh no es un registro histórico imparcial. La obra está impregnada de simbolismo religioso y mitológico, y la información genealógica puede estar sujeta a exageraciones o distorsiones para legitimar el poder de ciertos linajes.

La leyenda de los 5 soles (Mexico):

El mito de los Cinco Soles, narra la historia de la creación del mundo y la humanidad, así como el rol fundamental que desempeñaron las deidades en este proceso. El mito narra la creación de esta era en la antigua ciudad de Teotihuacán. Según la leyenda, dos dioses, Nanahuatzin y Tecuciztecatl, se sacrificaron arrojándose a una hoguera. De las cenizas de Nanahuatzin emergió el Sol, Tonatiuh, mientras que de las de Tecuciztecatl nació la Luna, Metztli. Para alimentar al Sol y asegurar su movimiento continuo, era necesario ofrecerle sangre humana, lo que dio origen a la práctica de los sacrificios rituales.

ASIÁTICO (CHINA: 5000 A.C. - PRESENTE, JAPÓN: 11000 A.C. - PRESENTE, INDIA: 3300 A.C. - PRESENTE):

La civilización asiática abarca una gran cantidad de culturas con diferentes cronologías. Algunas de las culturas asiáticas más importantes son China, Japón e India. "Asia" abarca una vasta región geográfica y cultural, cuna de diversas civilizaciones con historias y tradiciones milenarias. Unificarla bajo un solo término es complejo, ya que cada país y región posee características únicas. Sin embargo, podemos encontrar algunos elementos comunes que permiten esbozar una introducción general a la cultura asiática en relación con el mito.

Las culturas asiáticas se caracterizan por una profunda religiosidad y espiritualidad. El budismo, el hinduismo, el taoísmo y el confucianismo son algunas de las religiones y filosofías más influyentes, que han moldeado la cosmovisión y los valores de millones de personas. Estas tradiciones comparten una visión cíclica del tiempo, la búsqueda del equilibrio y la armonía entre el ser humano y la naturaleza.

Importancia del mito en Asia:

Los mitos y leyendas han jugado un papel fundamental en la transmisión de valores, creencias y tradiciones en las culturas asiáticas. Estas historias, llenas de simbolismo y sabiduría ancestral, han servido como guía moral y fuente de inspiración para las sociedades a lo largo de los siglos.

1. **El origen del mundo (China):** Según este mito, el universo surgió del caos primordial

a través del poder del Yin y el Yang. La diosa Nüwa creó a los humanos a partir de arcilla, dándoles forma y soplándoles vida.

2. La leyenda de la diosa Amaterasu (Japón): Este mito narra la historia de la diosa del sol Amaterasu, quien se retiró a una cueva, sumiendo al mundo en la oscuridad. El dios Uzume, con su ingenio y humor, logró que Amaterasu saliera de la cueva, devolviendo la luz al mundo.

3. El viaje de Sun Wukong en la novela china “Viaje al Oeste”: (India): Sun Wukong, el Rey Mono, es un personaje legendario conocido por su rebeldía, astucia y poderes mágicos. Su viaje hacia la India en busca de las escrituras budistas es una aventura llena de pruebas y desafíos que representa la búsqueda de la iluminación espiritual. Este mito refleja la importancia del esfuerzo personal.

Conclusión de la genealogía como pilar de la identidad cultural:

Los mitos, como narraciones tradicionales que explican el origen del mundo, de los seres humanos o de las culturas, son un pilar fundamental en la construcción de la identidad cultural. Estos relatos, presentes en diversas culturas del mundo, no solo transmiten valores y creencias, sino que también ofrecen una explicación de la genealogía de las culturas, es decir, del origen y evolución de las mismas.

La genealogía, o el estudio de la ascendencia y el linaje familiar, juega un papel crucial en la construcción de la identidad cultural. Más allá de ser un simple registro de nombres y fechas, la genealogía nos permite:

Comprender nuestro pasado:

- Nos conecta con nuestros ancestros, permitiéndonos comprender de dónde venimos, cómo se formaron nuestras culturas y cómo se relacionan con otras.
- Al conocer las historias de nuestros ancestros, podemos aprender sobre las experiencias que les dieron forma, las decisiones que tomaron y los valores que transmitieron.
- Esta comprensión del pasado nos ayuda a entender el presente y a construir un futuro más sólido.

Establecer relaciones con otras culturas:

- Nos ayuda a identificar conexiones entre diferentes culturas, ya que muchas comparten ancestros comunes o han experimentado procesos históricos similares.
- Al comprender estas conexiones, podemos construir puentes entre culturas, fomentar la tolerancia y el respeto, y promover la colaboración y el intercambio cultural.
- La genealogía puede ser una herramienta poderosa para la diplomacia y la resolución de conflictos.



Img. 8 Amaterasu emergiendo de la cueva Ama-no-Iwato, a la que una vez se retiró (pintado por Kunisada).

Transmitir valores y tradiciones:

- Es un vehículo para transmitir valores y tradiciones a las generaciones futuras.
- Al conocer las historias de nuestros ancestros, podemos aprender sobre las creencias que los guiaron, las costumbres que practicaron y las lecciones que aprendieron.
- Esta transmisión de valores y tradiciones es esencial para mantener viva la identidad cultural y fortalecer el sentido de pertenencia a una comunidad.

En resumen, la genealogía es una herramienta invaluable para la construcción de la identidad cultural. Nos permite comprender nuestro pasado, establecer relaciones con otras culturas y transmitir valores y tradiciones a las generaciones futuras.

La genealogía, entrelazada con los mitos y tradiciones de cada cultura, se convierte en un tejido que une a las personas con su pasado, presente y futuro, fortaleciendo su identidad cultural.

Relación Historia Personaje

Los personajes son personas, seres reales, imaginarios, animales u objetos antropomórficos que aparecen en una narrativa. A veces pueden ser una persona presente que funge como narrador u oyente imaginario. Para crear buenos personajes se necesita un buen desarrollo. Los personajes no solo ayudan al desarrollo de la historia, sino que también logran que el lector se identifique con ellos, juzgue sus actos, los condene o los apruebe, ya que son comparados con su entorno y piensan en lo que harían en circunstancias similares. Es una fórmula redonda: los actos de los personajes marcarán el argumento de la historia y, a la inversa, la trama será los actos que realizan los personajes a raíz de sus motivaciones, siendo el hilo conductor.

El desarrollo del personaje dentro de la historia es fundamental. Los personajes cambian a lo largo de la historia, ya que al terminarla no pueden ser los mismos que eran al inicio. La historia generalmente será un medio transformador, enfrentando al personaje a situaciones que lo obligan a enfrentarse a conflictos y diversos obstáculos. Antes de empezar a escribir, es importante tener claridad sobre:

- ¿Quién es el personaje al inicio de la historia?
- ¿Qué acontecimientos va a tener que afrontar?
- ¿Cómo lo van a hacer cambiar?

Es importante tener en cuenta que el personaje no sufrirá cambios radicales que lo transformen en alguien completamente diferente. En general, su esencia siempre permanece, pero sus miedos lo harán crecer. El cambio del personaje debe ser gradual y

progresivo a lo largo de la historia, y no puede suceder de repente al final de la novela. La forma de lograrlo de manera gradual es a través de sus acciones y su mundo interior. Es crucial que el espectador sea testigo de este proceso de transformación y sienta que el cambio del personaje es coherente y se ajusta a la trama de la historia.

Gestos y actos: pueden reflejar el cambio de forma física, ademanes, acciones y vestimenta del personaje. Por ejemplo, si nuestro personaje es un niño que ha sufrido bullying y lo han golpeado a lo largo de su estancia escolar, es posible que cuando un niño quiera socializar con él, este se retire antes de cruzar palabra.

Mundo interior: Se refiere a sus pensamientos, emociones y motivaciones internas. Es lo que impulsa al personaje a actuar de cierta manera.

Narrativa

Los personajes principales de una obra literaria deben tener un objetivo claro, el cual está relacionado con el conflicto central de la historia. Entre el personaje y su objetivo se interpondrán obstáculos, que pueden ser personajes que se oponen al protagonista, circunstancias adversas, o pensamientos y creencias del personaje.

El clímax de una obra literaria es el momento de mayor tensión y emoción, en el que el protagonista toma una decisión que determina el desenlace de la historia. En este punto, el conflicto central de la historia se resuelve, ya sea de forma positiva o negativa. Las características y circunstancias personales de los personajes juegan un papel fundamental en el desarrollo del clímax.

Según Cécile Blondel, directora de desarrollo internacional de la Universidad Gobelins, las historias, ya sean verdaderas o falsas, tienen el propósito de aumentar la conciencia o cambiar la percepción sobre una cuestión de sensibilización, un problema político, social, económico, ambiental, filosófico o ético, un movimiento cultural, una costumbre o práctica, o un grupo de personas. En este sentido, Blondel destaca la importancia de desarrollar personajes sólidos y resolver sus conflictos de manera clara en el guión. Esto permitirá al espectador comprender la historia sin tener que lidiar con cabos sueltos.

Arco de Personaje

El arco del personaje es un elemento esencial en el proceso de creación y desarrollo de personajes, ya que aporta profundidad y significado a las historias narrativas. Se trata de la trayectoria de crecimiento, cambio y transformación que experimenta un personaje a lo largo de la trama, permitiéndole cobrar vida y establecer una conexión emocional con los lectores o espectadores.

Existen diferentes tipos de arcos de personajes, cada uno con su propio propósito y efecto narrativo. Algunos ejemplos comunes son:

Arco de desarrollo: En este tipo de arco, el personaje comienza en un estado inicial y experimenta un crecimiento progresivo a lo largo de la historia. Puede adquirir nuevas habilidades, superar miedos o desarrollar una mayor comprensión de sí mismo y del mundo que lo rodea.

Algunos ejemplos de arcos de desarrollo incluyen:

- Harry Potter: Harry comienza como un niño huérfano y desamparado, pero a lo largo de la serie se convierte en un poderoso mago y líder.
- Katniss Everdeen: Katniss comienza como una joven cazadora que solo se preocupa por su familia, pero a lo largo de la trilogía de "Los juegos del hambre" se convierte en una líder y una revolucionaria.

Arco de redención: Aquí, el personaje parte de un estado de error, pecado o debilidad y se esfuerza por encontrar la redención. A través de acciones y decisiones valientes,

el personaje busca enmendar sus errores y transformarse en alguien mejor.

Algunos ejemplos de arcos de redención incluyen:

- Frodo Bolsón: Frodo comienza como un hobbit tímido y miedoso, pero a lo largo de su viaje para destruir el Anillo Único se convierte en un héroe valiente y desinteresado.
- Walter White: Walter comienza como un profesor de química de secundaria con cáncer, pero a lo largo de la serie "Breaking Bad" se convierte en un narcotraficante despiadado que busca redimirse a sí mismo.

Arco de sacrificio:

En este arco, el personaje sacrifica algo importante en beneficio de otros o de una causa mayor. A menudo, el personaje experimenta una pérdida personal o se enfrenta a dilemas éticos difíciles, lo que lo lleva a un acto de sacrificio valeroso y desinteresado.

Algunos ejemplos de arcos de sacrificio incluyen:

- Superman: Superman se sacrifica para salvar a la humanidad de la ira de Doomsday.
- Leónidas: Leónidas y sus 300 espartanos se sacrifican para defender a Grecia de los persas.

Arco de transformación: En este arco, el personaje experimenta una transformación radical que altera fundamentalmente su identidad y perspectiva de vida. Puede ser un cambio positivo o negativo, pero en ambos casos, el personaje se convierte en una versión completamente diferente de sí mismo.

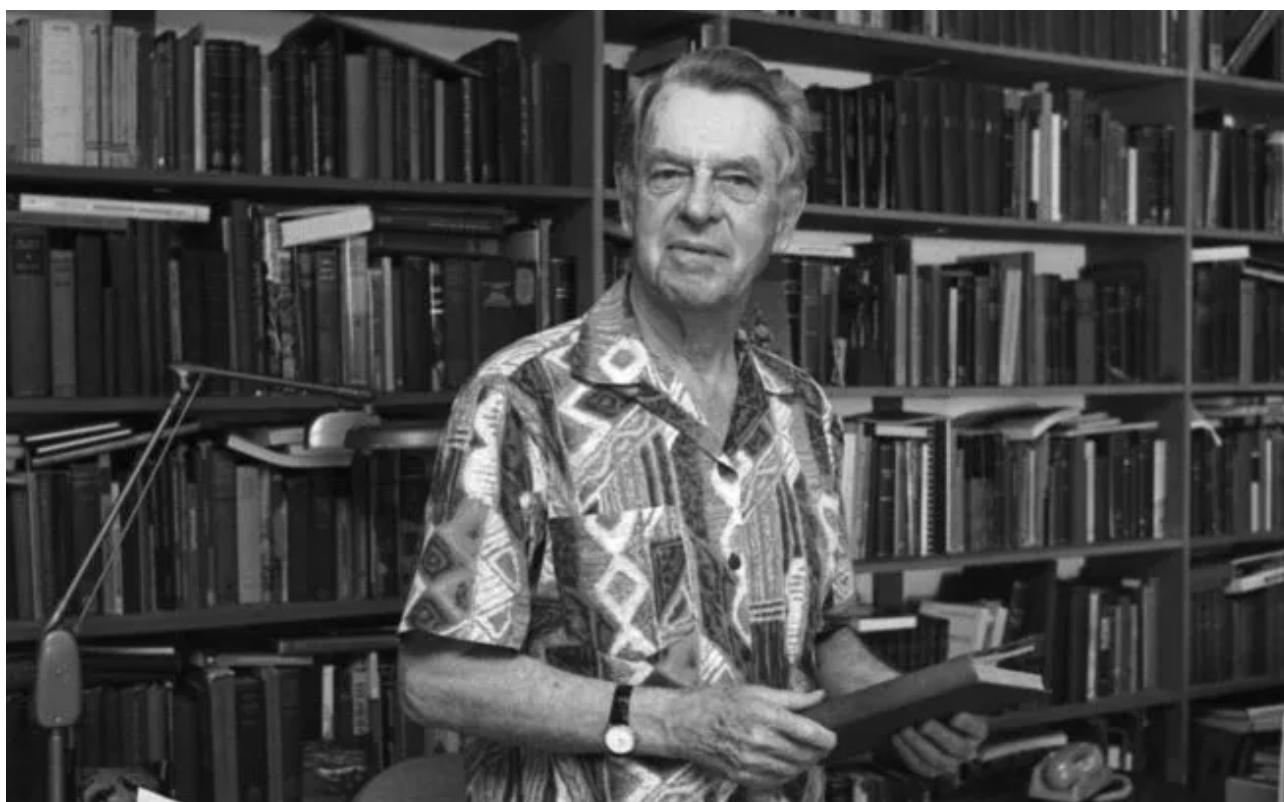
Algunos ejemplos de arcos de transformación incluyen:

- Morpheus: Morpheus transforma a Neo de un hacker inseguro en un elegido que puede salvar al mundo.
- El Joker: El Joker transforma a Batman de un justiciero en un vigilante vengativo.

En el desarrollo del arco del personaje, es importante considerar cómo se relaciona con la trama general de la historia y cómo impacta en otros personajes y eventos. Explorar temas universales como el perdón, la redención y el crecimiento personal en el arco del personaje brinda una oportunidad para profundizar en la narrativa y generar un impacto emocional en el público.

En conclusión, el arco del personaje desempeña un papel fundamental en la creación de personajes memorables y enriquece la experiencia del lector o espectador. Su evolución y transformación a lo largo de la historia permiten que los personajes trasciendan y sean recordados más allá de la obra en sí. Es un componente vital para construir personajes realistas y dotar a la narrativa de mayor complejidad y resonancia emocional.

Joseph Campbell



Img. 9 Joseph Campbell en su oficina en Sarah Lawrence College.

En su obra cumbre “El héroe de las mil caras” Joseph Campbell introduce el concepto del “viaje del héroe”. Detalla cómo cada héroe se embarca en un viaje que lo enfrenta a una serie de pruebas que deben superarse para lograr su evolución como ser humano. La narrativa destaca la idea de que la sabiduría adquirida por el héroe durante su odisea debe ser compartida con el mundo al regresar a su hogar. Este viaje sigue un patrón recurrente en mitos y leyendas de diversas culturas, subrayando la universalidad de las experiencias humanas fundamentales.

El “viaje del héroe” de Campbell ha influido significativamente en escritores, cineastas y creadores de historias, proporcionando un marco conceptual para comprender y

construir relatos que resuenan con audiencias de todo el mundo.

Campbell comprobó que este mito se repite en todas las culturas y mitologías del mundo, independientemente de su religión o influencia geográfica. De hecho, demostró que existe un camino universal para realizar las transformaciones. Las teorías e ideas de Campbell sobre este mito y su relación con la psique humana dependen, en parte, del trabajo de Carl Gustav Jung. La concepción del mito de Campbell está estrechamente relacionada con el método junguiano de la interpretación de los sueños, que se basa en gran medida en la interpretación simbólica.

El viaje del héroe (monomito)

El monomito, también conocido como el viaje del héroe, es un término acuñado por el antropólogo y mitólogo estadounidense Joseph Campbell para definir el modelo básico de muchos relatos épicos de todo el mundo. Este patrón está descrito en su libro "El héroe de las mil caras".

Joseph Campbell describe diecisiete etapas o pasos a lo largo del viaje que debe seguir el héroe, aunque también se han establecido doce etapas que se dividen en tres secciones básicas: la Salida (a veces llamada "Separación"), la Iniciación y el Retorno.

Estas etapas sirven como un marco para entender la estructura común de las narrativas heroicas en diversas culturas y mitologías.

LAS DOCE ETAPAS DEL MONOMITO

Salida

1. Mundo ordinario

En esta etapa, el héroe vive una vida ordinaria y cómoda. Es un personaje común y corriente, con sus propios problemas y preocupaciones. Es un ser humano con sus propias debilidades y fortalezas.

El mundo ordinario es un lugar seguro y familiar. Es el lugar donde el héroe se siente cómodo y seguro, donde el héroe pertenece.

En esta etapa, el héroe conoce a otros personajes que serán importantes en su viaje. Estos personajes pueden ser amigos, familiares, mentores o enemigos. El mundo ordinario es un lugar de contrastes. Es un lugar de paz y tranquilidad, pero también de peligro y conflicto. Es un lugar de felicidad y satisfacción, pero también de dolor y sufrimiento.

2. La llamada de la aventura

En esta etapa, el héroe recibe una llamada a emprender un viaje. La llamada puede ser interna o externa.

Llamada interna: es un deseo o impulso interno que lleva al héroe a emprender el viaje. Este deseo puede ser el deseo de aventura, el deseo de ayudar a otros, el deseo de encontrar su propósito en la vida, o cualquier otro deseo que impulse al héroe a salir de su zona de confort.

Llamada externa: La llamada externa es un evento o situación externa que lleva al héroe a emprender el viaje. Este evento puede ser una amenaza, una oportunidad, una tarea o cualquier otra circunstancia que obligue al héroe a salir de su mundo ordinario.



Img. 10 Gráfico que describe el viaje del héroe.

