



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**“Guía para la elaboración de un guión narrativo para una producción audiovisual.”**

**TESIS**

Que para obtener el título de:

**LICENCIADO EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA:**

**SOTO MOSQUEDA JESÚS ALFREDO**

**DIRECTORA DE TESIS**

**CALETTE MARTINEZ NORMA**

**Xochimilco, Cd. Mx., 2019**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**Formato de Titulación:**

TESIS

**Título:**

**“Guía para la elaboración de un guión narrativo para una producción audiovisual.”**

**Objetivo General:**

Establecer una guía de la elaboración de una historia, basada en los elementos mínimos necesarios para su desarrollo *narrativo y posterior producción en alguna técnica de animación.*

***OBJETIVOS ESPECIFICOS***

- 1.- Analizar las partes de una historia.
- 2.- Investigar los procesos de animación.
- 3.- Registrar los avances pertinentes.
- 4.- Documentar el ritmo en la secuencia de la historia.
- 5.- Describir los elementos naturales requeridos en la construcción de una historia.
- 6.- Encontrar la motivación personal.
- 7.- Guiar para el entendimiento de cada elemento

8.- Enseñar la relevancia de los elementos.

9.- Describir los elementos de personajes

10.- Plantear el desarrollo coherente de la trama.

## **AGRADECIMIENTO ESPECIAL**

A mi familia por brindarme su apoyo incondicional a lo largo de la duración de esta investigación que aunque tardo años, siempre me brindaron una mano y en especial, su cariño, su esperanza y su fe, misma fe que me ayudo a creer que podía y me brindo la fuerza necesaria para aventurarme al desafío y sobre todo a superarlo hasta llegar a la meta.

En esta tesis, puedo decir “aquí está el resultado de tantas noches de desvelo, tanto esfuerzo, luchar a diario para convertirme en una persona más capacitada, un mejor hombre del que era al inicio, este cambio y este logro, lo digo con orgullo, es dedicado a ustedes”.

También deseo agradecer a la Facultad de Artes y Diseño, por complementar mi educación dando fin a uno de tantos capítulos, por brindarme enseñanzas y sobretodo experiencia, por prepararme para enfrentar los retos venideros que he de enfrentar a lo largo de mi carrera como Licenciado en Artes Visuales.

## INDICE

Índice general. ....	4
Introducción. ....	7
Problema a resolver. ....	9
Justificación. ....	9
Marco Teórico. ....	10
Elementos que componen una narración. ....	11
Marco de referencia. ....	13
Reglas de Pixar para creación de historias. ....	13
Marco Histórico. ....	15
Las narraciones medievales. ....	15
Las narraciones contemporáneas. ....	16
<b>1 Capítulo 1 “¿Qué es y en que consiste la creación literaria?”. ....</b>	<b>18</b>
1.1 Tipos de personajes. ....	20
1.2 Villanos y antagonistas. ....	28
<b>2 Capítulo 2 “La morfología del cuento”. ....</b>	<b>30</b>
2.1 Funciones dentro de la historia narrativa. ....	32

<b>3</b>	<b>Capítulo 3 “La travesía del héroe”</b>	<b>45</b>
3.1	Mentores y figuras de enseñanza	48
3.2	Características especiales	53
3.3	Equipo u objeto especial	55
3.4	Relación con otros personajes	58
<b>4</b>	<b>Capítulo 4 “Deus ex Machina, FIAT &amp; Diabolus ex Machina”</b>	<b>60</b>
4.1	Deus ex Machina	60
4.2	Diabolus ex Machina	63
4.3	FIAT	65
<b>5</b>	<b>Capítulo 5 “Lo estético vs la sustancia”</b>	<b>66</b>
5.1	Animación oriental vs occidental	68
<b>6</b>	<b>Capítulo 6 “Como elaborar una historia de terror”</b>	<b>72</b>
6.1	¿Qué es y en que consiste la creación literaria de terror/horror?	72
6.2	Construcción de personajes de terror	76
6.3	Construcción del argumento o trama de terror	79
<b>7</b>	<b>Capítulo 7 “Buscando una oportunidad”</b>	<b>84</b>
7.1	What a Cartoon	84
<b>8</b>	<b>Capítulo 8 “BIBLIA DE LA ANIMACION”</b>	<b>88</b>

8.1 Guión historia de Terror.....	93
8.2 Guión historia de Romance.....	104
<b>Apéndice.....</b>	<b>114</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>120</b>
<b>El viaje del héroe aplicado en películas (animadas).....</b>	<b>120</b>
<b>El viaje del héroe aplicado en películas.....</b>	<b>137</b>
<b>El viaje del héroe aplicado en videojuegos.....</b>	<b>154</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>166</b>

## INTRODUCCION

Seguramente, alguna vez te has preguntado cómo se elabora una historia, en algún momento habrás leído una novela, un cuento o un buen libro que te haya gustado y te habrá hecho pensar en la siguiente pregunta:

*“¿Cómo se puede crear una historia propia y que necesito para escribirla?”*

Crear una historia no es un proceso tan complejo, el cual solamente algunos pocos virtuosos lo puedan lograr, ni tampoco es nada del otro mundo.

Aquí encontraras los consejos y pasos que podrán ayudarte a hacerlo, pues si bien no es algo tan difícil, tampoco es algo tan fácil o sin chiste, ya sea que te interese la narrativa y te pienses dedicar a la creación literaria, que estudies animación y quieras hacer una historia para después animarla.

O que simplemente seas una persona que guste de las nuevas obras y tenga curiosidad de crear algo propio, esta propuesta de guía te servirá en cualquiera de los 3 casos aunque nos enfocaremos más en el segundo caso, abordaremos los tres por igual.

A lo largo de estos capítulos, aprenderás como crear personajes, la relevancia que tienen, y cuál es la importancia de un personaje primario, de un secundario, terciario e incluso del mismo antagonista, y lo importante que es tener una diversidad de personajes necesarios, así como también repasaremos algunos ejemplos de otras historias como referencia para reforzar

el conocimiento y veras que en cada historia ya sea de una animación, libro o película, los que llamaremos **factores clave**, es decir, las circunstancias que contribuyen a la realización de algo, estas están presentes en las historias más populares y se repiten.

Durante mi estancia escolar en la Facultad de Artes y Diseño, aprendí precisamente a animar, pero esto me permitió percibir la problemática existente en el entorno a la animación, para esto me puse a mirar y analizar con detalle los trabajos que mis compañeros realizaban, había quienes tenían una mejor técnica de dibujo, quienes mostraban mejor proporción a sus personajes, quienes tenían más facilidad para crear algo abstracto, quienes eran mejores editando música o incluso modelando en algún programa 3D. Más sin embargo nadie tenía una historia que contar.

Pese a que en la licenciatura de Artes visuales no se profundiza con detalle en este tema, me pareció de mucho interés ya que como artista, tenemos que hacer algo más allá de lo meramente visual, y aunque este tema no se imparte como tal en la licenciatura, comparte ese mismo fundamento, no solo se trata de pintar un bonito cuadro o tomar una fotografía a un paisaje solo porque si, es necesario que tenga un propósito y un significado, a esto me refiero dentro de la investigación como sustancia, esa es mi definición de un artista, aquel que puede lograr transmitir eso al espectador exitosamente.

## **PROBLEMA A RESOLVER**

“Nosotros aprendemos a animar y nos enfocamos en producir un trabajo que sea estético y agradable a la vista, personajes estéticos y bien proporcionados, buenos efectos especiales, elegir la paleta de color adecuada, etc. Pero no aprendemos como crear una historia propia, como dar ritmo y coherencia, como hacer algo que va más allá de lo bonito visualmente”.

## **JUSTIFICACION**

En mi experiencia personal como alumno, pude notar que mis compañeros y yo estábamos más concentrados en pulir la animación, nuestros estilos de dibujo y desarrollo de personajes, e incluso la producción de audio, pero a la hora de mostrar una animación creada por nosotros, resaltaba más lo visual que lo que tratábamos de contar, sin aprender a desarrollar un guion ni como contar una historia.

Al hablarlo con algunos compañeros, expresaban su pensar, diciendo que como animadores solo nos pagaban por sentarnos frente al computador por 10 a 15 horas diarias hasta terminar el trabajo, que nuestra única labor era plasmar visualmente lo que otra persona había plasmado en un papel.

El resto de mis compañeros decían que querían crear una historia original, que no querían hacerle el trabajo a alguien más y que deseaban emprender sus propias historias y animarlas ellos mismos y así, con tiempo y esfuerzo, hacerse de un nombre que los enmarque en la historia como “el (la) animador (a) que creo la mejor historia y alcanzó la fama y riqueza”, el problema es que al preguntarles como lo harían, la respuesta de todos fue la misma, “no lo sé”, yo mismo me hice la misma pregunta y respondí lo mismo, y fue cuando me percate que no es lo mismo saber animar a saber contar una historia.

Y es por eso que decidí crear esta guía recopilando información a través de fuentes escritas, medios digitales, entrevistas en video o documentales, entre otras más para poder encaminar a quienes tengan la misma problemática, aquellos que quieran emprender y brindarles el conocimiento y herramientas para lograrlo a través de mi propia experiencia y de la animación que estoy enfocando a mi tesis y a mi experiencia como productor audiovisual.

## **MARCO TEORICO**

La narrativa es un género literario presente en todas las culturas y en todas las épocas ya sea escrito, oral o visual, con derivaciones técnicas formales de tipo audiovisual (narración en historietas, cinematografía, radionovela, telenovela, serial televisivo, videojuego, infografía) que, en su forma clásica, recoge una serie de hechos presentados o explicados por un narrador (si no los presentara, en tanto que sucedieran sin mediación, sería directamente teatro o género dramático), que suceden a uno o más personajes que son los que

realizan las acciones. Posee numerosos subgéneros, entre los que destacan especialmente la epopeya, la novela y el cuento o relato corto.

En la narrativa pura suele dominar la tercera persona (él, ella, ellos, ellas). La narrativa a menudo se escribe en prosa, debido a que la narrativa se enfoca en los hechos concretos que se describen. El autor puede estar o no directamente involucrado en la obra. Si se trata de un cuento o de una novela, la historia es imaginaria y en el caso de una crónica, se trata de una historia documental.

La narrativa engloba subgéneros como la epopeya, el poema heroico, la novela, el cuento o relato corto, la leyenda, el cuento tradicional, el mito, la fábula. Cuando se habla de narrativa es importante destacar que el término abarca otros campos además del literario, como el audiovisual (videojuegos, televisión, cine y recursos multimedia).

## **ELEMENTOS QUE COMPONEN UNA NARRACION**

Una narración se compone de varios elementos:

- **Narrador:** que presenta y ordena los hechos y los personajes, y que puede ser exterior o interior a la historia, o incluso con el poder y con la facultad de conocer pensamientos y sentimientos de los personajes (el llamado narrador omnisciente).

- **Personajes:** personas (no necesariamente humanas) que realizan las acciones que se describen. En la literatura es común que se describan además los sentimientos de los personajes antes los hechos.
- **Trama o argumento:** secuencia de hechos, peripecias o episodios que suceden a los personajes. La descripción no necesariamente es lineal en el tiempo.
- **Estructura:** existen dos tipos de estructura en la narración, son la externa y la interna:

La estructura externa se refiere a la forma de presentar la obra, ya sea en capítulos, episodios o libros. Mientras que por el contrario, la estructura interna se refiere a la distribución y orden de los hechos narrados, comenzando con un planteamiento o introducción en el cual se nos presenta a los personajes y el acontecimiento inicial, conforme avance la trama se dará el conflicto o nudo, ese el momento de tensión, hasta llegar al clímax o final, también conocido como la solución del conflicto.

- **Ambientación:** contexto social, político, moral (costumbres, valores) y espaciotemporal en el que están inmersos los personajes.
- **Tema:** asunto de que trata la obra o que se deduce de su trama. A veces aparece complicado o mezclado con diversos subtemas o temas menores. Ejemplos de ellos son hechos generales (vida, muerte, búsqueda), sentimientos (felicidad, tristeza, miedo, culpa, vergüenza, placer, dolor, venganza) y valores (justicia, perdón, honor, respeto, sacrificio, lucha, libertad).
- **Estilo:** características artísticas de la obra: tipo de lenguaje, género literario, convenciones respetadas o quebradas, personalidad del artista, expresividad, originalidad, intención.

## **MARCO DE REFERENCIA**

**Pixar** es uno de los mejores estudios de animación en el mundo, sus películas han ganado infinidad de premios y son reconocidas por sus buenas historias. Toy Story, Ratatouille, Buscando a Nemo, Up o Wall-E son las grandes películas creadas por este estudio, pero estas historias no son por pura casualidad.

## ***REGLAS DE PIXAR PARA CREACION DE HISTORIAS***

**Pixar** tiene unas reglas para crear sus historias, las cuales son las siguientes:

- 1.- Admirar a un personaje por sus intentos, más que por sus éxitos.
- 2.- Tomar en cuenta que es lo que te interesa como público y no como escritor.
- 3.- No solo hay que definir un tema, hay que terminar la historia para recién ver que trata. Ahora, reescribe.
- 4.- Había una vez\_\_\_\_\_. Todos los días\_\_\_\_\_. Un día\_\_\_\_\_. Por eso\_\_\_\_\_. Hasta que finalmente\_\_\_\_\_.
- 5.- Simplifica las cosas, focalízate, combina personajes, esquiva desvíos. Vas a sentir que pierdes cosas valiosas pero te dará libertad.
- 6.- ¿Con qué está cómodo tu personaje? Lánzalo al polo opuesto. Desafíalo. ¿Cómo lo va a superar?
- 7.- Crea el final antes de saber cómo será la mitad. El final es lo más duro, así que enfrenta el tuyo.
- 8.- Termina tu historia y abandónala así no sea perfecta. En un mundo ideal tendrías las dos cosas, pero continúa. Lo harás mejor la próxima vez.

- 9.- Cuanto te atasques, haz una lista de las cosas que NO van a ocurrir a continuación. Muchas veces el material que te desatascará se mostrará solo.
- 10.- Disecciona las historias que te gustan. Tienes que reconocer las partes que te gustan para poder usarlas.
- 11.- Pon en papel tus ideas. Si una idea perfecta se queda en tu cabeza, no vas a poder compartirla con nadie.
- 12.- Desconfía de la primera cosa que se te venga a la cabeza y de la segunda, tercera, cuarta, quinta... aléjate de lo obvio y sorpréndete a ti mismo.
- 13.- Dales opiniones a tus personajes. La pasividad y maleabilidad pueden quedar bien cuando escribes, pero son veneno para la audiencia.
- 14.- ¿Por qué debes contar esta historia? ¿Qué es lo que te quema dentro y te impulsa a contarla? Ése es su corazón.
- 15.- Si fueras tu personaje, en esa situación, ¿cómo te sentirías? La honestidad dota de credibilidad a las situaciones increíbles.
- 16.- ¿Qué es lo que está en juego? Danos una razón para empatizar con el personaje. ¿Qué ocurre si no tiene éxito? Acumula las probabilidades en contra.
- 17.- Ningún trabajo se desperdicia. Si no funciona, déjalo y sigue adelante. Volverá más tarde, cuando sea útil.
- 18.- Tienes que conocerte a ti mismo: diferenciar cuando lo estás haciendo lo mejor posible o estás irritable. La historia de testear, no perfeccionar.
- 19.- Las coincidencias que ponen a los personajes en problemas son geniales, las coincidencias para sacarlos son tramposas.
- 20.- Ejercicio: desarma una película que no te gusta. ¿Cómo la rearmarías para hacer algo que Sí te gusta?

- 21.- Debes identificarte con las situaciones y personaje, no puedes escribir en frío. ¿Qué te llevarías a ti a actuar de esa manera?
- 22.- ¿Cuál es la esencia de tu historia? ¿Cuál es la forma más económica para contarla? Si sabes eso, puedes construir desde ese punto.

## **MARCO HISTORICO**

El relato largo en verso narrativo, se desarrolló en Europa durante la Edad Media y su contenido se alimenta de los recuerdos contados y transmitidos por la tradición sobre los héroes legendarios y sus proezas.

Estas obras contribuyeron al desarrollo de lo que más adelante será la novela pero que en esta época no tiene nombre como género, y se les conoce tanto como libro. En la India, en el periodo védico, las formas líricas y de leyenda estaban al servicio de la oración o la exposición de los rituales, al contrario que en épocas del periodo sánscrito, en el que las formas didácticas, líricas y dramáticas se desarrollaron mucho más allá de su primitivo estado hasta otro de gran pureza literaria, estética y moral.

## **LAS NARRACIONES MEDIEVALES**

Los grandes narradores de la Edad Media eran los juglares, que recitaban historias de temas muy variados.

- Los cantares de gesta eran narraciones en verso sobre hazañas

de caballeros y héroes famosos.

Ejemplo: El poema del Mío Cid.

- Los romances eran narraciones en verso. Trataban diferentes temas: hazañas de la guerra, leyendas populares, historias de amor, etc.

## ***LAS NARRACIONES CONTEMPORANEAS***

### Novela

La novela es una narración de mayor extensión que un cuento porque está compuesta por varios elementos. En este género de la narrativa el desarrollo de los acontecimientos tiene el propósito de causar placer al lector, por ello existen diversos tipos de novelas que presentan historias reales o ficticias.

### Cuento

El cuento es una narración de hechos verdaderos o ficticios que se caracteriza por ser breve, tener pocos personajes y cumplir con una finalidad lúdica o informativa, de allí que hay cuentos dirigidos para todas las edades.

### Epopeya

La epopeya es un relato épico antiguo que se caracteriza por estar escrito en prosa, es decir, versos largos. En estos textos se narran las historias heroicas y las virtudes de ciertos personajes que han sido transcendentales en la cultura de un pueblo. Por ejemplo, la *Ilíada* de Homero.

### Fábula

La fábula es un relato con intención didáctica, cuyos personajes suelen ser animales. Son personificados por el autor y representan distintas costumbres, cualidades, o defectos de los seres humanos. Suelen estar escritas en verso y terminan con una moraleja o enseñanza.

## CAPITULO 1

### **¿QUE ES Y EN QUE CONSISTE LA CREACIÓN LITERARIA?**

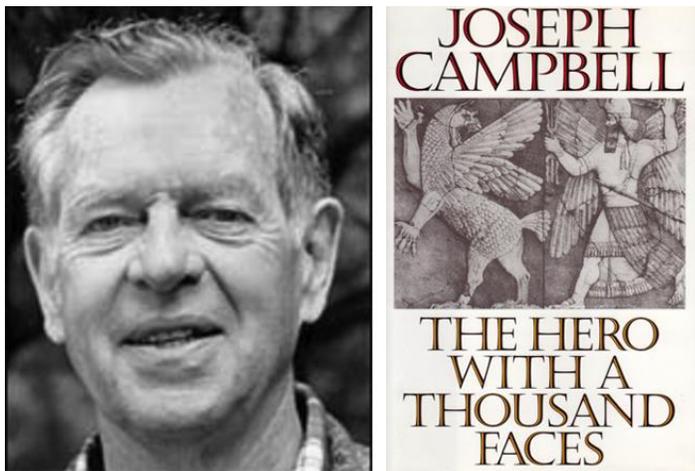
La creación literaria consiste en darle vida a una historia, darle vida a nuevos y diversos escenarios que permitan jugar con la imaginación del espectador, darle vida y esencia a los personajes, estos últimos dos elementos son básicos para cumplir el primero.

Durante mi estancia en la escuela estudiando la licenciatura de Artes visuales, enfocándome en la rama de la animación, descubrí algo que llamo mi atención y lo cual fue una base importante para la creación de esta guía, y que me permitió formular la siguiente hipótesis:

“Cuando aprendes animación, aprendes como animar, los materiales, la historia de la animación, las diversas técnicas que existen tanto análogas 2D como digitales 3D, las biografías y trabajos de animadores antiguos, pero no aprendes cómo crear una historia, es necesario que el artista pueda adquirir los conocimientos que dan fundamento a su desarrollo profesional”.

A esto también se le conoce como **“patrón narrativo”**. Un patrón narrativo, es la estructura con la que se organiza una historia para presentarse a su público, marca una serie de etapas por las que la historia tiene que pasar, elementos que se repiten con ciertas variaciones y que a veces algunas pueden aparecer en una parte aunque no en la siguiente o viceversa.

Tomemos como ejemplo a **Joseph Campbell**, fue un mitólogo, escritor y profesor estadounidense, más conocido por su trabajo sobre mitología y religión comparada. Es considerado como el padre de la narrativa y sus enseñanzas especialmente referentes a “El viaje del héroe” han inspirado a grandes cineastas como George Lucas a la hora de desarrollar la franquicia de Star Wars.



En su libro “Las mil caras del héroe” o “El héroe de las mil caras”, plantea el desarrollo paso por paso sobre cómo debe desarrollarse a un personaje, mencionando los diferentes arquetipos que existen, los estereotipos y los clichés clásicos. A su vez también expresa su conocimiento acerca de los antiguos héroes de mitología haciendo notar que existe un patrón en todas las historias que se repite.

La narrativa por su parte, es un género literario empleado por el autor para narrar una secuencia de hechos ocurridos en un tiempo y espacio determinado, vividos por uno o varios

personajes. Es una descripción oral, visual o escrita de un acontecimiento, real o ficticia, con el fin de persuadir y entretener al espectador, el cual puede ser un lector o un oyente.

En cuanto a su relación con la animación, actualmente se tiene la idea de que la persona que practica la animación es aquella que debe pasar horas frente al computador dándole vida a las ideas de otra persona, y que esa es su única función, darle movimiento a las ideas de alguien más. Aunque es una idea que no es del todo cierta, si bien la gran mayoría de animadores desempeñan esa única función, hay otros quienes emprenden el deseo de crear una idea propia y animarla.

Lo que diferencia a estas dos clases de animador, es que el primero se enfoca solamente en el aspecto estético, el desarrollo de los personajes, mientras que el segundo, pasa gran tiempo animando y al mismo tiempo es capaz de crear una trama sólida y estructurada, aunque no sean lo más estéticos pero sean personajes desarrollados y que de una u otra manera puedan conectar con el espectador.

## **TIPOS DE PERSONAJES**

**Personajes principales o protagónicos.-** Son aquellos en los que se centra la trama u obra, es el personaje principal de una obra escrita, teatral, película, u obra pictórica.

Se trata de los personajes que acaparan la atención de la obra de arte, estando presentes en toda la obra o en su mayor parte, siendo que en ellos hay una mayor profundidad en cuanto al detalle, dándoles atributos como bondad, fuerza, valentía, arrogancia, etc.

La historia gira en torno a ellos y estos sufren los diversos acontecimientos de la trama captando la atención del espectador o lector, como la pieza más sobresaliente dentro de una trama. Se contraponen frecuentemente a un antagonista o a enfrentar las diversas vicisitudes de la trama, así como suele ser el centro de atención de las narraciones y la figura central en las obras pictóricas.

**Personaje secundario.**- Su importancia en una trama es menor que la de los protagonistas, sin embargo en diversos momentos toman relevancia sus acciones, dichos e intervenciones, ayudando a la coherencia de la trama y su desarrollo. Su entrada o salida de la trama, así como sus acciones complementan la de los personajes principales.

**Personajes incidentales o episódicos.**- Son aquellos que suelen aparecer en la trama, para un fin específico y solo de manera incidental, es decir, para una o pocas ocasiones, ya sea para realizar una intervención breve, resaltar u observar una situación, hacer una pregunta, realizar observaciones e incluso simplemente para comentar una situación en particular.

En el ámbito de las series televisivas o radiofónicas, suelen ser personajes pasajeros que tienen una cierta importancia en la trama, pero dicha importancia se limita únicamente a la aparición referente al programa o programas en específico.

