



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

Sagú: Construcción de un personaje cinematográfico basado en tres figuras
reconocidas de la filmografía infantil

Tesista: Elizabeth Marian Ramírez Mejías

Tutor: Rosa Clemente García.

Caracas, 7 de septiembre de 2005.

*Para todos los que esperan sin recibir nada a cambio...
Para todos los que son capaces de brindar compañía, lealtad,
cariño, comprensión, apoyo y ayuda...*

*Para aquellas personas que creen en una palabra pequeña,
pero con mucho significado: amistad*

*A mi sobrina Sofía,
y a las que están por llegar:
Sanita y Mini Pichu*

*Crean siempre en la magia de las sonrisas
nunca dejen de soñar...
descubran cuando sean grandes,
la belleza de la amistad.*

*“He llegado por fin, a lo que quería ser de mayor: un niño”
Joseph Heller.*

AGRADECIMIENTOS

¡¡¡Gracias!!!...

Creí que era complicadísimo comenzar con los agradecimientos...pero fue más fácil de lo que imaginé...Tal vez pensé que era difícil porque normalmente agradecer no es tarea fácil y menos cuando esa palabra trasciende su significado...

Fueron tantas noches sin dormir, días de preocupación, de angustia, de ansiedad... que ahorita no puedo creer que finalmente esté escribiendo estas líneas para las personas que me apoyaron durante todo este tiempo. En fin, es hora de comenzar a nombrarlos a todos...

En primer lugar, tengo que agradecerle a Dios por estar poniéndome pruebas constantemente, por hacerme así, tan indecisa y por darme la oportunidad de demostrarme a mí misma, que soy capaz de hacer las cosas sola.

Luego, a Gloria y Rigoberto Marcos. Por ustedes he llegado a ser quien soy. Gracias por enseñarme a ser perseverante; gracias por la exigencia, por la disciplina. Mi tesis de vida siempre estará inspirada en lo que ambos me inculcaron durante tantos años.

A la profesora Elisa Martínez, por solventar tantas dudas desde el inicio de este proceso. Gracias por el asesoramiento metodológico y también por sus consejos.

Keyla Bernal y Natty Oliva: sin su apoyo, esta tesis no existiría.

A Rosa, por aparecer en el momento preciso y acompañarme durante todo este tiempo. Te convertiste en mi mejor aliada. Mil gracias.

A Leonel, Guille y Luis por ayudarme a darle forma a Sagú...

A mis compañeros de Analema.net, por regalarme el tiempo que necesité para dedicarme de lleno a este trabajo.

A Tío Daniel, porque sin su colaboración la historia no hubiese quedado tan bonita.

A Kapu por sus consejos de hermana mayor...

A Mamá Lau por decirme desde que era una “mini-mahanoy” que tenía talento para escribir historias...

Ahora sí, Gracias a ustedes....

Mami: Gracias por tu entereza, por darme ánimo cada vez que lo necesité, por esos hombros que sirvieron de pañuelo en mis momentos de estrés, por tus abrazos cálidos...por ser, por estar....

Papi: Nunca te voy a poder pagar todo lo que hiciste por mí, gracias por acompañarme a todas partes, por ser mi compañero de tesis adoptado, por aguantar mis malos humores y por quererme tanto...tantísimo...

Hermanas:

Dri: Gracias por tus sabios consejos, no sólo durante todo este proceso sino a lo largo de toda mi vida... gracias por ser mi modelo a seguir... Por ayudarme a leer y a corregir los detalles... ¡viva la perfección!

Pashuil: por apoyarme siempre, por entenderme, por llorar conmigo, por tus abrazos... Gracias por hacerme reír tanto cuando lo necesité... por “el zapaqueo” y “el regueacol”; por cantarme todas las noches una canción diferente; por hacer de este proceso algo divertido... Ishepalo, te prometo que pondré las comas donde van de ahora en adelante.

Nana: Gracias por ser mi ángel y mi maestra. Sin tus oraciones nada hubiese resultado...

Dani y Pili: gracias por darme una razón poderosa para seguir adelante...

Mi hermana elegida, Jessi: Gracias por quedarte en las noches brindándome tu compañía; por estar cuando nadie más está; Por las barras que me hacías por MSN y por teléfono; por quererme y soportarme durante tanto tiempo... ¡Ah! y por ayudarme con las traducciones. Gracias, porque a pesar de la distancia y del tiempo, todo sigue intacto...

Mari: nunca voy a poder pagarte tanto. Gracias por tus detalles; por estar ahí siempre, por darme ánimo cada día; por “tesiar” conmigo noches enteras, por tu sentido del humor, siempre tan oportuno. Por ayudarme a planear cada detalle... si me pongo a nombrar todo lo que has hecho por mí, no termino nunca. Pero confórmate con saber que has sido el mayor soporte que he tenido durante todo este viaje. Fuiste quien impidió que me dejara vencer, y eso, no se termina de agradecer nunca.

Además de apoyo, me regalaste algo muy hermoso: tu amistad. Creo que recordaré eso como el tesoro más valioso de mi vida universitaria. Gracias por tener algo que decir siempre para darme ánimo, por hacer de décimo semestre algo especial tan sólo por tu compañía.

Gracias por ser definitivamente, esa compañera de tesis soñada que nunca pude tener...te quiero.