3. El rechazo de la llamada

El rechazo puede ser por una variedad de razones, como el miedo, la inseguridad, el sentido del deber u obligación, o simplemente la comodidad de la vida ordinaria. Hay muchas razones por las que el héroe puede rechazar la llamada. Estas razones pueden ser internas o externas.

Razones internas:

- Miedo: El héroe puede temer lo desconocido o a las posibles consecuencias del viaje.
- Inseguridad: El héroe puede no sentirse preparado o capacitado para emprender el viaje.
- Sentimiento de debilidad: El héroe puede sentirse inseguro de sí mismo o de sus habilidades.

Razones externas:

- Obligaciones: El héroe puede tener obligaciones que le impiden emprender el viaje, como una familia o un trabajo.
- Riesgo: El viaje puede ser peligroso o arriesgado.
- Prejuicios: El héroe puede ser objeto de prejuicios o discriminación que le impidan emprender el viaje.

4. Encuentro con el mentor

Una vez que el héroe se ha comprometido en la búsqueda, ya sea de manera consciente o inconsciente, aparece un guía o ayudante mágico. A menudo, este tutor sobrenatural presenta al héroe uno o varios talismanes o artefactos que lo ayudarán más adelante en la búsqueda.

Este guía desempeña un papel crucial en el viaje del héroe, proporcionando orientación, sabiduría y, en ocasiones, elementos sobrenaturales esenciales para superar los desafíos que se avecinan. Estos talismanes

pueden tener propiedades especiales o representar un poder simbólico que fortalece al héroe en su camino.

5. Travesía del umbral. Los Guardianes.

Este es el punto en el que el héroe ingresa a la aventura, dejando atrás las fronteras conocidas de su mundo y aventurándose en un terreno desconocido y peligroso donde no hay reglas ni limitaciones. A menudo, en este punto, el héroe debe enfrentarse a los guardianes, que son los encargados de proteger la frontera entre el mundo ordinario y el mundo desconocido. Los guardianes pueden ser personajes o entidades sobrenaturales que representan obstáculos que el héroe debe superar para avanzar en su búsqueda.

La Iniciación

6. Los aliados, los enemigos, las pruebas.

En esta etapa, el héroe puede encontrar aliados y enemigos que lo ayudarán o le obstaculizarán en su viaje. Los aliados pueden ser personajes que comparten los objetivos del héroe o que simplemente quieren ayudarlo. Los enemigos pueden ser personas, animales, fuerzas naturales o cualquier otra cosa que se oponen a los objetivos del héroe o que simplemente quieren causarle daño.

7. Acercamiento a la caverna más profunda

En esta etapa, el héroe debe enfrentarse y ser iniciado ante aquello que ostenta el máximo poder en su vida. El poder supremo puede ser una figura paterna, como un rey, un dios o un demonio. También puede ser una fuerza natural, como un volcán, un tornado o un océano. O puede ser una idea o un concepto, como el bien, el mal o la muerte.

8. La odisea muerte y resurrección

En esta etapa, el héroe experimenta una muerte simbólica, seguida de su resurrección a una nueva vida, con un mayor conocimiento y sabiduría. Este proceso de muerte y renacimiento puede ser tanto físico como espiritual. Es un período de descanso, paz y plenitud antes de que el héroe comience su regreso a casa.

9. La recompensa

El objetivo final de la misión es el logro del don o la bendición definitiva. El héroe ha trabajado arduamente para conseguirlo, y todos los pasos anteriores han servido para preparar y purificar su mente y cuerpo para este momento crucial. En muchos mitos, el don es algo trascendental, como el elixir de la vida o una planta que otorga la inmortalidad.

Retorno

10. Gran Lucha Final

El héroe regresa al mundo ordinario tras su victoria en el mundo especial, enfrentando obstáculos y buscando ayuda de guías y salvadores. En ocasiones, se niega a regresar y debe huir con el don, lo que convierte su regreso en un desafío aún mayor. Esta etapa incluye una lucha final donde el héroe demuestra su valentía y triunfa sobre las

fuerzas que lo retienen en el mundo mágico. En resumen, esta etapa marca el clímax del viaje del héroe, su transformación final y el comienzo de su vida como portador del don adquirido.

11. Nueva resurrección

En esta etapa, el héroe experimenta una última muerte simbólica y renacimiento, como resultado de su lucha en la etapa anterior. Esta muerte simbólica representa la liberación de los últimos vestigios del mundo especial y la transformación final del héroe en su regreso al mundo ordinario. El héroe es ahora una versión mejorada y transformada de sí mismo, capaz de aplicar su sabiduría y dones adquiridos para ayudar a otros y mejorar el mundo a su alrededor.

12. El maestro de los dos mundos

En la etapa final del viaje del héroe, el héroe regresa al mundo ordinario llevando consigo el elixir o la sabiduría adquirida en el mundo especial. El héroe ahora es capaz de compartir su sabiduría y dones con su comunidad, ayudando a mejorar la vida de los demás. El héroe también puede experimentar una celebración, como un banquete o una fiesta, para celebrar su regreso y su transformación. El héroe ahora ha completado su viaje, pero el impacto de su aventura y sabiduría seguirá siendo un legado para las generaciones venideras.

Los arquetipos de personaje



Img. 11 Esquema del inconsciente colectivo.

En el siglo XX, surgió el psicoanálisis como una corriente psicológica influyente que teoriza sobre procesos psíquicos inconscientes que sirven de base para el comportamiento humano. A principios de este siglo, Carl Jung desarrolló una teoría psicoanalítica que aborda las manifestaciones culturales. Según Jung, el contexto cultural en el que una persona nace influye profundamente en su existencia y en su psique, y se puede dividir en tres partes:

- **Consciencia:** Se refiere al conocimiento del individuo sobre lo que hace y lo que es. Es la parte de la psique que está en contacto con el mundo exterior.
- **Inconsciente individual:** Los procesos mentales que no son percibidos conscientemente por el individuo, pero que influyen en su comportamiento. Incluye recuerdos, emociones y pensamientos reprimidos.
- **Inconsciente colectivo:** Se compone de procesos mentales compartidos por la cultura, sociedad y entorno del individuo. Este influye en la psique humana a través

de patrones innatos de la cultura, que se manifiestan como arquetipos.

Las tres esferas mencionadas se reducen a arquetipos, los cuales son patrones recurrentes de comportamiento presentes en diferentes formas culturales. Los arquetipos representan la forma más pura e inconsciente en la que el individuo percibe y experimenta el mundo.

Según Carl Jung, los arquetipos representan el inconsciente colectivo, compartido por seres humanos independientemente de sus características fisiológicas, culturales e históricas. Este inconsciente se manifiesta de forma repetitiva en sueños, relatos, arte y religión, y responde a disposiciones cognitivas, emocionales y conductuales.

Los individuos pueden enfrentarse a varios arquetipos o evolucionar entre ellos, los cuales pueden ser opuestos entre sí. Sin embargo, no son inherentes uno al otro y su manifestación depende de la cultura en la que el individuo nace y se desarrolla.



La interacción entre Acontecimientos Arquetípicos y Arquetipos individuales en la construcción de personajes.

En el proceso de crear historias, dos elementos clave aparecen como fundamentales: los acontecimientos arquetípicos y los arquetipos individuales. Aunque puedan parecer distintos, se unen para dar forma a narrativas ricas y personajes complejos.

Para entender mejor esta relación, es crucial observar ejemplos concretos. Consideremos la serie "Good Omens" como ejemplo. En ella, los acontecimientos arquetípicos, como el "apocalipsis", afectan a los personajes principales, Crowley y Aziraphale, quienes representan arquetipos individuales distintos.

Crowley es un demonio que se ha cansado del infierno y Aziraphale es un ángel que se ha enamorado del mundo humano. Ambos personajes representan arquetipos individuales clásicos: Crowley es el antihéroe, el rebelde que se opone al orden establecido, mientras que Aziraphale es el héroe tradicional, el protector de los inocentes.

Cuando se enfrentan al acontecimiento arquetípico del apocalipsis, ambos personajes reaccionan de manera diferente. Crowley, fiel a su arquetipo, abraza el desafío y se prepara para disfrutar de la destrucción. Aziraphale, por su parte, sucumbe al miedo y se esfuerza por detener el apocalipsis.

Esta diferencia en las respuestas es crucial para entender cómo enriquecen la narrativa. La tensión entre los dos arquetipos, el del antihéroe y el del héroe, crea un conflicto dinámico que mantiene al espectador enganchado. Además, la evolución de los personajes a medida que se enfrentan al apocalipsis es un viaje emocionante y conmovedor.

Las interacciones entre los arquetipos individuales y los acontecimientos arquetípicos van más allá de la narrativa. Los cambios en los personajes debido a estos eventos son esenciales. Crowley evoluciona de ser un "demonio rebelde común" a un líder valiente, mientras que Aziraphale, quien encarna al "Inocente", puede descubrir su valentía interior. Estos cambios no solo definen a los personajes, sino que también impulsan la trama.

En conclusión, los acontecimientos arquetípicos y los arquetipos individuales son dos elementos esenciales de la narración de historias. Cuando se combinan, pueden crear narrativas ricas y personajes complejos que resuenan con los espectadores.

Img. 12 Crowley y Aziraphale en la serie Good Omens de Amazon Prime.

Acontecimientos arquetípicos

Pueden ser utilizados como recursos para el desarrollo de la trama, al igual que los arquetipos de los personajes. En algunas historias, un mundo post-apocalíptico que el héroe tenga que restaurar puede ser utilizado como un antagonista en lugar de un personaje.

Es importante recordar que los acontecimientos arquetípicos también tienen su propio conjunto de características y elementos simbólicos que pueden afectar la trama y la dinámica de los personajes. Por lo tanto, al igual que con los arquetipos de los personajes, es importante comprender completamente las características y simbolismos de los acontecimientos arquetípicos para poder utilizarlos de manera efectiva en la escritura de historias.

Creación:

La idea de un creador o creadores que dan forma al mundo y a la vida puede ser utilizada como un recurso para desarrollar personajes que tengan un propósito o una misión en la vida, un marco de referencia para la existencia humana y la relación con el universo. A través de historias de creación, se pueden transmitir valores y enseñanzas, así como también proporcionar un sentido de pertenencia y conexión con algo más grande que uno mismo.

La creación también puede ser utilizada como un elemento en la trama de una

historia, ya sea en el origen del mundo donde se desarrolla la narrativa, o como un elemento importante en el desarrollo del conflicto y el propósito de los personajes. Por ejemplo, un personaje que busca descubrir el propósito de su existencia puede estar motivado por la idea de que hay un creador que lo ha colocado en el mundo por una razón específica.

Apocalipsis:

Ha sido utilizado en diversas narrativas y mitologías de todo el mundo. En este arquetipo, el fin del mundo se representa como un evento catastrófico que destruye la humanidad y el planeta, pero también puede ser interpretado como un renacimiento o una nueva era.

El apocalipsis se utiliza como recurso narrativo para crear personajes y situaciones que enfrentan la destrucción inminente. Los personajes pueden ser retratados como héroes que luchan para salvar el mundo, o como villanos que buscan aprovecharse de la situación para sus propios fines.

Además, el apocalipsis también puede ser utilizado para explorar temas profundos y universales como la muerte, la resurrección, el juicio, la redención y la esperanza. A través de este arquetipo, se pueden transmitir mensajes sobre la importancia de la vida, la necesidad de un cambio, la superación de obstáculos y la búsqueda de la verdad. A pesar de estar asociado a la muerte, el apocalipsis

también puede ser interpretado como un evento que puede traer recompensas o transformaciones positivas, lo que lo convierte en un recurso poderoso para la creación de historias y personajes.

Diluvio o inundación:

El diluvio o inundación ha sido utilizado en muchas culturas como una narrativa que representa un componente purificador y renovador. En muchos mitos, el diluvio se asocia con el castigo divino hacia la humanidad, debido a su comportamiento inmoral o desobediente.

Sin embargo, también se puede ver como un elemento que representa la destrucción de lo viejo para dar paso a lo nuevo, un renacimiento de la vida y una oportunidad para empezar de nuevo. Este acontecimiento puede ser utilizado para la creación de personajes que enfrentan la destrucción de su mundo conocido, y deben encontrar la manera de sobrevivir y reconstruir.

También puede ser utilizado para crear narrativas que exploran la relación entre la humanidad y la naturaleza, así como la necesidad de mantener un equilibrio para evitar consecuencias catastróficas. Ejemplos populares de esta narrativa incluyen el mito de Noé.



Img.13 Escenario postapocalíptico generado por IA

Arquetipos en la individualidad y personajes

El origen de la palabra “persona” se remonta al latín “persōna”, que hacía referencia a la máscara que utilizaban los actores en el teatro griego para representar a un personaje diferente al suyo. Este concepto se ha utilizado en filosofía para referirse a la singularidad de cada individuo, así como en sociología y psicología para referirse a la identidad social de una persona.

Los arquetipos descritos por Jung son un recurso útil para clasificar y desarrollar personajes. Los principales son 12, pero algunos son combinaciones de otros. En el proceso de investigación para la creación de personajes, se desarrolló una tabla que identifica los arquetipos, sus objetivos, miedos y resultados opuestos.

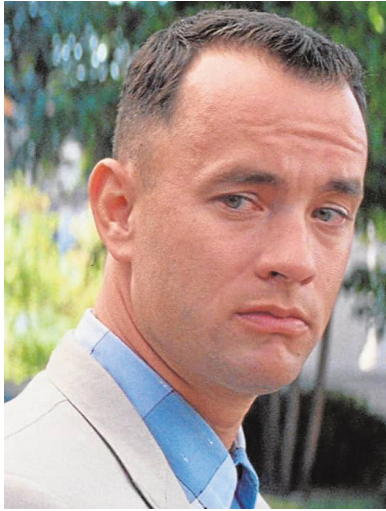
Es importante tener en cuenta que los arquetipos son representaciones simbólicas de patrones de comportamiento humano que han sido recurrentes a lo largo de la historia. Por lo tanto, no siempre es posible categorizarlos de forma precisa en una

sola columna. Cada arquetipo puede tener matices y variaciones en su interpretación, dependiendo del contexto y la narrativa en la que se utilice. Sin embargo, la tabla puede ser una herramienta valiosa para la creación de personajes, ya que permite explorar de manera más profunda su motivación y personalidad.

Tabla 1: Arquetipos, miedos y objetivos

Arquetipo	Objetivo	Miedo
Inocente	Felicidad	Castigo
Huérfano	Inclusión	Exclusión
Héroe	Cambiar el mundo	Fracaso
Cuidador	Ayudar a otros	Ser egoísta
Explorador	Libertad	Aprisionamiento
Rebelde	Revolución	Adoctrinamiento
Amante	Conexión	Aislamiento
Creador	Realización	Mediocridad
Bufón	Diversión	Aburrimiento
Sabio	Conocimiento	Ignorancia
Mago	Alterar la realidad	Estancamiento
Gobernante	Prosperidad	Derrocamiento

Img. 14: Tabla de arquetipos de personaje con sus miedos y objetivos
Fuente: Elaboración por el autor.



Img. 15 Forrest Gump (Tom Hanks) en una escena icónica de la película homónima (1994).

INOCENTE

Se trata de un personaje optimista cuyo mayor temor es hacer algo malo. Siempre busca hacer lo correcto y posee una inocencia genuina, irradiando fe y optimismo. Estos personajes suelen ser utópicos, creyendo que las cosas siempre saldrán bien. En algunas ocasiones, pueden manifestarse como un niño eterno o herido, lo que está asociado a traumas infantiles.

Limitación: Al ser tan soñador, puede ser ingenuo y no darse cuenta de las dificultades de la vida real.



Img. 16 Simba, el joven león, en una escena de la película animada 'El Rey León' de Disney (1994).

HUÉRFANO

La vida de este personaje está marcada por traumas, conflictos y abusos, lo que ha llevado a una sensación de falta de pertenencia. A pesar de tener un fuerte carácter y ser muy decidido, busca constantemente aceptación y afecto de los demás. No está interesado en llamar demasiado la atención o sobresalir del resto, y podría ser considerado una persona bastante común y sin atributos destacables.

Limitación: El rechazo, ya que ha sido marcado por traumas y conflictos en su vida. A pesar de tener un carácter decidido, busca constantemente aceptación y afecto, sin desear destacar demasiado en el proceso. Esta persona aparentemente normal carece de un fuerte sentido de pertenencia y no tiene atributos especialmente destacables.



Img. 17 Hércules, el hijo de Zeus, en una escena de la película animada 'Hércules' de Disney (1997).

HÉROE

Es un guerrero arrogante y valiente, que busca demostrar su valía a través de actos heroicos en beneficio del bien común. A pesar de las dificultades, no se da por vencido y lleva en su interior una necesidad de hacer del mundo un lugar mejor. Sus características lo hacen ideal para roles como guerreros, rescatadores y soldados.

Limitación: Tiene una necesidad constante de demostrar su valentía a través de actos arriesgados, lo que lo lleva a ser arrogante y a buscar constantemente batallas que luchar. Además, tiene un gran temor a ser visto como vulnerable, débil o cobarde.



Img. 18 Woody, en una escena de la película 'Toy Story' de Pixar (1995).

CUIDADOR

El cuidador es un personaje que asume el rol de proteger y cuidar al protagonista de alguna manera, ya sea como padre o madre o en cualquier otro papel similar. Su personalidad se caracteriza por ser compasiva y generosa, dispuesto a sacrificarse para ayudar al protagonista a alcanzar su objetivo. Su mayor motivación es proteger y ayudar a los demás en todo momento.

Limitación: Susceptibilidad al egoísmo y la ingratitud de otros. A menudo, sacrifica sus propias necesidades y deseos en favor de los demás, lo que los hace vulnerables a la explotación o la falta de reconocimiento. Esta debilidad puede ser especialmente dolorosa para ellos ya que su mayor motivación es ayudar y proteger a los demás.



Img. 19 Indiana Jones (Harrison Ford), el arqueólogo aventurero, en una escena de la película 'Indiana Jones y el Arca Perdida' (1981).

EXPLORADOR

Se utiliza para dar un giro al personaje, sacándolo de su rutina habitual y llevándolo hacia la aventura. También se utiliza para cambiar la dirección de la historia. Un ejemplo es la voz del narrador, que tiene la función de motivar al lector a seguir la historia, provocando una evolución o cambio en la trama. El tono del narrador puede ser positivo, negativo o neutral. El elemento que provoca el cambio en la historia no tiene que ser necesariamente una persona, también puede ser un objeto o evento. A veces, incluso el villano puede ser el agente del cambio, obligando al héroe a surgir. La existencia del elemento puede permanecer en la historia o desaparecer una vez iniciada la aventura.

Limitación: Puede tener dificultades para establecer raíces y comprometerse en relaciones profundas y duraderas. También puede ser impulsivo y arriesgado, a veces poniendo su propia vida y la de otros en peligro. Su afán por descubrir cosas nuevas puede llevarlo a ser imprudente y olvidar las consecuencias de sus acciones.



Img. 20 Jo March (Saoirse Ronan), en una escena de la película 'Mujercitas' (2019).