**Personajes centrales.-** Suelen representarse como personajes que en una película resaltan en el plano o tienen una posición que los hace resaltar más que el resto de personajes o del mismo ambiente, cuya importancia varía dependiendo de la obra en cuestión.

**Personajes circulares.-** Son aquellos cuya personalidad posee muchas características, presentan una gran complejidad y dan una sensación de realismo, siendo más “creíbles”, precisamente por la prolijidad de caracteres de que están compuestos. Este tipo de personaje es el que posee los protagonismos en las obras artísticas, como por ejemplo en las novelas, en donde se describen sus características con una minuciosidad detallista, para que el lector tenga una idea de quién es y como son.

**Personajes lineales.-** Son aquellos cuyos rasgos son simples y en ocasiones poseen pocos rasgos, como la personalidad, y las descripciones de quienes son y que hacen en la historia son reducidas, especialmente a los personajes principales, en donde se aprecian profusión de detalles en los mismos.

Se destaca que en ocasiones durante el desarrollo de una trama y/o como consecuencia del interés del público en un personaje lineal, (por ejemplo en series televisivas, series de

películas o de libros), el personaje lineal va adquiriendo mayor trascendencia, detallándose más su personalidad y atributos.

**Personaje portavoz.**- Son aquellos en los que recae la narración de los hechos y de la trama pudiendo ser el protagonista, un personaje secundario o un narrador que no tenga participación directa en las acciones, pero que está incluido precisamente en la narración de los hechos.

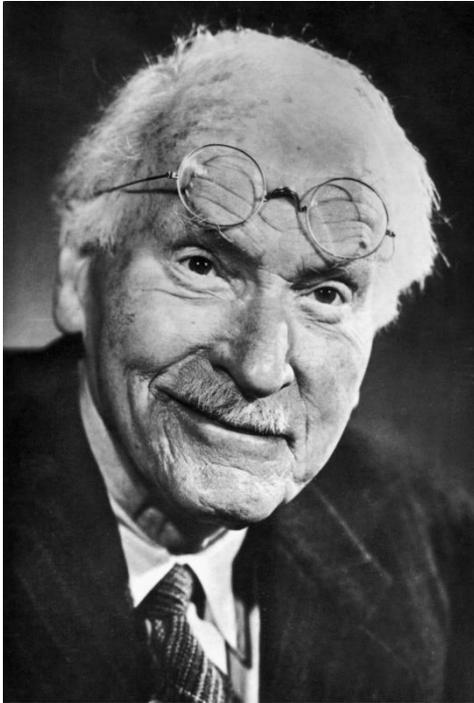
**Personajes dinámicos.**- Estos presentan características y conductas en un cierto sentido al iniciarse la trama, pero van evolucionando conforme se avanza en el desarrollo de la historia. La transformación puede ser de varios tipos, positiva, negativa y matizada, dependiendo tanto de la trama o como de los caracteres propios del personaje, pudiendo evolucionar hacia cambios inesperados para el lector u espectador, dando incluso vuelcos completos a la historia, haciendo que la trama atraiga mayor interés.

**Personajes estáticos.**- Son aquellos que se mantienen adentro de una sola línea “estática”, es decir, no sufren cambios grandes y se quedan estancados dentro de su “papel” en la trama. De la misma manera en que inician, continúan durante la trama hasta el final, sin dar “giros”, como en el caso de los personajes dinámicos.

**Personaje estereotipo o cliché.-** Son aquellos que suelen ser predecibles en el comportamiento que poseen en la trama, así como en las posiciones que suelen tomar dentro de esta. Se trata de personajes cuyos atributos, presentan un factor predecible muy alto, por parte del lector (o espectador), siendo común que sean los clásicos personajes, de héroe, villano, ladrón, avaro, víctima, abusivo, embustero, simplón, cómico, borracho, etc., es decir, personajes que se adaptan a las imágenes preconcebidas por el público y cuyas acciones suelen predecirse. Los personajes cliché pueden ser incluso los protagonistas (el arquetipo del héroe perfecto, musculoso de larga cabellera rubia que es valiente al igual que las heroínas suelen ser valientes y sumamente atractivas, al igual y puede con cualquier reto sin dificultad alguna), incluso las princesas( las cuales suelen ser chicas frágiles y delicadas que no tienen ninguna interacción relevante más que ser rescatadas), hasta los villanos cliché que son caracterizados por objetivos simples y comunes sin mucho desarrollo, suelen ser torpes y sus planes siempre se frustran debido a su torpeza, por ejemplo querer hacer máquinas para conquistar al mundo pero suelen ponerles un botón de autodestrucción el cual los protagonistas destruyen con facilidad.

**Personajes arquetipos o Antagonistas.-** Son aquellos que representan un defecto o virtud idealizada, tal es el caso de austeridad, moralidad, honestidad, maldad, etc., elevados a un extremo en ocasiones fuera de la realidad. Es el caso por ejemplo de los “villanos” de cuentos quienes suelen “poseer” solo maldad. Es el enemigo principal del protagonista y quien afecta de manera drástica la trama.

**Carl Gustav Jung** creía que para entender el inconsciente debía de llevarse su teorización a un terreno que trascendiera las funciones de un organismo (en este caso, el cuerpo humano).



Jung lo hizo a través de un concepto llamado "**arquetipo**". Desde la teoría de Carl Jung se entiende el arquetipo como "lo inconsciente" que habita en nosotros, como una composición de aspectos individuales y colectivos marcada por factores de índole cultural y social los cuales definen nuestra personalidad y nuestros mayores rasgos a base de patrones emocionales y de conducta. De alguna manera, para Jung los arquetipos se acumulan en el fondo de nuestro inconsciente colectivo para formar

un molde que le da significado a lo que nos pasa.



Los símbolos y mitos que parecen estar en todas las culturas conocidas son para Jung una señal de que todas las sociedades humanas piensan y actúan a partir de una base cognitiva y emocional que no depende de las experiencias propias de cada persona ni de sus diferencias individuales que le vienen de nacimiento. Es entonces que existe un inconsciente colectivo que actúa sobre los individuos a la par que actúa el inconsciente de cada persona. Existen varios tipos de arquetipos según Jung entre los cuales se encuentran los siguientes:

### **1. Ánimus y Anima**

El **Ánimus** es la vertiente masculina de la personalidad femenina, y el **Ánima** es el arquetipo de lo femenino en la mente del hombre. Ambas están relacionadas con las ideas que se asocian a los **roles de género**.

### **2. La Madre**

Para Jung, el arquetipo de la **Madre** nos permite detectar conductas e imágenes relacionadas con la maternidad tal y como la han ido experimentando nuestros ancestros.

### **3. El Padre**

El arquetipo del **Padre** representa para Jung una figura de autoridad que ofrece una guía sobre cómo vivir la vida basándose en su ejemplo.

#### **4. La Persona**

El arquetipo de la **Persona** representa la vertiente de nosotros mismos que queremos compartir con los demás, es decir, nuestra imagen pública.

#### **5. La Sombra**

Al contrario de lo que pasa con la Persona, la **Sombra** representa todo aquello de nosotros mismos que queremos que permanezca en secreto, porque es moralmente reprobable o porque es demasiado íntimo.

#### **6. El Héroe**

El **Héroe** es una figura de poder que se caracteriza por luchar contra la Sombra, es decir, que mantiene a raya todo aquello que no debe invadir la esfera social para que el conjunto no se vea perjudicado. Además, el Héroe es ignorante, ya que su determinación le lleva a no pararse a reflexionar continuamente acerca de la naturaleza de lo que combate.

#### **7. El Sabio**

Su papel es revelarle al Héroe el inconsciente colectivo. De algún modo, el arquetipo que recibe el nombre del **Sabio** arroja luz sobre la senda del Héroe.

## 8. El Trickster

El arquetipo del **Trickster**, o el embustero, es el que introduce las bromas y la violación de las normas preestablecidas para mostrar hasta qué punto las leyes que explican las cosas son vulnerables. Pone trampas y paradojas en la senda del Héroe.

### *VILLANOS Y ANTAGONISTAS*

El villano, es el antagonista de la historia, quien tiene como misión impedir que el héroe logre su cometido, es un personaje de bastante peso dentro de la historia. No existe hasta el momento una fórmula específica con las características obligatorias de un villano ya que cada uno es diferente y con objetivos o propósitos diferentes.

Estas características particulares son influidas por medio de varios factores, como lo son la **personalidad, objetivos, especie** (si es un ser humano común y corriente o si es un extraterrestre, un monstruo, robot, demonio, etc.), **rasgos sociales** (si es un millonario excéntrico o si es un marginado social con deseos de venganza).

Si bien se tiene muy marcado el arquetipo tradicionalista del villano como un monstruo con súper poderes, amargado con la vida, cuyo único deseo es destruir o conquistar el mundo, con el paso de los años han aparecido una diversidad enorme de nuevos estilos de

antagonistas, los cuales incluso han llegado a superar en popularidad al mismo protagonista e incluso son muy queridos por el público por algún rasgo en especial.



Tomando como ejemplo al “The Joker” (**izquierda**), es un caso donde el antagonista es más popular que el mismo héroe, el Joker no cuenta con ningún súper poder, ni tiene objetivos de dominación mundial, ni le interesa hacerse de una fortuna. Es el enemigo principal del superhéroe Batman. Su único objetivo es divertirse y poner una sonrisa de muerte en las personas, mostrar que todos pueden alcanzar el mismo nivel de locura que él, que sin importar que tan recta sea una persona, siempre podrá quebrarse y terminar como el, es la representación del caos y la locura misma, es un lunático que desea que todos caigan en el mismo nivel de locura que el suyo.

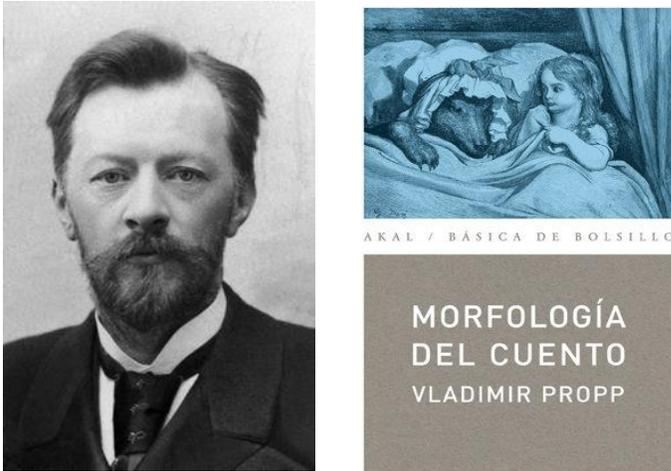
Durante más de una década el Joker ha tenido distintas facetas o versiones, es una persona que ha asesinado a los padres de Batman, destruido la ciudad, matado civiles, asesinado al compañero del héroe, dejado en silla de ruedas a su compañera, y muchas cosas más según su versión. Pero, pese a todo esto, su popularidad es incluso mayor a la del héroe debido al gran carisma que tiene el personaje, a su manera psicótica de comportarse, sus bromas y chistes, su sentido ácido del humor y su sarcasmo, lo vuelven un personaje muy disfrutable.



En un contraste muy grande tenemos a Gastón (**derecha**), el antagonista de la Bella y la Bestia, se nota que aunque Gastón tampoco posee poderes ni tiene deseos de destruir el mundo, es un hombre machista e irrespetuoso, arrogante y vanidoso, sin ninguna cualidad positiva, su mayor ambición es casarse con Bella, y tener hijos con ella, para que viva atendiéndolo como un rey por siempre, siendo incluso capaz de chantajear a Bella con enviar a su padre al manicomio si no se casa con él.

## CAPITULO 2

### LA MORFOLOGIA DEL CUENTO



**Vladimir Propp** hizo un profundo estudio de los cuentos populares de su país. Su libro más importante *La morfología del cuento* (*Morphology of the Folk Tale*) se publicó en Rusia en 1928. Tras estudiar decenas de cuentos, Propp se dio cuenta de que prácticamente todos, tenían una estructura narrativa muy similar incluso los personajes por diferentes que fueran, solían desarrollar acciones muy parecidas en todas las historias. Propp definió con el término “**función**” como la acción de un personaje, desde el punto de vista su significado en el desarrollo de la intriga de las cuales encontró y planteo 31 funciones. Puede que un cuento las tuviera todas o solo algunas, pero las funciones siempre aparecían en el mismo orden (seguramente por necesidades narrativas de la trama).

Las funciones que Propp postuló no tienen una estructura idéntica al monomito de Joseph Campbell, pero guardan gran variedad de similitudes. Campbell ve en los relatos míticos como metáforas universales del alma humana estructuradas de una forma muy cercana a

como Carl Jung entendía los arquetipos inconscientes. Propp, si bien en un principio se mostró a favor de esta visión, posteriormente reconsideró su postura y afirmó que los cuentos son restos de antiguas ceremonias populares de paso de la infancia a la adolescencia.

## **FUNCIONES DENTRO DE LA HISTORIA NARRATIVA**

Estas son las 31 funciones que encontró Vladimir Propp y que propone el desarrollo de una historia narrativa.

1-**ABSENTATION**. ALGUNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA SE ALEJA DE LA CASA. El cuento suele empezar presentando a todos los miembros de una familia. Tras ello, alguno (generalmente un adulto) se marcha: se va a trabajar, a comerciar, a la guerra... Aunque también puede ser un niño el que se va de casa, para hacer un viaje o una visita (como pasa en Caperucita). Probablemente, esto ocurre para facilitar la trama; ya que, así, los jóvenes se encuentran más desamparados frente a los peligros que se les vienen encima.

2-**INTERDICTION**. UN PERSONAJE RECIBE UNA PROHIBICIÓN O UNA ORDEN. Generalmente, a uno de los hijos se le manda hacer, o no hacer, algo: “cuida a tu hermano pequeño”, “no salgas de la casa”, “no entres en la habitación prohibida”... Lógicamente, esta orden fue dada antes de que los adultos se fueran, pero en los cuentos, a veces, aparece en segundo lugar.

**3-VIOLATION OF INTERDICTION.** LA ORDEN ES TRANSGREDIDA. El personaje se olvida o desobedece la orden que le dieron. Lo más frecuente es que los niños salgan de la casa. Es muy probable que esto ocurra para advertir a los pequeños de que es peligroso no hacer caso a los consejos que les dan sus padres. En ese momento, un villano aparece en la escena.

**4-RECONNAISSANCE.** EL VILLANO INTENTA OBTENER INFORMACIÓN. El villano necesita situarse bien antes de poder hacer alguna maldad. Así que, a menudo disfrazado, pregunta a alguien para obtener información.

**5-DELIVERY.** EL VILLANO RECIBE INFORMACIÓN SOBRE SU VÍCTIMA. Alguien da al agresor la información que necesita para poder hacer daño a una persona. Muchas veces, inocentemente, es un miembro de la propia familia el que facilita los datos al villano.

**6-TRICKERY.** EL VILLANO INTENTA ENGAÑAR A SU VÍCTIMA. El villano se disfraza para no ser reconocido: la bruja se convierte en una buena anciana o imita la voz de la madre; el dragón se transforma en un hermoso joven... El agresor ofrece algo agradable a su víctima: una manzana envenenada (como en Blancanieves), un anillo diabólicamente encantado, la posibilidad de hacer un viaje maravilloso, etc...

**7-COMPLICITY.** LA VÍCTIMA SE DEJA ENGAÑAR Y AYUDA AL VILLANO, A SU PESAR. El engaño funciona y la víctima acepta el regalo o la proposición del villano. Como vemos, el niño, en un principio, es bastante inocente y se deja engañar con facilidad. En algunos cuentos, el agresor burla una y otra vez al pequeño, sin que éste aprenda nunca la lección. Finalmente, la zorra astuta se acaba comiendo a la víctima. Una clara advertencia a los niños de que deben aprender a no dejarse engañar o les pasaran cosas malas.

**8-VILLAINY AND LACK.** EL AGRESOR DAÑA A UN MIEMBRO DE LA FAMILIA O LE CAUSA UN PERJUICIO. Los daños que puede infligir el villano son muy variados: raptar a una princesa, robar un objeto mágico o de mucho valor, destrozar la casa de una familia, encarcelar o matar a una persona, obligar a otro a que se case a la fuerza con él, dar tormentos a una víctima todas las noches, empezar una guerra devastadora, etc.

Puede que el agresor encargue a un esbirro que realice el trabajo sucio pero éste se apiade de su víctima y la deje huir (tal como ocurre en Blancanieves con el cazador).

**9-MEDIATION.** SE DIVULGA LA NOTICIA DE LA FECHORÍA, O DE LA CARENCIA. La noticia de la injusticia corre por el lugar y llega a oídos del héroe. Propp diferencia dos tipos de héroe: el “*héroe buscador*” y el “*héroe víctima*”. El primero es el que, tras enterarse de la desgracia, acude en socorro de la víctima con el fin de ayudarla o rescatarla. El segundo tipo es el que recibe en sus propias carnes la fechoría. Caben dos posibilidades: que el padre de la princesa raptada prometa al héroe-buscador una gran recompensa si logra devolverle a su hija, o que le obligue a realizar la misión bajo amenazas.

El héroe suele haber nacido en condiciones maravillosas; hecho que remarca su grandeza. Además, una profecía ha descrito las magníficas hazañas que va a realizar; lo que no quita para que, muchas veces, sea pequeño o incluso enano. Todo ello es habitual en multitud de mitos.

**10-BEGINNING COUNTER-ACTION.** EL HÉROE-BUSCADOR DECIDE ACTUAR. En vista de la injusticia cometida, el protagonista decide tomar cartas en el asunto e intenta arreglar el daño causado.

**11-DEPARTURE.** EL HÉROE SE VA DE CASA. ENCuentRO CON EL DONANTE. Puede que se le despida con una gran fiesta o que se vaya en secreto, en medio de la noche. Entonces, casi siempre por casualidad, se encuentra con “**el donante**”, un personaje (humano o animal) que posee información o algún objeto mágico que pueden ser de gran ayuda en la aventura (un caballo volador, una poción que da gran fuerza, una capa de invisibilidad...) los donantes pueden ser de dos tipos: *amigos* u *hostiles*. Los primeros están dispuestos a dar el objeto al héroe pero con la condición de que pase antes unas pruebas: vencer en una lucha, hacer un favor a alguien, liberar a una persona injustamente encerrada o maltratada... Los donantes hostiles no están dispuestos a soltar el objeto de ninguna manera; así que al héroe no le queda más opción que robárselo utilizando algún engaño. Algunos protagonistas destacan por su habilidad para el embuste y el robo, en una especie de referencia a que, ante el mal, todo vale.

**12-FIRST FUNCTION OF THE DONOR.** EL HÉROE ES SOMETIDO A UNA PRUEBA.

Aquí encontramos una diferencia interesante con el monomito de Campbell. Los mentores de Campbell suelen dar objetos a sus pupilos sin exigir nada a cambio. Obi-wan le regala la preciada espada láser a Luke por las buenas. Los donantes-amigos de Propp son mucho más exigentes. Antes de dar algo valioso deben asegurarse de que quien lo pide, realmente, lo merece. Si el examinado pasa la prueba, recibe el objeto mágico, con lo que queda confirmado que es el auténtico héroe. Pero, si no aprueba el examen no recibe nada. Puede que el protagonista fracase en un principio pero, poco a poco, sea capaz de reconocer sus equivocaciones y superar las pruebas. Es decir, es lo suficientemente humilde y sabio como para aprender de sus errores. El donante de Propp guarda similitud con el “guardián del umbral” de Campbell. Si nos damos cuenta, ambos se caracterizan por negar el paso a todo aquel que no da la talla, o que no está preparado para continuar la aventura.

**13-HERO'S REACTION.** EL HÉROE REACCIONA A LAS ACCIONES DEL DONANTE. El héroe hace el examen: pelea con un rival, ayuda (o no) a alguien, intenta liberar a un prisionero que está siendo torturado etc... En los cuentos populares rusos, al igual que en muchos otros, el número tres tiene una especial importancia. Son muchas las ocasiones en las que el protagonista debe superar no una, sino tres pruebas. Es como si le exigiera al héroe que demuestre que no aprueba el examen por casualidad, sino porque realmente sabe bien lo que hace. Cualquiera puede tener un día de suerte, pero tres es imposible. Recordemos que en la Biblia el diablo, en el desierto, tienta tres veces a Jesucristo.

**14-RECEIPT OF A MAGICAL AGENT.** EL HÉROE RECIBE EL OBJETO MÁGICO. Si el héroe supera la prueba, recibe el objeto mágico. Si no la resuelve, el donante no se lo da. Como ya hemos dicho, en el caso de que el donante sea hostil, el héroe deberá robarle para conseguir su objetivo. El objeto puede ser un personaje; que promete ayudar al protagonista en cualquier momento en el que le necesite.

Propp afirma que, probablemente, ayudante y héroe son la misma cosa. Lo que el protagonista gana es una facultad que se añade a su personalidad. Por ejemplo: tras la prueba, el héroe recibe una capa o sombrero que proporcionan la invisibilidad. Según Propp esto podría ser un símbolo de que el personaje ha aprendido el valor de la sencillez y de la humildad. Se ha vuelto tan poco egoísta que es capaz de hacer “desaparecer” su propio yo de las situaciones en las que se encuentra. Lo que, a la larga, siempre le podrá dar una ventaja decisiva sobre sus adversarios. De esta forma, todas las ayudas que recibe el protagonista no caerían en el “*deus ex-machina*”. Es decir, no es que alguien externo le resuelva los problemas, es él mismo el que tiene que aprender a salir de los apuros desarrollando su propia personalidad.

**15-GUIDANCE.** EL HÉROE ES TRANSPORTADO DONDE SE ENCUENTRA EL OBJETO DE SU BÚSQUEDA. Lo normal es que el objeto buscado se encuentre en “otro reino”; así que el protagonista debe hacer un largo viaje (volando, navegando, atravesando una cueva, cruzando un río de fuego...). Puede que algún personaje haga de guía, tal y como pasa con el Gollum en *El señor de los anillos*.

Un hecho interesante es que el héroe demuestra estar siempre alerta, el único instante en el que duerme es justo antes del combate con el monstruo. Es como si descansara para prepararse para la terrible batalla que se avecina. En cambio, los falsos-héroes se duermen o emborrachan en cualquier momento del viaje; lo que les suele acarrear todo tipo de desgracias. Da la impresión de que a los auténticos héroes se les exige estar siempre vigilantes ante las posibles planes de sus malvados adversarios.

16-**STRUGGLE**. EL HÉROE Y EL VILLANO SE ENFRENTAN EN COMBATE.

El protagonista llega al lugar donde se encuentra el villano y lucha ferozmente con él, o puede que se enfrenten en un torneo de habilidad, jueguen a las cartas, un desafío de intelecto, etc...

17-**BRANDING**. EL HÉROE ES MARCADO. Durante la batalla, el protagonista recibe una herida que deja una marca física o emocional (el dragón le araña, recibe el corte de una espada...). O puede que, simplemente, la princesa le dé un anillo o un pañuelo para desearle suerte. Por ejemplo, la cicatriz plasmada en la frente de Harry Potter.

18-**VICTORY**. EL VILLANO ES DERROTADO. El dragón es derrotado en la pelea, el protagonista gana la competencia, el villano pierde el juego de cartas, etc.

19-**LIQUIDATION**. EL DAÑO INICIAL ES REPARADO. El héroe consigue el objetivo buscado, ya sea mediante la lucha o usando la astucia. A veces, a modo de venganza, usa las mismas cosas que usó el agresor cuando cometió el daño inicial. El prisionero es liberado, el

personaje embrujado vuelve a ser lo que era, algunas historias acaban aquí, pero otras continúan después de la acción 20 como algo inesperado.