Tay: Gracias por estar siempre disponible. Por acompañarme desde el principio, porque tus palabras de aliento me ayudaron a seguir adelante. Porque creíste en mí, siempre me dijiste que podía con esto y nunca te hice caso...hasta ahora. Gracias por la risa, por la comprensión, por la compañía durante estos cinco años de carrera...nunca voy a poder olvidar el montón de cosas que compartimos juntas. Eres irremplazable y ¡créetelo!

Mari-Mari: gracias por estar siempre pendiente de los pasos que daba; por animarme con tus postales y por regañarme cuando lo creías necesario. Por ser la conciencia que me hacía trabajar. Ahora más que nunca, quiero decirte que es muy agradable contar contigo...

Gracias a Eli por ser mi compañera de tesis virtual, a Neivys, Andreína y Melissa, por traer desde el sur del país, sonrisas, compañía y sobre todo: amistad.

A Max, por acompañarme y cuidarme desde el cielo...

Y, finalmente... Al año 2004 por hacer de mí una persona más fuerte....

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
MARCO REFERENCIAL	5
CAPÍTULO I. LOS PERSONAJES	5
1.1 DEFINICIÓN SEGÚN DIVERSOS AUTORES	6
1.2 CLASIFICACIÓN DE LOS PERSONAJES	8
1.2.1 PROTAGONISTAS	9
1.2.2 ANTAGONISTAS	10
1.2.3 PERSONAJES SECUNDARIOS	12
1.2.4 PERSONAJES FIGURANTES	13
1.3 MODELOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES	14
CAPÍTULO II. LINDA SEGER: LOS PERSONAJES INOLVIDABLES	15
2.1 LA INVESTIGACIÓN	15
2.2 LA CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE	17
2.3 LA HISTORIA DE FONDO	19
2.4 LA PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE	20
2.5 RELACIONES ENTRE LOS PERSONAJES	20
2.6 LOS PERSONAJES NO REALISTAS	22
CAPÍTULO III. SYD FIELD: CONSTRUCCIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJES	24
3.1 VIDA INTERIOR Y EXTERIOR DE UN PERSONAJE	24
3.2 PERSONAJES MULTIDIMENSIONALES	25
3.3 LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES	27
CAPÍTULO IV. JOSEPH CAMPBELL Y CHRISTOPHER VOGLER: EL VIAJE DEL HÉROE Y LAS IMÁGENES O FIGURAS ARQUETÍPICAS.	30
4.1 JOSEPH CAMPBELL Y LA AVENTURA DEL HÉROE	30
4.1.2 LAS FIGURAS ARQUETÍPICAS DE JOSEPH CAMPBELL	32
4.1.2.1. EL HÉROE	32
4.1.2.2 EL AYUDANTE SOBRENATURAL	33
4.1.2.3 EL MENSAJERO	34
4.1.2.4 EL GUARDIÁN	34

4.1.2.5 EL DRAGÓN	35
4.1.2.6 LA MUJER	35
4.2 CHRISTOPHER VOGLER Y EL VIAJE DEL HÉROE	35
4.2.1 ETAPAS DEL VIAJE DEL HÉROE	36
4.3 LOS ARQUETIPOS DE CHRISTOPHER VOGLER	39
4.3.1 HÉROE	40
4.3.1.1 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	41
4.3.1.2 FUNCIONES DRAMÁTICAS	42
4.3.2 MENTOR	45
4.3.2.1 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	46
4.3.2.2 FUNCIÓN DRAMÁTICA	47
4.3.3 GUARDIÁN DEL UMBRAL	48
4.3.3.1 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	49
4.3.3.2 FUNCIÓN DRAMÁTICA	49
4.3.4 SHAPESHIFTER (EL CAMALEÓN)	51
4.3.4.1 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	52
4.3.4.2 FUNCIÓN DRAMÁTICA	52
4.3.5 HERALDO	54
4.3.5.1 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	54
4.3.5.2 FUNCIÓN DRAMÁTICA	55
4.3.6 SOMBRA	56
4.3.6.1 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	57
4.3.6.2 FUNCIÓN DRAMÁTICA	57
4.3.7 BUFÓN	58
4.3.7.1 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	59
4.3.7.2 FUNCIÓN DRAMÁTICA	60

CAPÍTULO V. DISTINTOS AUTORES, DISTINTOS PERSONAJES **61**

5.1 DISNEY Y LOS PERSONAJES DE MONSTERS INC.	61
5.1.1 MONSTERS INC.	61
5.1.2 LOS CREADORES DE <i>MONSTERS INC</i>	63
5.1.3 LOS PERSONAJES DE <i>MONSTERS INC.</i> DE ACUERDO A SUS CREADORES	64
5.2 DREAMWORKS Y LOS PERSONAJES DE <i>SHREK</i>	66
5.2.1 SHREK	66
5.2.2 LOS CREADORES DE <i>SHREK</i>	68
5.2.3 LOS PERSONAJES DE <i>SHREK</i> DE ACUERDO A SUS CREADORES	69
5.3 FOX Y LOS PERSONAJES DE <i>LA ERA DEL HIELO</i>	71
5.3.1 LA ERA DEL HIELO	71
5.3.1.2 LOS CREADORES DE <i>LA ERA DEL HIELO</i>	72
5.3.1.3 LOS PERSONAJES DE <i>LA ERA DEL HIELO</i> SEGÚN SUS CREADORES	74