REBELDE

Busca romper con las normas y estructuras que no funcionan para él o para la sociedad en general. Es un agente de cambio que busca la metamorfosis, muchas veces de manera radical. Este personaje puede ser visto como un fanático en su búsqueda, incluso llegando al delirio. Sin embargo, su virtud principal es la libertad extrema y la extravagancia en su forma de pensar y actuar. A menudo, los personajes rebeldes desafían las expectativas y estereotipos, lo que les da una sensación de autenticidad y originalidad.

Limitación: Su deseo de destruir todo lo que no cumple con sus ideales lo lleva a ser impulsivo y a actuar sin pensar en las consecuencias, lo que puede llevar a situaciones peligrosas.

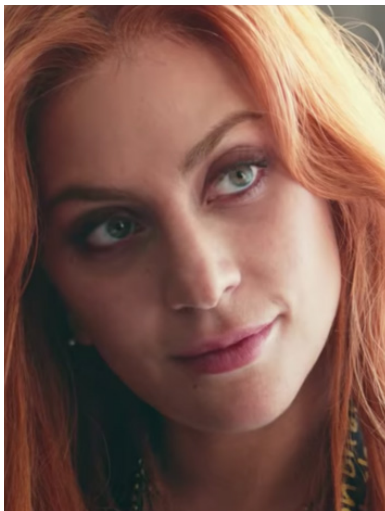


Img. 21 Rose (Kate Winslet) y Jack (Leonardo DiCaprio) en una escena romántica de la película 'Titanic' (1997).

AMANTE

Está obsesionado por encontrar a su media naranja, su compañero o compañera perfecta. Ama con todo el corazón y se muestra apasionado y comprometido en sus relaciones. Su mayor motivación es encontrar el amor verdadero y mantener una relación estable y feliz.

Limitación: tiende a perder su propia identidad y personalidad al centrarse demasiado en su relación y en su pareja. Pueden sacrificar sus propios intereses y necesidades por satisfacer a su amado/a, lo que puede llevarlo a descuidar su propia vida y objetivos. En ocasiones, esto puede resultar en una dependencia emocional que los hace vulnerables a sufrir mucho cuando la relación no funciona o cuando se sienten rechazados.



Img. 22 "Ally (Lady Gaga) en una escena de la película 'A Star is Born' (2018).

CREADOR

Se caracteriza por ser extravagante, imaginativo y tener ansias por dejar un legado. Por lo general, se les representa como artistas, escritores y músicos que buscan desarrollar sus visiones y contribuir a la cultura a través de sus creaciones. Además, pueden ser inventores, innovadores y visionarios, con la filosofía de que "si lo puedes imaginar, lo puedes hacer". Sin embargo, su fortaleza no se queda en la imaginación, sino que también tienen la habilidad de llevar a la realidad sus sueños y proyectos.

Limitación: La obsesión por dejar una marca en la historia puede llevarlo a tomar decisiones arriesgadas y cuestionables. La búsqueda de la posteridad puede convertirse en una obsesión que le impide disfrutar del presente y tomar decisiones saludables a largo plazo.



Img. 23 Michael Scott (Steve Carell) en una escena divertida de la serie de televisión 'The Office' (2005-2013).

BUFÓN

Es un personaje alegre, juguetón y frívolo que busca vivir el momento. Le encanta hacer reír a los demás y su objetivo es hacer del mundo un lugar más feliz. Piensa que la vida es corta y que hay que disfrutar cada instante. Sin embargo, su excesiva alegría puede ser su debilidad, ya que a veces puede ser visto como superficial y carecer de profundidad emocional.

Limitación: A pesar de su naturaleza alegre, su búsqueda constante de la diversión puede llevarlo a evitar responsabilidades importantes y a no tomar en serio situaciones que requieren atención. Además, su necesidad de ser gracioso puede a veces ir en detrimento de su propia integridad emocional y la de los demás.



Img. 24 Morfeo (Laurence Fishburne) en una escena de la película 'Matrix' (1999).

SABIO

Representa la voz de la experiencia y el conocimiento. A menudo se comunica a través de historias y parábolas, y su sabiduría puede parecer confusa o incluso enigmática. Los sabios son generalmente hombres mayores que poseen una autoridad natural y ofrecen una guía valiosa para el héroe. A pesar de su sabiduría, a veces se ven atrapados en el pensamiento y la reflexión, lo que puede llevarlos a actuar con cautela y no tomar acción cuando es necesario.

Limitación: Radica en su tendencia a la reflexión excesiva y a la falta de acción en situaciones cruciales, lo que puede resultar en la pérdida de oportunidades importantes o incluso en la puesta en peligro del héroe.



Img. 25 Merlín, el mago, en una escena de la película animada 'The Sword in the Stone' de Disney (1963).

MAGO

Anhela comprender cómo funciona el universo, no solo para entenderlo, sino también para transformarlo. Con su gran capacidad para soñar, intenta hacer realidad sus visiones y busca soluciones innovadoras que puedan beneficiar a todos. Su gran imaginación lo convierte en un pensador creativo y en un líder visionario, capaz de inspirar a los demás con sus ideas.

Limitación: A pesar de sus buenas intenciones, su deseo de controlar y manipular la situación puede llevarlo a ser manipulador, buscando obtener lo que desea sin tener en cuenta los sentimientos y necesidades de los demás.



Img. 26 Khaleesi (Emilia Clarke), en una escena de la serie de televisión 'Game of Thrones' (2011-2019).

GOBERNANTE

Es un líder natural, con una visión clara y autoridad para imponer su voluntad. Son responsables y se aseguran de que se cumplan las reglas y se mantenga el orden. Se enfocan en la productividad y la eficiencia, y pueden ser autoritarios en su enfoque. A menudo son vistos como figuras de realeza, con un sentido de deber y disciplina hacia su pueblo.

Limitación: Tiene una tendencia a desconfiar de los demás y creer que solo él es capaz de llevar a cabo las tareas y decisiones importantes. Esta actitud puede llevar a una carga de trabajo excesiva y a la imposibilidad de delegar responsabilidades en otros, lo que puede generar estrés y problemas de organización, además de ser dominantes y arrogantes.

La importancia de las limitaciones de los personajes

Al describir los arquetipos de cada personaje inicialmente había usado la palabra “Debilidad” en lugar de “Limitación”. Sin embargo, decidí cambiar la palabra porque no se trata estrictamente de una debilidad, sino más bien de otras características propias de sus personalidades que todos los seres humanos tienen. Esto resalta que es una parte de su personalidad que, si bien no necesariamente es una debilidad, representa un desafío en su capacidad para comprender o afrontar la vida.

Aunque estos arquetipos a menudo se vinculan con ciertas características o patrones, es crucial comprender que los personajes ficticios, como las personas en la vida real, pueden mostrar una mezcla de rasgos, limitaciones y motivaciones. Estos arquetipos son herramientas valiosas para los escritores, ya que les permiten crear personajes que conecten con los espectadores y tengan un impacto en la trama.

OTROS ARQUETIPOS

En la psicología y la literatura, se han identificado arquetipos relevantes que no incluyen en la teoría de Joseph Campbell. Estos arquetipos han sido estudiados por expertos y autores, y aparecen en numerosas obras de la cultura popular y literatura, lo que demuestra su importancia y pertinencia para comprender la función de los arquetipos en general. Aunque no son ampliamente reconocidos, su inclusión es relevante debido a su relación con otros arquetipos y su papel en la cultura popular. El estudio de estos arquetipos puede enriquecer la comprensión general de su función en la literatura y la psicología.

Como por ejemplo al arquetipo del embaucador, existen varios autores que lo han explorado y validado. Carl Jung habló sobre el concepto de la sombra y cómo puede manifestarse en forma de engaño y manipulación. Por su parte, Marie-Louise von Franz, quien en su obra “The Interpretation of Fairy Tales” habla del arquetipo del trickster o engañador.

¿Qué ocurre cuando exploramos arquetipos adicionales a los de Joseph Campbell?

La exploración de arquetipos adicionales que no se encuentran dentro de la teoría de Joseph Campbell ha enriquecido nuestra comprensión de la función y relevancia de estos elementos en la psicología y la literatura. Aunque estos arquetipos no sean ampliamente reconocidos, su presencia en numerosas obras de la cultura popular y la literatura demuestra su importancia en la narrativa humana.

Este enfoque más amplio y diverso mejora nuestra comprensión de cómo estos arquetipos interactúan en las historias y en la psicología humana en general, fortaleciendo nuestra visión global de cómo los elementos arquetípicos dan forma y enriquecen las narrativas de una manera más profunda. Además, nos desafían a explorar y entender aspectos más complejos de la condición humana, brindándonos nuevas perspectivas sobre nuestra propia naturaleza.



Img. 27 Varys (Conleth Hill), 'en una escena de la serie de televisión 'Game of Thrones' (2011-2019).

EMBAUCADOR

Tiene como facetas de bufón, mago o loco, representa inteligencia, conocimientos secretos que emplea para engañar a otros, romper normas establecidas, en numerosas culturas antiguas se asocia con animales con poderes de cambiar de forma como nahuales.

Limitación: Su excesiva confianza en su capacidad para engañar y manipular a los demás. A menudo, este arquetipo subestima la inteligencia y astucia de su oponente, lo que puede llevar a su propia caída y desgracia. Además, su necesidad constante de manipular y controlar a los demás puede convertirse en una adicción que lo lleve a aislarse y perder la confianza y el respeto de aquellos que lo rodean.



Img. 28 Loki (Tom Hiddleston) en una escena del Universo Cinematográfico de Marvel (2011-presente).

SABOTEADOR

Se opone y obstaculiza a otros, puede ser visto como negativo y crítico, y se enfoca en los defectos de los demás. Actúa sutil o abiertamente y puede ser interno o externo. Las personas que encarnan este arquetipo tienen miedo al fracaso, la responsabilidad o la falta de control, y pueden sabotear a otros para protegerse a sí mismos o evitar el fracaso.

Limitación: Su enfoque en obstaculizar la labor de los demás lo lleva a descuidar sus propias acciones y metas, así como a señalar los defectos y debilidades de los demás. Esto puede alienarlo de sus relaciones personales y profesionales, y generar resentimiento y desconfianza en su contra. Estas actitudes pueden limitar su crecimiento personal y profesional, y alejarlo de oportunidades de éxito y colaboración.



Img. 29 Han Solo (Harrison Ford) en una escena de la película 'Star Wars: Episodio IV - Una Nueva Esperanza' (1977).

FORAJIDO

Desafía la autoridad y las normas de su sociedad, a menudo usando la violencia para lograr sus objetivos. Es un personaje popular en la cultura y puede ser visto como un héroe o villano. El forajido puede ser marginado y buscar justicia por su cuenta.

Es solitario y desconfía de los demás, aunque puede tener seguidores leales. Su debilidad es su tendencia a la violencia y la ilegalidad, lo que lo pone en riesgo y lo lleva a tener problemas con la ley.

Limitación: Su tendencia a la violencia y la ilegalidad. Al desafiar la autoridad y las normas sociales, puede poner en peligro su propia vida y la de otros. Además, su necesidad de venganza o justicia puede ser desmedida y cegar su juicio. El forajido también puede ser solitario y desconfiado, lo que lo hace vulnerable a la traición por parte de aquellos que lo rodean. En algunos casos, su lucha contra la opresión puede volverse contra él mismo y convertirlo en un marginado aún mayor.



Img. 30 Elizabeth Bennet (Keira Knightley) en una escena de la película 'Orgullo y Prejuicio' (2005).

BUSCADOR

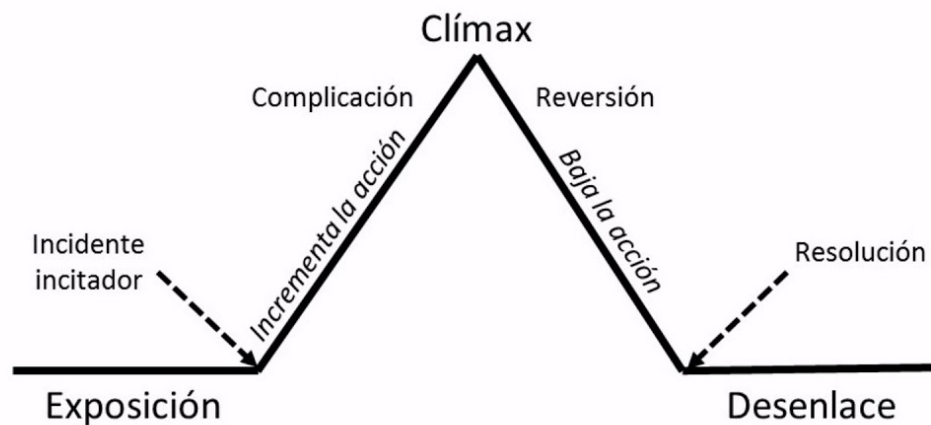
Siente la necesidad de explorar nuevos horizontes y encontrar significado y propósito en su vida. A menudo, los buscadores se sienten insatisfechos con la vida ordinaria y buscan un significado más profundo y trascendental.

Limitación: Su tendencia a perderse en su búsqueda y a perder el contacto con la realidad, lo que puede llevarlo a tomar decisiones irracionales y a poner en riesgo su propia seguridad y la de los demás. A diferencia del forajido, el buscador no busca desafiar la autoridad o las normas establecidas, sino más bien descubrir su verdadero propósito y sentido de vida. Mientras que el forajido puede ser visto como un rebelde o un marginado social, el buscador a menudo es valorado y respetado por su dedicación a una causa mayor y su búsqueda de la verdad y el significado en la vida.

Estructura Narrativa: Pirámide de Freytag

La Pirámide de Freytag es una representación gráfica de la estructura narrativa basada en cinco fases. Fue desarrollada por Gustav Freytag, un escritor y dramaturgo alemán que analizó las estructuras dramáticas de la antigua Grecia y el teatro de Shakespeare. Las cinco fases son: Exposición, Acción Ascendente, Clímax, Acción Descendente y Desenlace.

Aunque este modelo fue creado originalmente para el drama antiguo, también se puede aplicar en la actualidad al cine y la televisión. Si consideramos el nivel de tensión que se alcanza en cada fase, la estructura puede representarse gráficamente con la forma de una pirámide, lo que ayuda a visualizar su progresión narrativa.



Img. 31 La pirámide de Freytag: ilustra la tensión narrativa a lo largo de una historia.

1. **Exposición:** Los personajes principales, el tono y la ambientación son introducidos
2. **Incidente incitador:** Las circunstancias que empujan al protagonista a moverse.
3. **Incremento de acción:** Existe una complicación que hace más complejo el problema que el protagonista tiene que resolver. Nuevos personajes pueden ser introducidos
4. **Clímax:** Ocurre en la mitad de la historia y es la parte de mayor tensión entre el protagonista y el antagonista.
5. **Acción descendente:** Todo lo sucedido en el clímax continúa desarrollándose, conduciendo al momento de mayor suspenso y el autor comienza a proyectar la conclusión, que no debe sentirse abrupta.
6. **Resolución:** El protagonista recibe la consecuencia de sus actos.
7. **Dénouement (comedia), catástrofe o desenlace:** Los personajes han completado su cambio y las tramas se cierran. El final puede ser cerrado, ambiguo o abierto.

Orígenes de la pirámide: Las estructuras en 3 y 5 actos

Con el paso del tiempo, se empezó a utilizar la estructura en 5 actos, que fue popularizada por Gustav Freytag en el siglo XIX. Esta estructura consiste en la introducción de la trama, la complicación, el clímax, la resolución y el desenlace.

A pesar de las diferencias entre ambas estructuras, ambas buscan dividir la historia en partes que permitan a los creadores narrativos manejar mejor la trama y la tensión dramática. La estructura de 3 actos se centra en la presentación del conflicto, su desarrollo y su resolución, mientras que la de 5 actos añade la complicación y el desenlace para crear una trama más compleja.

En la actualidad, ambas estructuras se siguen utilizando en la creación de obras narrativas como el cine, la televisión y la literatura. Aunque algunos autores han creado estructuras narrativas más complejas, la pirámide de 3 y 5 actos sigue siendo una herramienta valiosa para los creadores que buscan crear historias con una estructura sólida y coherente.

1. Prótasis (Planteamiento): La exposición de los elementos dramáticos y comienzo de la acción. Es la primera parte cronológica de la historia. Se presenta al protagonista, su contexto y su deseo principal. A menudo, se incluyen dos elementos narrativos importantes: el detonante y el punto de inflexión.

Detonante: Es un suceso que provoca un cambio en las circunstancias iniciales del protagonista o en su contexto, lo que genera un interrogante sobre si el protagonista conseguirá o no su objetivo. Puede ser un acontecimiento, un encuentro inesperado con otro personaje, un cambio de trabajo, una ruptura amorosa, entre otros. Este

cambio obligará al personaje a evolucionar y transformarse.

En la serie *Breaking Bad*, el detonante es el diagnóstico de cáncer pulmonar de Walter White, lo que lo lleva a cuestionar qué será de su familia cuando él muera. Este evento provoca un cambio radical en la vida de Walter, y lo lleva a iniciar un negocio ilegal de drogas para asegurar el futuro financiero de su familia.

Punto de inflexión: Es el momento en que el protagonista toma una decisión fundamental que afecta por completo su vida y supone la antesala del desafío al que se someterá. Representa un cambio significativo en la trama.

En *Breaking Bad*, el punto de inflexión es cuando Walter contacta a un antiguo alumno, Jesse Pinkman, para fabricar y vender metanfetamina. Esta decisión representa un cambio radical en la vida de Walter, y lo lleva a iniciar un negocio ilegal de drogas que tendrá un impacto profundo en su vida y en la de su familia.

2. Epítasis (Nudo): La complicación de la acción. Una vez que el protagonista decide tomar acción, surgen una serie de sucesos que pueden generar dificultades, obstáculos, retos e impedimentos, incluyendo el conflicto. Si hay un antagonista en la historia, suele aparecer aquí. En esta etapa se presenta el problema de la situación más crítica de la historia.

En la serie *Breaking Bad*, el nudo se refiere a los problemas que Walter White tiene con los vendedores locales, las costosas cuentas médicas para pagar su tratamiento contra el cáncer y los problemas legales que enfrenta por distribuir su producto. Estos problemas aumentan la tensión y el suspenso de la

historia, ya que ponen en peligro a Walter y a su familia.

3. Catástrofe (Desenlace): Este acto marca la resolución del conflicto y el retorno a la normalidad. Es la parte del relato donde se descubre si el protagonista logra o no materializar su meta. En el desenlace se narra cómo se resuelve el problema presentado en el nudo. La palabra desenlace literalmente significa deshacer el lazo o deshacer el nudo. En el teatro clásico, el desenlace debe cumplir tres exigencias básicas:

1. Debe ser necesario, no debe ser al azar ni resultado de un acontecimiento sin seguir una lógica interna
2. Debe ser completo, es decir, el final de los personajes debe ser planteado
3. Debe ser rápido y simple, es decir, debe ubicarse lo más cercano posible al fin de la historia.