**20-RETURN. EL HÉROE VUELVE.** Generalmente, vuelve tal y como vino (por aire, mar...). Sin embargo, a veces es perseguido. Un villano rencoroso (o un familiar) no está dispuesto a dejar que el protagonista se salga con la suya tan fácilmente, así que contraataca.

**21-PURSUIT. EL HÉROE ES PERSEGUIDO.** El dragón intenta atraparlo, la bruja le persigue volando... A veces, el villano adelanta al héroe y se queda en el camino, convertido en algo atrayente (una fuente, un árbol con rica fruta, una hermosa mujer que se transforma en leona devoradora...) recordemos que en Hänsel y Gretel, la vieja del bosque atrae a niños perdidos a su atractiva casa (hecha de pan, caramelos y azúcar) para poder comérselos. Ahora bien, el auténtico héroe no se deja engañar y no cae en la trampa. Su valentía es tan grande como su astucia.

**22-RESCUE. EL HÉROE ES SOCORRIDO.** Alguien lo ayuda (generalmente un donante agradecido) o él mismo utiliza trucos para evitar ser alcanzado: pone obstáculos, se transforma en un animal para no ser reconocido, se vuelve invisible, no cae en la atractiva trampa que le han puesto en el camino.

En este momento, es muy frecuente que un personaje (habitualmente, uno o varios hermanos del héroe) le robe el valioso objeto, o vuelva a raptar a la persona liberada que le acompaña. Si ocurre esto, la historia se vuelve a repetir entera desde el punto 11. Propp denomina a este nuevo villano “falso-héroe”, porque intentará hacer creer que fue él quien venció al dragón

y liberó a la princesa. El hecho de que suele ser un familiar cercano del auténtico héroe podría ser debido a que, de esta forma, se refuerza la sensación de traición. A veces el falso-héroe intentó antes pasar las pruebas del donante; pero siempre fracasó.

**23-UNRECOGNIZED ARRIVAL.** EL HÉROE LLEGA DE INCÓGNITO. El protagonista llega al lugar donde se encuentra el falso-héroe. Puede que sea su propia casa u otro reino extranjero. El héroe, para no ser reconocido, se disfraza para pasar desapercibido.

**24-UNFOUNDED CLAIMS.** EL FALSO-HÉROE HACE VALER PRETENSIONES MENTIROSAS. El falso-héroe afirma que fue él quien venció al dragón y liberó a la princesa, por lo que tiene derecho a casarse con ella y al trono.

**25-DIFFICULT TASK.** SE PROPONE AL HÉROE UNA TAREA DIFÍCIL. Se propone una prueba para demostrar la valía del héroe. Siempre que la realiza el falso-héroe (o el villano) fracasa. Hay infinidad de exámenes posibles: resolver una adivinanza, vencer en un combate, domar a un caballo, buscar y traer algo valioso...

**26-SOLUTION.** SE CUMPLE LA TAREA. El auténtico héroe supera con éxito el examen. En *La Odisea*, Penélope promete que se casará con el pretendiente que supere una prueba: pasar una flecha por los ojos de doce hachas alineadas, usando el arco que su marido dejó en casa antes de marchar a la guerra de Troya. Todos los pretendientes lo intentan, pero ni tan

siquiera pueden tensar el arco. Entonces, Ulises, disfrazado de mendigo, pide participar y realiza la prueba con éxito.

Según Propp, lo que se exige en este examen no es una gran fuerza o habilidad, sino demostrar tener los dones “sobrehumanos” que solo los auténticos héroes poseen. Por eso, suele ser imprescindible la colaboración del auxiliar mágico para resolver la tarea. Pongamos un ejemplo: el ganador debe traer, en menos de un día, un objeto precioso que se encuentra en un país muy lejano, de tal forma que solo es posible realizar el trabajo teniendo un caballo alado. Y justamente es el que, antes, lo ha ganado gracias a que se ha comportado como un auténtico héroe durante la aventura. Los malvados no dieron la talla para merecer tan precioso ayudante. En su momento, le trataron con villanía y desprecio, por lo que ahora no va a aparecer para echarles una mano. Otra tarea frecuente consiste en reconocer a la auténtica princesa entre muchas mujeres.

Propp afirma que esto podría significar que solo es posible ver a un ser especial cuando uno mismo lo es. Únicamente el limpio de corazón será capaz de descubrir a alguien como él entre la multitud. A veces la prueba consiste en comer cantidades enormes de alimentos. El héroe es el único que es capaz de tragar todo lo que le pongan delante. Es como si el protagonista se hubiera vuelto de aire y todo le traspasara. Propp lo describe diciendo que su falta de egoísmo es tal, que nada se queda dentro de él.

**27-RECOGNITION. EL HÉROE ES RECONOCIDO.** Es reconocido por la marca o regalo que recibió durante la batalla contra el villano (la herida, el pañuelo, el anillo...).

28-**EXPOSURE**. EL FALSO-HÉROE O EL VILLANO ES DESENMASCARADO. El farsante es descubierto públicamente.

29-**TRANSFIGURATION**. EL PROTAGONISTA RECIBE UNA NUEVA APARIENCIA. Se vuelve más atractivo, se viste con ropas muy elegantes, o con adornos mágicos... La belleza del interior de su personalidad se ve reflejada en su exterior.

30-**PUNISHMENT**. EL FALSO-HÉROE O EL AGRESOR ES CASTIGADO. Se le expulsa del reino, se le mata, se le encierra... Algunas raras veces puede ser perdonado.

31-**WEDDING**. EL HÉROE SE CASA Y ASCIENDE AL TRONO. Puede casarse, subir al trono, recibir la riqueza u objeto que andaba buscando desde el principio...

Además de postular estas 31 funciones, Propp concluyó que los personajes tenían “**7 esferas de acción**”. Es decir, todos los individuos que aparecen en los cuentos acaban realizando una función que se puede enmarcar en una de esas esferas. No se debe olvidar que los objetos y animales pueden actuar como personajes.

**1-THE VILLAIN**. EL AGRESOR. Comete las fechorías, lucha contra el héroe y le persigue.

**2-THE DONOR. EL DONANTE (AMIGO U HOSTIL).** Pone a prueba al héroe para darle, o no, objetos mágicos e información.

**3-THE MAGICAL HELPER. EL AUXILIAR.** El objeto mágico (espada, elixir, alfombra voladora, caballo...) o persona que ayuda al protagonista a realizar su tarea. También puede ser un adivino, que colabore en la empresa prediciendo el futuro. En ausencia de adivino, esta característica profética pasa a formar parte de la personalidad del protagonista.

**4-THE PRINCESS AND HER FATHER. LA PRINCESA Y SU PADRE.** La princesa puede ser la persona que necesita ser rescatada o también la recompensa que el rey promete al héroe. Muchas veces es la princesa la que marca al héroe y, por ello, descubre al falso-héroe. El padre suele actuar de mandatario que pone en marcha la acción, al principio de la historia.

**5-THE DISPATCHER. EL MANDATARIO.** El personaje que pide al héroe que le ayude a resolver el mal que el villano ha causado. Un rey que pide que liberen a su hija raptada por un dragón, o que promete su mano al que realice una difícil misión, un granjero que exige justicia porque le han robado toda su cosecha...

**6-THE SEEKER-HERO OR VICTIM-HERO. EL HÉROE-BUSCADOR O EL HÉROE-VÍCTIMA.** El protagonista de la historia.

**7-FALSE-HERO. EL FALSO-HÉROE.** Pretende engañar a todo el mundo haciéndose pasar por el auténtico héroe y, así, recibir todos los honores y premios.

Un solo personaje puede ocupar varias esferas de acción. Por ejemplo: el padre es mandatario y, además, se convierte en donante si da un objeto mágico al héroe. O un auxiliar se vuelve un traidor e intenta hacerse pasar por el auténtico héroe. También es posible que en una sola esfera de acción entren varios personajes. Por ejemplo, puede que haya varios villanos. Si el dragón muere en el combate lo más probable es que un pariente suyo se encargará de perseguir al héroe.

## CAPITULO 3

### LA TRAVESIA DEL HEROE

Empezaremos con algo que es esencial y que en las historias más exitosas se ha marcado como una especie de código, esto se le llama "la travesía del héroe".

Que es una especie de brecha temporal, por así decirlo, donde se sitúa al personaje principal en un determinado espacio y un determinado tiempo, consiste en que a lo largo que se desarrolle la historia, el espectador pueda ver un avance de este personaje principalmente en la psicología del personaje.

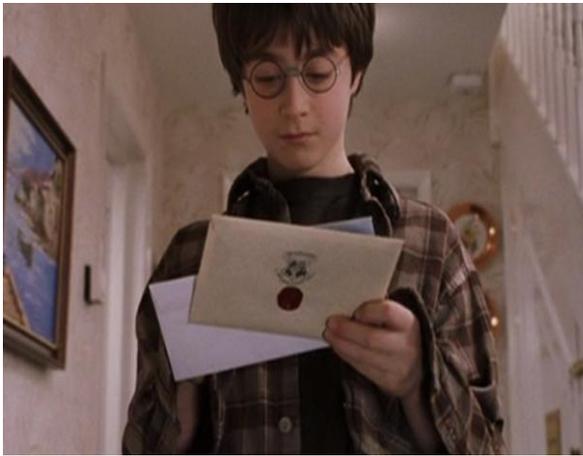
Ya que si tomamos de referencia algunas de las obras contemporáneas más famosas podemos analizar la serie de patrones llevan cada una, y se empieza por la travesía del héroe, la cual se divide en:

**El viaje del Héroe:** Es el camino de iniciación de la historia o de un viaje que marca la transición o la evolución del personaje, partiendo del concepto de que un personaje, por lo menos en la creencia de las historias mitológicas, "jamás estará listo o preparado para la aventura".

El personaje principal puede llevar una vida común y corriente y hasta ciertos casos, rutinaria o monótona hasta que en un momento de la historia surge algún evento o suceso que lo afecta y lo obliga a emprender un viaje, que es donde iniciara la aventura.

Podemos tomar como ejemplo la obra contemporánea de Harry Potter, en donde podemos darnos cuenta la transición del personaje protagonista, es decir Harry Potter, a lo largo de toda la trama, en la cual al inicio de la aventura era un muchacho común y corriente hasta que un día el destino le hace saber que es un mago y debe emprender un viaje a un lugar mágico para volverse el mejor mago de todos.

La empatía o el sentirse identificado ayudan a darle más riqueza a un personaje, pues no resulta tan atractivo un personaje protagonista que todo lo tiene o que es un súper humano, a que en cambio se use un personaje común y corriente, que le haga sentir al espectador la idea de empatía con el personaje y hace que siga con más interés los acontecimientos de este personaje.



(Harry Potter y la Piedra Filosofal, 2001)



(Harry Potter y las Reliquias de la Muerte, Parte 2, 2011)

Esto podemos verlo también en otras historias que igualmente han sido bien recibidas y han logrado ser exitosas, un ejemplo más claro puede darse en Star Wars, donde tenemos al joven Luke Skywalker que inicia su viaje como un simple granjero, después del trágico suceso de la muerte de sus tíos se ve obligado a luchar contra el Imperio, hasta terminar su aventura como un fuerte y poderoso guerrero salvador del universo.

Si retomamos esto, los sucesos son giros en la historia que permiten agregarle emoción y generan nuevas acciones en consecuencia, donde el protagonista mostrara su madurez, ya que este mismo no terminara la historia siendo exactamente el mismo personaje que fue al inicio de la historia. Para que esto suceda el protagonista deberá ir conociendo a mas personajes mientras siga su aventura, uno de los personajes que más peso tiene en la transición del personaje digamos de “niño-adulto” es el personaje que funge como guía o como una figura de enseñanza, pues es quien deberá guiar al protagonista por gran parte de

la historia, aquel que le enseñara valores así como también otras cosas que el personaje principal usara a lo largo de la historia.

Este es un personaje vital para la historia ya que será una especie de figura paterna para el personaje principal, aquel que guie sus acciones y que en su ausencia obligara al protagonista a crecer mostrar esa transición.

### **MENTORES Y FIGURAS DE ENSEÑANZA**

Aquellos personajes que brindan o aportan su experiencia al protagonista o a un grupo de personajes (en caso de haber más de un protagonista) que por lo general actúan como una figura paterna o de autoridad los cuales son los encargados de educar, enseñar y brindar su guía al protagonista, enseñarle sobre valores morales, la diferencia del bien y el mal, etc.

En la mayor parte de las historias podemos tomar en cuenta que el mentor es aquella persona que se encarga de acompañar al personaje o personajes y darles consejos y reflexiones. Existen diversos tipos de mentores, con su carácter y habilidades propias según la historia, pero se catalogan en tres tipos ya sea **“Guía primario”**, **“Guía secundario”** o **“Guía terciario”** según sea su relevancia en la aventura.

El Guía primario es aquel personaje mentor que se encuentra inmerso en la travesía al lado del héroe en todo momento, es quien más desarrolla una relación de figura paterna, se encarga de guiar paso a paso al héroe en cada momento, creciendo junto a los demás personajes.

El Guía secundario, a diferencia del primario es el personaje mentor que se encuentra dentro de la mitad de la historia, su misión es acompañar al héroe en su viaje brindándole consejos y enseñándole lo necesario para que el héroe crezca, este también es considerado como el mentor mitológico, que en algún momento desaparece de la historia, ya sea por algún accidente, decisión o incluso por que muera. Su ausencia permite que el héroe se desarrolle y madure como héroe sin una figura paterna.

Y por último, el Guía terciario, en contraste a los dos anteriores, es aquel personaje mentor que no se encuentra en la historia más que en momentos clave. Su participación y apariciones son totalmente limitadas, ausentándose la mayor parte del viaje del héroe y apareciendo en algún momento para darle algún poder, herramienta o consejo importante al héroe, también es conocido como el mentor ermitaño, es decir, el personaje que es tan poderoso que no se involucra en los conflictos que lo rodean, a pesar de tener el poder o recursos para solucionarlos decide tomar una postura neutral y alejarse de los problemas por el motivo de que no le corresponde resolverlos, sino enseñar a otras personas a hacerlo.



(*Guía primario*)

(*Guía secundario*)

(*Guía terciario*)

Tomando a estos tres personajes como ejemplos:

- **Mushu** cumple el rol de mentor primario, aunque no le enseña muchas cosas a *Mulan* pero permanece con ella en toda su aventura hasta el final y le brinda consejos y ayuda.
- **Pepe grillo** a pesar de ser considerado como el primer mentor en una película animada de Disney, cumple más el rol de mentor secundario, pues a pesar de guiar a *Pinocho*, en distintos momentos de la aventura se separan lo cual siempre lleva a que este último sufra por sus malas decisiones.
- **Yoda** en la primera trilogía de Star Wars, tiene un papel de mentor terciario, esto porque a pesar de ser el jedi más poderoso, ya es muy viejo y sabe que no puede enfrentarse al emperador, en su lugar se exilia en un planeta deshabitado esperando la llegada de *Luke* para poder entrenarlo y vencer al imperio galáctico.

Tomando en cuenta esto último, usando de referencia a Gandalf en la travesía del héroe donde aprenden los personajes muchas cosas, es en su ausencia cuando la historia da un giro drástico pues al desaparecer el mentor, se lleva consigo mismo la inocencia de los personajes y obliga al protagonista o los protagonistas a crecer y afrontar la problemática para superar la situación, es aquí cuando se aplica un concepto usado en las novelas de aventura, el cual se conoce como **El camino de la madurez**.



Este sucede cuando el protagonista se ve envuelto en una problemática y ya no cuenta con la guía del mentor o persona de interés o experiencia, aquí es donde el protagonista se ve envuelto a aventarse para tratar de superar la problemática sin importar el sacrificio, es aquí cuando el héroe por lo general tiende a volverse más fuerte o más inteligente, dependiendo de que trate la historia.



En ambas imágenes se observa la aplicación de este concepto, en ambos casos las ejecuciones son por un bien mayor. (En Star Wars, Ben Kenobi decide sacrificar su vida para dejar que los demás puedan escapar, así como Gandalf hace lo mismo en el Hobbit).

Un dato curioso de este tipo de personaje es que se puede aplicar en cualquier persona que aporte conocimientos nuevos y guías hacia los personajes, cosas buenas, y puede encontrarse en cualquier persona, ya sea conocido, amigo o un propio familiar quien lleve ese título. Si el protagonista logra superar la problemática usando lo que el mentor le enseñó a lo largo de su historia entonces se analiza que el protagonista ha sufrido cambios por sí mismo que tenía que hacerlo.

## CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Éstas como su nombre lo indica son las características o elementos que el protagonista posee que lo hacen diferente al resto de los demás tanto de manera psicológica como de manera física, por lo general en las historias de fantasía o de aventuras se suele explotar esta característica al brindar a cada personaje de distintos poderes así como sus debilidades o factores que los involucran y afectan la historia.



Esta característica también es muy usada en aquellas novelas o historias donde se menciona súper poderes o súper humanos, dándole un rasgo en especial a cada uno, algunos contando

con súper fuerza, súper velocidad, o con el poder de trepar por los techos o el de poder volar, y esta clase de “poderes” se divide en dos:

**\*Rasgos o Poderes Adquiridos:** Son aquellos en donde el o los personajes no cuentan con ello al comienzo de la historia, en su lugar estos son adquiridos en algún momento y de alguna forma en particular, principalmente aparecen en la travesía del héroe, cuando un personaje se somete ante el llamado hacia lo desconocido, en ese momento se le consideran a esas características como un objeto especial sin el cual el personaje no podría hacerlo.

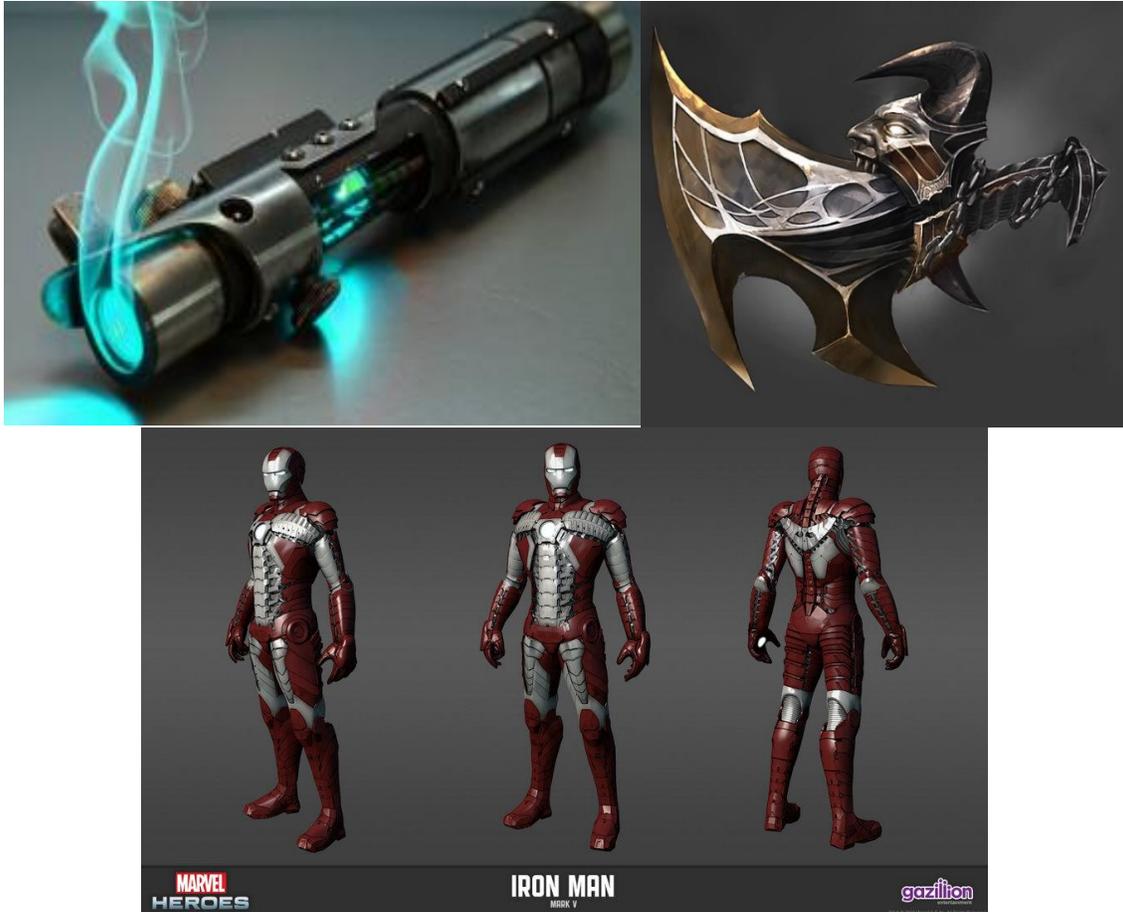


**\*Rasgos o Poderes naturales:** Son aquellos con los que los personajes cuentan prácticamente desde el comienzo de la historia, estos se dan más cuando se enfoca la historia en un punto donde todos los personajes tengan alguna especie de poder, esta clase de rasgo “súper humano” los vuelve relativamente normales, y estos ayudaran al protagonista a modo de objeto para resolver su búsqueda ya que sin los cuales no podría hacerlo.



### **EQUIPO U OBJETO ESPECIAL**

Complementando lo visto en el capítulo anterior llegamos a este punto, donde se había planteado no solo las características como habilidades o poderes, sino también como un objeto mismo, el cual servía como algo necesario sin lo cual el personaje no podría cumplir su misión y esto es bastante cierto.



Tomando por ejemplo el sable de luz de Star Wars, arma que utilizan los personajes no solo para atacar a sus enemigos sino también para defenderse a sí mismo de los ataques, y sin el cual quedarían vulnerables y les resultaría más complicado terminar su misión, o la armadura de Iron Man, la cual le brinda súper fuerza, ataques y poderes y que es necesaria para sus misiones, debido a que por su condición de mortal, requiere de la armadura para luchar contra el mal pues con la fuerza de un simple humano jamás podría lograrlo.

Este concepto del objeto necesario, viene desde la edad media, en aquellas historias fantásticas donde un dragón capturaba a una princesa y el caballero debía llegar para matarlo,

tomando este ejemplo, le es necesario al personaje un escudo el cual le permita defenderse de los fuertes ataques del dragón así como del potente fuego, le es necesario llevar una armadura que le proteja de los daños que el escudo no pueda resistir, y que le otorgue más seguridad y protección, y le es necesario llevar un arma o una espada la cual le permita atacar y matar al dragón.

Esta serie de objetos son necesarios pues si hay uno faltante el personaje no podría cumplir su misión, ya que son objetos especiales diseñados para el personaje que le ayuden, por lo general estos objetos surgen en la travesía del héroe, después de que el personaje acepte el llamado, se le suele dar un objeto u arma que pueda serle de utilidad más adelante en la historia. Inclusive algunos objetos no solo sirven como objetos, sino como objetos que proveen poderes especiales como un ejemplo el martillo del mítico dios nórdico Thor, el cual requería de su martillo para poder atacar y activar sus poderes especiales, y sin su martillo se volvía un humano vulnerable.



Si bien pareciera algo muy simple esto provee un elemento que es notorio en varias historias fantásticas, los objetos especiales otorgan un punto fuerte al protagonista para desarrollarse y involucrarse en el transcurso de la trama misma.

### **RELACION CON OTROS PERSONAJES**

Si bien como ya se mencionó antes, una historia no solo se compone de un héroe único que deberá recorrer la trama pasando por varios sucesos hasta llegar al clímax y posteriormente al final. Es necesario una diversidad de personajes que interactúen a lo largo de la trama para darle coherencia y al mismo tiempo que sean estos quienes construyan la trama del protagonista.