MARCO METODOLÓGICO **76**

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA **76**

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	76
1.2 DELIMITACIÓN	77
1.3 JUSTIFICACIÓN	79
CAPÍTULO II. OBJETIVOS	80
2.1 OBJETIVO GENERAL	80
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	80
CAPÍTULO III. MODALIDAD DE TRABAJO DE GRADO Y TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN	81
3.1 MODALIDAD DE TRABAJO DE GRADO	81
3.2 TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN	82
CAPÍTULO IV. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	84
4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	84
4.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	85
CAPÍTULO V. UNIDADES DE OBSERVACIÓN ELABORACIÓN Y DISEÑO DEL INSTRUMENTO	85
5.1 UNIDADES DE OBSERVACIÓN	85
5.2 CONSIDERACIONES PREVIAS A LA ELABORACIÓN DEL INSTRUMENTO	87
5.3. ELABORACIÓN DEL INSTRUMENTO: CATEGORÍAS QUE FUNDAMENTAN LA MATRIZ.	87
5.3.1 PRIMERA CATEGORÍA: CARACTERÍSTICAS INTERNAS Y PSICOLÓGICAS	88
5.3.2 SEGUNDA CATEGORÍA: CARACTERÍSTICAS EXTERIORES	91
5.3.3 TERCERA CATEGORÍA: ACCIONES Y ROLES EN EL CONTEXTO DEL PERSONAJE	93
5.3.4 DISEÑO DEL INSTRUMENTO	95
5.2.5 BASES PARA EL DISEÑO DE LA MATRIZ	98
5.3.6. DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES DE LA MATRIZ	105
<u>APLICACIÓN DE LA MATRIZ A MIKE WAZOWSKI</u>	<u>111</u>
CONSIDERACIONES PREVIAS	114
1. CARACTERÍSTICAS INTERNAS Y PSICOLÓGICAS.	115
1.1 HISTORIA DE FONDO/ BIOGRAFÍA	115
A. FISIOLÓGÍA	115
B. SOCIOLOGÍA	116
C. PSICOLOGÍA	116
1.2 MULTIDIMENSIONALIDAD DEL PERSONAJE	118

<i>A. PERSONALIDAD/CARÁCTER</i>	118
<i>B. PUNTO DE VISTA</i>	121
1.3 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	122
2. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES	123
2.1 INTERACCIÓN CON EL RESTO DE LOS PERSONAJES	123
A. PAREJA DE PERSONAJES	123
B. RELACIONES SOCIALES	126
C. RELACIONES CONYUGALES	127
D. RELACIONES PROFESIONALES.	129
2.2 INTERACCIÓN CONSIGO MISMO	134
A. RELACIONES ÍNTIMAS	134
2.3 INTERACCIÓN CON LA HISTORIA	134
3. ACCIONES/ROLES EN SU CONTEXTO	135
3.1 PERSONAJE “NO REALISTA”	135
A. PERSONAJE NO HUMANO	135
B. PERSONAJE FANTÁSTICO	135
3.2 CONTEXTO	136
3.3 COMPONENTES DE ACCIÓN DEL PERSONAJE	137
A. ACTITUD / COMPORTAMIENTO	137
B. REVELACIÓN	138
3.4 ARQUETIPO QUE REPRESENTA	138
<u>APLICACIÓN DE LA MATRIZ A BURRO</u>	<u>140</u>
CONSIDERACIONES PREVIAS	143
1. CARACTERÍSTICAS INTERNAS Y PSICOLÓGICAS	144
1.1 HISTORIA DE FONDO/BIOGRAFÍA	144
A. FISIOLÓGÍA	144
B. SOCIOLOGÍA	145
C. PSICOLOGÍA	146
1.2 MULTIDIMENSIONALIDAD DEL PERSONAJE	147
A. PERSONALIDAD/CARÁCTER.	147
B. PUNTO DE VISTA	150
1.3 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	152
2. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES	153
2.1 INTERACCIÓN CON EL RESTO DE LOS PERSONAJES	153
A. PAREJA DE PERSONAJES	153

<i>B. RELACIONES SOCIALES</i>	156
<i>C. RELACIONES CONYUGALES</i>	158
2.2 INTERACCIÓN CONSIGO MISMO	159
<i>A. RELACIONES ÍNTIMAS</i>	159
2.3 INTERACCIÓN CON LA HISTORIA	160
3. ACCIONES/ROLES EN SU CONTEXTO	160
3.1 PERSONAJE “NO REALISTA”	160
<i>A. PERSONAJE NO HUMANO</i>	160
<i>B. PERSONAJE FANTÁSTICO</i>	161
3.2 CONTEXTO	161
3.3 COMPONENTES DE ACCIÓN DEL PERSONAJE	162
<i>A. ACTITUD / COMPORTAMIENTO</i>	162
<i>B. REVELACIÓN</i>	162
3.4 ARQUETIPO QUE REPRESENTA	163
<u>APLICACIÓN DE LA MATRIZ A SID</u>	164
CONSIDERACIONES PREVIAS	167
1. CARACTERÍSTICAS INTERNAS. PERSONAJE: SID	168
1.1 HISTORIA DE FONDO/ BIOGRAFÍA	168
<i>A. FISIOLOGÍA</i>	168
<i>B. SOCIOLOGÍA</i>	169
<i>C. PSICOLOGÍA</i>	170
1. 2 MULTIDIMENSIONALIDAD DEL PERSONAJE	171
<i>A. PERSONALIDAD/CARÁCTER</i>	171
<i>B. PUNTO DE VISTA</i>	174
1.3 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	175
2. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES	176
2.1 INTERACCIÓN CON EL RESTO DE LOS PERSONAJES	176
<i>A. PAREJA DE PERSONAJES</i>	176
<i>B. RELACIONES SOCIALES</i>	179
2.2 INTERACCIÓN CONSIGO MISMO	182
<i>A. RELACIONES ÍNTIMAS</i>	182
2.3 INTERACCIÓN CON LA HISTORIA	182
3. ACCIONES/ROLES EN SU CONTEXTO	183
3.1 PERSONAJE “NO REALISTA”	183
<i>A. PERSONAJE NO HUMANO</i>	183