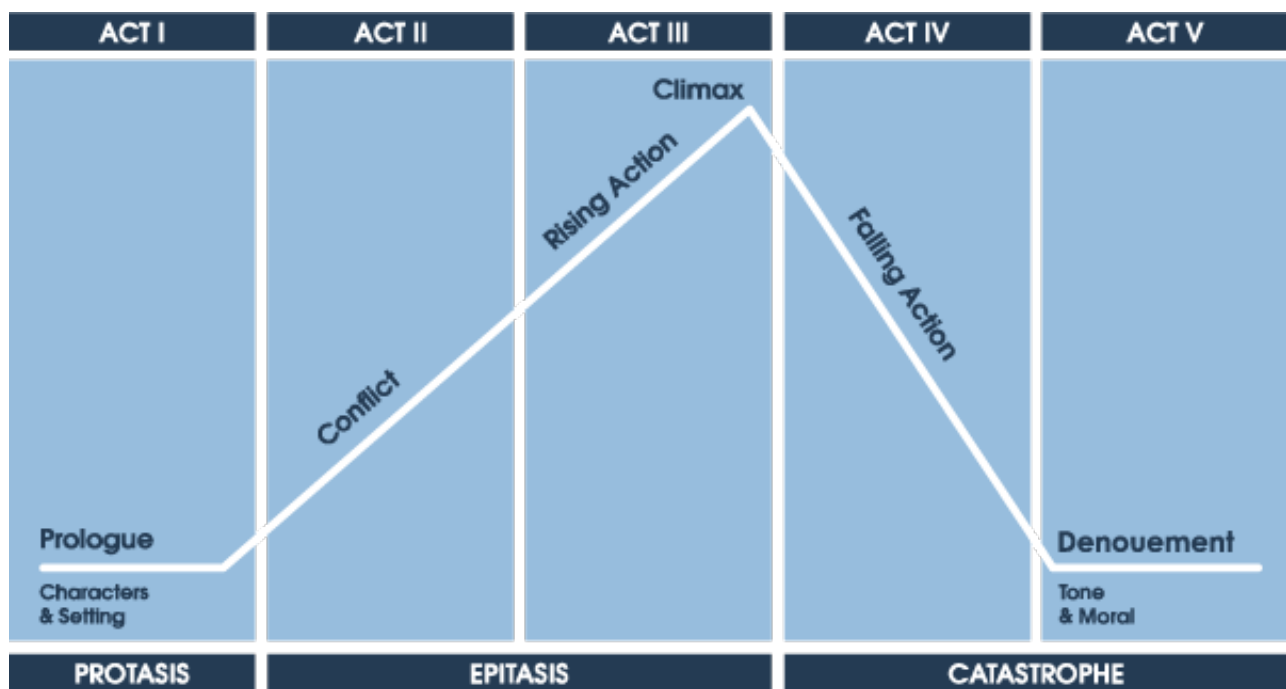
Según Aristóteles, la poética distingue varios tipos de desenlaces: infelices, felices, mixtos. Es esencial que el desenlace, en cualquier género, sea coherente con la trama, los personajes y la naturaleza de la acción, evitando que parezca forzado o arbitrario. El filósofo también consideraba que el desenlace debe tener cierta verosimilitud, de manera que sea creíble para el espectador o lector. Además, es importante que el desenlace cumpla con las expectativas del público, ya sea ofreciendo una solución satisfactoria al conflicto planteado o dejando una sensación de ambigüedad o incertidumbre que invite a la reflexión.

Aunque la tragedia griega no estaba subdividida en actos, es cierto que con el tiempo esta división en tres partes se formaliza

con los conocidos 3 actos; planteamiento, nudo y desenlace. Los autores latinos como Horacio y teóricos renacentistas evolucionan este esquema de 3 a 5 actos, incluyendo un acto segundo que detona el desarrollo de la intriga y un acto cuarto que prepara el desenlace. Así, la prótasis (planteamiento) corresponde al primer acto, la epístasis (nudo), sería el segundo y tercer acto y la catástrofe (desenlace).

Un ejemplo de catástrofe en la serie *Breaking Bad* es la muerte de Hank Schrader, el cuñado de Walter White. Hank es un agente de la DEA que está investigando a Walter por su negocio de metanfetamina. En la quinta temporada, Hank finalmente descubre la verdad sobre Walter, y los dos hombres se enfrentan en un tiroteo. Hank es asesinado por Walter, y esta muerte marca el comienzo del fin para Walter.

En la siguiente imagen se puede observar la superposición de los esquemas en 3 y 5 actos.



© 2016 Clever Prototypes, LLC

Img. 32 Superposición de los esquemas en 3 y 5 actos, además de la pirámide de Freytag.

En resumen, la estructura en tres actos es una herramienta útil para comprender la narrativa, especialmente en el teatro y el cine. La evolución de la estructura en cinco actos permite una mayor profundidad en la trama y una mejor planificación en la construcción de la historia.

Sin embargo, es importante recordar que estas estructuras son solo guías y que los autores tienen la libertad de adaptarlas y modificarlas para adaptarse a sus propias necesidades creativas. Además, la distinción entre la historia y la trama es fundamental para entender cómo la estructura narrativa

puede variar según el enfoque que se le dé a la obra. En última instancia, la elección de la estructura depende del autor y su objetivo al contar la historia.

Comunicación Audiovisual

Las narrativas nos conectan. Esta interacción personal entre la observación y las funciones cognitivas nos ayuda a interpretar el mensaje, y son tan poderosas que nos producen sentimientos y sensaciones gracias a su estética, diseño sonoro y personajes. Es bien sabido que la comunicación desde la época de los cavernarios se realizaba a través de contar historias. En la época de los cavernarios, las narrativas se utilizaban para explicar fenómenos naturales, enseñar valores morales o transmitir historias de éxito o fracaso. También eran una forma de arte, ya que los primeros humanos utilizaban el arte rupestre para crear historias visualmente atractivas que cautivaran a su audiencia.

Desde mi infancia, las narrativas y personajes entrañables siempre han sido una parte importante de mi crecimiento. Una de mis caricaturas favoritas fue "Hey Arnold!", una serie que salió a la luz el 10 de junio de 1996.

La premisa de la serie es sencilla: Arnold es un niño soñador e idealista que siempre intenta ver lo mejor de las personas y hacer lo correcto. Busca formas de ayudar cuando alguien está en problemas. Lo que hace esta serie tan genial es el desarrollo de los personajes, sus huellas de dolor, los problemas que enfrentan y cómo van madurando a lo largo de los episodios.

Influencia social.

A través de las narrativas que abordan problemas cotidianos de la vida, la serie "Hey Arnold" logró conectar con el público, y lo que la hizo destacar fue que no subestimaba al espectador. A pesar de estar dirigida a niños, las problemáticas que se presentaban estaban muy cercanas a la realidad.

Según el filósofo y sociólogo francés Jean Baudrillard, una recreación "*es una verdad donde hay un anclaje entre la comunicación y la realidad*". Por ejemplo, al tomar una fotografía de una montaña, se sabe que es una representación icónica de la naturaleza y no la montaña en sí misma.

Si relacionamos este concepto con el impacto que tuvo la serie en aquellos que crecimos con ella, podemos decir que tuvo muchas capas más allá de las historias. La música de la serie era de género "jazz", y para muchos de nosotros, fue uno de los primeros acercamientos a ese estilo musical.

Aunque la decisión de musicalizar la serie fue del creador, el hecho de escuchar música diferente a lo que estábamos acostumbrados abrió nuestras mentes a nuevos géneros musicales conforme íbamos creciendo.



El hombre paloma

Un episodio que muestra una de muchas realidades que se podría enfrentar los niños. Esta serie me gusta mucho porque muestra temas y situaciones que ocurren en la vida real y que no deben ser subestimados por su edad. La serie muestra personajes con antecedentes y experiencias muy diferentes, lo que ayuda a los niños a empatizar con ellos y entender mejor la diversidad que existe en el mundo. La serie explora temas como los primeros encuentros con personas fuera del núcleo familiar, la escuela y las diversas realidades que se encuentran en una comunidad.

El personaje del Hombre Paloma, cuyo nombre real es Vincent, cuenta su historia y cómo su fascinación por las aves y su dedicación a ellas lo llevan a ser considerado "raro" y a ser excluido de la sociedad, mudándose a un edificio abandonado.

Vincent descubrió su amor por las palomas cuando hizo un trabajo sobre aves en la escuela en su infancia. Debido a eso, fue rechazado por sus amigos y considerado anormal por la gente, lo que lo llevó a no confiar en nadie. Sin embargo, Arnold, el protagonista de la serie, acude a él sin prejuicios para pedirle su ayuda para curar a una de sus aves, y el Hombre Paloma, después de mucho tiempo sin hablar con nadie, aprende que aún hay algunos en quienes puede confiar.

Mientras la amistad de Arnold y Vincent se va desarrollando, unos niños de la cuadra destruyen el hogar de Vincent y las palomas. Esto refleja algo que sucede constantemente

con personas que consideramos diferentes. Cuando Vincent se da cuenta de lo que hicieron con su hogar, decide irse a un nuevo lugar donde pueda estar tranquilo y en paz.

El final de este episodio es ambiguo y puede ser interpretado de diferentes maneras por los televidentes. Aunque se ha sugerido que Vincent se aleja del edificio abandonado con la intención de suicidarse, también es posible verlo como un momento de renovación personal en el que encuentra la fuerza para seguir adelante después de ser aceptado por Arnold. En cualquier caso, la serie demuestra cómo se pueden abordar temas difíciles de la vida real a través de historias y el desarrollo de personajes.

Img. 33 Arnold y el Hombre Paloma de la serie animada 'Hey Arnold!' (1996- 2004).

Descripción del proyecto

Este proyecto tiene como objetivo la creación de una guía y herramienta para la creación de personajes. Después de una investigación exhaustiva en el campo de la creación de personajes, hemos recopilado información valiosa que nos ha ayudado a definir las características que hacen a un personaje interesante y bien desarrollado.

La guía proporcionará una estructura clara y detallada para la creación de personajes, incluyendo consejos y ejemplos para cada aspecto clave, como personalidad, motivaciones, trasfondo, y relaciones. Esto significa que los personajes deben tener motivaciones, trasfondos y relaciones que sean creíbles y que los hagan conectarse emocionalmente con el espectador.



Img. 34 Creación de personajes.

Casos análogos

Antes de empezar con la creación de nuestro propio proyecto, es importante analizar y estudiar aquellos trabajos que ya existen en la industria. Para ello, hemos investigado y analizado dos casos análogos que creemos son relevantes para nuestra guía de creación de personajes.

El primero de ellos es la “Ficha de Personaje” utilizada por guionistas y escritores de todo el mundo para desarrollar sus personajes. El segundo caso análogo es la conferencia de Dana Terrace, creadora de contenido en la industria de la animación, quien comparte su experiencia en el proceso de creación y desarrollo de personajes.

A continuación, presentaremos un análisis detallado de ambos casos y cómo pueden ser útiles para nuestro proyecto.



Img. 35 Pila de libros.

Ficha de Personaje

La ficha de personaje es un recurso ampliamente utilizado en diversas áreas creativas, como juegos de rol, cómics, videojuegos, novelas y animación. Su función principal es servir como un registro detallado que permita el desarrollo de los personajes que conforman la narración.

Cuando se está creando una historia, es fundamental que el escritor tenga un conocimiento profundo de sus personajes: cómo hablan, piensan, actúan, qué eventos han marcado su vida, cómo han influido en su personalidad, entre otros aspectos. La ficha de personaje ayuda a establecer estos detalles y a comprender las decisiones que tomarán los personajes a lo largo de la historia, lo que los hace más coherentes y realistas.

Es importante destacar que si un personaje tiene un papel más protagónico en la narrativa, requerirá una descripción más detallada en su ficha. Asimismo, si su vida anterior es relevante para el desarrollo de la historia, también deberá ser incluida en la ficha. Es fundamental señalar que las fichas de personaje no son definitivas, sino que pueden irse adaptando y extendiendo conforme se desarrolla el personaje en la historia.

Además de los elementos básicos mencionados, una ficha de personaje puede incluir los siguientes elementos:

1. Nombre del personaje.
2. Sexo.
3. Edad.
4. Profesión: se describe la actividad principal o el pasatiempo del personaje.
5. Rol en la historia: se define el papel que el personaje desempeña en la trama, como protagonista, antagonista, secundario o ayudante del protagonista.
6. Arquetipo.
7. Apariencia: Se refiere a los rasgos físicos distintivos que diferencian al personaje de los demás, como una cicatriz o un estilo de vestimenta. Es importante destacar que estos rasgos deben estar justificados por la historia del personaje, por ejemplo, si se viste como un músico de jazz es porque su abuelo lo introdujo en la música cuando era niño y esto influyó en su personalidad y gustos.
8. Carácter: Este elemento indica las características personales que definen al personaje. ¿Es extrovertido o introvertido? ¿Prefiere pasar tiempo solo o con amigos y familiares? ¿Cuáles son sus habilidades y cómo las adquirió? ¿Quién fue su modelo a seguir durante su infancia? ¿Cuáles son sus sueños y ambiciones? Además, se pueden agregar virtudes y defectos que complementen su personalidad.
9. Huella de dolor: Aquí se describen los traumas o eventos dolorosos que hayan impactado en la vida del personaje, modificando su comportamiento y aspiraciones. Estos traumas pueden ser tanto eventos traumáticos externos a su vida privada como problemas familiares o personales. Para desarrollar este apartado, podemos preguntarnos cosas como: ¿Cuál es su primer recuerdo? ¿Cómo fue su infancia? ¿Ha sufrido algún tipo de abuso o violencia?

10. Pensamientos y creencias: En este elemento se profundizan temas políticos, filosóficos, religiosos y morales del personaje, con el fin de entender cómo percibe el mundo que lo rodea y qué valores y principios rigen su conducta. Se pueden hacer preguntas como: ¿Qué opina sobre la religión o la política? ¿Cuáles son sus prejuicios o preconcepciones sobre otras personas o grupos sociales? ¿Hay algo que nunca haría bajo ninguna circunstancia? ¿Estaría dispuesto a matar a alguien o algún animal? ¿Moriría por alguien o algo?

11. Nota: Este apartado es opcional, pero se puede utilizar para remarcar alguna situación destacable, anécdota o dato que nos ayude en el desarrollo futuro del personaje.

Ficha de Personaje de Amy Farrah Fowler



Img. 36 Amy Farrah Fowler (Mayim Bialik) en una escena de la serie 'The Big Bang Theory' (2007-2019).


En la serie *The Big Bang Theory*, el personaje de Amy Farrah Fowler experimenta un importante desarrollo a lo largo de la trama. En un principio, Amy se caracteriza por su falta de habilidades sociales, su inseguridad y su miedo al rechazo. Sin embargo, a medida que avanza la trama, Amy aprende a establecer amistades, a ser sincera consigo misma y a abrirse a la posibilidad de pertenecer a un círculo social. Este proceso de autodescubrimiento es una parte integral de su evolución, y la aceptación de su deseo de pertenencia, a pesar de haber enfrentado el rechazo en su adolescencia.

Amy también logra importantes logros personales, como casarse con Sheldon y obtener su doctorado en neurociencia. Estos

logros reflejan su creciente confianza en sí misma y su determinación para alcanzar sus objetivos. Sin embargo, Amy también enfrenta desafíos, como su lucha por expresar sus emociones de forma abierta. A pesar de estos desafíos, Amy sigue creciendo y madurando a lo largo de la serie.

La evolución de Amy Farrah Fowler es un ejemplo de cómo un personaje secundario puede convertirse en uno de los más queridos de una serie. Su crecimiento personal, sus logros y sus desafíos son relevantes para el tema de la tesina, que es la importancia de explorar la complejidad humana en los personajes.

Tabla 2: Ficha de Personaje: Amy Farrah Fowler

Nombre	Amy Farrah Fowler	Rol	Secundario
Arquetipo	Creador y Sabio	Foto	
Fecha Nacimiento	17 diciembre 1979	Lugar nacimiento	Pasadena, California, Estados Unidos.
Etnia	Anglosajón	Género	Mujer
Alias	Amy, Ames	Edad	30 años
Ocupación	Neurocientífica	Habilidades	Inteligencia sobresaliente, toca el arpa, es científica.
Atributos			
Positivos		Negativos	
Identidad ¿Quién es el personaje?	Es una científica con un doctorado en neurociencia. Se siente satisfecha con su cuerpo y su vestimenta, aunque sabe que no cumple con los estándares de belleza anglosajones. Reconoce que su verdadero valor reside en su inteligencia y no en su apariencia. No suele priorizar el amor por encima de su desarrollo personal.	¿Qué limitaciones sociales tiene?	Debido a que no encajaba con los arquetipos populares durante su juventud, Amy no desarrolló habilidades sociales eficaces. Esto la hace torpe en situaciones sociales, como por ejemplo, cuando tiene que hablar con personas que no conoce o cuando tiene que participar en eventos sociales.

<p>Motivación ¿Qué quiere lograr?</p>	<p>Tiene dos objetivos principales en la vida: desarrollarse profesionalmente y ser reconocida por sus logros en la ciencia. También quiere tener amigos verdaderos y encontrar una relación romántica.</p>	<p>Motivación ¿Qué impedimentos personales tiene para que no logre su objetivo?</p>	<p>Baja autoestima: Suele compararse con los demás y tiene dudas sobre sus capacidades. Inseguridades sociales: Le cuesta interactuar con naturalidad y establecer relaciones fluidas. Gestión emocional: Le resulta complicado manejar emociones intensas como la ira o la tristeza. Adaptabilidad: Se le dificulta adaptarse a cambios inesperados, lo que puede afectar su desempeño en diferentes áreas de su vida.</p>
<p>Desarrollo Argumental</p>		<p>Su búsqueda de encontrar un equilibrio entre su vida profesional y personal, mientras aprende a ser más segura y auténtica consigo misma.</p>	
		<p>Se valora principalmente su inteligencia y logros académicos, y no le da mucha importancia a su apariencia física. Aunque tiene algunas inseguridades y baja autoestima, es muy segura de sí misma en su campo de trabajo. Valora mucho su amistad con Penny y se esfuerza por ser una buena amiga. En cuanto a sus relaciones románticas, puede ser tímida y reservada, pero tiene determinación para encontrar una pareja que la respete y valore por quién es.</p>	

Debilidades	El miedo al rechazo en su círculo de confianza, debido a su falta de socialización en su juventud. Como resultado, Amy tiene dificultades para lidiar con las críticas y con la posibilidad de ser rechazada por los demás. Esto puede afectar sus relaciones personales y su vida profesional.
Huella de dolor	Amy no fue popular durante sus años escolares y esto le impidió desarrollar habilidades sociales. En su anuario, solo su madre le dejó un mensaje y no fue invitada a pijamadas ni tuvo una pareja para el baile de graduación. Aunque su primo estaba dispuesto a ser su pareja, la madre de Amy tuvo que pagarle para que la acompañara, pero finalmente no fueron porque él gastó el dinero en drogas. Durante un semestre en Noruega, sus compañeras la encerraron en una sauna con una nutria en celo.
Defectos:	Falta de confianza en sí misma.
¿Qué lo enfurece?	Se enfurece cuando alguien cuestiona su inteligencia o sus logros académicos, ya que estos son aspectos que ella valora mucho de sí misma. También se molesta cuando se siente subestimada o ignorada por los demás, especialmente por su novio Sheldon Cooper en ocasiones. Además, su falta de habilidades sociales y su miedo al rechazo también pueden causarle frustración y enojo en ciertas situaciones.