No solo se dividen a los personajes en protagonista(s), secundario(s), terciario(s) y antagonista(s) sino también se categorizan por el carácter y lo que estos pueden aportar hacia la trama pues esto permite darle diversos toques tanto de acción, como suspenso o incluso comedia, es importante saber llevar un flujo argumental y no mantener una historia recta.

Esto es para tener al lector o espectador fijo durante varias escenas consecutivas de acción o suspenso pueden causar fatiga y que este pierda el interés, en cambio sí se combina con momentos de comedia o de un tono variante le permite breves descansos entre escenas al

lector. En el siguiente ejemplo se explicara de manera más practica todo lo visto durante este capítulo para una mejor comprensión.

## EL VIAJE DEL HÉROE



## CAPITULO 4

### “DEUS EX MACHINA”

El *Deus ex machina*, también conocido como “Dios desde la maquina” o “Dios es la maquina” es un elemento narrativo universal presente en todo género de la narración. Se origina en el teatro griego y romano, cuando una grúa (*machina*) o cualquier otro medio mecánico introducía desde fuera del escenario a un actor que interpretaba a una deidad (*deus*) para resolver una situación o dar un giro a la trama.

En otras palabras, es un elemento que es empleado para resolver una problemática dentro de la trama, un evento que sucede “por casualidad”, ya sea un personaje que aparece de forma aleatoria y sin aparente explicación o lógica, o un acontecimiento milagroso que les permite a los protagonistas encontrar una solución a la hora del enfrentamiento contra el desafío.

Suele darse en el momento final de la historia, cuando el o los protagonistas se enfrentan al antagonista en la última batalla, suelen encontrarse atrapados, heridos, asustados o confundidos y pareciera que no tienen ninguna oportunidad de ganar y morirán, hasta que sucede el milagro aleatorio y ganan de alguna forma.



Un claro ejemplo de la aparición de un *Deus machina* lo tenemos en la historia de Parque Jurásico, en el momento en que los protagonistas están rodeados por los Velociraptores, están cansados y sin salida, a punto de ser devorados y sin esperanza, cuando sorpresivamente se agrega el *Deus machina* introduciendo de forma inesperada y sin lógica al Tiranosaurio Rex para acabar con los Velociraptores y darle tiempo a los protagonistas de que puedan escapar y salvarse.

Si bien es un elemento utilizado en muchas historias y está presente en múltiples casos, en algunos momentos surge polémica respecto a su uso, hay personas que ven esto como un error y señal de un pésimo guion o una narrativa pesimamente desarrollada, mientras que otras personas lo ven como aquello que brinda un giro sorpresivo y que representa lo inesperado. Lo malo en sí, sería si se utiliza más de 2 o 3 veces ya sea durante la misma parte o en toda la trama.

Por ejemplo; si tuviéramos el planteamiento de la escena en donde nuestro personaje es sorprendido por un extraterrestre asesino, el cual se prepara para luchar contra el marciano, y se da cuenta que convenientemente hay un bate de beisbol a su lado mientras que el marciano esta desarmado. Tenemos la introducción del primer *Deus Machina*, en donde un arma perfecta aparece en el momento justo dándole ventaja. El personaje comienza a golpear al marciano y este choca contra un mueble tirando el único objeto sobre el mueble el cual es un vaso con agua que comienza a derretirle la piel al marciano de forma inexplicable que nunca se mencionó en la trama anteriormente, es la introducción de un segundo *Deus Machina*, un vaso que convenientemente estaba ahí y que contiene la única sustancia capaz de herir a la criatura. El personaje voltea a su alrededor y se da cuenta que en el cuarto donde está, hay vasos llenos de agua por todos lados, mismos que otro personaje había dejado allí anteriormente sin explicación alguna, cerrándole salidas al marciano y sirviendo como arma para matarlo. Aquí está el tercer y último *Deus Machina*, donde casualmente el escenario estaba preparado con elementos ilógicos pero que en el giro de la trama, son lo que le ayuda al protagonista a matar al marciano y salvarse.

Como ya mencione anteriormente, el *Deus machina* no solo aparece en historias de ficción o terror, podemos encontrarlo incluso en las películas de comedia o de romance, ya sea haciendo que los protagonistas enamorados, se peleen, suceda un gran problema y ambos se alejen y que después de un tiempo, de entre todos los edificios en la ciudad, todos los locales, la chica decida entrar sin saber al mismo edificio donde se encuentra el chico a solas y se dé un reencuentro y final feliz.

## “DIABOLUS EX MACHINA”

Si el Deus ex machina se utiliza para resolver un problema, el *Diabolus* es todo lo contrario. El *Diabolus Ex Machina* se usa para generar un problema y poner en aprietos a los protagonistas, dicho problema aparece de la nada y la mayoría de los *Diabolus Ex Machina* surgen al final de un arco para alargar la historia. Sus orígenes son similares a los del *Deus Ex Machina*, sólo que su nombre tiene un significado contrario "Demonio desde la máquina".

Por ejemplo si tenemos un personaje que camine de noche evitando hacer ruido pasando al lado de juguetes o cosas que puedan hacer ruido y que justo a pocos metros de llegar a su destino se tropiece con una cascara de plátano sin explicación de donde salió.

O por ejemplo en una narrativa de genero romántico, haciendo que los personajes tienen un evento importante, un viaje juntos, un punto de quiebre donde es necesario que los personajes vayan juntos y que de lo contrario puede causar que la trama se vuelva dramática o trágica, haciendo que justo cuando el chico esté a punto de llegar al aeropuerto, choque con una mujer gorda con maletas que termine aplastándolo y tirándolo, haciéndolo perder el vuelo, y que de paso su teléfono se rompa, esto haciendo que quede incomunicado con su chica, dando lugar a que ella conozca a otro hombre en el vuelo y se termine enamorando por despecho, alargando la trama hasta llevarla al punto final donde deban luchar por estar juntos de nuevo.



**(Romeo + Julieta, 1996)**

Un ejemplo clásico de un *Diabolus Ex Machina*, se da en la historia de amor trágico *Romeo y Julieta* de William Shakespeare, en el momento final después de todos los problemas que han pasado los protagonistas para luchar por su amor y estar por fin juntos aun cuando su familia este en contra de su amor, Romeo se acerca a ver a su amada y la encuentra recostada sobre su cama con los ojos cerrados y un frasco con veneno en sus manos, dando por hecho que Julieta decidió envenenarse y morir, Romeo decide tomarse el resto del veneno y morir para estar con su amada. Se inserta el *Diabolus Ex Machina* en el momento en que Julieta abre los ojos después de que Romeo ya ha consumido el veneno, dándose cuenta que no estaba muerta y que él va a morir por el veneno, al no tener un antídoto, el muere en los brazos de Julieta quien decide quitarse la vida para estar con su amado en la otra vida.

## “FIAT”

Es considerado una conveniencia muy poco probable, pero que, al mismo tiempo, no rompe la cronología ni irrumpe la narrativa original de la historia. A diferencia del *Deus Ex Machina*, no rompe con las reglas establecidas por la obra y es totalmente factible que ocurra (aunque poco probable). El *Fiat* tiene su origen en Roma y su nombre significa literalmente "Hágase" en latín.



Una diferencia del *Fiat* contra el *Deus Ex Machina*, es que pueden verse similares pero su situación y justificación es coherente. Por ejemplo, mientras que en Blanca nieves, ella “muere” envenenada por la malvada reina, aparece al final el príncipe y con un beso la vuelve a la vida, es un *Deus Ex Machina* pues es un personaje que no estuvo presente en la trama y salvo el día con la manera menos esperada. A diferencia de la Bella Durmiente, donde sucede lo mismo, pero el príncipe es presentado desde el inicio y se establece desde el inicio que solo él puede despertarla.

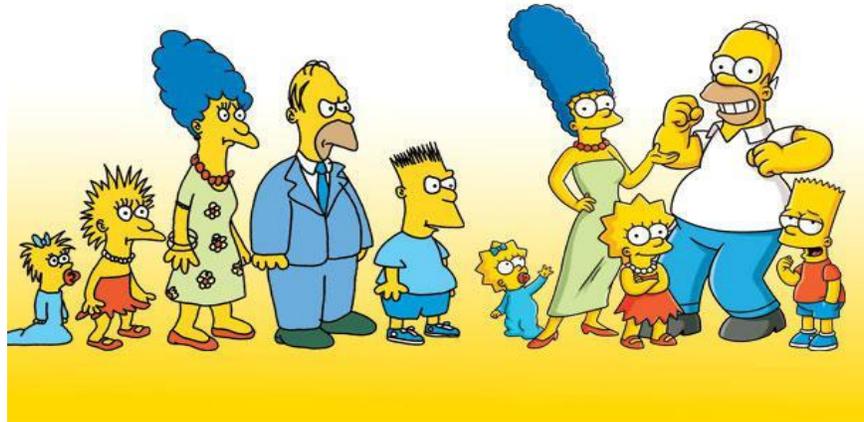
## CAPITULO 5

### **LO ESTETICO VS LA SUSTANCIA**

Este es un tema que en mi momento como estudiante, me percate que desarrollaba una disimulada polémica, como ya mencione anteriormente, pude percatarme que mis compañeros e incluso yo, nos preocupábamos más por lo estético, que por crear una sustancia, en el sentido de que queríamos tratar de diseñar un personaje que se viera estéticamente bien, con proporciones perfectas y una anatomía que fuera casi realista, pero no teníamos conocimiento de cómo desarrollar una personalidad, como hacer empático a un personaje, como darle vida a algo que es meramente un dibujo de grafito sobre papel.

Es ahí donde surge esta polémica, te hace preguntarte ¿Pesa más lo visual en un personaje o en qué contexto se desarrolla? Una especie de mimesis contrapuesta a poeisis artística. Entendiendo la mimesis como la representación o imitación tanto de algún objeto, obra o acción, misma que como su nombre sugiere, su única función es imitar, hacer una copia pero que no contenga la sustancia. Por ejemplo, podrías hacer una pieza mimética del cascaron de un huevo pero solo sería algo meramente visual, pues carecería de lo que hay dentro, lo mismo pasa con una obra mimetizada, se puede copiar o imitar pero le faltara un carácter emocional que la respalde. Y por el otro lado tenemos a la poeisis, la cual es la significación detrás del objeto, la belleza, lo estético simbólicamente que esta expresa más allá de lo visual, por ejemplo el nacimiento y decadencia de una flor que nos muestra la creación de la

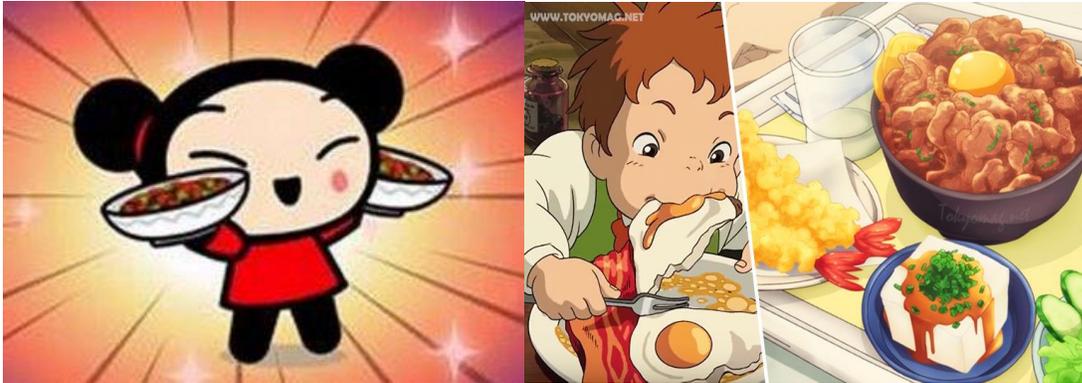
naturaleza y el proceso de la vida en ella, o a una mariposa salir de su capullo, es, brindarle una sustancia a algo más que una mera imagen estética.



Si bien a primera vista es el aspecto estético lo primero que resalta a nuestra vista, esto se debe a que nos resulta más agradable una figura definida, con rasgos más detallados, a algo que pareciera un trazo que fue hecho de rápido y sin importancia alguna en como quedara el resultado.

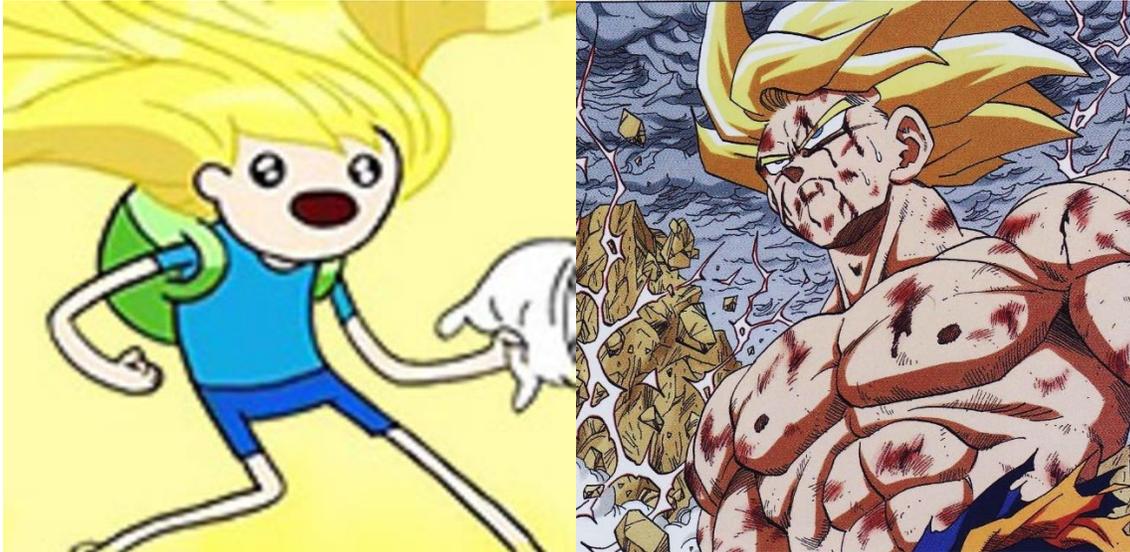
## ANIMACION ORIENTAL VS OCCIDENTAL

Hace décadas, la animación mostraba una gran diferencia entre los estilos de animación oriental contra occidental.



Puede notarse la diferencia en que el estilo de animación occidental es más simple en cuanto a detalles, son formas simples que no van de acuerdo a la anatomía correcta de una persona, sus personajes suelen presentar manos grandes con 4 dedos gordos o incluso solamente el puro muñón sin dedos, sin mencionar que suelen ser de formas extrañas, ya sea sumamente alargados o sumamente pequeños, con colores de piel distintos a los de un humano o que se apeguen a la realidad.

Por su parte el estilo de animación oriental está más enfocado al nivel de detalle en sus trabajos, son producciones más laboriosas y muy meticulosas donde con diversos programas y técnicas, se supervisa hasta el más mínimo detalle para dar un efecto de una “animación realista” con elementos que parecieran ser la vida real a una animación.



En mi experiencia personal, pude observar que mis compañeros estaban más influenciados hacia el estilo de animación oriental, trataban de evitar a toda costa hacer dibujos desproporcionados o que no se vieran con la anatomía de una persona, refiriéndose a estos como basura, es ahí donde surgió la problemática, al menos para mí, pues después de eso me percate de algo curioso, las producciones actuales son totalmente lo opuesto a lo que nosotros estábamos contemplando como simples estudiantes.

Esto es, porque me he percatado que actualmente los programas que hoy por hoy se encuentran en el top de lo más exitoso o lo más vendido, resulta ser aquello que no necesariamente tiene un mejor estilo de animación o buenos efectos o edición. He estudiado con detenimiento esos programas comparándolos con otros de mucha mejor calidad visual, y aquellos que tienen una animación muy baja en calidad llevan años al aire, con más de 50

episodios. Mientras que los que tienen una mejor calidad y se ven mucho mejor detallados y mejor animados, difícilmente pasan de los 12 capítulos antes de ser cancelados o de que su historia termine.

Y es aquí donde se presenta el otro punto, la **sustancia**. Aquello que hace a un personaje fascinante y que le permite tener vida más allá de una simple belleza estética.



La sustancia es un elemento que en la narrativa pesa bastante, incluso más que algo meramente estético, es así, como tenemos estos dos ejemplos. *Dora la exploradora* fue un programa que inicio en el año 2000 y que duro aproximadamente 14 años al aire, dirigido a un público infantil, pese a no tener una anatomía proporcionalmente correcta, ni escenarios estéticamente bellos, o efectos especiales o un diseño complejo en sus personajes, tenía la facilidad de conectar con el espectador en sus aventuras en una interacción donde la protagonista rompía a menudo la cuarta pared, charlando con el espectador e invitándolo a

ser parte de la historia, tomar decisiones o resolver algún problema. Con personajes carismáticos, simpáticos y alegres, desarrollo un éxito con el público infantil durante la década de los 2000. Por el contrario, *Sabagebu*, un anime que mostraba un mejor diseño, estéticamente mejor proporcionado y con buenos efectos, tuvo una duración de dos meses con solo 12 episodios, debido a sus personajes flojos, cuya meta era dispararse en cada capítulo en juegos imaginarios.

Concluyo argumentando por qué tiene un mayor peso la sustancia que lo estético, es fácil dibujar un personaje, podemos ser nosotros mismos o dibujar una chica atractiva que resulte agradable a la vista del espectador o un chico con rasgos físicos pronunciados que causen el mismo efecto en el espectador.

Es fácil sentirse cautivado por lo que se ve, o por lo bien dibujado o animado que este el personaje, pero, si no tiene sustancia, solamente es un cascarrón vacío.

El que tú puedas desarrollar la personalidad, carácter o rasgos emocionales de tu personaje a través de la narración generara una mayor atracción y empatía hacia él.

## CAPITULO 6

### *COMO ELABORAR UNA HISTORIA DE TERROR /HORROR*

#### **¿QUE ES Y EN QUE CONSISTE LA CREACIÓN LITERARIA DE TERROR / HORROR?**

A continuación se muestran algunos pasos para la elaboración de una historia de terror/horror. Primeramente hay que aprender a distinguir la diferencia entre el terror y el horror. Pues aunque parecieran ser lo mismo, resultan dos cosas similares pero que engloban diversos contenidos.

El terror engloba todo miedo o sensación fuerte que es causado por un enfoque humano o animal, y que por ende tiene una solución racional, algunos ejemplos podemos tomar de las historias donde el antagonista es algún humano con mascara o arma que asesina gente o de un animal en algún lugar habitado que asesina a personas o a otros animales, como el ataque de un tiburón o un cocodrilo, que aunque son situaciones de terror pueden solucionarse más sencillo.



*(Scream 1 (1996), terror ante ser perseguido por un hombre con cuchillo)*

Por el contrario, el horror engloba todo miedo intenso o aversión hacia un ser en específico, el horror implica el enfoque paranormal de criaturas fantásticas o seres que no entran en nuestra razón ni en la ciencia y que nos causa una mayor sensación hacia como “enfrentarlos” o “vencerlos” tal como el ataque de un fantasma o una posesión demoniaca o una invasión alienígena.



*(Jeepers Creepers 1 (2001), horror ante ser perseguido por un demonio inmortal)*

**Elaborar una lista de los miedos personales.** Una de las mejores maneras de idear una premisa para una historia de miedo es pensar sobre lo que más nos asuste o genere asco. Se puede aprovechar los miedos personales y unirlos a la historia de manera que al proyectarlos el espectador se pueda identificar con algún miedo, así como a la violencia, los payasos, los demonios, fantasmas, ratas asesinas, o asesinos psicópatas. De esta manera, ese temor se transmitirá por medio de las páginas, y la experiencia propia o exploración también atraparán al espectador.

Uno de los miedos que la gran mayoría de las personas experimenta es el miedo a lo desconocido ya que a las personas les asusta lo que no conocen, pues desconocen cómo lidiar con eso o que hacer lo que genera una sensación de impotencia y vulnerabilidad. El género de la historia de miedo, por lo general consiste en narraciones de suspenso y terror. Cabe aclarar que aquí se menciona el término “espectador” no necesariamente como el público que observa de manera audiovisual (serie, película, video, etc.) sino también a toda persona que también pueda leer la historia impresa en algún material meramente visual no sonoro (revista, comic, libro, etc.)

**Agrandar ese temor con el elemento del “qué pasaría si”.** Empatizar con el ambiente al que se someterán los personajes permite mentalizar el escenario con los miedos propios. Colocarse a uno mismo en diversos escenarios contra ese miedo en situaciones que serían

perfectas para enfrentarlo, en como plantearlo y como enfrentarlo y expresarlo en la historia. Se puede elaborar una lista de preguntas que comiencen con la frase “qué pasaría si”.

Esta es una frase poderosa, pues es la llave que permite la creación de nuevos desenlaces y de nuevas e infinitas posibilidades, por ejemplo si en la trama el protagonista es perseguido por un psicópata enmascarado, la frase “ que pasaría si” nos enmarca diferentes escenarios con diferentes posibilidades, pues puede ser que el protagonista decida correr al bosque y termine perdiéndose en la inmensa oscuridad, o que dando una vuelta equivocada se caiga y termine rompiéndose una pierna quedando a la merced del asesino o el monstruo, o incluso puedes usarla para darle un giro drástico a la historia haciendo que el protagonista se enfrente al monstruo en algún cerrado con un arma, etc.

Se puede utilizar el escenario para contextualizar la historia en un lugar o momento determinado o limitar a los personajes en la historia de manera que no la tengan fácil a la hora de resolver un problema resulta bastante entretenido llegada la hora del clímax. También ayuda el limitar sus movimientos de modo que los personajes tengan que enfrentar sus miedos y luego traten de encontrar una salida por ejemplo que un personaje sufra algún accidente o lesión que los imposibilite físicamente, es una vieja herramienta clásica en una historia de terror el que el espectador sienta más suspenso o terror viendo al asesino perseguir a una víctima aterrorizada que está herida o moribunda.

**Tomar una situación ordinaria y agregarle un elemento aterrador.** Proponer una situación normal y cotidiana como ir a caminar al parque, preparar el almuerzo o visitar a un amigo añadiendo posteriormente un elemento extraño o aterrador. Por ejemplo encontrar una oreja cortada durante el paseo, o cortar un pedazo de fruta que se convierta en un dedo o un tentáculo. Puede ser incluso de la sección de noticias locales del periódico o entra a Internet y revisa los artículos del día. Algún robo o asalto en una casa al que pueda modificarse conectándolo con una serie de robos en otras áreas de la ciudad puede ser un ejemplo para una idea de alguna trama de misterio.

Otra manera de crear ideas para una historia es utilizar un tema de redacción. Estos podrían ser algo tan simple como escribir una historia de suspenso que trate sobre hospedarse en un hotel embrujado. Podrías utilizar el tema de una fiesta importante que sale mal o de un amigo envidioso que empieza a actuar de manera extraña contigo. Utiliza los temas para crear una idea para la historia con la que puedas conectarte.

## **CONSTRUCCION DE LOS PERSONAJES DE TERROR**

**Desarrolla tus personajes principales.** Para crear una buena historia de miedo, hay que tener personajes con los que los espectadores se puedan sentir relacionados. Estos deben empatizar con los personajes con base en sus deseos y a sus luchas internas. Mientras más puedan identificarse los lectores con ellos, más se conectarán con la historia. Es necesario

contar con al menos un personaje principal quien deberá ser aquel en el que se centrara la mayor parte de la trama y, de acuerdo a tu historia, los siguientes personajes adicionales:

- El villano o antagonista de la historia.
- Personajes secundarios (familiares, mejor amigo, interés romántico, etc.)
- Personajes menores (personajes de relleno que su interacción no afecte la trama, suelen ser personajes sin mayor chiste y que tienen uno o dos diálogos en la historia.)