<i>B. PERSONAJE MÍTICO</i>	183
3.2 CONTEXTO	184
3.3 COMPONENTES DE ACCIÓN DEL PERSONAJE	185
<i>A. ACTITUD / COMPORTAMIENTO</i>	185
<i>B. REVELACIÓN</i>	185
3.4 ARQUETIPO QUE REPRESENTA	186
ESTABLECIMIENTO DE ANALOGÍAS	187
1. CONSIDERACIONES PREVIAS	189
2. IDENTIFICACIÓN DE ANALOGÍAS	190
2.1. CARACTERÍSTICAS COMUNES INTERNAS Y PSICOLÓGICAS	190
2.1.1 HISTORIA DE FONDO /BIOGRAFÍA	190
<i>A. FISIOLÓGIA</i>	190
<i>B. SOCIOLOGÍA</i>	192
<i>C. PSICOLOGÍA</i>	194
2.1.2 MULTIDIMENSIONALIDAD DE LOS PERSONAJES	195
<i>A. PERSONALIDAD/CARÁCTER</i>	195
<i>B. PUNTO DE VISTA</i>	198
2.1.3 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	199
3. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES COMUNES	200
3.1 INTERACCIÓN CON EL RESTO DE LOS PERSONAJES	200
<i>A. RELACIÓN ENTRE PAREJA DE PERSONAJES</i>	200
<i>B. RELACIONES SOCIALES</i>	203
<i>C. RELACIONES CONYUGALES</i>	204
<i>D. RELACIONES PROFESIONALES</i>	206
3.2 INTERACCIÓN CONSIGO MISMO	207
<i>A. RELACIONES ÍNTIMAS</i>	207
3.3 INTERACCIÓN CON LA HISTORIA	207
4. ACCIONES Y ROLES COMUNES EN EL CONTEXTO DEL PERSONAJE	208
4.1 PERSONAJE “NO REALISTA”	208
<i>A. PERSONAJE NO HUMANO</i>	208
<i>B. PERSONAJE FANTÁSTICO</i>	209
4.2 CONTEXTO	209
4.3 COMPONENTES DE ACCIÓN COMUNES EN LOS PERSONAJES	209
<i>A. ACTITUD / COMPORTAMIENTO</i>	209
<i>B. REVELACIÓN</i>	210
4.4 ARQUETIPO COMÚN QUE REPRESENTAN	210

CONSTRUCCIÓN DEL NUEVO PERSONAJE	182
CONSTRUCCIÓN DEL NUEVO PERSONAJE	213
1. CONSIDERACIONES PREVIAS	213
2. PARPADIA: HISTORIA Y CONTEXTO DEL NUEVO PERSONAJE.	216
SAGÚ: ESQUELETO DRAMÁTICO	223
1. CARACTERÍSTICAS INTERNAS Y PSICOLÓGICAS.	224
1.1 HISTORIA DE FONDO	224
A. FISIOLÓGIA	224
B. SOCIOLOGÍA	225
C. PSICOLOGÍA	226
1.2 MULTIDIMENSIONALIDAD DEL PERSONAJE	227
A. PERSONALIDAD	227
B. PUNTO DE VISTA	230
1.3 FUNCIÓN PSICOLÓGICA	231
2. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES	231
2.1 INTERACCIÓN CON EL RESTO DE LOS PERSONAJES	232
A. PAREJA DE PERSONAJES	232
B. RELACIONES SOCIALES	234
C. RELACIONES CONYUGALES	236
2.2 INTERACCIÓN CONSIGO MISMO	237
A. RELACIONES ÍNTIMAS	237
2.3 INTERACCIÓN CON LA HISTORIA	238
3. ACCIONES Y ROLES EN SU CONTEXTO	238
3.1 PERSONAJE NO REALISTA	238
A. PERSONAJE FANTÁSTICO	238
B. PERSONAJE NO HUMANO	239
3.2 CONTEXTO	239
3.3 COMPONENTES DE ACCIÓN DEL PERSONAJE	239
A. ACTITUD / COMPORTAMIENTO	239
B. REVELACIÓN	240
3.4 ARQUETIPO QUE REPRESENTA	240
CONCLUSIONES	241

<u>FUENTES DE INFORMACIÓN</u>	<u>245</u>
MATERIAL BIBLIOGRÁFICO	245
TESIS Y TRABAJOS ACADÉMICOS	246
FUENTES AUDIOVISUALES	247
FUENTES ELECTRÓNICAS	248
<u>ANEXOS</u>	<u>250</u>
<u>ANEXO # 1</u>	<u>251</u>
<u>ANEXO # 2</u>	<u>254</u>
<u>ANEXO # 3</u>	<u>258</u>