Img. 37 Tabla de ficha de personajes de Amy Farrah Fowler (The Big Bang Theory)
Fuente: Elaboración por el autor.

Ficha de Personaje de Five Hargreeves



Img. 38 Five Hargreeves (Aidan Gallagher) en una escena de la serie 'The Umbrella Academy' (2019-presente).


La elección de Five Hargreeves, interpretado por Aidan Gallagher en la serie de televisión "The Umbrella Academy", se basa en su papel fundamental en la historia y en su construcción detallada como personaje complejo. Cinco desafía las normas usuales de tiempo y espacio, lo que crea una oportunidad para explorar cómo se cuentan las historias y cómo se crean personajes en la televisión.

Five Hargreeves proviene originalmente de la novela gráfica "The Umbrella Academy" escrita por Gerard Way e ilustrada por Gabriel Bá. Su adaptación al contexto audiovisual es un ejemplo interesante de cómo se puede tomar una personalidad y una historia ya existentes en un medio como una novela gráfica y ajustarlas para la televisión. La versión de Five tiene varios arquetipos en su construcción, por ser maduro y sarcástico

pero atrapado en el cuerpo de un niño. Esta característica tiene un impacto profundo en la historia y en cómo se relaciona con otros personajes.

Además, la inclusión de Five en "The Umbrella Academy" muestra cómo los personajes pueden explorar temas complejos y oscuros en una serie de televisión, al tratar temas de duelo, soledad, resignación y crecimiento muy rápido dentro de la serie. La transformación de su personalidad y su historia desde la novela gráfica al formato de televisión demuestra la versatilidad y la importancia de crear personajes sólidos para poder ser adaptables y explotables. Esta elección no solo agrega interés a la trama, sino que también añade capas adicionales a su personalidad que tienen un gran potencial de desarrollo dentro de la narrativa.

Tabla 3: Ficha de Personaje: Five Hargreeves

Nombre	Five Hargreeves	Rol	Protagonista
Arquetipo	Héroe, Gobernante y Sabio	Foto	
Fecha Nacimiento	Duodécima hora del 1º Octubre 1989	Lugar nacimiento	Desconocido
Etnia	Anglosajón	Género	Masculino
Alias	The boy	Edad	58 años
Ocupación	Miembro de "The Umbrella Academy".	Habilidades	Saltos en el tiempo y espaciales.
Atributos			
Positivos		Negativos	
Identidad ¿Quién es el personaje?	Five es uno de los 43 niños que nacieron el mismo día en 1989. Cuando era un bebé, fue uno de los siete adoptados por Sir Reginald Hargreeves con la intención de entrenarlos para salvar el mundo. Cinco se destacó por su inteligencia y habilidad para resolver problemas, lo que le permitió salvar a sus hermanos y liderar The Umbrella Academy en la lucha por el bienestar de la humanidad.	¿Qué limitaciones sociales tiene?	No es muy sociable, y su expresión emocional y gestualidad suelen ser limitadas. Presenta un comportamiento frío e insensible, lo que podría dificultarle establecer relaciones cercanas y significativas con otras personas. En general, su forma de ser lo hace parecerse a alguien distante y poco accesible emocionalmente.

<p>Motivación ¿Qué quiere lograr?</p>	<p>Detener el apocalipsis investigando qué o quién lo provocó e impedir la muerte de sus hermanos en el futuro.</p>	<p>Motivación ¿Qué impedimentos personales tiene para que no logre su objetivo?</p>	<p>Tiene dificultades para conectarse con otros y trabajar en equipo debido a su falta de habilidades sociales. Su arrogancia y confianza en sus propias habilidades lo llevaron a tomar decisiones imprudentes que ponen en peligro a sus hermanos. Además, su condición física de niño lo hace vulnerable en ciertas situaciones y le dificulta ser tomado en serio por algunos adultos. Sus traumas y recuerdos dolorosos del futuro lo hacen emocionalmente inestable e influyen en su toma de decisiones.</p>
<p>Desarrollo Argumental</p>		<p>Five es un personaje altamente determinado y decidido, con confianza personal y autoridad. Actúa de manera razonable y piensa estratégicamente para resolver problemas. Sin embargo, su arrogancia y falta de habilidades sociales pueden hacerlo vulnerable y llevarlo a tomar decisiones imprudentes. Además, sus traumas y recuerdos dolorosos pueden afectar su toma de decisiones y estabilidad emocional. A pesar de estas dificultades, mantiene su objetivo principal de detener el apocalipsis y salvar a sus hermanos, demostrando una determinación inquebrantable y creatividad.</p>	

Percepción de sí mismo	Es la de un individuo superior a los demás, que utiliza su energía y determinación para lograr cualquier objetivo que se haya fijado.
Debilidades	Su falta de habilidades sociales, su arrogancia, su condición física de niño y sus traumas del futuro.
Huella de dolor	El dolor de Five se evidencia en su salto temporal accidental al futuro post-apocalíptico, donde descubre la destrucción de la Academia Umbrella y la muerte de sus hermanos. Este evento lo obliga a pasar 30 años solo, vagando por el mundo con su única compañía, un maniquí llamado Delores. Este aislamiento prolongado y la pérdida de sus hermanos lo han afectado emocionalmente de maneras profundas y complejas.
Defectos:	No tolera la contradicción. Está convencido de que siempre tiene la razón, y su arrogancia a menudo lo llevaba a tomar decisiones imprudentes.
¿Qué lo enfurece?	Detestaba ser tratado como un niño. Su cuerpo de 13 años lo hace parecer vulnerable e inferior, y esto a menudo lo lleva a actuar con impaciencia y frustración. Además, su falta de habilidades sociales pueden hacerlo reaccionar con ira cuando se siente contradicho o desafiado.

Img. 39 Tabla de ficha de personajes de Five Hargreeves (The Umbrella Academy)
Fuente: Elaboración por el autor.

Conclusiones:

En conclusión, las fichas de personaje son una herramienta esencial para los escritores. Su uso facilita la creación de personajes complejos y realistas que impulsan la trama de la historia y cautivan al espectador.

El desarrollo detallado de una ficha proporciona al escritor un mayor control sobre las acciones y motivaciones de los personajes, lo que se traduce en una narrativa

coherente y satisfactoria. Al conocer a fondo a los personajes, el autor puede anticipar sus elecciones a lo largo de la historia, sin ignorar su evolución a lo largo de su arco narrativo.

Dana Terrace y su experiencia como creadora de contenido en la industria de animación.



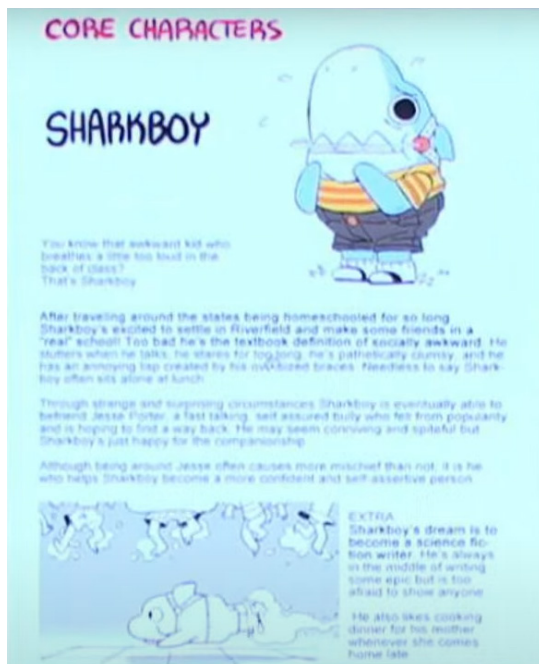
Img. 40 Dana Terrace, la creadora de 'The Owl House' (2020-presente), junto a Luz Noceda, la protagonista de la serie.

Dana Terrace es una animadora y creadora de contenido estadounidense que comenzó su carrera como practicante en el programa de pasantías de Disney Television Animation. Después de su pasantía, trabajó en varios proyectos de Disney, incluyendo "Gravity Falls" y "DuckTales". En 2019, creó su propia serie animada, "The Owl House", que ha sido aclamada por la crítica y el público.

Terrace es conocida por utilizar la serie de "Snaggle Teeth" para explicar cómo crear una serie es como crear un monstruo, por lo tanto, es necesario separar sus elementos o partes.

A lo largo de su carrera, Dana Terrace ha hablado abiertamente sobre los desafíos que ha enfrentado como mujer en la industria de la animación. Ha sido una firme defensora de la inclusión y la diversidad en la animación, trabajando para crear personajes y mundos que reflejen una amplia variedad de experiencias y perspectivas.

A pesar de los obstáculos que ha enfrentado, Terrace ha demostrado ser una creadora de contenido talentosa y comprometida, y su trabajo ha inspirado a muchas personas en la industria de la animación y más allá.



Img. 41 Presentación de Dana Terrace, descripción de Sharkboy.

LOS HUESOS: EL PERSONAJE PRINCIPAL Y SUS RELACIONES.

En “Los huesos”, la construcción del personaje principal es fundamental. Para presentar al personaje, se utiliza una hoja de personaje que incluye una descripción corta de 3 a 5 párrafos, en la que se destacan los detalles importantes. Los bocetos que se incluyen en la hoja de personaje ayudan a visualizar al personaje y sus actividades.

Sharkboy:

¿Conoces a ese niño raro que respira muy fuerte en la parte de atrás de la clase? Ese es Sharkboy. Después de haber viajado por todo el país y haber sido educado en casa durante mucho tiempo, Sharkboy está emocionado de establecerse en Riverfield y hacer algunos amigos en una escuela “real”. Sin embargo, lamentablemente, Sharkboy es el prototipo de ser socialmente torpe. Tartamudea al hablar, mira fijamente, es patéticamente torpe y tiene un ceceo molesto debido a sus grandes aparatos ortopédicos. No hace falta decir que Sharkboy a menudo se siente solo durante el almuerzo.

A través de circunstancias extrañas y sorprendentes, Sharkboy finalmente logra hacerse amigo de Jesse Porter, un bravucón seguro de sí mismo que habla rápido y que perdió su popularidad y ahora busca recuperarla. Puede parecer intrigante y rencoroso, pero Sharkboy está feliz con su compañía. Aunque estar cerca de Jesse a menudo provoca travesuras, es él quien ayuda a Sharkboy a ser más seguro y asertivo.

EXTRA: el sueño de Sharkboy es convertirse en un autor de ciencia ficción. Siempre está escribiendo algo épico, pero le tiene demasiado miedo a cualquiera para mostrarle su trabajo. También le gusta preparar la cena para su madre cuando llega tarde a casa.

JESSE PORTER

Jesse is indisputably the most popular kid in school and kind of a bully.

That is until Sharkboy came along.



Jesse is seen as a troublemaker by adults. He pushes around those he's deemed "losers", he plays pranks on teachers, he's the kind of kid who always takes hair-brained schemes a little too far (and relishes in the misery it gives authority figures). One day he decides to pull the biggest prank the school has ever seen, and use the new kid, Sharkboy, as a scape goat. Things go horribly wrong, his entire class is punished, and Jesse plunges from popularity like a freaking comet. His "friends" turn on him in an instant and suddenly the bully becomes the bullied! Only Sharkboy remains his friend, oblivious to Jesse's misuse of his trust.

Now Jesse's goal is to turn Sharkboy into the proper terrifying shark he is and to use his new bodyguard to reclaim his throne. But the more they hang out, the more Jesse comes to realize that maybe he doesn't need to be popular to be happy.



EXTRA: Jesse is inexplicably in love with the "weird girl" of the class, Violet. If anyone found out he'd be mortified.

He holds the record for most detentions ever given to one student. Ironically he also gets the best grades in school.

Img. 42 Presentación de Dana Terrace, descripción de Jesse Porter.

JESSE

Es, sin lugar a dudas, el chico más popular de la escuela y un tipo intimidante. Eso fue hasta que llegó Sharkboy. Los adultos ven a Jesse como un alborotador: empuja a los considerados "perdedores", hace bromas a los maestros, es el niño que siempre lleva las ideas descabelladas un poco demasiado lejos (y disfruta de la miseria que le da a las figuras de autoridad).

Un día, decide hacer la broma más grande que la escuela jamás haya visto y piensa utilizar al chico nuevo, Sharkboy, como chivo expiatorio.

Las cosas salen terriblemente mal, toda su clase es castigada y Jesse pierde su popularidad. Sus "amigos" se vuelven en su contra en un instante y de repente, el *bully* se convierte en el acosado. Solo Sharkboy sigue siendo su amigo, ajeno al mal uso de su confianza por parte de Jesse.

Ahora, el objetivo de Jesse es convertir a Sharkboy en el aterrador tiburón que es y usarlo como su nuevo guardaespaldas para recuperar su trono. Pero mientras pasan más tiempo juntos, Jesse se da cuenta de que tal vez no necesita ser popular para ser feliz.

EXTRA: Jesse está inexplicablemente enamorado de la chica rara de la clase, Violet. Si alguien se enterara, estaría mortificado. Tiene el récord de las detenciones más dadas a un estudiante, aunque irónicamente también obtiene las mejores calificaciones de la escuela.

OTHER CHARACTERS

VIOLET



Violet, infamously labeled as the weirdest kid in school, is an eccentric loner-type with an enthusiasm for witchcraft, necromancy, exorcism, and anything that concerns "the dark arts". She has an intensity about her that often scares people away, or maybe it's the voodoo dolls she carries around. Either way she doesn't mind being shunned, she prefers to be alone (that's what she thinks anyway). She acts as if she hates Jesse and Sharkboy but she secretly enjoys their company and often bonds with them in detention.

Violet is actually from Pawchester, the ritzy town next door. She keeps this fact a secret in fear of being bullied for it.

Violet can often be found skipping class to perform seances to raise dead spirits in the girls' bathrooms. So far no successful attempts.

SHARKMOM

Sharkboy's mother is sweet, caring, and a little spacey. She wants her son to have a secure life which means working 3 jobs and rarely being home (and when she is she's usually too tired to notice if anything is awry). She coddles Sharkboy which could explain his fearful demeanor of the outside world. To Jesse's horror she coddles him too, showering him with praise and treating him like a second son, something he's definitely not used to from a parent.

Her passion in life is making ugly decorative crafts and selling them at crafts fairs all over the county. Her trailer home is surrounded by her hideous sculptures and home-made decorations.



Img. 43 Presentación de Dana Terrace, descripción de Violet y Sharmom.

LA CARNE: LOS PERSONAJES SECUNDARIOS.

Los personajes secundarios en la trama deben tener sus propias historias dentro de la historia principal, aunque con menos detalles y menos información visual.

Violet: infamemente etiquetada como "La Niña más rara de la escuela", es una excéntrica solitaria con entusiasmo por la brujería, la nigromancia, el exorcismo y todo lo relacionado con "las artes oscuras". Tiene una intensidad que a menudo asusta a la gente, tal vez por las muñecas vudú que lleva. Aunque actúa como si odiara a Jesse y a Sharkboy, en secreto disfruta su compañía y a menudo se une a ellos en detención. Prefiere estar sola, pero a veces se siente sola.

Violet es de hecho de Pawchester, la lujosa ciudad de al lado, pero mantiene este hecho en secreto por temor a ser intimidada. A menudo se puede encontrar a Violet faltando a clases para realizar sesiones de espiritismo en los baños de niñas con la esperanza de resucitar a los espíritus muertos, aunque sin éxito hasta ahora.

Sharkmom: La madre de Sharkboy es dulce, cariñosa y un poco despistada. Quiere que su hijo tenga una vida segura, lo que significa que trabaja en tres trabajos y rara vez está en casa. Cuando está en casa, suele estar demasiado cansada para darse cuenta si algo anda mal. Ella mimó a Sharkboy, lo que podría explicar su comportamiento temeroso del mundo exterior. Para el horror de Jesse, ella también lo malcrió, colmándolo de elogios y tratándolo como si fuera su segundo hijo, algo a lo que él definitivamente no está acostumbrado por parte de un padre.

Su pasión en la vida es hacer artesanías decorativas, aunque no muy buenas, y venderlas en ferias de artesanías por todo el condado. Su casa rodante está rodeada de horribles esculturas y decoraciones caseras.

SHARKBOY + JESSE

SNAGGLETEETH revolves around the relationship between Sharkboy and Jesse and how their wildly different personalities help each other to grow.

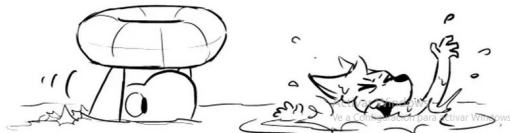
Sharkboy was homeschooled all his life by his overprotective mother and has never had a friend his own age. Even at his new "normal" school he can't seem to bond with anyone. When Jesse decides to befriend him he's overjoyed, forgiving all the previous bullying in the face of companionship.

As time goes on Sharkboy eventually discovers Jesse's plan to use him as a scary bodyguard to gain popularity. He'll feel hurt and used, creating a point of tension between the two.



Yes, it was Jesse's initial plan to use Sharkboy as a way to terrorize his way up the social ladder but the more time they spend together the more Jesse realizes how thoughtful and resourceful Sharkboy can be, and begins to see him as an actual friend instead of a lackey.

That's the point where Sharkboy discovers his old plans and turns his shoulder on him. Then it's up to Jesse to prove that he's no longer the bully he used to be.



Img. 44 Presentación de Dana Terrace, relación entre sharkboy y jesse.

EL CORAZÓN

Sharkboy + Jesse: Cómo funciona su relación, la dinámica entre ellos y cómo los hace personas mejores o no.

SNAGGLETEETH gira en torno a la relación entre Sharkboy y Jesse y cómo sus personalidades tan diferentes los ayudan mutuamente a crecer.

Sharkboy, educado en casa por su madre sobreprotectora, nunca ha tenido amigos de su edad. Incluso en su nueva escuela, parece incapaz de relacionarse con nadie.

Cuando Jesse decide hacerse su amigo, Sharkboy se llena de alegría, perdonando todo el acoso anterior. Con el tiempo, Sharkboy descubre el plan de Jesse de usarlo como un guardaespaldas aterrador para ganar popularidad, el siente herido y usado, creando un punto de tensión entre los dos.

El plan inicial de Jesse era usar a Sharkboy como una forma de aterrorizar su camino hacia la escala social, pero cuanto más tiempo pasan juntos, Jesse se da cuenta de lo atento e ingenioso que puede ser Sharkboy, y comienza a verlo como un verdadero amigo en vez de un lacayo.

Es en ese momento cuando Sharkboy descubre los antiguos planes de Jesse le da la espalda. Ahora depende de Jesse demostrar que ya no es el *bully* que solía ser.

THE WORLD

Snaggletooth takes place in a world strikingly similar to ours, only that its sole inhabitants are animals. No humans! There are no evil monsters or magical elements here. HOWEVER, that does not mean there is no danger.

Floods, school rivalries, creepy neighbors, class crushes, etc. are some of the few dangers that keep these kids busy and on their toes.