**Detalles específicos para cada personaje.** Como ya se mencionó anteriormente en el capítulo 1, al desarrollar personajes, es menester describir quiénes son, qué es lo que hacen y cuáles son sus motivaciones u objetivos. En ocasiones es de mucha utilidad hacer una lista para cada personaje importante que incluya la siguiente información importante:

- Nombre, edad y descripción física (altura, color de los ojos y del cabello, entre otros)
- Rasgos de aptitudes
- Perfil psicológico
- Cosas que le gustan y que no le gustan
- Entorno familiar
- Entorno social
- Mejor amigo y peor enemigo

Esto le proporciona al lector o espectador una idea más clara y precisa de los personajes y le ayuda a entender más fácilmente su interacción con la trama.

**Establecer que “lo que esté en juego” para el personaje sea claro y extremo.** “Lo que está en juego” para un personaje en una historia es lo que este podría perder si toma una decisión o elección en particular. Una buena historia de terror consiste enteramente en generar emociones extremas en el lector, tales como el miedo o la ansiedad.

Es recomendable mostrar con claridad qué pasaría si el personaje no consigue lo que quiere.

**El Antagonista fuera de lo normal.** En lugar de tratarse de una persona o criatura “normal”, el antagonista resulta ser no solo distinto de los protagonistas en emociones o acciones sino también en rasgos físicos, con alguna cicatriz, o deformación o alguna característica física, por ejemplo en Drácula (1897) del escritor Bram Stoker se trata de una criatura pálida y con afilados dientes como cuchillas en lugar de una dentadura ordinaria.

**Dificultar la trama para que enfrenten retos los personajes.** La mayoría de las historias de terror tratan sobre el temor y la tragedia, y si el personaje podrá o no superar sus miedos. Una historia en la que buenas cosas les suceden a buenas personas es gratificante, pero probablemente no asuste ni aterrice al espectador. De hecho, no solo es más fácil identificarse con la tragedia de que les pasen cosas malas a las personas buenas, sino que esta estará llena de suspenso y tensiones.

La tensión entre lo que el espectador quiere que le suceda al personaje y lo que podría pasar o salir mal para él será el impulso de la historia. Hacer que los personajes reaccionen con una acción equivocada y que al mismo tiempo se convenzan de que han tomado la decisión correcta frente a la amenaza generara consecuencias que puedan ser buenas o malas a lo largo de la trama incluso costando la vida de uno o más personajes.

## **CONSTRUCCION DEL ARGUMENTO O TRAMA DE TERROR**

**Crear un esquema del argumento.** Una vez teniendo la premisa, el escenario y los personajes, se puede crear un esquema aproximado de la historia. Los elementos claves son:

- **Exposición:** establece la escena y presenta a los personajes.
- **Momento incitante:** hace que algo suceda en la historia para comenzar la acción.
- **Acción en ascenso:** continúa con la historia creando emoción y suspenso.
- **Clímax:** incluye un momento que contiene la tensión más importante de la historia.
- **Acción en descenso:** estos son los acontecimientos que ocurren después del clímax.
- **Resolución:** en esta parte el personaje resuelve el problema principal.
- **Desenlace:** este es el final en el que el personaje resuelve cualquier asunto pendiente.

**Una buena narración de la trama.** Las historias de terror más efectivas son las que utilizan la descripción para mostrarle al lector cómo se sienten los personajes en la historia. Esto lo

ayuda a generar empatía con el personaje principal y a identificarse con él. Dejar que el suspenso aumente conforme vaya avanzando la trama. Podría haber un sonido o una voz en una habitación que después se vuelva la señal de una presencia antinatural.

Otra manera efectiva de crear tensión es alternar momentos raros y tensos con otros tranquilos. Creando una atmosfera que brinde relajación y sensación de paz alternada con sustos sorprendidos. Este consiste en dar una pista de algo que pasará en el futuro. El presagio crea la ansiedad en el lector de que las consecuencias ocurran antes de que el personaje principal pueda lograr su objetivo.



**(The Grudge, (2004) fantasma emite ruido con la garganta al aparecer)**

**Evitar las palabras que son muy evidentes.** No es bueno describir palabras que le digan al espectador cómo debe sentirse es mejor que el lector o espectador genera una emoción propia ante la trama. Por ejemplo palabras como:

- Atemorizado, atemorizante
- Aterrorizado, aterrorizante
- Horrorizado, horror
- Asustado
- Temeroso

**Utilizar el derramamiento de sangre y la violencia con un propósito.** Usar elementos como violencia o derramamiento de sangre pueden llamar la atención del espectador pero usarlos en exceso podría hacer que el lector se desensibilice, a menos que se trate de una obra del género gore. Sin duda alguna, un poco de sangre y violencia pueden ser útiles para establecer una escena, describir un personaje o crear una acción. Es preferible usar estos elementos en una parte de la historia donde sean impactantes y significativos, de modo que puedan afectar al espectador y no lo aburran. Aumentar el riesgo y darles a los personajes más de lo que puedan soportar, problemas con luchas menores, pérdidas pequeñas y resultados positivos sin mucha trascendencia que se acumulen hasta detonarse en el clímax.

**Brindar al personaje un momento de claridad.** Es el momento en que el personaje deberá darse cuenta cómo tiene que resolver el conflicto. La revelación debe ser el resultado de la acumulación de una serie de detalles en la escena como una secuencia de pistas que se acumulan para resolver un misterio.

**El clímax.** El clímax es el punto de quiebre o la crisis de la historia. En una historia de terror podría ser un peligro o una amenaza al bienestar físico, psicológico, emocional del personaje. Un buen giro en una historia de miedo puede consolidarla o desmoronarla. Este consiste en una acción que el espectador no se espera, como que el personaje que creíamos que era el héroe en realidad termine siendo el villano o por más que luche por sobrevivir termine muriendo.

**Terminar la historia.** Es el momento en que se atan todos los cabos sueltos. Pero, a menudo, las historias de miedo no los atan todos. “¿Se llega a capturar al asesino?” “¿El fantasma en realidad existía?” Dejar al lector con la duda puede ser un buen recurso del argumento, siempre y cuando este no termine confundido con el final.

- Aunque el objetivo sea crear un final que satisfaga al espectador, tampoco se puede hacer que sea demasiado cerrado y fijo o incluso un final feliz para una historia de terror.
- El final parece una sorpresa o una respuesta evidente. La clave del suspenso es no responder a la pregunta dramática muy rápido.
- Algunas veces el espectador se da cuenta de la respuesta o la resolución del asunto desde el principio pero está dispuesto a terminar de ver la historia porque la secuencia que conduce al final es cautivante y tiene suspenso. Podrían importarle tanto los

personajes y la historia como para permanecer atento a todos los acontecimientos que conduzcan al clímax.

**Revisar la historia.** Antes de enseñarla al público, debe revisarse con cuidado. Identificar errores de ortografía y gramática.

**Buscar opiniones antes de dar por terminada la historia.** Ayuda bastante que al final otras personas observen el trabajo pues así podrán crear una buena idea de la reacción de la historia con opiniones sobre los detalles específicos como:

- Personajes: ¿son creíbles?, ¿realizan acciones realistas?
- Continuidad: ¿la historia tiene sentido?, ¿sigue un orden lógico?
- Gramática y aspectos prácticos: ¿se puede entender el lenguaje?, ¿hay oraciones mal puntuadas, palabras mal utilizadas u otros errores?
- Diálogos: ¿las conversaciones entre los personajes son realistas?, ¿había suficiente o demasiado diálogo?
- Ritmo: ¿la historia avanzaba a un buen ritmo?, ¿te aburrías de alguna forma?, ¿te parecía que en otras partes sucedían muchos eventos muy rápidamente?
- Argumento: ¿el argumento tiene sentido?, ¿el objetivo del personaje tiene lógica?

## CAPITULO 7

### **BUSCANDO UNA OPORTUNIDAD**

Una parte muy importante que seguro te estarás preguntando es, ¿Cómo puedo mostrar mi trabajo? Lo cierto es, que una vez teniendo desarrollada tu idea sobre qué historia planeas contarle al espectador, has desarrollado a los personajes tanto físicamente como en cuanto a su personalidad, gustos, desagrados, cualidades y defectos. El siguiente paso es saber, como puedes presentar tu trabajo en busca de una oportunidad. Es un proceso laborioso y en el que requieres tocar de puerta en puerta, antes existían momentos en que los medios locales, buscaban transmitir nuevas ideas para programas que atrajeran a los niños.

En los años 90's estos momentos eran la oportunidad en que un productor audiovisual (conocido más como animador en aquel entonces) podía enseñar su trabajo como una idea, llamada "*episodio piloto*" o también conocido como "*episodio de muestra*" el cual como su nombre lo dice es la versión que el animador mostraba primeramente a los directivos de la empresa.

### **WHAT A CARTOON**

En los años 90's, la empresa de entretenimiento Cartón Network, tenía un segmento especial en su transmisión diaria llamada "*What a Cartoon*" en el cual se presentaban episodios piloto y diversas propuestas de programas dando así la oportunidad de que pudieran crearse a partir de ahí nuevas historias.

Los animadores enviaban su capítulo piloto y este era transmitido en esa sección junto con muchos otros al día, a manera de que después de cierto tiempo, pudieran elegirse las propuestas ganadoras y convertirlas en caricaturas más desarrolladas y definidas más propias del canal.



De esta misma sección, fue donde entre más de 20 propuestas de historias, salieron elegidas varias que ahora son consideradas caricaturas clásicas y que marcaron a toda una generación por una propuesta innovadora, tales como las chicas superpoderosas, coraje el perro cobarde, el laboratorio de Dexter, etc. Fue así como se le brindó la oportunidad a los artistas de hacer dos décadas para promocionar y dar a conocer su trabajo, lo cual ahora es muy distinto, ya que esa sección desapareció y las oportunidades cambiaron.

En contraste a ese entonces, ahora es muy distinto ya que no se trata de niños mandando cartas a manera de votación para elegir una propuesta, sino que ahora, el proceso es más avanzado. Una vez que se tenga desarrollada la idea principal y la propuesta se tenga hecha, con los personajes, lo importante es contar una historia que sea del agrado del público, principalmente al público para el que está pensada la historia (Tarjet) el cual suele ser un público objetivo.

Una vez terminada la idea, producida, animada y creada, entonces se muestra a los ejecutivos, si estos dan el visto bueno entonces se pasa a la siguiente fase en la cual se muestra el episodio a un grupo especial de personas, llamado “publico de prueba” el cual suele ser un grupo pequeño de gente, estas personas tienen la oportunidad de ver el trabajo antes de que salga al aire y dar su respectiva reseña u opinión del trabajo, así como si hay que cambiar o quitar alguna parte.

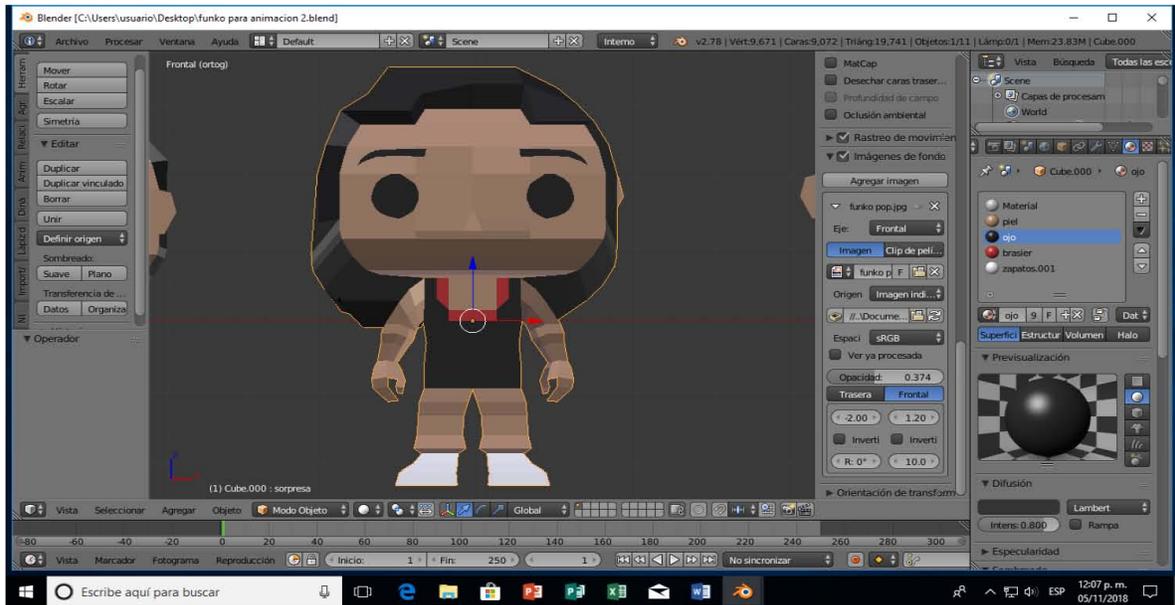
A este proceso se le conoce como **pitching** o también llamado pitchar la serie o proyecto. Esto no solo se hace con producciones audiovisuales de animación, sino que también se hace actualmente en producciones de cine, una vez que la película se acabó de filmar, está editada y “terminada” se reúne un pequeño grupo de personas las cuáles serán las primeras en ver el trabajo terminado y dar su opinión, y con base a esto, es el último borrador, si hay alguna escena que tenga un contenido muy fuerte o que no sea apta para un público más sensible, entonces se tiene oportunidad de editarse y borrarse, para corregir el problema antes de su estreno.

## CAPITULO 8

### BIBLIA DE LA ANIMACION

PERSONAJES:

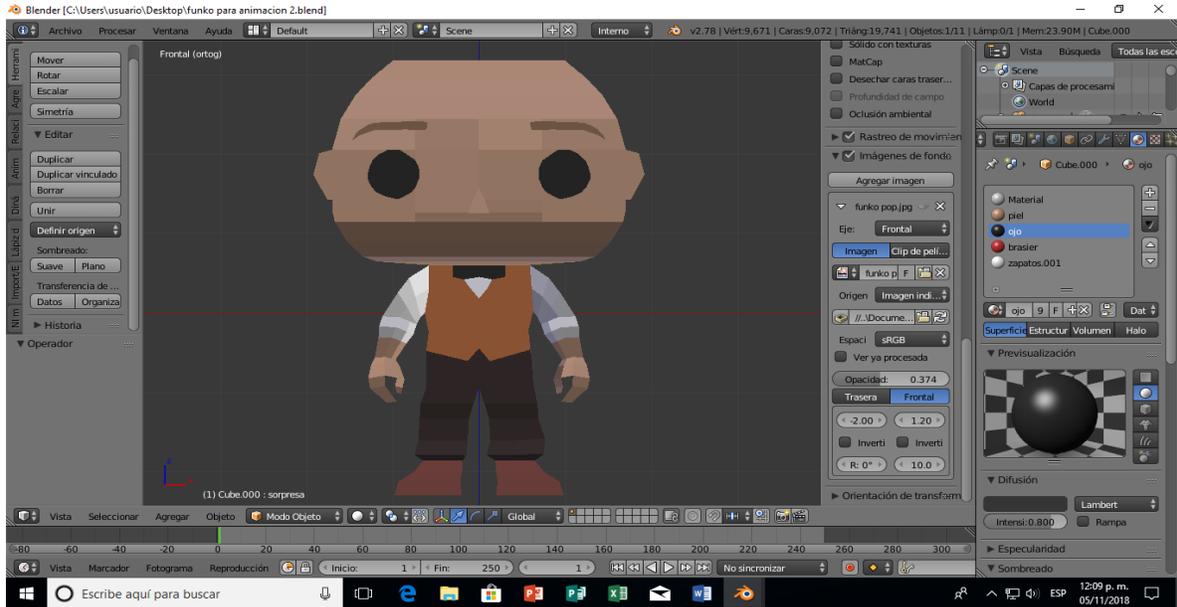
ANA



LEO



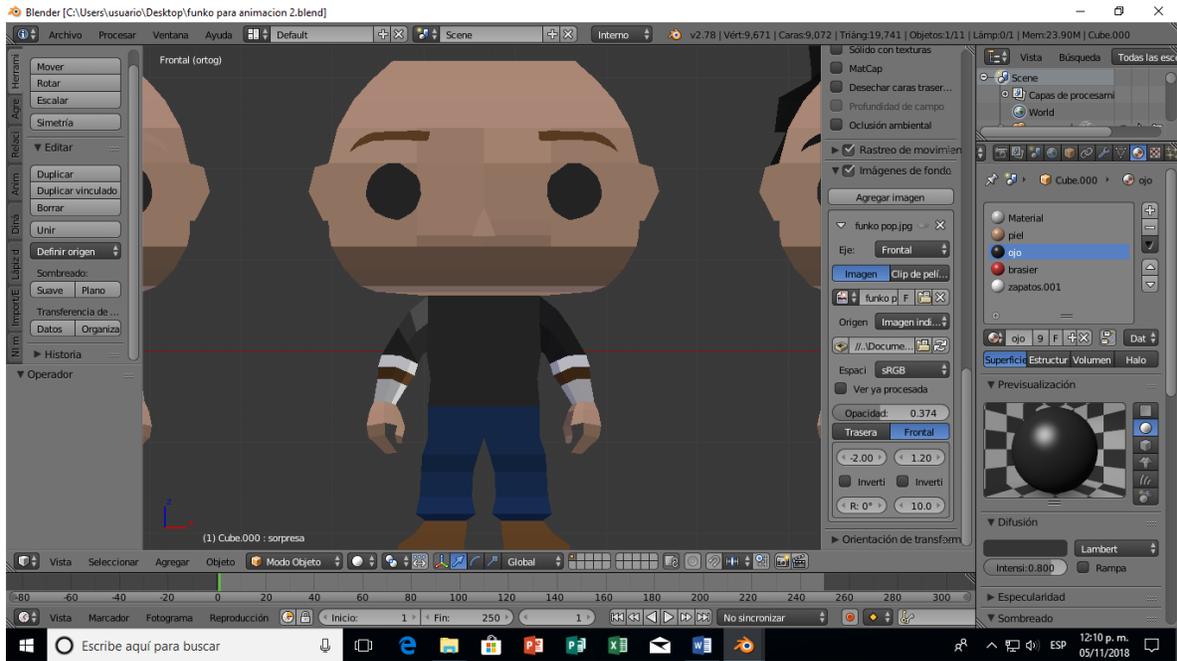
# ALEX



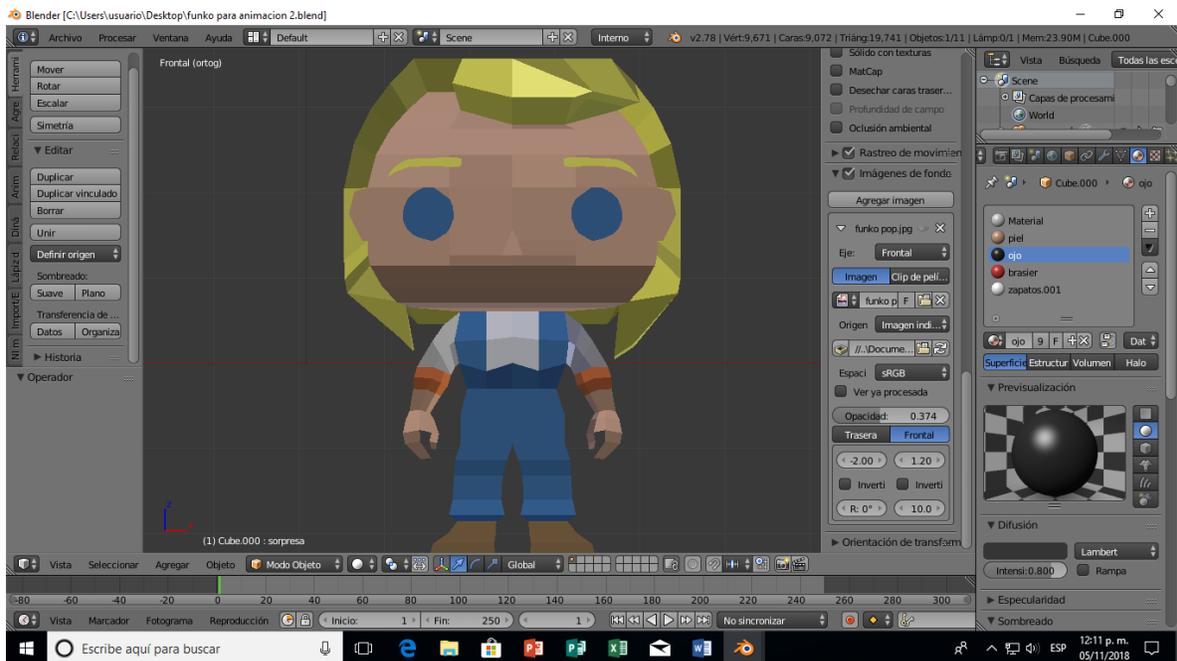
# TOMMY



# MARCOS



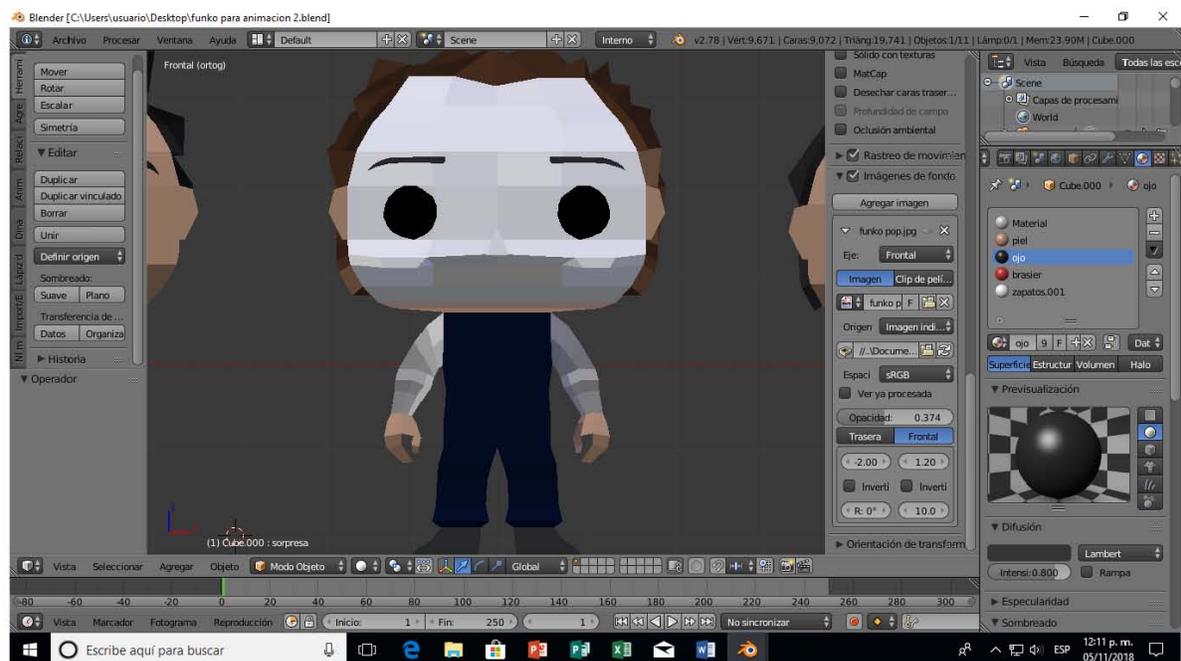
# TANIA

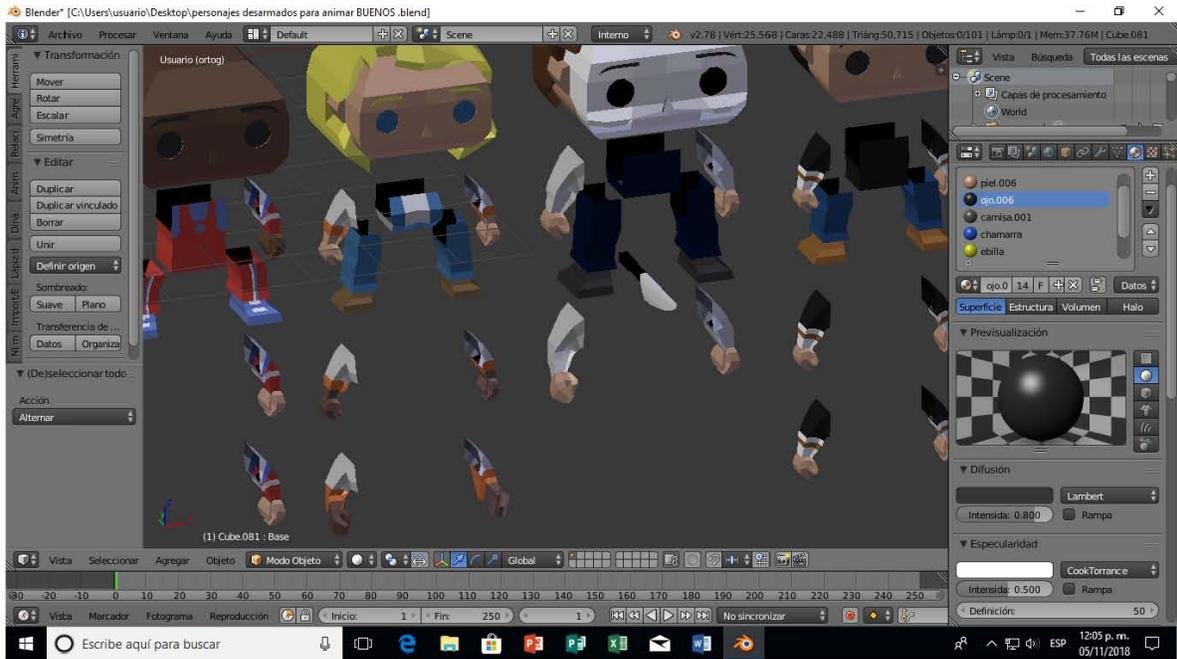


# KEVIN



# JOHN





**Guión: (HISTORIA DE TERROR)**

**EL ASESINO DE LA CASA ABANDONADA**

Duración: 8 a 10 min. Aprox.