ÍNDICE DE TABLAS

Diagramas

<i>Diagrama 1. La vida del personaje según Syd Field</i>	24
<i>Diagrama 2. Componentes de la vida del personaje según Syd Field</i>	27
<i>Diagrama 3. El viaje del héroe según Joseph Campbell</i>	30
<i>Diagrama 4. Arquetipos de Christopher Vogler</i>	39

Tablas

<i>Tabla 1. Matriz original. Postulados de los autores</i>	98
<i>Tabla 2. Primera categoría: Características internas y psicológicas</i>	101
<i>Tabla 3. Segunda categoría: Características exteriores</i>	103
<i>Tabla 4. Tercera categoría: Acciones y roles en el contexto del personaje</i>	104
<i>Tabla 5. Matriz para la extracción de características dramáticas de los personajes</i>	105
<i>Tabla 6. Matriz para la extracción de características dramáticas</i>	112

Tabla 7. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Mike Wazowski de <i>Monsters Inc</i>	113
Tabla 8. Matriz para la extracción de características dramáticas.	141
Tabla 9. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Burro de Shrek	142
Tabla 10. Matriz para la extracción de características dramáticas	165
Tabla 11. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Sid de <i>La Era del Hielo</i>	166
Tabla 12. Matriz para la extracción de características dramáticas comunes	188
Tabla 13. Esqueleto dramático del nuevo personaje	223

INTRODUCCIÓN

Los personajes son la base de las historias. Sin ellos, ninguna narración, cuento o relato, tendría sentido. Probablemente existirían, pero seguramente les faltarían colores y matices.

Las figuras que encarnan las acciones son quienes permiten establecer una conexión con el público, por lo tanto, una historia sin personajes sería completamente aburrida. ¿Con quién entonces se generaría identificación?

Dicen que nada es indispensable, pero considerando la importancia de las figuras dramáticas dentro de las historias, puede afirmarse que éstas se traducen en un requisito obligatorio para materializar el entretenimiento.

El séptimo arte se ha encargado por décadas de llevar hasta la audiencia centenares de producciones cinematográficas por las que han pasado un sinfín de personajes. Algunos de ellos, de acuerdo a sus características, han permanecido en la memoria de los espectadores. Sin embargo, no todos los personajes tienen la capacidad de permanecer en el tiempo. Muchos escritores podrían argumentar al respecto que la audiencia es muy exigente, tal vez no se detienen a pensar que la construcción de cada una de las figuras dramáticas de las historias requiere de un arduo trabajo.

El público normalmente necesita encontrar personajes que generen una sensación de identificación. Los espectadores son exigentes, y el público infantil no es la excepción de la regla.

Los niños admiran a los héroes de sus películas favoritas, juegan a ser ellos, los imitan. Por tal razón, todo el contenido que se genera para los más pequeños debe trabajarse con cuidado, precisamente por la identificación que se produce entre ellos y las figuras dramáticas de las películas.

Los protagonistas de las historias, a lo largo de los años, se han caracterizado por reflejar cualidades heroicas. Es decir, se han mostrado como los nobles caballeros que deben enfrentarse a un villano para poder lograr su meta al final del cuento.

Los años han pasado y los pequeños han ido cambiando sus formas de pensar. Ahora, no es suficiente con que el personaje principal realice hazañas increíbles; también es importante que se destaque a través de su sentido del humor.

En el año 2001, Dreamworks y Disney-Pixar, estrenan los films animados *Shrek* y *Monsters Inc*, respectivamente. Un año más tarde, la empresa cinematográfica Twentieth Century Fox, asociada con la productora Blue Sky Studios; presenta su película *La Era del Hielo*.

Las tres historias poseen personajes un poco inusuales: monstruos que habitan un mundo paralelo al de los humanos, ogros emparejados con princesas atípicas, burros que hablan y manadas disfuncionales que conviven juntas. Cada una de las tramas, tiene un ingrediente adicional: el sentido del humor de algunos de sus personajes.

Burro, Sid y Mike Wazowski — de *Shrek*, *La Era del Hielo* y *Monsters Inc* respectivamente— son personajes diferentes, llaman la atención por su locuacidad.

Las figuras dramáticas de la filmografía infantil han sido sometidas a estudios de diversa índole. Se ha analizado el impacto que tienen los personajes en el público

infantil; los códigos semióticos que transmiten por medio de las historias; las características que deben reunir los villanos de acuerdo a la trayectoria de los personajes ya creados; pero no se ha determinado hasta el momento cómo debe ser un personaje del siglo XXI de acuerdo a los postulados existentes dentro del guión argumental.

Poco se ha hablado acerca del proceso de creación de personajes. Un buen guión cinematográfico es realmente exitoso, cuando las figuras que ejecutan las acciones son trabajadas de tal forma que logran atrapar al espectador y hacen que la historia permanezca en la memoria de varias generaciones.

Así pues, con esta investigación se pretende determinar si existen características dramáticas similares entre personajes creados por distintas casas productoras de Hollywood, y, si las hubiere, crear con ellas un nuevo personaje que las englobe. Todo esto permitiría reflejar las dimensiones que deben contemplar dramáticamente los nuevos personajes del cine infantil.

Para lograr esto, se toman en cuenta los lineamientos establecidos por Linda Seger, Syd Field, Joseph Campbell y Christopher Vogler, autores reconocidos dentro del guionismo.

Las premisas de cada uno de estos autores sienta las bases de un diseño metodológico que pretende determinar cuáles son las dimensiones dramáticas más importantes que deben tomarse en cuenta a la hora de desarrollar personajes destinados al público infantil.