Img. 45 Presentación de Dana Terrace, descripción de "El Mundo".

EL MUNDO: DESCRIPCIÓN GENERAL DEL MUNDO.

Se debe incluir una descripción general del universo en el que se desarrolla la historia. Es importante añadir bocetos del ambiente para detallar los entornos donde ocurren los eventos, haciendo referencia a aspectos como la naturaleza, la arquitectura, el clima, la flora y la fauna. Además, es útil incluir mapas del área donde se desarrolla la trama para situar geográficamente a los personajes y eventos. Por último, es conveniente mencionar los lugares frecuentes donde los personajes pasan tiempo y donde se desarrollan las historias, como puentes, parques y otros sitios relevantes. De esta manera, se logra una comprensión completa del universo de la historia

EL MUNDO:

Snaggletooth tiene lugar en un mundo sorprendentemente similar al nuestro, pero con la peculiaridad de que sus únicos habitantes son animales, ¡no humanos! Aunque no hay monstruos malvados ni elementos mágicos en este mundo, eso no significa que no haya peligros.

Inundaciones, bullies, vecinos extraños, enamoramientos en la escuela, y muchos otros peligros mantienen a los niños ocupados y alertas en todo momento.

THE TOWNS

Riverfield, home of most of our main cast, a small coastal town covered in chain link fences and trailer parks.

Pawchester, a posh little yankee town with a booming tourist industry and a boastful air.

There's a good amount of animosity between the people of these towns. Riverfielders being resentful towards the higher standard of living and Pawchestans looking down on their neighbor's ruralness.



LOS PUEBLOS

Riverfield es el hogar de la mayoría de nuestro elenco principal, un pequeño pueblo costero cubierto de cercas de tela metálica y parques de casas rodantes.

Por otro lado, **Pawchester** es una pequeña y elegante ciudad estadounidense con una creciente industria turística y un aire engraido.

Hay una gran aversión entre la gente de ambos lugares. Los habitantes de Riverfield se sienten resentidos por el nivel de vida más alto de los habitantes de Pawchester, mientras que estos últimos menosprecian la ruralidad de sus vecinos.

Img. 46. Presentación de Dana Terrace, descripción de "Los Pueblos".

CENTRAL THEME

Growing up is terrifying. It's that strange time where your rock-hard beliefs as a child are shattered and rearranged as you start processing the world through your own eyes.

The only way to survive these years is with friends, but the friends you create may not come from the places you expect.

Snaggleteeth is about shattering expectations and showing how even the most unlikely pair can get over their differences and make peace. This theme is repeated throughout the show, from Sharkboy and Jesse's friendship to the tense relationship between the towns of Riverfield and Pawchester.



Img. 47 Presentación de Dana, Terrance descripción sobre " Tema Central".

EL TEMA CENTRAL: TU ESTRELLA AL NORTE.

Este es el tema principal de la serie, y está presente a lo largo del programa a través de los personajes, el ambiente y la estrella al norte. El objetivo principal es servir como hilo conductor para la historia, destacando la importancia de crecer, aprender a hacer amigos, valorar las cosas, entre otros aspectos.

Tema Central:

Crecer puede ser aterrador. Es ese momento en el que tus creencias inquebrantables de niño se hacen añicos y comienzas a procesar el mundo a través de tus propios ojos.

Los amigos son clave para sobrevivir estos años, aunque no siempre vienen de los lugares que esperamos. Snaggleteeth trata sobre romper las expectativas y demostrar cómo incluso la pareja más improbable puede superar sus diferencias y hacer las paces. Este tema se repite a lo largo de la serie, desde la amistad de Sharkboy y Jesse hasta la relación entre las ciudades de Riverfield y Pawchester.

SAY UNCLE

Sharkboy's estranged Uncle Pete comes to stay with him and his mother for a while but won't say why. His suspicious behavior makes Sharkboy wonder if he's some sort of criminal. He and Jesse begin stalking him though what they discover confuses more than enlightens.

YOU CHARM ME

A classmate is going around conning kids into buying his ugly homemade charms by promising good fortune and luck on tests. Sharkboy buys them all and joins a group that treats this kid like some kind of all-seeing prophet. Jesse, jealous of this kid's swift rise to stardom, goes on a mission to expose the swindler for what he is. However this creates a rift between his and Sharkboy's friendship.

THE MONSTER IN THE WOODS

Violet invites Sharkboy and Jesse on a monster hunt one day. Seeing this as a way to get closer to his crush Jesse immediately accepts only to realize too late that the hunt takes them into the deepest, darkest parts of The Woods (and at night no less!). Jesse must conquer his fear of the dark if he wants to impress Violet.

THE STORM

Jesse, Sharkboy, and a small group of students sneak into the school one stormy night to steal an answer sheet for an upcoming math test. The school begins to flood at an alarming rate but Jesse, wanting the adoration from his classmates, refuses to let anyone give up the search. Before anyone gets hurt he has to learn what's more important to him, the safety of his friends or his desire to be liked.

BATTLE OF THE BRIDGE

Some high schoolers from Pawchestser have started hanging out by the bridge and refuse to let any underclassmen pass by. When things come to a boil they take Jesse hostage and it's up to timid little Sharkboy to round everyone up and take back their favorite hangout spot!

Img. 48 Presentación de Dana, descripción sobre " Tema Central".

EJEMPLOS DE EPISODIOS: EL SHOW.

Añade alrededor de 10 capítulos al final del pitch junto con los nombres de cada uno. Añade la descripción corta con una premisa muy básica que no revele los detalles.

"Say Uncle": El tío de Sharkboy, tío Pete, llega a quedarse con él y su madre, pero su comportamiento sospechoso hace que Sharkboy se pregunte si es un criminal. Él y Jesse comienzan a espialo, pero lo que descubren los confunde más que iluminarlos.

"You Charm Me": Un compañero de clase engaña a los niños para que compren sus amuletos caseros prometiéndoles buena fortuna y éxito en los exámenes. Sharkboy los compra todos y se une a un grupo que trata a este niño como una especie de profeta. Jesse, celoso del rápido ascenso al estrellato del niño, se embarca en una misión para exponerlo, lo que crea una brecha entre su amistad y la de Sharkboy.

"El monstruo en el bosque": Violet invita a Sharkboy y Jesse a una cacería de monstruos. Jesse acepta, solo para darse cuenta demasiado tarde de que la caza los lleva a las partes más oscuras y profundas de The Woods. Jesse debe superar su miedo a la oscuridad si quiere impresionar a Violet.

"La tormenta": Jesse, Sharkboy y un grupo de estudiantes se cuelan en la escuela en una noche de tormenta para robar las respuestas del próximo examen de matemáticas. La escuela comienza a inundarse a un ritmo alarmante, pero Jesse, quien quiere la admiración de sus compañeros de clase, se niega a dejar que nadie abandone la búsqueda. Antes de que alguien salga lastimado, tiene que aprender qué es más importante para él: la seguridad de sus amigos o su deseo de ser querido.

Reflexiones de Dana Terrance:

Dana Terrace, a lo largo de su experiencia como creadora de contenido en la industria de la animación, ha compartido valiosas perspectivas sobre la creación de historias. Estas perspectivas pueden resumirse de la siguiente manera:

- 1. Claridad en los personajes y sus relaciones:** Terrace enfatiza la importancia de desarrollar personajes claros y relaciones bien definidas entre ellos. Esta claridad es esencial para que los espectadores se conecten con la historia de manera significativa.
- 2. Convertirse en showrunner:** Terrace aconseja aprender todos los aspectos de la producción, desde el desarrollo hasta la postproducción. Al comprender cada etapa del proceso, un showrunner puede tomar decisiones informadas y liderar de manera efectiva.
- 3. Contenido de un pitch efectivo:** Terrace aconseja que un pitch sea informativo pero no revele demasiado, manteniendo la intriga. Pequeños cliffhangers pueden ser herramientas poderosas.
- 4. Conclusiones de la historia:** Terrace resalta la importancia de que el final de una historia sea adecuado para la narrativa, incluso si no es necesariamente el final que uno tenía en mente inicialmente.
- 5. Expectativas de los ejecutivos:** Terrace sugiere que las historias impulsadas por personajes, en lugar de por lo que se espera, a menudo resultan más efectivas.

Terrace alienta a los artistas a luchar por lo que desean en sus historias y a mantenerse asertivos. Al mismo tiempo, sugiere mantener una relación positiva con los ejecutivos para preservar la integridad de la historia.

Metodología de la creación



Img. 49 Prototipo de ruleta de arquetipos de personajes.

La ruleta de arquetipos es una herramienta efectiva para desarrollar personajes complejos y auténticos. Al seleccionar dos arquetipos al azar, los creadores pueden encontrar una combinación única que puede dar lugar a personajes cautivantes con varias capas. Los arquetipos también pueden ayudar a los creadores a explorar los rasgos de personalidad, la motivación y las aspiraciones de sus personajes. Al utilizar esta herramienta, los creadores pueden evitar crear personajes planos y unidimensionales.

1. La ruleta estaría dividida en dos secciones, una con arquetipos y otra con características físicas y de personalidad.
2. Cada sección tendría varias opciones, por ejemplo, la sección de arquetipos podría tener opciones como "héroe", "villano", "sabio", "amante", entre otros. La sección de características físicas y de personalidad podría tener opciones como "rubio", "inteligente", "humilde", "divertido", etc.

3. El usuario giraría la ruleta y se seleccionarían dos opciones al azar, una de cada sección. Por ejemplo, podría salir "villano" y "inteligente".

4. A partir de esas dos opciones, el usuario tendría que crear un personaje que encaje con esas características. Podría ser un villano inteligente y astuto, o tal vez un héroe que utiliza su inteligencia para vencer a sus enemigos.

El prototipo podría incluir algunas herramientas básicas para dibujar o crear un boceto del personaje, así como una sección para añadir detalles adicionales como nombre, edad, historia de fondo, etc.

Cuestionario de Personalidad

El Cuestionario de Personalidad es una herramienta valiosa en el proceso de creación de personajes. Proporciona una estructura sistemática para desarrollar perfiles de personalidad detallados que añaden profundidad y credibilidad a la narrativa. Este cuestionario se compone de una lista de preguntas cuidadosamente diseñadas que exploran aspectos clave de la personalidad del personaje.

Para desarrollar un Cuestionario de Personalidad como herramienta para la creación de personajes, se pueden seguir los siguientes pasos:

- 1. Consideración del contexto narrativo:** Asegúrate de que las preguntas estén diseñadas para tener en cuenta el contexto narrativo de la historia. Por ejemplo, si estás escribiendo una novela de época, las preguntas pueden incluir aspectos relacionados con las normas sociales y las expectativas de la época. Esto ayudará a que el personaje sea coherente y se ajuste a la ambientación de la historia. Haz una descripción breve del contexto narrativo.
- 2. Selección de categorías de preguntas:** Define las categorías principales de preguntas que abordarán diferentes aspectos de la personalidad del personaje. Algunas categorías comunes pueden incluir temperamento, valores, fortalezas y debilidades, motivaciones, miedos, relaciones interpersonales y antecedentes personales.
- 3. Diseño de preguntas relevantes:** Crea preguntas específicas dentro de cada categoría que ayuden a profundizar en la personalidad del personaje. Las preguntas deben ser abiertas y permitir respuestas detalladas para obtener información significativa. Por ejemplo, para la categoría de temperamento, podrías incluir preguntas como “¿Cómo reacciona tu personaje ante situaciones de estrés?” o “Describe una experiencia en la que tu personaje mostró su lado más emocional”.
- 4. Gradación de respuestas:** Establece una escala de respuestas que permita al escritor evaluar y medir los diferentes aspectos de la personalidad del personaje. Esto puede incluir una escala de 1 a 5 o palabras clave que representen diferentes niveles de intensidad o preferencia. Por ejemplo, para la pregunta sobre reacciones ante el estrés, podrías tener opciones como “1: Se paraliza y se bloquea” a “5: Toma el control y busca soluciones rápidamente”.
- 5. Evaluación y análisis de respuestas:** Una vez que el escritor ha completado el cuestionario para el personaje, es importante analizar las respuestas y comprender cómo se entrelazan los diferentes aspectos de la personalidad. Esto proporcionará una visión más profunda del personaje y permitirá al escritor crear una representación más auténtica y coherente.

Aquí hay algunos ejemplos de preguntas para el cuestionario de personalidad:

1. ¿Cómo reacciona tu personaje ante situaciones de estrés o presión?
2. ¿Cuáles son las principales virtudes de tu personaje y cómo las aplica en su vida diaria?
3. ¿Qué aspectos de la personalidad de tu personaje le resultan más difíciles de manejar?
4. ¿Cuál es el mayor temor o fobia de tu personaje y cómo lo afecta en su vida?
5. ¿Cuáles son los valores fundamentales que guían las acciones y decisiones de tu personaje?
6. ¿Qué tipo de relaciones interpersonales tiene tu personaje y cómo influyen en su vida?
7. ¿Cuáles son las metas y ambiciones a largo plazo de tu personaje?
8. ¿Cómo se relaciona tu personaje con la autoridad y las figuras de poder?
9. ¿Qué experiencias pasadas han tenido un impacto significativo en la vida de tu personaje y cómo las ha superado?
10. ¿Cómo expresa tu personaje sus emociones y cómo controla su ira, tristeza o felicidad?
11. ¿Cómo se enfrenta a los cambios y a las situaciones imprevistas?
12. ¿Qué tipo de humor tiene tu personaje y cómo lo utiliza en diferentes situaciones?
13. ¿Cuál es el principal desafío o conflicto interno al que tu personaje se enfrenta en

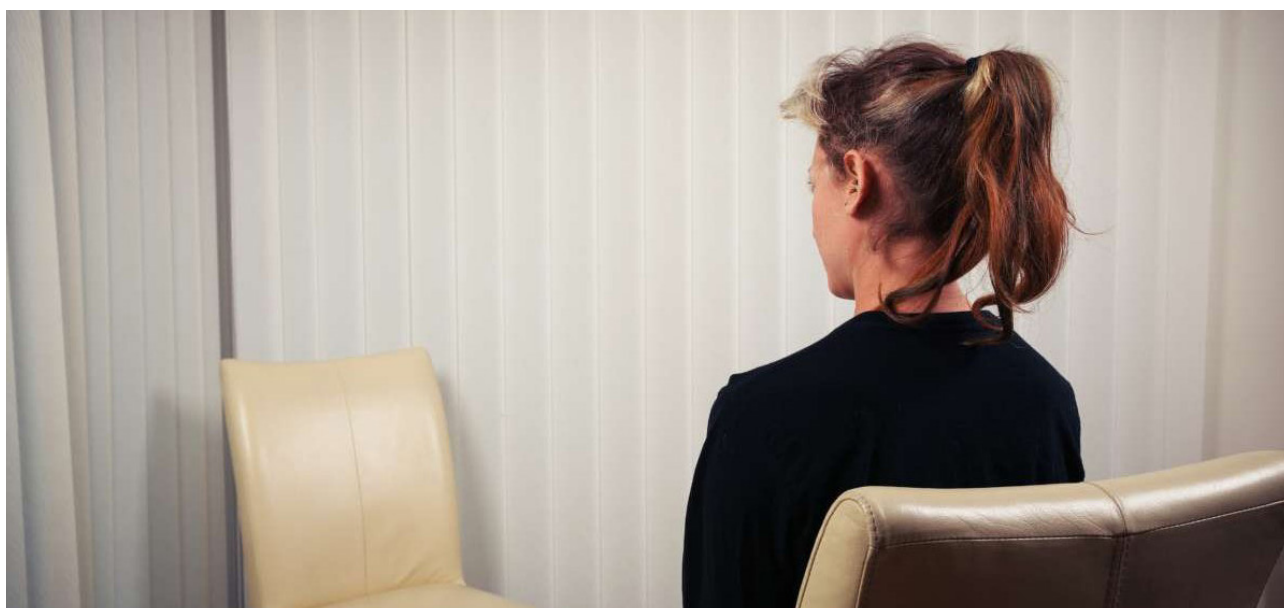
la historia?

14. ¿Cómo se relaciona tu personaje con sus propias habilidades y talentos?
15. ¿Cuál es la relación de tu personaje con el tiempo? ¿Es alguien impaciente o paciente?

Estas preguntas brindan una guía para desarrollar perfiles de personalidad detallados que permiten a los escritores comprender mejor a sus personajes y dotarlos de mayor profundidad. Es importante destacar que estas preguntas pueden ser adaptadas o complementadas según las necesidades y particularidades de cada historia, ofreciendo así una herramienta flexible y personalizable para el proceso de creación de personajes.

En resumen, el Cuestionario de Personalidad es una herramienta efectiva para el desarrollo de personajes en la escritura y la creación de guiones. Permite a los escritores explorar la psicología y los motivos detrás de las acciones y decisiones del personaje, generando una narrativa más rica y convincente. Además, el cuestionario asegura la consistencia del personaje a lo largo de la historia y garantiza que sus acciones estén alineadas con su perfil de personalidad establecido.

La silla vacía: Entrevista



Img. 50 Explorando la mente de tu personaje: la técnica de la silla vacía.

Es una técnica utilizada en terapia psicológica Gestalt , invita al paciente a imaginar a alguien en una silla vacía y dialogar con esa persona ficticia. Este método facilita la exploración de emociones, pensamientos y relaciones interpersonales. Al interactuar con la “silla vacía”, el paciente puede descubrir patrones de pensamiento y comportamiento, y resolver conflictos internos.

Perspectiva del personaje

En el contexto del desarrollo de personajes, propongo adaptar la técnica de “La silla vacía” para su uso específico como herramienta de creación de personajes. Aunque esta técnica ya existe en otros contextos, su aplicación en la creación de personajes puede ser de gran utilidad para explorar las motivaciones, emociones y pensamientos de un personaje en particular.

La técnica consiste en imaginar al personaje sentado en una silla vacía y entablar un diálogo imaginario con él. Esto permite al escritor hacer preguntas al personaje acerca de sus motivaciones, miedos, deseos y experiencias, lo que, a su vez, proporciona una comprensión más profunda y completa del personaje. Este enfoque enriquece la narrativa, ayudando al escritor a crear personajes más tridimensionales y auténticos.

Además, esta técnica puede resultar especialmente beneficiosa para aquellos escritores que tienen dificultades para conectarse emocionalmente con sus personajes. Al establecer un diálogo imaginario, el escritor puede explorar las emociones del personaje de manera más profunda y genuina, lo que contribuye a un retrato más realista y conmovedor en la narrativa.

Uso de la técnica de la silla vacía

La técnica de la Silla Vacía implica que el escritor se siente frente a una silla vacía y proyecte imaginariamente en ella al personaje, situación, sentimiento o aspecto de la personalidad que se va a explorar en la escritura.

Luego, es importante fortalecer esta imagen imaginaria describiendo físicamente al personaje o elemento proyectado en la silla vacía. Esto ayudará a crear una representación más vivida en la mente del escritor.

Iniciando el diálogo

El escritor inicia un diálogo en voz alta con la proyección en la silla vacía. El objetivo es ser espontáneo y permitir que fluyan todas las ideas que vengan a la mente. Se pueden registrar las respuestas del personaje o grabar la interacción en audio para mantener un flujo de pensamiento continuo y no interrumpir la creatividad del escritor.