INT. CAFETERIA / MESA / DIA

Inicia la escena mostrando a Ana (23) en el café. Su teléfono suena, recibe una llamada, invitándola a ella y a sus amigos a un paseo a pasar la noche en una antigua casa abandonada y maldita.

INT. CAFETERIA / ENTRADA / DIA

Alex (25) le dice que salga y se reúna con ellos en la calle. **Corte A.** Todos los protagonistas están dentro de una camioneta conduciendo hacia su destino.

INT. CASA ABANDONADA / SALA PRINCIPAL / DIA

Los protagonistas están dentro de la camioneta hasta llegar a una casa aterradora. Todos entran emocionados, a excepción de Marcos (22), quien se ve triste y raro llamando la atención de Ana.

INT. CASA ABANDONADA / SOTANO / DIA

Se observa a John (28), un hombre muy alto se le ve recostado hasta que escucha que alguien ha entrado a su hogar, quien se pone de pie y levanta la cabeza tomando su cuchillo.

INT. CASA ABANDONADA / COCINA / DIA

Los protagonistas empiezan a recorrer algunas partes de la casa hasta que Kevin (40) el padre de Marcos, los asusta. Este les muestra varios lugares entre ellos la cocina sucia y desgastada.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO VIEJO / DIA

Así como los cuartos en la parte superior, donde se encuentran un cuarto con una vieja cama y algunas fotos tiradas en el suelo.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO VIEJO / DIA

Ana las observa y se percata que en las fotografías aparece Marcos y su padre junto a una mujer rubia y un niño con máscara, lo cual la sorprende y le muestra la foto a sus amigos, el padre ríe y luego les tira las fotos al suelo, molesto.

INT. CASA ABANDONADA / SOTANO / DIA

Por último bajan hacia el sótano donde se muestra la habitación donde anteriormente se encontraba el hombre de espaldas, la habitación está vacía.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO INUNDADO / DIA

Avanzan hasta el cuarto del fondo a la izquierda la cual era el antiguo baño de la casa que permanece inundado, el padre les cuenta que anteriormente la casa era habitada por un asesino muy peligroso, el cual lleva años de no aparecer por allí.

INT. CASA ABANDONADA / SOTANO / DIA

De pronto Ana es golpeada en la cabeza por algo y cae al suelo inconsciente. Leo y los demás la observan y preocupados deciden llevarla a la parte superior, a una vieja cama a que descanse.

INT. CASA ABANDONADA / SOTANO / DIA

Mientras se la llevan, se observa al asesino enmascarado mirarlos fijamente de fondo.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO VIEJO / DIA

Corte A. En la habitación donde se encuentra Ana alguien la observa, y se ve una mano que acaricia su suavemente su rostro.

EXT. CASA ABANDONADA / JARDIN / DIA

Comienza un flashback sobre el niño enmascarado y la mujer rubia de la fotografía. Se observa la triste infancia del asesino. Termina el flashback y el asesino sale de la habitación pisando una de las fotos.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO ROTO / NOCHE

De pronto las luces se apagan tomando por sorpresa a todos en la casa. El asesino bajo la luz de los fusibles. Alex decide acompañar al padre al sótano a buscar la caja de fusibles y restaurar la luz, ambos bajan las escaleras.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO INUNDADO / NOCHE

Caminan hacia la última habitación a la izquierda perdiéndose el padre de Marcos, Alex observa una habitación inundada con la caja de fusibles al fondo, decide pasar a través del agua hasta llegar a la caja de fusibles.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO INUNDADO / NOCHE

Se observa a alguien caminar hacia Alex lentamente. Alex se voltea y de pronto es acuchillado por el asesino, quien toma su cabeza y lo sumerge hasta ahogarlo y matarlo.

INT. CASA ABANDONADA / COCINA / NOCHE

Leo (25) está charlando con Tommy (24) y Marcos, el padre aparece de pronto con ellos quienes sostienen una foto del periódico mencionando a un asesino peligroso enmascarado con un cabello parecido al de Leo.

INT. CASA ABANDONADA / COCINA / NOCHE

Además de tener una foto de la familia donde se observa al mismo tipo enmascarado de niño, con Marcos y su padre, donde todos comienzan a pensar que Leo es pariente de ellos y lo cuestionan sobre la foto del periódico.

INT. CASA ABANDONADA / COCINA / NOCHE

Leo enojado toma el periódico y lo avienta, se acerca a una puerta oscura mientras discute con Tommy hasta que de pronto Leo se queda estático, antes de caer muerto con una cuchillada en la espalda.

INT. CASA ABANDONADA / COCINA / NOCHE

En ese momento aparece el asesino quien ataca al padre mientras Marcos y Tommy corren. El asesino sostiene una de las fotos que ellos tenían y comienza un flashback sobre su pasado así como la muerte de su madre Tania (32). Corte A.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO VIEJO / NOCHE

Ana se despierta sobre la cama mirando a todos lados, se levanta de la cama y sale del cuarto caminando despacio, en ese momento detrás de ella se observa al asesino salir del cuarto de al lado y caminar hacia ella lentamente.

INT. CASA ABANDONADA / PASILLO SUPERIOR / NOCHE

Antes de que pueda acuchillarla ella reacciona a tiempo. Cayendo por la escalera y salvándose de morir acuchillada, viendo al asesino arriba en las escaleras.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO ROTO / NOCHE

El asesino empieza a bajar, mientras Ana sale corriendo hacia una habitación en la izquierda. Es la habitación del piano y hoyo en el suelo, ella intenta abrir la ventana con todas sus fuerzas está cerrada, escucha como el asesino se acerca, y decide esconderse.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO ROTO / NOCHE

El asesino entra lentamente mirando hacia todos lados en la habitación hasta que se va hacia el piano atacando a Ana, ella esquiva el golpe y retrocede cayendo en el hoyo, justamente hacia la habitación inundada de los fusibles.

INT. CASA ABANDONADA / CUARTO INUNDADO / NOCHE

Desconcertada voltea hacia atrás y se da cuenta que un objeto se acerca hacia ella desde el agua, se trata del cadáver de Alex, ella se asusta y levanta la cabeza observando al asesino mirándola fijamente a través del agujero.

INT. CASA ABANDONADA / SOTANO / NOCHE

Ana sale corriendo de la habitación y antes de subir las escaleras, escucha al asesino bajar las escaleras, la chica entra en silencio a la habitación más cercana viendo desde lo oscuro al asesino.

INT. CASA ABANDONADA / SOTANO / NOCHE

Ella observa al asesino caminar rumbo al cuarto con agua, una vez dentro, Ana sale corriendo rumbo a las escaleras, sube y cierra la puerta con seguro.

INT. CASA ABANDONADA / SALA PRINCIPAL / NOCHE

Aprovecha para mirar hacia todos lados buscando una salida, cuando de pronto observa como la misma puerta que cerro empieza a abrirse y sale el asesino caminando.

INT. CASA ABANDONADA / SALA PRINCIPAL / NOCHE

En eso aparece el padre de Marcos quien no estaba muerto, y se revela como el dueño de la casa y el padre del asesino enmascarado.

INT. CASA ABANDONADA / SALA PRINCIPAL / NOCHE

El padre se abalanza sobre Ana y le ordena al asesino que la mate, entonces el asesino tiene un flashback sobre su padre golpeando a su madre antes de matarla con un cuchillo.

INT. CASA ABANDONADA / SALA PRINCIPAL / NOCHE

El asesino empuja al padre, el padre golpea al asesino y este, enfurecido decide matar al padre.

INT. CASA ABANDONADA / COCINA / NOCHE

Ana entra corriendo a la cocina y avienta las sillas hacia la entrada de la cocina para teparle el paso al asesino, ella empuja y tira el refrigerador para cerrar el paso.

INT. CASA ABANDONADA / COCINA / NOCHE

Una vez sellada esa entrada ella se recarga en la pared sin aliento, cuando de pronto se percata que detrás del refrigerador se encontraba un hoyo en la pared por la cual entra el asesino y persigue a Ana por toda la cocina hasta arrinconarla en una esquina.

INT. CASA ABANDONADA / COCINA / NOCHE

Cuando el enmascarado está a punto de asesinarla, aparece Tommy por el mismo hoyo que entro el asesino y lo golpea con la silla fuertemente, y comienza a luchar con el asesino quien ha soltado su cuchillo, después de que ambos se golpean con las sillas.

INT. CASA ABANDONADA / COCINA / NOCHE

El asesino logra tirar a Tommy y está a punto de ahorcarlo con la silla, hasta que Ana le clava el cuchillo en la cabeza matando al asesino quien deja caer la llave de la casa.

EXT. CASA ABANDONADA / JARDIN / NOCHE

Ana y Tommy están fuera de la casa quemando la casa antes de irse, cuando están en la camioneta se percatan que Marcos no está y que no fue atrapado por el asesino, entonces al girar la cabeza, desde lo alto de la casa en la parte más alta, se percatan que se encuentra Marcos, mirándolos desde el interior.

INT. CASA ABANDONADA / PARTE SUPERIOR / NOCHE

Marcos se coloca la máscara del asesino. Las llamas consumen esa sección de la casa mientras se deja caer una última foto donde se encontraba el asesino en su infancia, con su hermano Marcos.

**Guion: (HISTORIA DE ROMANCE)**

## **EN BUSCA DE LA OTRA MITAD**

Duración: 8 a 10 min. Aprox.

INT. CAFETERIA / MESAS / NOCHE

La historia inicia mostrando una cafetería, con algunas parejas felices, otras parejas besándose, mientras que en una mesa, se encuentra Leo (25) sentado.

INT. CAFETERIA / MESAS / NOCHE

Se le ve triste y suspira mientras juega con su malteada. Entonces entra al lugar una bella chica, Ana (23). El la observa maravillado y sorprendido siguiéndola con la cabeza.

INT. CAFETERIA / MESAS / NOCHE

Ana se sienta en una mesa y saluda a la mesera quien le toma la orden mientras ambas ríen, en un instante su mirada se cruza con la de Leo y antes de que él pueda pararse e ir a hablarle, entra Alex (25), el novio de Ana.

INT. CAFETERIA / MESAS / NOCHE

Se sienta junto a ella, les traen su pedido, mismo que se lo come todo Alex.

**Corte A.** Se muestra a Ana y a Alex saliendo del lugar, Ana se ve triste. Leo, con cautela y curiosidad se acerca hacia la mesera, Tania (32) quien es amiga de Ana.

INT. CAFETERIA / MESAS / NOCHE

La mesera le cuenta que Alex es un mal chico que trata mal a Ana, y que en algún momento terminaran, además que a Ana le gustan los girasoles y los chocolates.

INT. CAFETERIA / MESAS / NOCHE

Leo se emociona y sale de ahí. Se observa al calendario del lugar donde conforme van transcurriendo los días de la semana.

INT. CAFETERIA / MESAS / DIA

Corte A. Se muestra a Leo agotado entrando a la cafetería, se sienta en el sillón y deja caer su cabeza sobre la mesa, saca una lista y un lápiz y raya algo ahí.

INT. CAFETERIA / MESAS / DIA

Guarda la lista y saca una fotografía de Ana, en ese momento entra Ana al lugar y abraza a la enfermera, ella llora y ambas se sientan a platicar, Leo siente curiosidad y las observa, viendo que la mesera le trae una malteada a Ana.

INT. CAFETERIA / MESAS / ATARDECER

Ana se muestra triste y de su bolsa saca la mitad de un corazón. Leo entiende que ella y su novio han terminado, Leo se ve triste hasta que tiene una idea y decide irse del lugar, la mesera lo observa irse.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

**Corte A.** Ana se encuentra sentada en el césped, estando triste mientras observa su corazón roto, en ese momento llega Leo. El tímidamente le toca el hombro haciendo que ella voltee, Leo saca de su espalda un Girasol y se lo da.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Ana sigue viéndose triste aun aceptando el girasol. Leo se va y a los pocos segundos regresa, en esta ocasión dándole un ramo de girasoles, a lo que sorprende a Ana.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Leo se va, y vuelve a los pocos segundos mientras Ana observa el ramo, ella la toma de la mano y le pide acompañarlo y que se tape los ojos, ella desconfía pero accede.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Leo camina tapándole los ojos a Ana. Cuando le destapa los ojos, Ana se sorprende viendo que Leo le planto un extenso y enorme campo de girasoles solo para ella.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / JARDIN / ATARDECER

Ana se sorprende, y se emociona dándole un abrazo, Leo levanta los brazos, emocionado cayéndosele la lista, los chocolates y la foto de Ana. Ella las observa y Leo se sonroja nervioso y asustado, ella se ríe y toma su mano.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Entonces aparece Alex y sus 2 amigos, Tommy (24) y Kevin (40), este se acerca a ellos empujando a Leo y queriendo llevarse a Ana, Leo la defiende y quiere protegerla.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Se muestra a Leo siendo golpeado por los tres, mientras Ana observa asustada en el fondo, se entristece. Después del último golpe, a Leo se le cae el ultimo regalo, su corazón, el cual al caerse se parte en dos.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Leo trata de recogerlo pero Alex lo pisa y le destruye la mitad, a lo que Ana se sorprende, ella observa el girasol que le regalo Leo y se enfada.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Se acerca a Alex y lo derriba de un golpe sorprendiendo a sus amigos, quienes son perseguidos ante Ana enojada. Leo visiblemente golpeado, levanta lo que queda del corazón y se muestra triste.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Se ve a Ana golpear a los dos amigos y a Alex, después de dejarlos tirados a los 3, ella de unas palmadas y camina hacia Leo, intentando animarlo, al ver la mitad de ese corazón ella se pone triste.

EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Ana se sorprende y de su bolsa, saca la mitad del corazón que había sacado en el café, el cual resulto ser el suyo, ella decide juntarlo con el de Leo con el cual encaja perfecto y queda como uno solo. Ambos sonríen, ella ayuda a levantarlo y se van caminando tomados de la mano.

#### EXT. CAMPO DE GIRASOLES / CERRO / ATARDECER

Kevin y Tommy intentan ayudar a Alex a levantarse, cuando de pronto son aplastados por una enorme roca, se observa que fue Ana quien la aventó, Leo se ve sorprendido mientras que Ana le sonríe.

#### EXT. CAMPO DE GIRASOLES / JARDIN / ATARDECER

Ambos se besan y caminan juntos entre el campo de girasoles, se termina la animación mientras la cámara se levanta desde ellos hacia el atardecer.

Durante la presentación de estos dos guiones tome como referencia los puntos de cómo crear una historia según Pixar mencionados al inicio de esta investigación. Maneje como contraste el terror y el romance como polos opuestos pero similares para desarrollar a los personajes.

Ya que fueron sacados de una zona de confort para afrontar los desafíos encarnados en la historia de terror, así como también le di un final previo a la historia de romance pues sabía que los personajes terminarían enamorándose pero no conocía cómo sucedería ni en qué momento pasaría.

Disecione varias películas de terror que me gustan, principalmente las del genero Slasher, es decir, las películas que tienen un asesino enorme enmascarado y sádico que se dedica a cazar a un grupo de jóvenes en un lugar predeterminado usando un arma específica, principalmente las películas de Halloween, Viernes 13 y La masacre de Texas.

Tomando de ellas las ideas que más me gustan, sobre cómo debe ser un asesino, silencioso e imparable pero mortal, tomando principal énfasis en la característica presencia que imponía Michael Myers (Halloween), en donde el público podía sentir el terror y suspenso mirándolo acercarse lentamente hacia su víctima sin que esta tuviese oportunidad alguna de escapar, ese mismo elemento lo introduje en el asesino de mi historia.

Al atorarme durante la historia de amor me di el tiempo de anotar en un papel las cosas que sabía que NO aparecerían en la historia, por ejemplo, que el protagonista se comiera al antagonista o a los secuaces.

Me pregunte qué es lo que a mí me interesa no como emisor sino como receptor del mensaje, saber qué es lo que me gusta como espectador al leer una historia de romance o al ver una historia de terror me ayuda más a saber que poner.

Les di opiniones y decisiones propias a los personajes de manera que fuera notorio que es lo que está en juego, en la historia de romance el protagonista está enamorado de la chica y ella es maltratada por su pareja y el desea hacerla feliz y que a su vez pueda ganarse su corazón y ser felices. Mientras que en la historia de terror los personajes ponen en juego sus vidas, tienen decisiones en que pueden hacer o que camino deben tomar, ellos son los que eligen durante la historia.

Otro elemento que me ayuda a la hora de escribir una historia es saber con qué recursos cuento, para saber a la hora de animar (ya sea una animación modelada en 3D, dibujada en 3D, dibujada en 2D, hecha con arena, stop motion, flipbook, etc.) Como me conviene más hacerlo según los materiales que disponga, así como el tiempo.

Y principalmente, el ponerme en el papel de los personajes y pensar que es lo que yo haría en su lugar, como me sentiría, darles un toque humano. Como decía anteriormente, empatizar con el personaje es vital para crear esa conexión con el espectador, ponerte a pensar en que el personaje que estás viendo podrías ser tú, que sentirías al enfrentar ese reto. En la historia de terror lo retome en eso mismo, como me sentiría yo al enfrentar a un asesino yo solo en

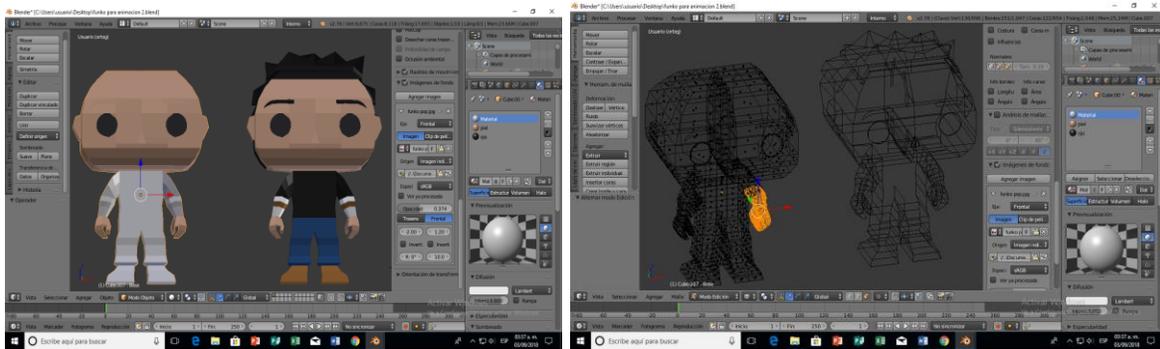
una casa abandonada, y en la historia de romance en cómo me sentiría de ver a la chica que me gusta siendo maltratada, como hacer para ganarme su corazón y hacerla feliz.

## APENDICE

Para la elaboración de esta guía busque información en múltiples medios, y a su vez, esta guía está respaldada en la animación que estoy desarrollando, la cual utiliza a 8 distintos personajes los cuales representaran 3 historias distintas, una de terror, otra mítica y otra cómica.



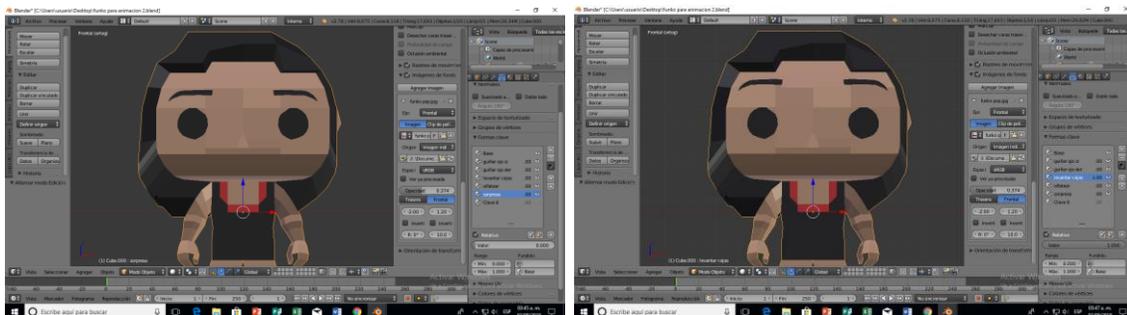
Para esto utilice el programa de animación y modelado 3D Blender, haciendo modelos que aunque no tengan una anatomía proporcionalmente correcta según los estándares de la medida de las famosas “7 cabezas” se pueda apreciar más la historia que lo estético del personaje. Ese es el objetivo a desarrollar.



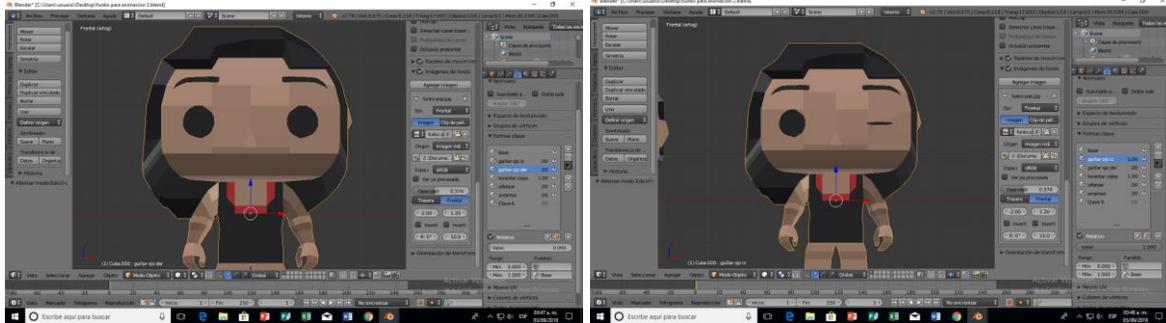
El objetivo es que los personajes interactuen entre si mostrando distintos gestos y expresiones a pesar de no tener boca, esto se debe a que quiero que lo que puede parecer inexpresivo, pueda tener libertad propia y su intervencion con los demas elementos, contribuya y enriquezca la historia.