No se toma en cuenta ningún tipo de metodología semiótica, porque justamente lo interesante es analizar a los personajes de acuerdo a las características dramáticas que energizan la trama de las respectivas historias.

Así mismo, se escogen estos tres personajes porque son quienes le otorgan jocosidad a las películas, y la picardía se ha tornado aparentemente imprescindible dentro de la filmografía infantil.

El trabajo está estructurado en tres partes básicamente: el marco referencial, el método, análisis y resultados y por último, el establecimiento de conclusiones.

Dentro del marco referencial hay cinco capítulos: el primero, destinado a introducir el tema. Aquí se describe al personaje como figura fundamental dentro del relato. El segundo, explica el procedimiento que debe seguirse para la creación de figuras dramáticas de acuerdo a los lineamientos de la autora Linda Seger. Posteriormente, se estudian los postulados de Syd Field sobre el proceso de construcción de personajes, seguido por las figuras arquetípicas que están presentes en las historias según Joseph Campbell y Christopher Vogler. Por último, se hace una descripción de cómo se han diseñado los personajes de Monsters Inc, Shrek y la Era del Hielo, según sus autores.

En el método se explican cada uno de los pasos que llevan a la creación de Sagú, el nuevo personaje, que representa el último paso a seguir para alcanzar la meta propuesta en este trabajo de grado.

MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO I

LOS PERSONAJES

No existe narración sin personaje. Estas figuras son las que desde la ficción, se encargan de darle vida a la historia.

Los personajes pueden ser humanos, animales, objetos animados, seres irreales de los sueños, etc. Independientemente de su naturaleza, son ellos quienes matizan y encarnan las acciones que conforman las narraciones, novelas, cuentos, obras teatrales y filmes. De acuerdo con el escritor Frank Baíz Quevedo (2004), el personaje está presente en todas las narraciones ficticias, históricas, jurídicas y noticiosas del hombre, y por ende, “es un objeto omnipresente y universal” (Baíz, 2004, p. 89).

Los personajes se consideran un punto clave dentro del relato, porque generalmente las buenas tramas son calificadas como tales cuando sus protagonistas dotan a la acción de sentido y coherencia.

Por otra parte, los personajes encarnan emociones universales. Los miedos y deseos que nacen de algunas experiencias humanas, pueden reflejarse en ellos. Así, se explica cómo en muchas historias se observan diversos hábitos, actitudes y filosofías a través de los ojos del personaje.

Así pues, los personajes fílmicos, literarios, teatrales, televisivos y los de los dibujos animados, tienen algo en común: se ocupan de asignarle significado a esa construcción que los seres humanos hacen de sí mismos, son el alma de las historias, “la savia vital de un relato” (Cómo crear personajes de ficción: una guía práctica para desarrollar personajes convincentes, 1992, p. 9).

1.1 Definición según diversos autores

Desde La Poética de Aristóteles se ha hablado de personajes. Según este reconocido filósofo, (Citado en Baíz, 2004) se conoce a los personajes por sus acciones. Ellos son la esencia que actúa como resultado de una acción. En esta obra de Aristóteles, el autor sugiere cuatro condiciones fundamentales que debe tener un personaje: “ser bueno, apropiado, semejante y constante” (Citado en Baíz, 2004, p.94). Es decir, todo personaje debe estar bien delineado, adecuarse a lo que representa, ser semejante al hombre común y coherente con lo que es. Para esto, debe cuidar sus diálogos y acciones, además de evitar contradicciones con lo que representa.

Según el autor Syd Field, “el personaje es la base fundamental del guión cinematográfico. Es el alma, el corazón y el sistema nervioso del relato” (Field, trad. 1983, p 17). Para él, el personaje se define por el contraste entre su vida interior y exterior, por medio de tres niveles: profesional, personal e íntimo. Todo lo que acontece en su interior es el reflejo de lo que le ha sucedido antes del presente que se está narrando. Su exterior es representado en el presente y se revela a través de la acción. Para Syd Field, “el personaje es lo que es y lo que hace” (Field, trad. 1983, p. 21), para él la acción es la esencia del personaje.

Por su parte, Antoine Cucca, (Citado en Sánchez P, 1998) establece que los personajes son estructurados de acuerdo a su carácter, necesidades y comportamientos ante los obstáculos, y ante el resto de los personajes y su ambiente. Las acciones y los personajes, en conjunto, forman las situaciones o niveles superiores del relato.

Según Lajos Egri, (1973) todo personaje tiene una estructura básica determinada, y debe tener una relación dialéctica con el ambiente en el que habita de forma que puedan trabajarse sus vínculos y sus contradicciones, tanto internas, como externas. Además, Egri establece que todo personaje está compuesto por tres dimensiones: Dimensión física-fisiológica, dimensión social y dimensión psicológica. Éstas hacen al personaje, por analogía, semejante a la “persona”.

Por su parte, Dwight Swain (Citado en Sánchez, 1998) establece que el personaje no es más que la simulación y simplificación del ser humano. Tiene aspectos internos y externos que permiten definirlo. Esto a su vez, resalta el carácter dinámico del personaje. Por tal razón, Swain relaciona al personaje con acción.

Como puede observarse en las opiniones de los autores citados, hay un énfasis claro en “el hacer” del personaje, es decir, en las acciones y también en el hecho de referir sus factores característicos a la relación con los demás y con su ambiente.