Cuestionario de personalidad

Durante el diálogo, se puede hacer al personaje proyectado un cuestionario relacionado con sus sentimientos, traumas o facetas inaceptables. Puede ser útil explorar cuándo aparecieron estos aspectos o cuándo se convirtieron en problemas. En este contexto, es probable que emerja la revelación de asuntos pendientes o las emociones asociadas a las situaciones en cuestión, lo que permite al escritor tomar conciencia de elementos previamente bloqueados.

Reflexión sobre las respuestas

Finalmente, es esencial reflexionar sobre las respuestas proporcionadas por el personaje proyectado en la silla vacía. Esto ayudará al escritor a comprender las reacciones emocionales del personaje y

asegurarse de que estas sean coherentes con su personalidad y la historia que se está desarrollando.

Dificultades en el uso de la Silla Vacía

A pesar de que esta técnica ha demostrado ser útil para superar bloqueos en la escritura, su aplicación puede verse dificultada por ciertas resistencias.

Uno de los desafíos puede ser la capacidad de imaginar y proyectar con precisión al personaje o faceta de la personalidad en la silla vacía. Para quienes encuentren dificultades en este aspecto, se recomienda seguir la guía de cuestionario preestablecida en este documento. Esto puede ayudar a facilitar el flujo creativo y la creación literaria.

En resumen, la técnica de la “Silla Vacía con tu personaje” puede resultar una herramienta valiosa para el desarrollo de personajes, ya que permite a los escritores explorar las emociones, pensamientos y motivaciones de sus creaciones de una manera efectiva con el uso del cuestionario de personalidad.

Creación

En el proceso de creación de personajes, se pueden combinar varias herramientas previamente desarrolladas para obtener resultados más completos y detallados. Estas herramientas incluyen la ruleta de personaje, la silla vacía y el cuestionario de personalidad.

La ruleta de personaje proporciona una forma aleatoria y creativa de combinar diferentes arquetipos y características, lo que puede generar ideas frescas y originales para la creación de personajes. Al girar la ruleta, se obtienen dos arquetipos al azar, los cuales pueden servir como punto de partida para desarrollar personajes únicos y complejos.

Por otro lado, la silla vacía es una herramienta que te permite interactuar de manera imaginaria con tu personaje. Puedes llevar a cabo una “entrevista ficticia” en la que le haces preguntas sobre su vida, experiencias y perspectivas. Esto te ayudará a profundizar en la psicología del personaje y comprender sus motivaciones y deseos más profundos.

Además, el cuestionario de personalidad desempeña un papel fundamental en la creación de perfiles detallados para tus personajes. A través de una lista de preguntas cuidadosamente diseñadas, puedes explorar diferentes aspectos de la personalidad del personaje, como su forma de enfrentar desafíos, su sentido del humor, sus conflictos internos y su relación con el tiempo. Estas respuestas te brindarán una visión más completa de quién es tu personaje y cómo se desenvolverá en la historia.

Al combinar estas herramientas, puedes crear personajes más complejos y realistas. La ruleta de personaje te ofrece un punto de partida inesperado y creativo, mientras que

la silla vacía te permite interactuar con tu personaje de una manera íntima y profunda. Por su parte, el cuestionario de personalidad te ayuda a explorar los aspectos internos y psicológicos del personaje.

En resumen, al utilizar la ruleta de personaje, la silla vacía y el cuestionario de personalidad en conjunto, podrás desarrollar personajes más ricos y convincentes para tus historias. Estas herramientas te brindan diferentes enfoques y perspectivas para explorar la personalidad, los motivos y los conflictos de tus personajes, permitiéndote crear personajes memorables y auténticos que cautivarán a los lectores o espectadores.

Creación de personaje

1. Consideración del contexto narrativo:

Haz una descripción breve del contexto narrativo de la historia.

La trama de la historia tiene lugar en un bosque caracterizado por colinas y montañas, donde los animales coexisten en armonía. Este entorno natural sirve como escenario central donde se desarrolla la narrativa. Dentro de este contexto, habita una comunidad de personajes principales, entre los cuales destaca Fred, un Capibara. Fred es un maestro para un grupo de niños exploradores animales. Busca fomentar lecciones acerca de la educación ambiental y la conservación del entorno.

Un aspecto significativo dentro de la historia es, uno de los niños exploradores, quien es de origen extranjero y ama la ciencia, este enfrenta desafíos en su proceso de adaptación al nuevo entorno. Este niño experimenta un choque cultural al interactuar con las costumbres y formas de vida de la comunidad del bosque.

A medida que la trama progresa, se narra la evolución de este personaje al superar sus dificultades y asimilar las nuevas normas y valores del pueblo. Además, aporta su perspectiva y conocimientos adquiridos en su lugar de origen, lo que resulta en la introducción de innovaciones que facilitan la vida de la comunidad. Estos inventos no solo promueven la cohesión entre los habitantes, sino que también desafían tabúes preexistentes y abren la narrativa de la historia al cambio.

2. Define las categorías principales:

Preguntas que abordarán diferentes aspectos de la personalidad del personaje.

Algunas categorías comunes pueden incluir temperamento, valores, fortalezas debilidades, motivaciones, miedos, relaciones interpersonales y antecedentes personales.

· *¿Qué valores que intenta transmitir a los niños exploradores?* Responsabilidad ambiental, amor por la naturaleza y amabilidad.

Maestro Capibara (Fred)

La elección de un capibara como el maestro de los niños se fundamenta en sus cualidades sociales con otras especies y su paciencia. Al emplear la técnica de la ruleta de arquetipos para desarrollar su personalidad, surgieron los aspectos de: "Cuidador" y "Rebelde". No obstante, considerando el contexto, se optó por utilizar la ruleta como recurso adicional. Se busca que Fred, el capibara, ejerza el rol de maestro y establezca un trato amigable con los niños. Por consiguiente, se eligió reemplazar el arquetipo "Rebelde" por "Creador". Elegiremos las siguientes categorías: valores, fortalezas, debilidades y relaciones interpersonales.

Una vez determinados los arquetipos, se procedió a la fase de la "silla vacía" y se empleó un cuestionario de personalidad para ampliar la comprensión del personaje.



Img. 51 Capibara mirando de frente.

3. Diseño de preguntas relevantes:

Crea preguntas específicas dentro de cada categoría que ayuden a profundizar en la personalidad del personaje.

Valores:

- *¿Qué es lo más importante para Fred en la vida?* Transmitir sus enseñanzas sobre el cuidado del bosque y la importancia de ser amable y paciente con todos. Él ve su misión de educar a los niños exploradores como un compromiso para proteger y preservar el entorno en el que todos viven.
- *¿Qué principios o creencias guían sus acciones y decisiones?* Amabilidad, paciencia y respeto son los pilares que guían sus acciones y decisiones. Cree que es importante tratar a todos con amabilidad y respeto, y se esfuerza por ser un ejemplo de estas cualidades en todo momento.

- *¿Cómo reacciona Fred cuando sus valores se ven desafiados?* Con serenidad, cuando se siente muy estresado toca su ukelele para hacer una canción que hable sobre sus sentimientos.

Fortalezas:

- *¿En qué áreas se destaca Fred? ¿Qué hace especialmente bien?* Educación ambiental, tocando el ukelele, sabe conectar con la naturaleza y tiene muchos conocimientos en botánica.
- *¿Cuáles son las cualidades que lo hacen un buen maestro y líder?* Su amabilidad, paciencia, empatía y pasión por enseñar. Tiene la habilidad de comprender las necesidades y preocupaciones de los niños exploradores, y sabe cómo guiarlos. Su amor por el bosque y su deseo de transmitir ese amor a los demás lo convierten en un líder inspirador.
- *¿Cómo utiliza sus fortalezas para guiar y enseñar a los niños exploradores?* Utiliza su amabilidad y paciencia para crear un ambiente seguro para los niños exploradores. Escucha sus preguntas y preocupaciones, utiliza ejemplos y experiencias para explicar cosas.
- *¿Cómo ha desarrollado y cultivado estas fortalezas a lo largo de su vida?* A través de experiencias personales. Desde joven, sintió una conexión con la naturaleza, lo que lo llevó a estudiar y aprender sobre la conservación del medio ambiente. Ha trabajado en proyectos de educación ambiental y ha interactuado con diversos animales y comunidades, lo que le ha permitido perfeccionar sus habilidades de comunicación y empatía.

Limitaciones:

- *¿Cuáles son las debilidades o áreas en las que Fred siente que necesita mejorar?* Fred reconoce que a veces puede ser demasiado indulgente y puede tener dificultades para establecer límites. Además, en situaciones de conflicto, tiende a evitar confrontaciones.
- *¿Cómo maneja las situaciones en las que se enfrenta a desafíos relacionados con sus debilidades?* Trabaja en ser más consciente de su tendencia a ser indulgente y toma medidas para establecer límites. En cuanto a esquivar las confrontaciones, busca maneras de abordar los problemas como la comunicación y soluciones colaborativas.
- *¿Cómo afectan estas debilidades su papel como maestro y líder de los niños exploradores?* Pueden llevarlo a veces a permitir ciertas actitudes o comportamientos que no son las adecuadas. También podría evitar abordar problemas difíciles por temor a causar conflictos. Esto podría afectar la efectividad de su enseñanza y su capacidad para mantener un ambiente equilibrado.
- *¿Ha trabajado en superar alguna de estas debilidades a lo largo de la historia?* Ha buscado consejo y orientación de otros maestros. También ha encontrado que los puede canalizar a través de la música y su ukelele.

4. Gradación de respuestas: Establece una escala de respuestas que permita al escritor evaluar y medir los diferentes aspectos de la personalidad del personaje. Esto puede incluir una escala de 1 a 5 o palabras clave que

representen diferentes niveles de intensidad o preferencia. Por ejemplo, para la pregunta sobre reacciones ante el estrés, podrías tener opciones como “1: Se paraliza y se bloquea” a “5: Toma el control y busca soluciones rápidamente”.

Esta escala permite a los escritores capturar niveles variados de intensidad o preferencia en las respuestas del personaje. A continuación se presentan ejemplos de posibles respuestas para diferentes cuestionamientos:

- **1:** Esta característica no es prominente en su personalidad.
- **2:** Esta característica es aplicable en circunstancias específicas.
- **3:** A veces se identifica con esta característica.
- **4:** Esta característica se ajusta en gran medida a su forma de ser.
- **5:** Esta característica es esencial en su personalidad.

Valores:

- *¿Qué tan importante es para Fred la transmisión de valores como la responsabilidad ambiental, el amor por la naturaleza y la amabilidad?* 4
- *¿Qué tan importante es para Fred guiarse por principios como la amabilidad, la paciencia y el respeto?* 5
- *¿Con qué frecuencia Fred intenta transmitir valores a los niños exploradores?* 4
- *¿Qué tan colérico reacciona Fred cuando sus valores se ven desafiados?* 3

Fortalezas:

- *¿Qué tan bien destaca Fred en áreas como el ukelele?* 4

- ¿Qué tan buenas cualidades lo hacen un buen maestro y líder? 5
- ¿Utiliza sus fortalezas para guiar y enseñar a los niños exploradores? 5
- ¿Ha desarrollado y cultivado estas fortalezas a lo largo de su vida? 3

Debilidades:

- ¿En qué medida reconoce que tiene áreas que necesita mejorar? 4
- ¿Cómo maneja las situaciones en las que se enfrenta a desafíos relacionados con sus debilidades? 4
- ¿Afectan estas debilidades su papel como maestro y líder de los niños exploradores? 4
- ¿Ha trabajado en superar alguna de estas debilidades a lo largo de la historia? 3

Relaciones interpersonales:

- ¿Qué tan fuerte es la conexión de Fred con otros miembros del bosque? 5
- ¿Le gusta interactuar con los demás personajes en el bosque? 5
- ¿Valora y aprecia las relaciones que tiene con los demás personajes del bosque? 1

5. Evaluación y análisis de respuestas:

Una vez que el escritor ha completado el cuestionario para el personaje, es importante analizar las respuestas y comprender cómo se entrelazan los diferentes aspectos de la personalidad. Esto proporcionará una visión más profunda del personaje y permitirá al escritor crear una representación más auténtica y coherente.

El análisis de las respuestas nos ayuda a entender cómo se conectan los distintos aspectos de la personalidad de Fred. Al analizar sus valores, fortalezas, debilidades y relaciones interpersonales y el entorno en el que vive, podemos identificar patrones y conexiones que influyen en su identidad.

En el caso de Fred, sus valores arraigados son: la amabilidad, paciencia y sensibilidad ambiental. Estos actúan como guías para sus decisiones y acciones. Estas características son evidentes en su rol como maestro y líder de los niños exploradores, donde utiliza sus habilidades para establecer conexiones amistosas, demostrar paciencia y compartir enseñanzas valiosas.

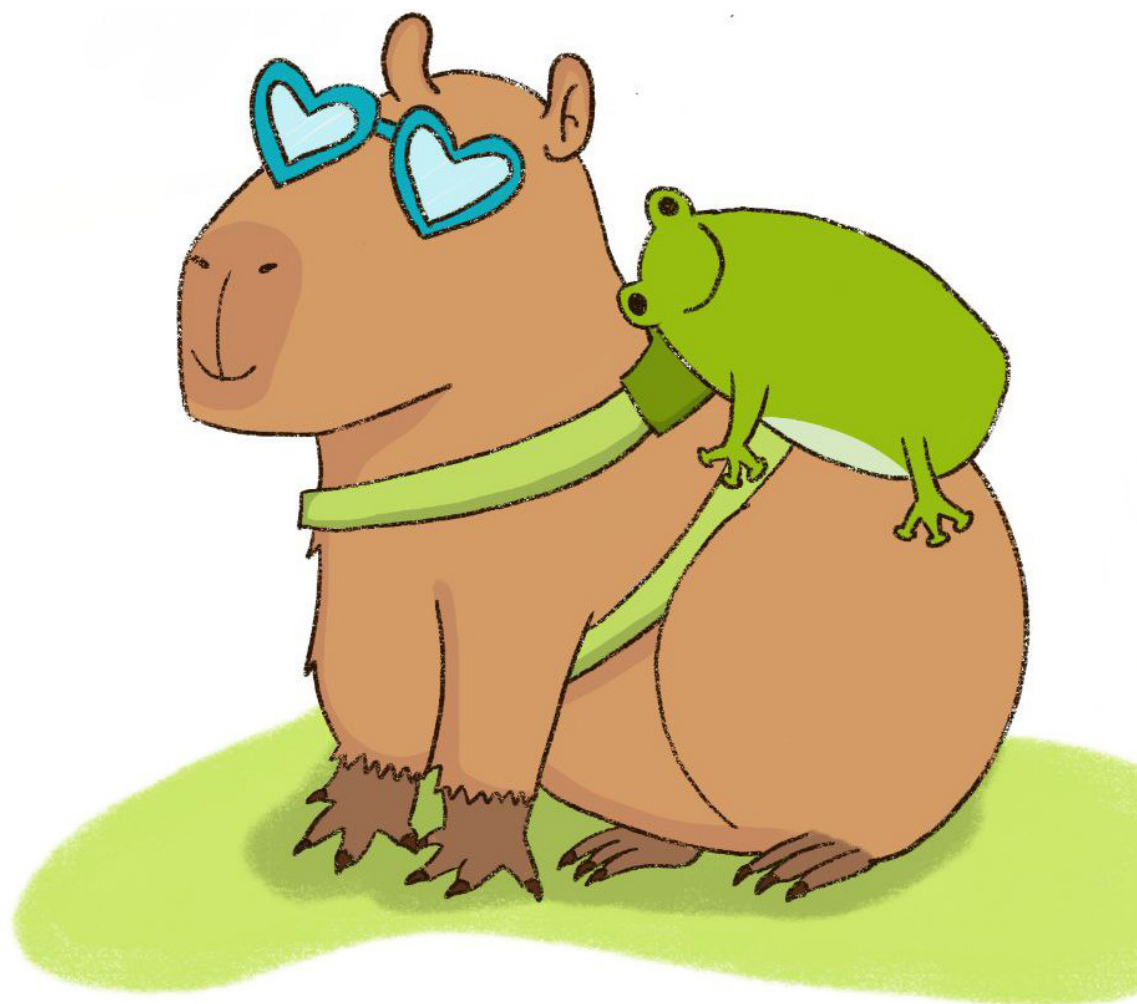
Aunque Fred reconoce sus debilidades, como la indulgencia y la evitación de conflictos, estas representan retos en su capacidad para establecer límites claros y abordar desafíos. Sin embargo, su disposición a afrontar estas debilidades demuestra su compromiso con su rol como líder y su deseo de mejora continua.

Las relaciones personales de Fred, demuestran su habilidad para establecer conexiones y ofrecer apoyo. Aunque no ha enfrentado conflictos importantes, su preocupación es evidente por la protección de la naturaleza.

Por último, al entender cómo se entrelazan estos aspectos en la personalidad de Fred, creamos una representación auténtica y coherente. Esto contribuye a construir un personaje completo y convincente en la historia del bosque.



Img. 52 Capibara disfrutando la amistad de un pajaró.



Img. 53 Fred con su mochila.

Fred

Imagina a un capibara sabio y cool que parece estar en completa armonía con el bosque. Ese es Fred, el Maestro Capibara. Su pelaje suave y sus lentes folclóricos lo hacen destacar entre las criaturas del bosque, su presencia es tan tranquila como una brisa en medio de la naturaleza.

Fred es un verdadero amante de la vida al aire libre, y eso se refleja en su apariencia. Siempre lleva puestas unas gafas con forma de corazón que le dan un toque de frescura y

singularidad. Además, su mochila, adornada con una simpática ranita, es su compañera constante, simbolizando su amor y respeto por la naturaleza.

Fred es un modelo a seguir para todos los habitantes del bosque. Siempre lleva consigo su ukelele en la mochila, un instrumento que toca con destreza. Cuando toca su ukelele le gusta narrar cosas para que los niños las entiendan, sus sentimientos o historias de su vida pasada.



Img. 54 Insignia de la fogata.



Img. 55 Insignia del corazón.

A lo largo de su vida, Fred ha sido el guardián del bosque, compartiendo su amor por la naturaleza con todos los que cruzan su camino. Su pasión por la música y su habilidad para contar historias hacen que las enseñanzas de Fred sean inolvidables para los niños exploradores que lo siguen con admiración.

A pesar de su papel como maestro, Fred tiene una chispa de rebeldía en su interior. No teme desafiar las convenciones cuando se trata de proteger el entorno y fomentar el respeto por todas las criaturas del bosque.

Fred también alberga un secreto: su sueño de convertirse en un autor de historias de aventuras en la naturaleza. Siempre está escribiendo relatos épicos, pero guarda celosamente sus creaciones, temiendo que los demás no las aprecien tanto como él.

Además de su amor por la naturaleza, Fred ha sido galardonado con cuatro insignias especiales por sus logros:

La Insignia de la fogata: “Experto en Fogatas”. Esto resalta la habilidad del personaje para encender fogatas de manera rápida y eficiente.