Por medio de la herramienta de formas clave, inserte funciones que me permiten manipular a los personajes y cambiar sus expresiones faciales:

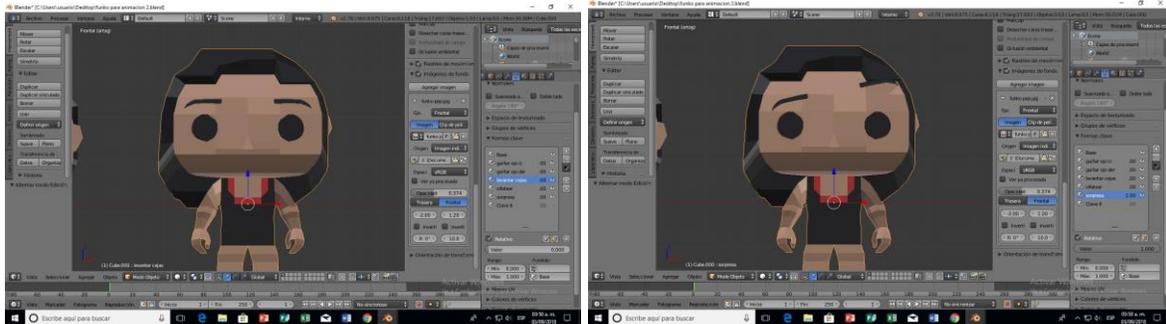
Sorpres



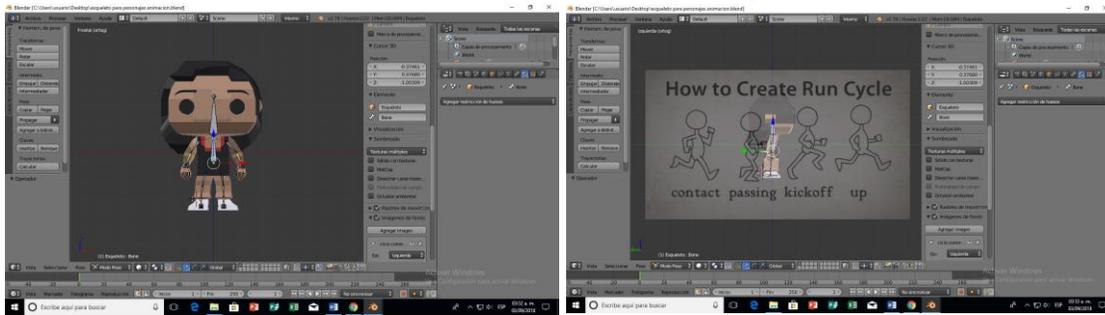
Guiñar ojo



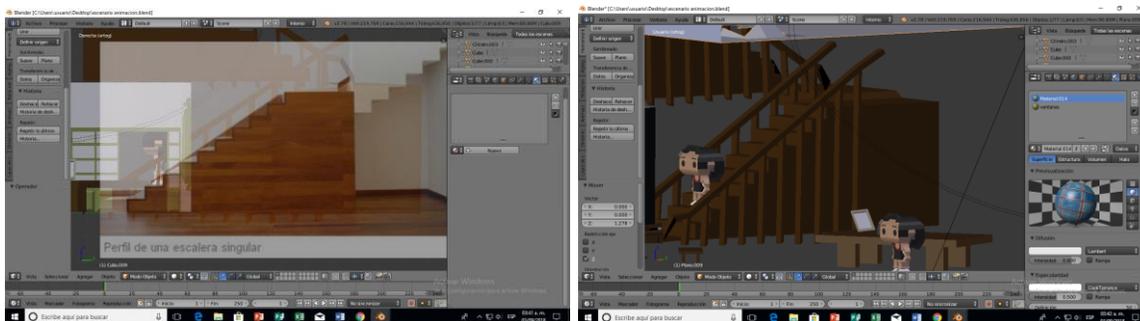
Levantar cejas / Mostrar Curiosidad



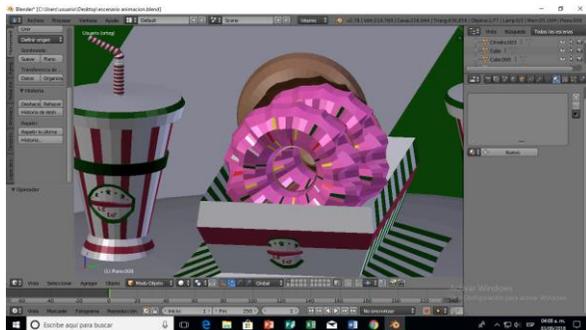
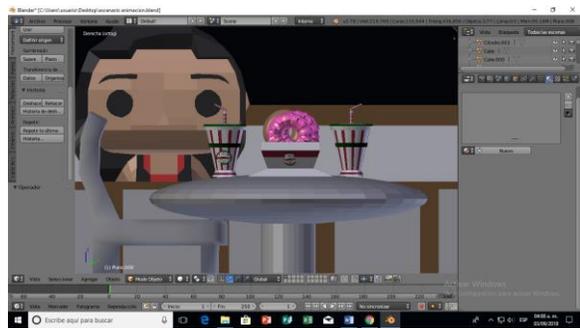
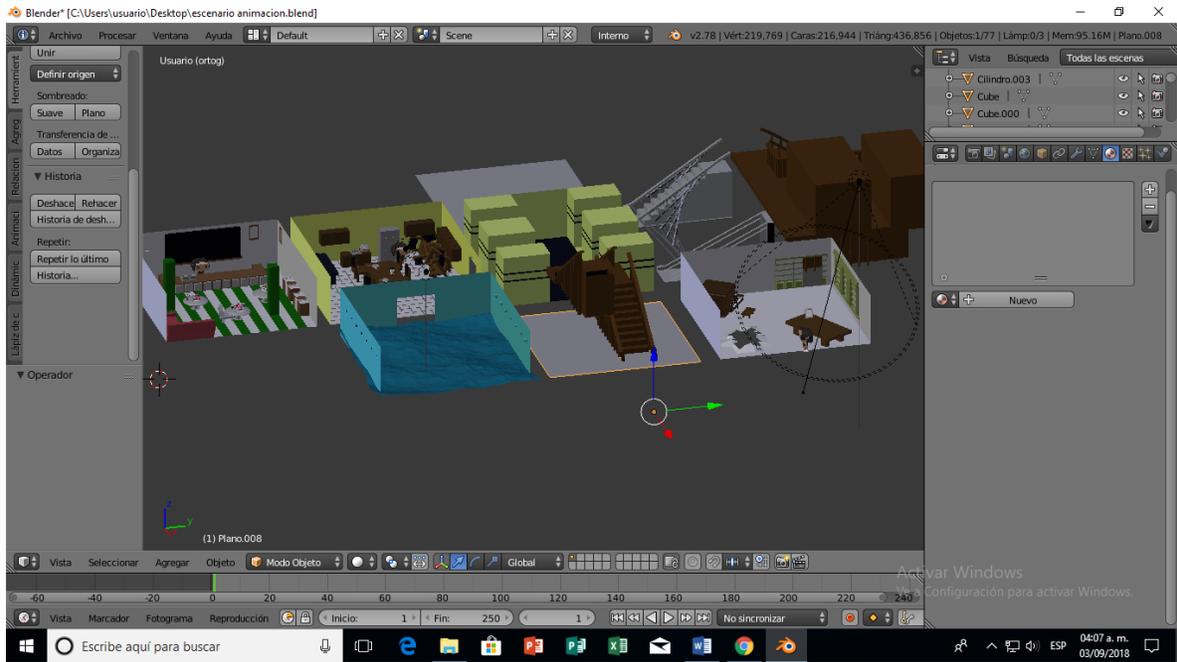
Ademas de eso tambien le inserte un esqueleto a cada personaje , emparentandolo con el modelado en vectores, con el cual puedo tener control de sus distintos movimientos para que puedan realizar acciones durante la animacion, como correr, girar la cabeza, etc.

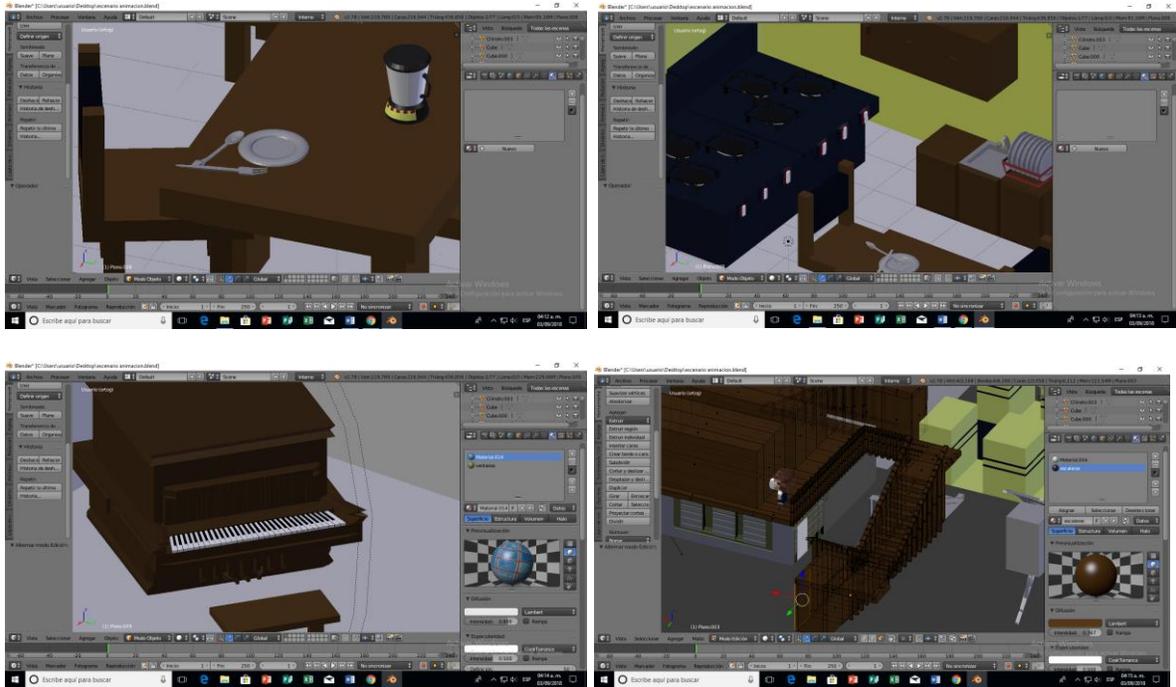


Así mismo utilice imágenes de referencia para la elaboración de los distintos escenarios que compondran las 3 animaciones finales, las cuales son, una casa abandonada, una cafetería y un paisaje montañoso. Las tres se encuentran actualmente en desarrollo.

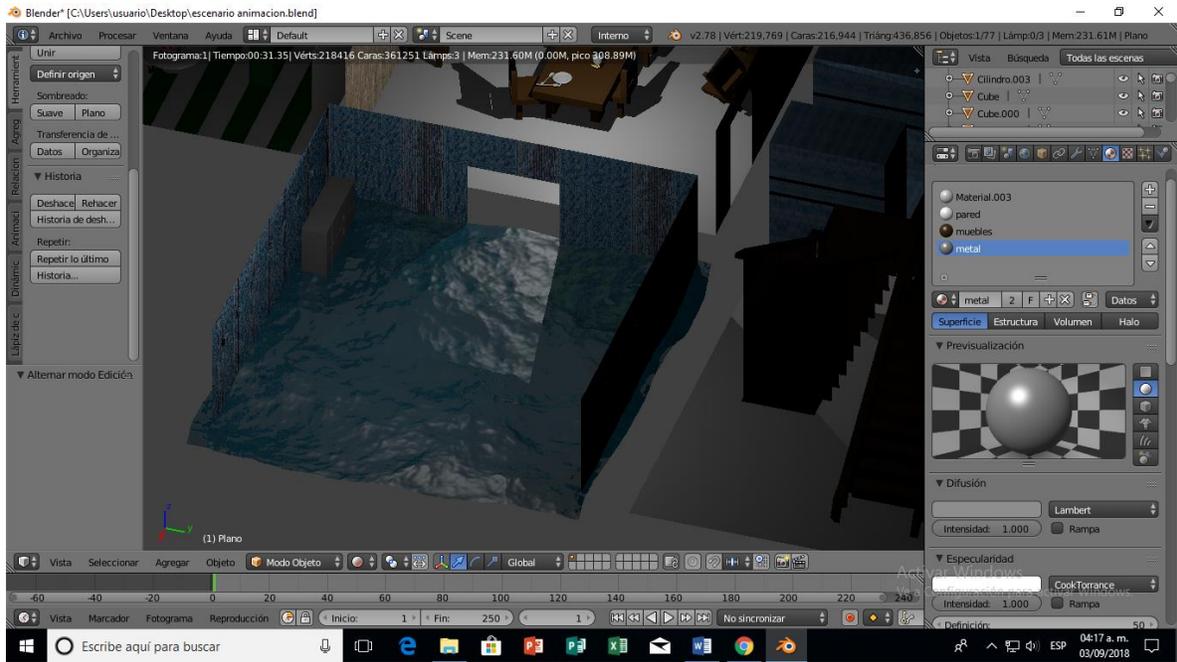


Y aunque mencione que procuro desarrollar más la historia que lo estético/visual, también he sido muy minucioso con los detalles puliendo desde los más grandes hasta los más pequeños.





También implemento la iluminación adecuada y necesaria así como buscar el ángulo y encuadre que mejor resulte para la escena, al mismo tiempo que utilizo la función de texturas de Blender, para darle un mejor acabado a los detalles y diferenciar lo que es madera, metal, agua o demás materiales.



Esto es entre las cosas que se han desarrollado hasta el momento para brindar un apoyo y soporte a la estructura de la tesis sobre cómo es la creación de una historia.

## ANEXOS

### “EL VIAJE DEL HEROE” APLICADO EN PELICULAS (ANIMADAS)

#### Atlantis: The Lost Empire (2001)

- Director: Kirk Wise / Gary Trousdale
- Género: Animación / Aventura.
- Duración: 95 min.

Atlantis es una película desarrollada por Walt Disney Pictures la cual ejemplifica de forma animada el camino del héroe planteado por Joseph Campbell en 12 pasos.

#### **Mundo ordinario:**

Se nos plantea al inicio de la película mostrando al personaje de **Milo Tatch**, un cartógrafo soñador y carismático cuyo mayor sueño es encontrar la mítica tierra de Atlantis desaparecida siglos atrás. Es un hombre delgado, sin algo especial físicamente en él, el cual diariamente es humillado por los dueños del museo donde él trabaja como intendente.

Una persona con la que podemos sentir empatía e identificarnos con él. Su entorno es común y corriente lo que plantea la idea de que se trata de una persona común y ordinaria.



(Trousdale & Wise, 2001)

### **Llamada a la aventura:**

En esta sección después de que Milo sea humillado nuevamente por los dueños del museo y rechacen su proyecto de buscar Atlantis, Milo regresa a su departamento encontrándose dentro a **Helga**, una sensual mujer en la oscuridad la cual le hace una propuesta para un trabajo desconocido.

Aquí se presenta el llamado a la aventura, durante la cual Milo no se muestra muy seguro de aceptar pero es movido por la curiosidad para saber de qué se trata.



### **Rechazo a la llamada (Posible):**

Como antes se mencionó, el héroe puede tener un momento de duda sobre si debe aceptar la aventura o rechazarla, ese momento ocurre cuando Milo conoce al señor **Whitmore**. Debido a que Milo desconfía y se muestra escéptico a la propuesta que pueda ofrecerle el señor Whitmore.



### **Encuentro con el mentor:**

Como se mencionó antes, el mentor es aquel personaje que ocupa el papel de tutor, maestro o incluso figura paterna del protagonista, usualmente el mentor acompaña al protagonista a lo largo de su viaje, y llega un punto en que debe distanciarse para darle oportunidad al protagonista de mostrar su valía por sí mismo y madurar.

Aunque existe una variación a la regla en donde el mentor decide no acompañar al protagonista en su viaje, ya sea por decisión propia o por algún impedimento dejando que el héroe enfrente el viaje solo. Tal y como lo hace el señor Whitmore al negarse a ir al viaje con Milo.



Aunque en este caso el mentor no cumpla con su propósito de acompañar al héroe en su misión, si cumple en proporcionarle lo necesario para el viaje, herramientas o equipo que el héroe deberá utilizar en su aventura y sin las cuales no podría embarcarse al desafío.

En este caso el señor Whitmore le entrega a Milo “**el Diario del Pastor**” el cual contiene un mapa con la localización de Atlantis así como la clave a los retos que enfrentaran más adelante.



Además de brindarle un medio de transporte (submarino) para llegar, con una tripulación hecha de los mejores expertos para ayudar a Milo y al mismo tiempo es quien se encarga de financiar la expedición de Milo.



**Cruzar el primer umbral (También conocido como la aceptación de la llamada):**

Este es el momento en que el héroe acepta la aventura, un punto sin retorno. Es oficialmente el inicio del viaje, en este caso se da cuando Milo decide alistarse en el equipo del señor Whitmore, subirse al submarino y embarcarse a descubrir Atlantis.



### **Test, Aliados y Enemigos:**

Momento en que el protagonista deberá enfrentar una serie de desafíos conforme se desarrolla la historia, al mismo tiempo que se nos presenta al resto de los personajes secundarios y coprotagonistas, y en ocasiones al antagonista (s).

El primer desafío de Milo es acostumbrarse a sus nuevos compañeros y servir de guía traduciendo las páginas del Diario del Pastor.



Como personajes introducidos conocemos a los que serán el apoyo y aliados del héroe, cada uno con habilidades especiales y con distintas personalidades que aporten más a la ambientación de la escena.

En este caso conocemos a los personajes de **Moliere** un experto en geología, **Vinny** un experto en explosivos, **Rourke** el comandante de la tripulación, **Sweet** el médico de la tripulación y a **Audrey** la mujer encargada del mantenimiento y mecánica de los vehículos de la nave.



Además de presentarnos a los demás personajes, también se nos suele mostrar el primer desafío del héroe, en este caso el momento en que el equipo es atacado por el Leviatán, el

guardián de Atlantis. Todo el equipo debe emprender una misión desesperada por sobrevivir al ataque de esta poderosa criatura y escapar.



### **La cueva más profunda:**

Este momento de la aventura es cuando el protagonista se prepara para los futuros desafíos, aquí se da cuando más de la mitad del grupo es asesinado por el Leviatán, Milo debe guiar a los sobrevivientes por túneles y laberintos, distintas trampas que ponen a prueba sus capacidades.



Desde este momento podemos observar como el personaje empieza a ir creciendo poco a poco incorporándose más al equipo y tomando más participación de liderazgo.



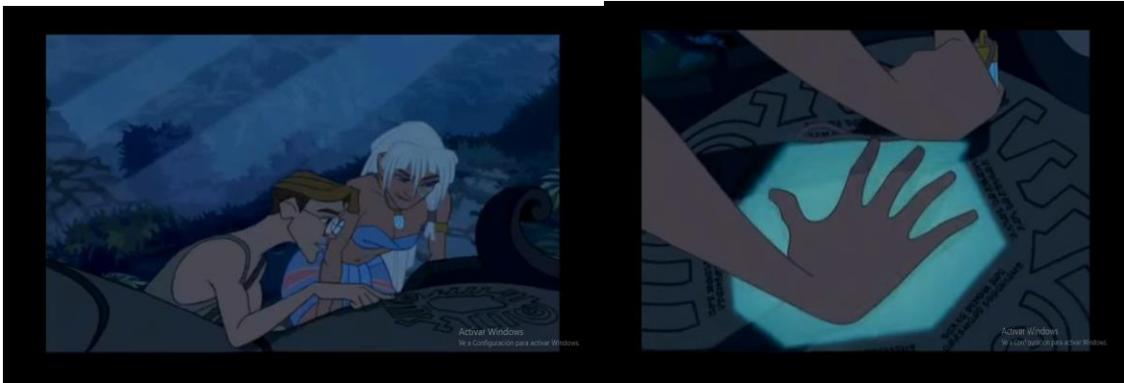
Son estas vivencias los que lo hacen solidificar su relación con los demás personajes volviéndolos su grupo de aliados.



### **Ordalía suprema:**

El protagonista se enfrenta a sus miedos y debilidades para mostrar su valor y sus habilidades, en la película se da el momento cuando se nos presenta al personaje de Kida y habla con Milo en una zona antigua de la ciudad, diciéndole que tras la devastación sufrida siglos atrás, ella al igual que todos los habitantes de la ciudad no pueden leer antiguas runas atlantes y mucho del conocimiento de su cultura se perdió.

Milo se adentra entonces con ella a la misión de ayudarla a descubrir el origen de la ciudad en una zona oculta y de enseñarle a descifrar las antiguas enseñanzas de Atlantis.



### Recompensa:

La recompensa aquí se divide en dos partes, como se mencionó, en esta parte de la aventura, el protagonista suele encontrar algún poder extra, habilidad u objeto que servirá para dar paso al clímax de la historia.

Milo obtiene prestado el cristal de Kida la cual resulta ser la fuente de energía y la llave para liberar los secretos de Atlantis.



Aunque también puede darse una recompensa metafórica, en que el héroe ve cumplirse una de sus metas o deseos. Cuando Milo encuentra el secreto de la desaparición de Atlantis y de sus poderes, logra cumplir su primer propósito, no solo de encontrar la ciudad sino también de descubrir que les ocurrió y buscar la forma de devolverla a la superficie.

### **Camino de vuelta:**

Como se mencionó anteriormente este es el momento en que el héroe duda sobre el propósito de su viaje, suele presentarse este momento durante el clímax de la trama. Puede pasar que incluso más personajes además del héroe sean tentados y se cuestionen hacia qué dirección seguir, si es momento de rendirse o deben seguir.



En este caso, después de que Rourke y sus hombres secuestran a Kida y matan al rey de Atlantis llevándose con ellos la fuente de poder de la ciudad. Milo es abandonado y golpeado por Rourke. Tras ver este momento, a Audrey, Vinny, Swwet, y al resto de los aliados de Milo se les presenta la cuestión de irse con Rourke y hacerse ricos, o quedarse con su amigo Milo.



### **Resurrección:**

Se da cuando el héroe protagonista sufre una transformación, un “renacer” como se mencionó antes. Es el momento en que Milo deja su cobardía y decide enfrentarse a Rourke y a sus soldados para rescatar a Kida y evitar la destrucción de Atlantis.



### **Retorno:**

Es el final del viaje del héroe, el momento en que todos regresan a su hogar o al lugar de inicio de la aventura, totalmente diferentes, se marca la transición física, mental o emocional que han tenido cada uno de los personajes a lo largo del viaje. En el final podemos observar que los personajes secundarios (**Vinny, Sweet, Moliere y Audrey**) ahora se han llevado parte del oro de Atlantis como regalo por su ayuda.

Iniciaron el viaje como gente común en busca de aventuras y dinero, y terminaron regresando millonarios y como mejores personas.