Por tal razón, puede afirmarse que un personaje es un ente capaz de ejecutar acciones dentro de la historia.

Entonces, los personajes se pueden definir como todos aquellos seres ficticios que se encargan de darle vida a relatos e historias, que permanecen en el tiempo y en la memoria de cientos de generaciones gracias a su construcción y a las acciones que desempeñan dentro de los contextos en los que se desenvuelven.

Ellos se encargan de ejecutar funciones y desarrollarse en relación con otros, es decir, actúan y reaccionan según lo que hacen los demás, según el ambiente que los rodea y según sus necesidades.

1.2 Clasificación de los personajes

Existe una clasificación básica de los personajes, a saber: personajes principales (los protagonistas y antagonistas), personajes secundarios y figurantes. Todos desempeñan diversas funciones dentro de la historia; sus acciones estarán orientadas de acuerdo a la meta que tengan que cumplir.

Existen personajes principales que llevan las riendas de la historia, y personajes secundarios que complementan las acciones que desarrollan los protagonistas y antagonistas.

Por otra parte, los figurantes tienen apariciones esporádicas para realzar un momento del relato.

Esta es una clasificación básica y general; pues en el mundo de la dramaturgia y del guionismo, existen diversas formas de catalogar a los personajes. Por ejemplo, existen personajes planos y redondos. Los planos son aquellos que carecen de profundidad, mientras que los redondos poseen múltiples dimensiones.

La clasificación que se ha explicado tiene que ver con la función dramática de las figuras.

1.2.1 Protagonistas

El protagonista es quien toma la iniciativa, es quien impulsa al resto de los personajes a conseguir la meta (Sánchez, 1998). A través del punto de vista del protagonista, se cuenta la historia, pues es él quien tiene mayor importancia dentro del relato. En los protagonistas se concentra la acción principal de la trama.

Precisamente, la historia avanza por las acciones de los personajes, por lo tanto, cada acción del personaje protagónico debe impulsar el desarrollo de la historia central.

Comúnmente se piensa que el personaje central de la historia es esa criatura atractiva que de forma arrogante salva a la princesa en un atardecer.

De acuerdo a un estudio realizado para la construcción de personajes de ficción (Cómo construir personajes de ficción, 1992), el personaje central de las historias no tiene por qué ser siempre así, el requisito fundamental para un protagonista es tener algún rasgo o característica que lo destaque, que sea más extravagante que el resto de los personajes. Así pues, el protagonista “tiene que dominar la trama de la historia, de tal forma que las acciones de cualquier otro personaje estén supeditadas a él” (Cómo construir personajes de ficción, 1992, p.36).

El personaje protagónico es de suma relevancia en las historias porque es quien permite enganchar al público con todas las situaciones, aspiraciones y emociones que conforman la trama.

El protagonista, es “el proponente y conductor principal del esfuerzo por alcanzar la meta de la historia.” (Baíz, 2004, p.115). Este personaje persigue un fin e induce a otros a considerar la necesidad de lograrlo.

Estas figuras se convierten en héroes en el momento en que se ven obligados a tomar una decisión. Según el autor Baíz Quevedo (2004), el protagonista debe considerar los *pro* y los *contra* de las situaciones a las que se enfrenta, utilizando el sentido común. De esta forma, toma determinaciones partiendo de su verdad personal. Así mismo, el protagonista se caracteriza por ser proactivo y por estar en la constante búsqueda del éxito, fijándose propósitos realistas.

Muchas veces, esa determinación que ha de tomar se convierte en un sacrificio personal, y una de las principales características que debe tener un protagonista es el riesgo. De hecho, el protagonista se convierte en héroe por su osadía y no por el éxito que obtenga.

En fin, los protagonistas son aquellas figuras en las que se concentra el mayor peso de las acciones de la historia. Se caracterizan porque anhelan obtener la victoria, y actúan constantemente en función de conseguirla. De acuerdo a lo establecido por Baíz Quevedo (2004), estos personajes deben tener, además, la capacidad de evaluar el efecto de sus acciones.

1.2.2 Antagonistas

Este personaje, es por definición, quien se opone al protagonista. Generalmente aparece en las historias como villano.

Linda Seger (2000) establece que comúnmente los villanos son antagonistas, pero no siempre los antagonistas son villanos. De acuerdo a esta autora, los antagonistas son villanos cuando se oponen al personaje central con motivos perversos, pero cuando los enfrentan por que así lo establece la historia, entonces no deben ser catalogados como tales.

“El papel del villano siempre connota maldad” (Seger, 2000, p.122). De esta forma, la función de un antagonista es sencillamente, oponerse al personaje, ser adverso a él.

Seger (2000) establece que a menudo los antagonistas interponen problemas en la trayectoria del protagonista, y generalmente, causan estragos tanto sociales, como personales. Este personaje es el que se opone al predominio del bien sobre el mal, mientras que el protagonista, por lo general, es defensor del bien, de su propio bien.

Los personajes antagonistas, pueden llegar a ser tan inolvidables como los protagonistas, tanto si utiliza el mal de forma obvia, como si lo hace de una manera más sutil. Todos los personajes de esta categoría, tienen la misma función dentro de la historia: obrar en contra del bien del protagonista, oponérsele y entorpecer la consecución de su objetivo.

Por lo general estos personajes, son incapaces de percibir y respetar la realidad del resto de las figuras con las que interactúan en la historia. Además, no aceptan los efectos negativos que generan sus acciones.