Img. 56 Insignia del más cool del bosque.

La Insignia del mas cool del bosque: “Cancionero del Bosque”. Esto enfatiza su pasión por la música y cómo la utiliza para contar historias.

La Insignia del corazón: “Embajador de la Amistad”. Esto destaca su capacidad para conectar y unir a diferentes personajes en el bosque.

La Insignia de la naturaleza: “Defensor de la Naturaleza”. Esto refleja su compromiso con el cuidado de la naturaleza y su amistad con los demás personajes.

En resumen, Fred es un personaje carismático y apasionado por la naturaleza, cuyo estilo único, amor por la música y habilidades narrativas lo convierten en un pilar en la historia del bosque y un guía inspirador para todos.



Img. 57 Insignia de la naturaleza.

Conclusiones del Proyecto

El recorrido de esta investigación ha culminado con el logro de las metas planteadas, abordando exhaustivamente el proceso de desarrollo de personajes en proyectos audiovisuales. A través de la exploración detallada de los errores comunes en la construcción de personajes, tales como la falta de claridad en motivaciones y objetivos, la ausencia de desarrollo y la presencia de estereotipos, se ha logrado identificar los desafíos inherentes a la creación de personajes auténticos y memorables.

Los errores comunes en la construcción de personajes incluyen:

- Falta de claridad en las motivaciones y objetivos del personaje: Si el personaje no tiene una motivación clara o objetivo, puede ser difícil para el espectador entender por qué actúa de cierta manera, lo que puede afectar negativamente la empatía que sienten hacia él.
- Falta de desarrollo: Si un personaje no está bien desarrollado, puede parecer plano y sin profundidad, lo que puede afectar negativamente la historia y no generar un impacto emocional en el espectador.
- Falta de consistencia: Si un personaje actúa de manera inconsistente, puede ser difícil para el espectador entender su personalidad y motivaciones, lo que puede afectar negativamente la historia y su relación con los demás personajes.
- Estereotipos: Si los personajes están basados en estereotipos, pueden parecer poco creíbles y no ofrecer nada nuevo o interesante a la historia.

Estos errores afectan a la narrativa de varias maneras, algunas de las cuales son:

- Pueden generar confusión en el espectador y distraerlo de la historia.
- Pueden disminuir la empatía del espectador hacia los personajes, lo que puede afectar negativamente su experiencia emocional.
- Pueden hacer que la historia sea menos interesante y creíble, lo que puede disminuir la inmersión del espectador en la historia.
- Pueden hacer que los personajes sean poco memorables y no generen un impacto duradero en el espectador.

Es importante mencionar que estos errores no son universales, ya que depende del contexto y la historia que estás contando, pero es importante tenerlos en cuenta para evitarlos y ofrecer una construcción de personajes más completa.

La comprensión plena de cómo estos errores ejercen influencia sobre la narrativa y la vivencia del espectador nos demuestra la fundamental importancia de desarrollo meticuloso a la hora de crear personajes. El impacto de los personajes en la conexión emocional del público, en la inmersión en la trama y en la perdurabilidad de la experiencia no puede ser subestimado ni pasado por alto.

En virtud de esta investigación, se destaca que si bien los errores previamente señalados no poseen universalidad y su trascendencia varía en función del contexto, su reconocimiento y evitación resultan fundamentales para garantizar una construcción de personajes genuina y significativa. Asimismo, la consideración de tendencias contemporáneas y las

preferencias de la audiencia en la elaboración de personajes contribuyen a mantener vigencia y atracción en la era digital.

Es imperativo subrayar que este estudio ha generado una guía con base sólida y fundamentada, destinada a los creadores de contenido audiovisual. Las herramientas, estrategias y técnicas concebidas en el transcurso de esta investigación ofrecen un enfoque pragmático y eficaz para la creación de personajes auténticos y memorables.

La aplicación de estas herramientas en proyectos concretos alberga el potencial de infligir un impacto positivo en la industria y en la vivencia de los espectadores.

En síntesis, esta tesina ha alcanzado su cometido al sumergirse en el proceso de desarrollo de personajes en proyectos audiovisuales. Los resultados obtenidos no solo subrayan la importancia de una construcción de personajes meticulosa y auténtica, sino también proporcionan las herramientas necesarias para su consecución.

Mediante el reconocimiento y la evitación de los errores comunes, así como la implementación de las estrategias propuestas, los creadores tienen la oportunidad de enriquecer sus creaciones y establecer conexiones más impactantes con sus audiencias.



Índice de Imágenes

- Img. 1 Selección de personajes icónicos de diversas narrativas audiovisuales. De izq a der: Logan Roy de Succession (2018-2023), Edna Moda de Los Increíbles (2004), Lord Voldemort de Harry Potter (2005-2011) , Deborah Vance de Hacks (2021-presente) y Joe Gardner de Soul. (2020) _____ 8
Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz,(2023).
- Img. 2 Fotografía ilustrativa de espectadores _____ 10
Fuente: https://www.freepik.es/foto-gratis/ninos-emocionados-palomitas-maiz-que-divierten_1969172.htm#from_view=detail_alsolike
- Img. 3 Foto ilustrativa de desarrollo de una historia _____ 12
Fuente: <https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-mano-noche-oscuro-4132327/>
- Img. 4 Personaje de geisha _____ 13
Fuente: <https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-mano-noche-oscuro-4132327/>
- Img. 5 Arquetipos _____ 13
Fuente: https://www.freepik.com/free-vector/flat-design-schizophrenia-illustration_24997080.htm#fromView=search&page=1&position=0&uuid=f-c2ab568-e8f4-438d-a317-d4a5b13f3748
- Img. 6 Tablilla de arcilla sumeria de 4.200 años de antigüedad registra leyes en escritura cuneiforme. Universidad de Yale, Connecticut, Estados Unidos (1916). _____ 14
Fuente: <https://www.nationalgeographicla.com/historia/2023/08/cual-es-el-idioma-mas-antiguo-registrado>
- Img. 7 La batalla de Thor contra los gigantes, pintura de Mårten Eskil Winge (1872). __ 17
Fuente: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Thor%27s_Battle_Against_the_J%C3%B6tnar_%281872%29_by_M%C3%A5rten_Eskil_Winge.jpg
- Img. 8 Amaterasu emergiendo de la cueva Ama-no-Iwato, a la que una vez se retiró (pintado por Kunisada). _____ 22
Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Amaterasu#/media/Archivo:Amaterasu_cave_crop.jpg
- Img. 9 Joseph Campbell en su oficina en Sarah Lawrence College. _____ 26
Fuente: <https://arteslibertinas.com/2021/05/04/joseph-campbell/>
- Img. 10 Gráfico que describe el viaje del héroe. _____ 28
Fuente: <https://puertafalsa.com/2019/07/30/el-viaje-del-heroe-la-narrativa-inmemorial/>

Img. 11 Esquema del inconsciente colectivo. _____	31
<i>Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz,(2023).</i>	
Img. 12 Crowley y Aziraphle en la serie Good Omens de Amazon Prime. _____	32
<i>Fuente: https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a27910095/good-omens-serie-amazon/</i>	
Img.13 Escenario postapocalíptico generado por IA _____	35
<i>Fuente: https://www.freepik.com/free-photo/space-travel-collage-design_94964731.htm#fromView=search&page=1&position=6&uuid=6fa9c0ad-ed67-4662-8e8a-d9853637eaa6</i>	
Img. 14: Tabla de arquetipos de personaje con sus miedos y objetivos _____	37
<i>Fuente: Elaboración propia (2023)</i>	
Img. 15 Forrest Gump (Tom Hanks) en una escena icónica de la película homónima (1994). _____	38
<i>Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Forrest_Gump_%28character%29#/media/File:Forrest_Gump_Character.jpg</i>	
Img. 16 Simba, el joven león, en una escena de la película animada ‘El Rey León’ de Disney (1994). _____	38
<i>Fuente: https://pml.aminoapps.com/6667/0577b9da1729222c-694d466288295ac91c696296_00.jpg</i>	
Img. 17 Hércules, el hijo de Zeus, en una escena de la película animada ‘Hércules’ de Disney (1997). _____	39
<i>Fuente: https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/hercules-pelicula-en-live-action-estreno-elenco-trailer</i>	
Img. 18 Woody, en una escena de la película ‘Toy Story’ de Pixar (1995). _____	39
<i>Fuente: https://disney.fandom.com/wiki/Woody</i>	
Img. 19 Indiana Jones (Harrison Ford), el arqueólogo aventurero, en una escena de la película ‘Indiana Jones y el Arca Perdida’ (1981). _____	40
<i>Fuente: https://www.pinterest.com.mx/pin/504614333242797369/</i>	
Img. 20 Jo March (Saoirse Ronan), en una escena de la película ‘Mujercitas’ (2019). ____	40
<i>Fuente: https://www.pinterest.com.mx/pin/504614333242797369/</i>	

- Img. 21 Rose (Kate Winslet) y Jack (Leonardo DiCaprio) en una escena romántica de la película 'Titanic' (1997). _____ 41
 Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/371476669268800732/>
- Img. 22 "Ally (Lady Gaga) en una escena de la película 'A Star is Born' (2018). _____ 41
 Fuente: <https://www.indiewire.com/features/general/a-star-is-born-ally-sellout-pop-star-lady-gaga-songwriter-paul-blair-1202019884/>
- Img. 23 Michael Scott (Steve Carell) en una escena divertida de la serie de televisión 'The Office' (2005-2013). _____ 42
 Fuente: <https://twitter.com/porktendencia/status/1503806313817542657>
- Img. 24 Morfeo (Laurence Fishburne) en una escena de la película 'Matrix' (1999). _____ 42
 Fuente: <https://cinepremiere.com.mx/morfeo-laurence-fishburne-matrix-4.html>
- Img. 25 Merlín, el mago, en una escena de la película animada 'The Sword in the Stone' de Disney (1963). _____ 43
 Fuente: <https://twitter.com/mydisneylatino/status/1449148245494599683>
- Img. 26 Khaleesi (Emilia Clarke), " ", en una escena de la serie de televisión 'Game of Thrones' (2011-2019). _____ 43
 Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/167266573648288635/>
- Img. 27 Varys (Conleth Hill), 'en una escena de la serie de televisión 'Game of Thrones' (2011-2019). _____ 45
 Fuente: https://www.pinterest.es/pin/364932376051655153/?amp_client_id=CLIENT_ID%28_%29&mweb_unauth_id=&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.es%2Famp%2Fpin%2F364932376051655153%2F&expand=true
- Img. 28 Loki (Tom Hiddleston) en una escena del Universo Cinematográfico de Marvel (2011-presente). _____ 45
 Fuente: <https://www.menshealth.com/es/noticias-deportivas-masculinas/a36668920/loki-genero-fluido-marvel-disney/>
- Img. 29 Han Solo (Harrison Ford) en una escena de la película 'Star Wars: Episodio IV - Una Nueva Esperanza' (1977). _____ 46
 Fuente: https://starwars.fandom.com/es/wiki/Han_Solo/Leyendas
- Img. 30 Elizabeth Bennet (Keira Knightley) en una escena de la película 'Orgullo y Prejuicio' (2005). _____ 46
 Fuente: <https://janeausten.co.uk/es/blogs/pride-and-prejudice/the-complex-mind-of-elizabeth-bennet>

Img. 31 La pirámide de Freytag: ilustra la tensión narrativa a lo largo de una historia.____	47
<i>Fuente: https://youtu.be/c3WRvwSQ3nk?si=8hvRkxJOn2cCrosc</i>	
Img. 32 Superposición de los esquemas en 3 y 5 actos, además de la pirámide de Freytag. _____	50
<i>Fuente: https://blog.verbalina.com/piramide-freytag/</i>	
Img. 33 Arnold y el Hombre Paloma de la serie animada 'Hey Arnold!' (1996- 2004). ____	52
<i>Fuente: https://twitter.com/LaSophiaPH/status/1646695651869065216</i>	
Img. 34 Creación de personajes. _____	54
<i>Fuente: https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-arte-creativo-mano-7147661/</i>	
Img. 35 Pila de libros. _____	55
<i>Fuente: https://www.pexels.com/es-es/foto/pila-de-libros-433333/</i>	
Img. 36 Amy Farrah Fowler (Mayim Bialik) en una escena de la serie 'The Big Bang Theory (2007-2019). _____	58
<i>Fuente: https://egoenigma.com/amy-farrah-fowler-personalidad-eneagrama-zodiaco/</i>	
Img. 37 Tabla de ficha de personajes de Amy Farrah Fowler (The Big Bang Theory) ____	61
<i>Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz,(2023).</i>	
Img. 38 Five Hargreeves (Aidan Gallagher) en una escena de la serie 'The Umbrella Academy (2019-presente). _____	62
<i>Fuente: https://hipertextual.com/2020/08/final-umbrella-academy-explicado</i>	
Img. 39 Tabla de ficha de personajes de Five Hargreeves (The Umbrella Academy) ____	65
<i>Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz,(2023).</i>	
Img. 40 Dana Terrace, la creadora de 'The Owl House' (2020-presente), junto a Luz Noceda, la protagonista de la serie. _____	66
<i>Fuente: https://nypost.com/2020/08/16/the-owl-house-features-disneys-first-bisexual-lead-character/</i>	
Img. 41 Presentación de Dana Terrace, _____	67
<i>Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=SkPVWY52vmg&t=1981s</i>	
Img. 42 Presentación de Dana Terrace, _____	68
<i>Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=SkPVWY52vmg&t=1981s</i>	

Img. 43 Presentación de Dana Terrace, _____	69
<i>Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=SkPVWY52vmg&t=1981s</i>	
Img. 44 Presentación de Dana Terrace, _____	70
<i>Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=SkPVWY52vmg&t=1981s</i>	
Img. 45 Presentación de Dana Terrace, descripción de “El Mundo”. _____	71
<i>Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=SkPVWY52vmg&t=1981s</i>	
Img. 46. Presentación de Dana Terrace, descripción de “Los Pueblos”. _____	72
<i>Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=SkPVWY52vmg&t=1981s</i>	
Img. 47 Presentación de Dana, Terrance descripción sobre “ Tema Central”. _____	73
<i>Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=SkPVWY52vmg&t=1981s</i>	
Img. 48 Presentación de Dana, _____	74
<i>Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=SkPVWY52vmg&t=1981s</i>	
Img. 49 Prototipo de ruleta de arquetipos de personajes. _____	76
<i>Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz, (2023).</i>	
Img. 50 Explorando la mente de tu personaje: la técnica de la silla vacía. _____	80
<i>Fuente: https://www.publico.es/psicologia-y-mente/la-tecnica-de-la-silla-vacia-has-probado/</i>	
Img. 51 Capibara mirando de frente. _____	84
<i>Fuente: https://www.expertoanimal.com/cuidados-de-una-capibara-20185.html</i>	
Img. 52 Capibara disfrutando la amistad de un pajarito. _____	87
<i>Fuente: https://www.miscositas.com/capibara.html</i>	
Img. 53 Fred con su mochila. _____	88
<i>Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz, (2023).</i>	
Img. 54 Insignia de la fogata. _____	89
<i>Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz, (2023).</i>	
Img. 55 Insignia del corazón. _____	89
<i>Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz, (2023).</i>	

Img. 56 Insignia del más cool del bosque. _____90
Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz,(2023).

Img. 57 Insignia de la naturaleza. _____90
Fuente: Autor: Alexis Aileen Nuñez Nequiz,(2023).

Bibliografía

1. AREPASGROUP. (2020). Konstantín Stanislavski Métodos y Técnicas de Actuación en Teatro. Recuperado de <https://www.arepasgrup.com/konstantin-stanislavski-metodos-y-tecnicas-de-actuacion-en-teatro/>
2. Guido Sirna. (Octubre 7, 2014). Los principios del Sistema Stanislavski. 2021, de Guido Sirna. Recuperado de <https://medium.com/@guidosirna/principios-del-sistema-stanislavski-bf2c70e130e3>
3. Artes Escénicas. (2010, 21 de febrero). El Sistema Stanislavsky (806). Recuperado de <https://arteescenicas.wordpress.com/2010/02/21/806/>
4. Maxel David Avedaño López (2014). La libertad de expresión en el cine mexicano, una lucha legal detrás de cámaras para evitar la censura (tesis de maestría). Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, Michoacán, México.
5. Montoya, V. (2002). El origen de los cuentos (2). Recuperado de <http://sincronia.cucsh.udg.mx/montoya02.htm>
6. García-Bárcena, M. T. (2014). Los factores de riesgo psicosocial en el trabajo de los docentes de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Documento PDF. Recuperado de http://bibliotecavirtual.dgb.umich.mx:8083/xmlui/bitstream/handle/DGB_UMICH/581/FDCS-M-2014-1207.pdf?sequence=1&isAllowed=y
7. Pulecio Mariño, E. (2016). El Cine, Análisis y Estética. Artículo. República de Colombia Ministerio de Cultura, 1, 11-15. Recuperado de <https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>
8. PixelatITV. (2021, marzo 16). Gobelins Storytelling / Shortway Pixelat! Annecy 2021. Archivo de video. Recuperado de <https://www.twitch.tv/videos/951605634,00:00:00-00:30:00>.
9. VERBALINA. (2019). La pirámide de Freytag y la estructura de tu novela o relato. Artículo. EL BLOG DE VERBALINA. Recuperado de <https://blog.verbalina.com/piramide-freytag/>, p. 10-15.
10. Sierra, N. (2021). ¿QUÉ SON LOS DETONANTES DE LA ACCIÓN?. Artículo. Nuria Sierra. Recuperado de <https://nuriasierra.com/que-son-los-detonantes-de-la-accion/#:~:text=En%20definitiva%2C%20un%20detonante%20es,por%20la%20resoluci%C3%B3n%20del%20problema:>
11. Morel, R. (2021). Storytelling: cómo aplicar la pirámide de Freytag a tus textos copywriting. Artículo. Rosa Morel. Recuperado de <https://rosamorel.com/storytelling-neuroventas-piramide-freytag-copywriting/>
12. Escritores, S. F. P. (2017, septiembre 26). Cómo trabajar el desarrollo del personaje - Sinjania. Artículo. Sinjania Formación para Escritores. Recuperado de <https://www.sinjania.com/trabajar-desarrollo-personaje/>
13. McKee, R. (1997). Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. New York: Regan Books.
14. Tato, G. (2010). Guionista y profesor de la Universidad del Cine, Buenos Aires.
15. Serman, R. [Ser Electricista]. (5 de junio de 2016). Aprende sobre multímetro con alicata amperímetro. Archivo de video. YouTube. <https://youtu.be/1c6eGTZKZXA>

16. Nebot García, E- (enero-abril 2020). Vista de “Cuando los jaguares devoraron a nuestros antepasados”, el primer mito de creación en el México antiguo, teriantropía y el culto a la masculinidad. *Dimensión Antropologica*, <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/dimension/article/view/17067/18269>
17. J. Mark, J. (2014, 21 de abril). *Popol Vuh*. <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11164/popol-vuh/>
18. Tena, Rafael. *Mitos e historias de los antiguos nahuas*. Colección Cien de México, Conaculta, México, 2002. (Contiene la “Leyenda de los Soles” y la “Histoyre du Mechique”)