Mientras que el personaje de Milo el cual inició su viaje como un triste y mediocre cartógrafo, cobarde y menospreciado, termino su aventura cumpliendo su sueño de encontrar Atlantis. Al mismo tiempo que logra casarse con Kida, su amada y al mismo tiempo volverse el héroe y rey de Atlantis.



## “EL VIAJE DEL HEROE” APLICADO EN PELICULAS

### Harry Potter and the Philosopher's Stone (2001)

- Director: Chris Columbus
- Género: Fantasía / Aventura
- Duración: 152 min.

Usualmente muchos teóricos como Christopher Vogler, entre otros, suelen ejemplificar el caso de las películas con la película de Star Wars: A New Hope.

En este caso se ejemplifica usando la película “Harry Potter and the Philosopher’s Stone” del Director Chris Columbus siguiendo los 12 pasos del viaje del héroe mencionados a continuación.

#### **Mundo ordinario:**

En este caso se nos presenta al personaje de **Harry Potter**, el cual es un niño que vive con sus horribles tíos los Dursley, quienes lo maltratan a diario usándolo como su sirviente

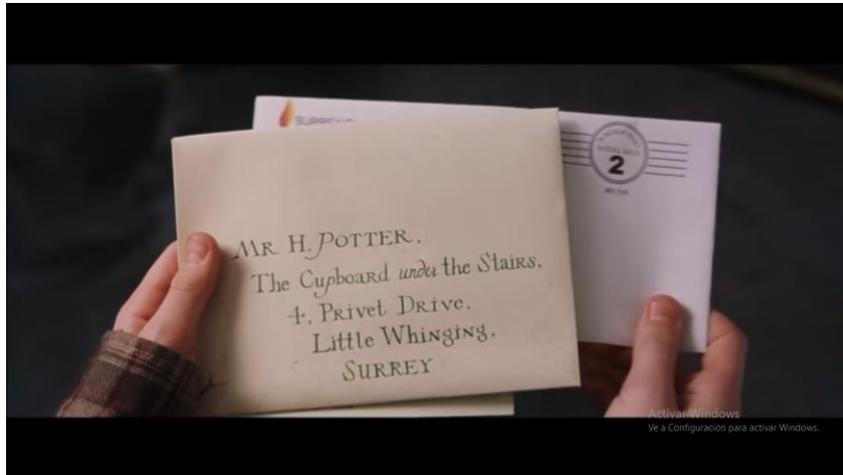
personal. Este concepto de que Harry sea un niño común y corriente genera más empatía con el personaje conectándolo con el espectador.



### **Llamada a la aventura:**

Luego de un incidente en el zoológico por culpa de Harry, descubre una carta destinada para él de una persona desconocida invitándolo a asistir a Hogwarts, un colegio especial de magia y hechicería.

A Harry le llega su llamado a la aventura pero no es capaz de tomar una decisión pues sus tíos destruyen cada carta que llega destinada para él, lo que evita que si quiera pueda leerlas.



### **Rechazo de la llamada (Posible):**

Debido a la insistente presión de las cartas, los tíos de Harry se lo llevan a un lugar lejano esperando nadie los moleste de nuevo. Hasta que aparece el personaje de **Hagrid**, un hombre muy alto quien le entrega un pastel de cumpleaños a Harry y una carta que esta vez puede ver, revelándole que es un mago.

Al comentarle que puede aprender magia e iniciar una aventura, Harry al inicio rechaza la idea pues no cree que sea un mago y piensa que es una mentira. Tras comprobar que efectivamente la magia existe este decide aceptar su oferta e irse con Hagrid.



### **Encuentro con el mentor:**

En este caso, ya que la historia plantea que Harry asistirá a un colegio para aprender a ser un mago, es natural que tenga más de un maestro o mentor, los cuales cuentan un rol de mentor secundario. Cada uno entrando en una categoría de mentor distinta y cumpliendo diferentes roles.

Teniendo a Hagrid como el primer mentor que conoce en su aventura, es el quien se encarga de rescatarlo, además de ser quien le proporciona su dinero para comprar el material necesario incluyendo comprarle una mascota para que lo acompañe en su travesía.



Además de llevarlo a obtener su varita, el cual es el objeto necesario que el héroe va a requerir para cumplir con su aventura cumpliendo así con una de las características del mentor mitológico de Campbell, aunque esto no hace que Hagrid cuente como el mentor definitivo ya que no le enseña hechizos ni tampoco le da entrenamiento.



Harry también tiene otros maestros durante la aventura pero estos cuentan como “mentores secundarios”, ya que nada de lo que le enseñan a Harry tiene relevancia ni tampoco lo utiliza

en su aventura, uno de ellos es el profesor **Quirrell**, un temeroso hombre tartamudo el cual Harry conoce cuando llega con Hagrid al callejón Diagon.



**Cruzar el primer umbral (También conocido como la aceptación de la llamada):**

En el momento en que Harry atraviesa el pasillo de la estación del tren 9  $\frac{3}{4}$ , dejando el mundo de la gente normal y entrando al mundo de la magia. Al entrar en el tren y viajar al colegio ya no hay un punto de retorno, el héroe está aceptando entrar a la aventura por fin.



### **Test, Aliados y Enemigos:**

Después de abordar el tren que lo llevara a su aventura, se nos presenta a varios personajes los cuales serán aliados, enemigos o mentores secundarios del héroe.

Aquí se nos presenta a **Ron Weasley**, un chico de familia humilde que se vuelve el primer amigo de Harry en su aventura, así como también a **Hermione Granger** quien se muestra como una chica inteligente y aliada de Harry.



Se nos presenta también a personajes secundarios como a **Neville Longbottom** un chico torpe quien funciona como el personaje cómico de la trama.



A su vez aparece también el personaje de **Draco Malfoy**, un chico adinerado y odioso quien resulta ser el primer antagonista y rival de Harry en la trama. Cumple también el papel de “obstáculo” que dificulta la aventura del héroe y que tendrá que ir superando para volverse más fuerte.



Es aquí donde hacen presencia los personajes que serán los mentores secundarios del héroe. **Severus Snape**, quien es el maestro temperamental y encargado de enseñarle a Harry a elaborar pociones. **Minerva McGonagall**, una maestra estricta pero maternal quien le enseña transformaciones a Harry.



Irónicamente se nos presenta también a Madame **Hooch**, una mujer estricta quien le enseña a Harry a volar con su escoba, además de presentar al Profesor **Flitwick**, un hombre de baja estatura quien le enseña encantamientos a Harry.

Curiosamente estos dos ejemplos de mentores son los únicos que le enseñan algo relevante al personaje y que usara en su viaje pero su participación en la historia es de una sola ocasión.

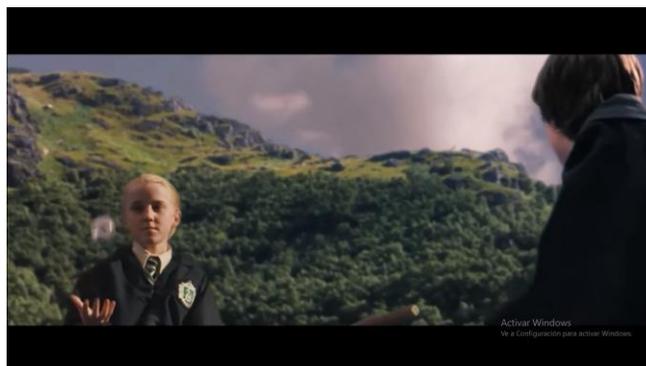


Por último se nos presenta a **Albus Dumbledore**, el ultimo mentor y quizá el más importante que tiene el héroe en su viaje. Pues es el mentor más poderoso y el que se encarga de ser una figura paterna para Harry, enseñándole la diferencia de lo correcto de lo incorrecto y guiándolo por el buen camino a pesar de su ausencia.



Dumbledore cumple un rol diverso de mentor, pues aunque no fue el quien le dio su varita a Harry ni le enseñó un hechizo o a volar, es quien más importancia y peso tiene en cuanto al rol de mentor. Su papel es más tomado al “mentor ermitaño”, el cual a pesar de ser el más poderoso, está ausente en la mayoría de la historia pero aparece cuando es realmente necesario para guiar al héroe en momentos de duda.

Aquí también se da el primer desafío del héroe, cuando Neville se accidenta en la clase de vuelo y Malfoy roba su recordadora para provocar a Harry, este acepta luchar en el aire contra Malfoy sin saber volar con tal de recuperar la recordadora.



### **La cueva más profunda:**

Después de superar la trampa de Malfoy, nuestro héroe sale triunfante y ahora competirá en los deportes escolares (Quidditch), siendo la nueva estrella del equipo, al mismo tiempo que algo oscuro empieza a irse manifestando en el colegio sin que nadie lo sepa, Harry concentra su atención en que debe esforzarse aunque nunca haya jugado y con grandes probabilidades de salir herido hasta que Hermione le da valor y ánimos mostrándole que años atrás su propio padre enfrentó el mismo reto y fue un campeón.



### **Ordalía suprema:**

Este momento se da cuando Harry se entera por parte del profesor Quirrell, que un agresivo troll se ha metido al castillo, todos los alumnos son mandados a sus dormitorios para ponerlos

a salvo mientras los profesores buscan al monstruo por los pasillos. Hermione, quien es la única en no enterarse de la noticia se encuentra llorando en el baño después que Ron se burlara de ella, hasta que el troll llega hasta ella y comienza a atacarla.

Harry ayudado por Ron, debe mostrar su valor y superar sus miedos para hacerle frente a esta amenaza y salvar a Hermione arriesgando incluso su propia vida.



### Recompensa:

Después de una dura batalla contra el troll y tras lograr vencerlo, Harry obtiene 2 recompensas tras haber mostrado su valor, una **recompensa física** y una **recompensa emocional**. La recompensa física resulta ser una escoba totalmente nueva y la más veloz que existe la Nimbus 2000, la cual le llega como regalo al héroe mientras desayuna con sus amigos, esta recompensa es un regalo de la profesora McGonagall y es una herramienta que le será de mucha utilidad a Harry durante el resto de su aventura.



Mientras que la siguiente recompensa, la emocional, le llega más adelante cuando el héroe vuelve a mostrar su valor buscando la legendaria piedra filosofal aun sabiendo que es contra las reglas y podría ser expulsado, después de escapar de la sección prohibida de la biblioteca y cruzar una puerta Harry encuentra el mítico espejo de Oesed, el cual concede el deseo más profundo y desesperado del corazón de la persona que se refleja ante él.

En este caso Harry desea profundamente conocer a sus padres y verlos al menos una vez, cosa que logra gracias a reflejarse en el espejo en una ilusión, cosa que más adelante le ayudara a Harry al descubrir que es correcto y que no lo es.



### **Camino de vuelta:**

Todo héroe mitológico no siempre es fuerte y seguro de sus acciones, en algún momento de su viaje presentan un momento de quiebre o de duda sobre si mismos, y Harry no es la excepción, tras enterarse que alguien desea robarse la piedra filosofal y revivir a **Voldemort**, un mago perverso quien años atrás sumergió al mundo en el caos y el terror, y que el objetivo de esta persona es matar a Harry, este siente un gran miedo e inseguridad.

Llega el punto en que Harry duda si debe seguir su aventura y evitar que revivan a Voldemort arriesgándose a perder la vida en el intento, o si debe hacerse a un lado y dejar que las cosas tomen su rumbo y abandonar su aventura. Harry decide quedarse y luchar gracias al apoyo de sus amigos.



## Resurrección:

Llegada la inevitable batalla final, Harry supera sus miedos, como todo héroe mitológico, es el momento de que se reconozca a sí mismo y libre el enfrentamiento final contra el antagonista de la historia. En este caso Harry muestra su valor enfrentándose al profesor Quirrell en un duelo a muerte para impedir que consiga la piedra filosofal y reviva a Voldemort.



## Retorno:

Después de matar al profesor Quirrell, el año escolar de Harry ha terminado, cumplió su misión de evitar que el mal se adueñara de la piedra filosofal, impidió la resurrección de Voldemort y es hora de volver a su vida ordinaria por el momento hasta el próximo llamado a la aventura.



Harry inicio su aventura como un triste niño maltratado por sus tíos, un chico común y sin chiste, paso por una serie de desafíos y termino su primer viaje convirtiéndose en el héroe de aquel mundo mágico, regresa a casa siendo un mago, con un repertorio de hechizos a su disposición, seguro de sí mismo y habiendo hecho muchos amigos y seres que lo quieren.

## “EL VIAJE DEL HEROE” APLICADO EN VIDEOJUEGOS

### Crash Bandicoot 3: Warpped (1998) –Original / (2017) -Remasterizado

Debido a que la narrativa en los videojuegos es en su mayor parte similar, en esta área de animación es posible que existan momentos del juego en donde se presenten 2 o incluso 3 capítulos del “ camino del héroe” al mismo tiempo.

#### **Mundo ordinario:**

Se nos presenta al héroe, **Crash Bandicoot**, descansando en su casa jugando con su yo-yo, con su hermana menor **Coco**, su mascota y su mentor **Aku Aku**, todos se encuentran tranquilamente en paz en su isla, hasta que escuchan del otro extremo de la isla, la siniestra risa malvada de **Uka Uka** liberado de su prisión por el malvado **Doctor Neo Cortex**.



### **Llamada a la Aventura:**

En algunos de los juegos de video la llamada a la aventura se da después de la sección tutorial, aquella donde muestran al jugador cada comando asignado a distintas funciones y habilidades del personaje, en este caso no existe un “nivel tutorial” ya que apenas inicia el juego, Crash y sus amigos se percatan del despertar del nuevo villano, entran a casa y Aku Aku les cuenta sobre este villano diciendo que deben detenerlo.



### **Rechazo de la aventura (posible):**

A diferencia de una historia narrativa de película, de literatura, etc. Al héroe no se le presenta la opción de rechazar la aventura, en este caso después de que Aku Aku les cuenta sobre el villano, los héroes parten de inmediato a la aventura.



### **Encuentro con el mentor:**

Como ya se mencionó anteriormente, el personaje de Aku Aku es quien desempeña el rol de mentor para los héroes Crash y Coco, pues los cuida durante todo el juego y los acompaña además de darles poderes que les ayudan en su aventura. Por lo general en los videojuegos, el mismo mentor se introduce desde la “sección tutorial” de la historia, para que este enseñe lo básico del juego, pero en este caso es distinto.

Durante la aventura se puede romper objetos especiales con la cara de Aku Aku lo cual hará que aparezca y acompañe al héroe, en caso de recibir un golpe este recibe el daño y lo salva una vez. Si se reúnen 3 veces la máscara de Aku Aku, se fusiona con el héroe y lo vuelve invulnerable por unos segundos.



### **Cruzar el primer umbral:**

En un videojuego esta sección se representa después del tutorial, es el primer nivel en donde el héroe se lanza directamente a la aventura ya sea viajando a otro planeta, o a cualquier otro lugar lejano de su hogar, por lo general aquí los personajes no pueden regresar a su hogar sino hasta el final de la historia.

Para iniciar la aventura, Crash y su hermana, son transportados a la zona dimensional por Aku Aku, una vez llegan ahí no tienen un punto de retorno, la decisión está tomada y deben quedarse a luchar a través de las diferentes épocas históricas.



### **Test, aliados y enemigos:**

Durante el juego se presentan a los demás antagonistas de la historia, Tinny Tigger (un tigre mutado genéticamente) el campeón del primer mundo. A Dingodile (un dingo con características de cocodrilo mutado genéticamente) el jefe del segundo mundo. Al doctor N. Tropy (hombre de piel azul, maestro del tiempo y creador de la sala interdimensional donde se desarrolla la historia principal) él es el jefe del tercer mundo.

El siguiente en aparecer es N. Gin (un hombre de baja estatura, obeso y mitad robótico quien es el asistente del Dr. Cortex), es jefe del cuarto mundo y es el único que planteaba una rivalidad con la hermana de Crash y el único jefe donde ella participa. Por ultimo aparece el Dr. Neo Cortex, quien es el jefe final del juego y el responsable de la creación de Crash, un hombre de baja estatura y piel amarilla.

# Tinny Tiger



# Dingodile



## Doctor N. Tropy



## N. Gin



Dr. Neo Cortex / Uka Uka



### **La cueva más profunda:**

En un videojuego se da cuando el héroe derrota al primer gran enemigo (conocido también como primer jefe) en donde se ha percatado de la dificultad del reto y a sabiendas que cada jefe será aún más fuerte. En este caso se da cuando Crash, supera el primer mundo, es felicitado por su mentor, pero queda la advertencia de que los siguientes mundos serán más difíciles, incluso el siguiente jefe hace acto de presencia tras terminar cada mundo.



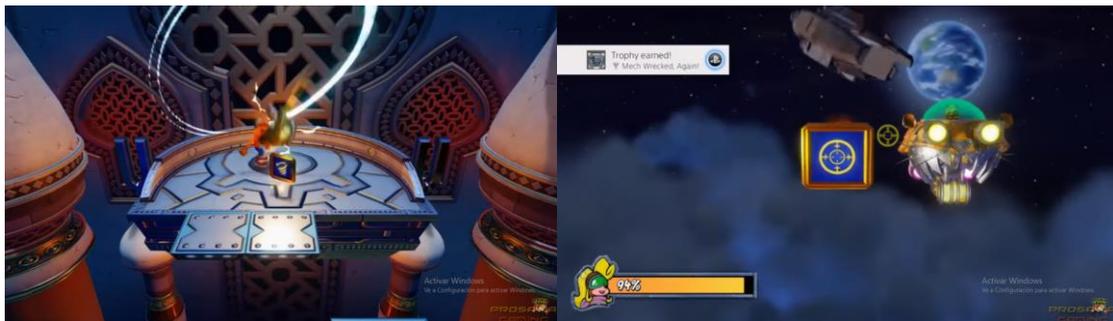
### **Ordalía suprema:**

Es raro ver a un héroe de animación en juegos de video que tenga miedos, o que le tema al antagonista, en el caso de Crash, no le teme al Dr. Cortex en parte porque Crash no tiene mucho cerebro, pese a que el Dr. Cortex lo secuestro y experimento con él. La misma falta de sentido común en Crash hace que este siga en la aventura sin mostrar miedo alguno.

### **Recompensa:**

Durante el juego el héroe es recompensado obteniendo distintos poderes nuevos tras derrotar al jefe de cada mundo. Tras vencer a Tiny Tiger, Crash obtiene el poder de aplastar en caída a sus enemigos. Al derrotar a Dingodile, Crash gana el poder de dar un doble salto. Al derrotar a N. Tropy, Crash podrá girar mucho más tiempo y planear con el giro al caer. Cuando derrota

a N. Gin, se obtiene de recompensa una bazuca. Y al derrotar al jefe final se obtiene el poder de la súper velocidad.



### **Camino de vuelta:**

Después de haber derrotado al Dr. N. Tropy, la sala del tiempo empieza a volverse inestable por lo que incluso los antagonistas le suplican a los héroes que se detengan o todo será destruido, los héroes deben avanzar pero dudan si han hecho lo correcto al vencer a N. Tropy.

### **Resurrección:**

En un videojuego el sentido literario de la “resurrección” se basa en que el personaje puede morir varias veces durante un nivel o una parte de la historia difícil, este muere y revive. Aunque en otro sentido, el personaje del héroe atraviesa un momento de dificultad, donde se da cuenta su importancia, se suele dar cuando llega la batalla contra el jefe final, por lo general es la última prueba, normalmente la prueba no necesariamente tendría que ser un enfrentamiento, puede ser elegir una poción correcta, una prueba de astucia, aunque en un videojuego siempre será un enfrentamiento contra el jefe final.

En este caso se da cuando Crash se enfrenta al Dr. Cortex para evitar que use las gemas y cristales. Tras derrotarlo es enviado a una dimensión extraña, convertido en bebe junto a N. Tropy mientras los héroes vuelven a casa.



### **Retorno:**

En los videojuegos, este momento surge al derrotar al jefe final, el héroe regresa a su hogar, como en todo caso el héroe difícilmente regresa siendo el mismo pues obtiene poderes o crece de tal manera que ya no encaja mucho con el resto de las personas normales. En el caso de Crash, cuando logra vencer al Dr. Cortex, regresa a su casa junto a sus amigos para descansar con nuevas mascotas y con el recuerdo de haber salvado al mundo.



## **Bibliografía:**

Egri, Lajos. Como escribir un drama. CUEC.UNAM. México.

Harrington, Jhon.1977. Film and literatura. Prentice Hall. EUA.

Metz, Christian. 1974. Lenguaje fílmico. La semiótica del cine. Mc Graw Hill. Mex.

## Bibliografía extra

1. [http://www.writersdigest.com/writing-articles/by-writing-goal/improve-my-writing/the\\_premise\\_of\\_your\\_story](http://www.writersdigest.com/writing-articles/by-writing-goal/improve-my-writing/the_premise_of_your_story)
2. <http://thewritepractice.com/get-freaky/>
3. <http://www.thenoctrium.com/ghost-stories/how-to-write-ghost-story>
4. <http://www.alexandergordonsmith.com/writingworksheet.pdf>
5. <http://teacher.scholastic.com/writewit/mystery/tips.htm>
6. <http://www.writersdigest.com/qp7-migration-conferenceevents/nine-tricks-to-writing-suspense-fiction>
7. <http://www.alexandergordonsmith.com/writingworksheet.pdf>
8. <http://artsedge.kennedy-center.org/students/features/making-art/skeleton-of-a-scary-story#Characters>
9. <http://www.alexandergordonsmith.com/writingworksheet.pdf>

10. <http://blog.karenwoodward.org/2014/06/17-ways-to-write-terrifyingly-good.html>
11. <http://www.ohio.edu/people/hartleyg/ref/fiction/freytag.html>
12. <http://www.thenoctrium.com/ghost-stories/how-to-write-ghost-story>
13. <http://www.thenoctrium.com/ghost-stories/how-to-write-ghost-story>
14. <http://www.writersdigest.com/online-editor/6-secrets-to-creating-and-sustaining-suspense>
15. [udleditions.cast.org/craft\\_elm\\_foreshadowing.htm](http://udleditions.cast.org/craft_elm_foreshadowing.htm)
16. <http://www.thenoctrium.com/ghost-stories/how-to-write-ghost-story>
17. <http://www.writersdigest.com/editor-blogs/there-are-no-rules/the-horror-genre-on-writing-horror-and-avoiding-cliches>
18. <http://www.writersdigest.com/online-editor/6-secrets-to-creating-and-sustaining-suspense>
19. <http://thewritepractice.com/7-steps-to-creating-suspense/>
20. <https://litreactor.com/columns/storyville-writing-horror-stories>
21. <http://literarydevices.net/climax/>
22. <http://www.writersdigest.com/qp7-migration-conferencesevents/nine-tricks-to-writing-suspense-fiction>
23. <http://www.fictionfactor.com/guests/scary.html>
24. <http://artsedge.kennedy-center.org/students/features/making-art/skeleton-of-a-scary-story#Twists>

25. <http://thewritepractice.com/7-steps-to-creating-suspense/>
26. [http://www.cod.edu/people/faculty/bobtam/website/guidelines\\_for\\_writing\\_a\\_critiqu\\_u.htm](http://www.cod.edu/people/faculty/bobtam/website/guidelines_for_writing_a_critiqu_u.htm)
27. <http://xroads.virginia.edu/~hyper/POE/telltale.html>
28. <http://celestialtimepiece.com/2015/01/21/where-are-you-going-where-have-you-been/>
29. <http://www.alexandergordonsmith.com/writingworksheet.pdf>
30. <https://www.cice.es/wp-content/uploads/2013/09/cice-las-22-reglas-para-crear-una-historia.pdf>
31. <https://www.actualidadliteratura.com/genero-narrativo-elementos-la-narracion/>