Según Frank Baíz Quevedo (2004), el antagonista actúa de acuerdo a su percepción particular, evaluando las causas de los hechos. Además, es reactivo y su objetivo principal es impedir el éxito del protagonista.

En síntesis, los antagonistas poseen dos componentes fundamentales: la acción y la decisión. La primera, se refiere a prevenir a toda costa que el protagonista triunfe; mientras que la decisión radica en inducir a otros personajes a reconsiderar su propósito de lograr los objetivos que se han planteado.

1.2.3 Personajes Secundarios

De acuerdo a los planteamientos de Linda Seger, (2000) los personajes secundarios le otorgan a la historia profundidad, color y textura. Esta autora establece que la creación de personajes secundarios es un proceso que incluye tres fases, a saber: decidir cuál será su función dentro de la historia, crear un personaje que contraste con los demás para poder desempeñar esa función y añadir detalles que permitan caracterizarlo e identificarlo.

Así, según Seger (2000) estas figuras pueden cumplir diversas funciones dentro de la historia, entre ellas, está el hecho de ayudar a esclarecer el papel que ejerce el protagonista o el antagonista dentro de la trama.

Además, los personajes secundarios contribuyen notablemente con el desarrollo de la historia y también permiten transmitir con claridad el tema principal. Esto es relevante y se refleja cuando en algunas ocasiones, los personajes secundarios se convierten en los favoritos de los espectadores. Con respecto a esto, Dale Wasserman (Citado en Seger, 2000) comenta que los personajes principales tienen la responsabilidad de hacer que la historia evolucione y por el contrario, los secundarios “no han de soportar esa carga y, en consecuencia, pueden resultar más vivos.” (Citado en Seger, 2000, p110)

Los personajes secundarios complementan las funciones de los principales. Por esta razón, deben ser diferentes a ellos para que se puedan establecer contrastes que logran suministrarle a la historia diversos matices. Son ellos quienes rodean y apoyan a los personajes principales.

Los personajes secundarios están formados por detalles minúsculos, y a pesar de que su importancia es menor, pueden estar perfectamente caracterizados. Seger (2000) establece que esto explica el hecho de que los personajes secundarios mantengan constantemente alerta al público.

Por otra parte, todos los personajes secundarios manifiestan alguna característica de su personalidad que los hace destacarse sobre los demás. Estos rasgos los definen, pues el escritor los desarrolla y exagera dependiendo del género. Además, estos atributos deben ayudar a resaltar aspectos de la forma de ser del protagonista.

Estos personajes son esenciales a la hora de desarrollar la historia a pesar de que su importancia en ella sea menor que la que poseen los principales. Comúnmente son quienes se encargan de juzgar el papel del opositor o también pueden provocar revelaciones voluntarias o involuntarias de los personajes principales.

1.2.4 Personajes Figurantes

Estos personajes deben incluirse dentro de las historias para colaborar con el avance de las mismas. Todas sus acciones contribuyen a ampliar los movimientos de principales y secundarios.

Estas figuras se comportan como extras, pues no tienen diálogos. Su función principal está en llenar los vacíos de la trama para que “no tengamos caballos sin jinete, platos servidos sin camarero, o campos de batalla con capitanes, pero sin tropa alguna que le cubra”. (Cómo construir personajes de ficción, 1992, p. 49)

A pesar de que los figurantes estén incluidos dentro de las historias para complementarla, prácticamente su papel en ellas es pasar desapercibidos. Sin embargo, no deben ser totalmente insignificantes: su presencia debe estar justificada dentro de la historia, deben cumplir una función dentro de ella.

1.3 Modelos para la construcción de personajes

Existen diversos autores que han trabajado en manuales para la creación de personajes. Linda Seger, Syd Field, Christopher Vogler y Joseph Campbell, tienen diferentes concepciones acerca de cómo deben ser los personajes cinematográficos, cuáles son las funciones que desempeñan dentro de la historia, y las características que deben acompañarlos para hacer de ellos entes sólidos que puedan darle coherencia a las acciones.

Los modelos de cada uno de estos autores, serán explicados en los capítulos siguientes.

CAPÍTULO II

LINDA SEGER: LOS PERSONAJES INOLVIDABLES

Linda Seger considera que para la construcción de personajes es indispensable tomar en cuenta varios aspectos: en primer lugar está la investigación, factor necesario para crear el carácter, la psicología y la historia de fondo de los personajes. Así mismo, plantea que los personajes deben establecer interacciones para ser mucho más multidimensionales.

Por otra parte, la autora explica que los personajes no siempre son realistas pues también existen personajes no realistas, que, de acuerdo al contexto en el que se desenvuelvan, pueden clasificarse en: simbólicos, no humanos, fantásticos y míticos.

Cada uno de los aspectos tomados en cuenta por la autora del libro *Cómo construir personajes inolvidables* (2000), son descritos a continuación de forma más detallada.

2.1 La investigación

Linda Seger (2000), establece que para crear personajes sólidos, realistas, multidimensionales e inolvidables, es necesario emprender, en primer lugar, un proceso exhaustivo de investigación.

Según esta autora, la observación y la percepción son las bases que permiten edificar a los personajes.

El contexto es el elemento siguiente que se debe tomar en cuenta a la hora de crear personajes, pues estos “no existen en el vacío”. (Seger, 2000. pág 20). De acuerdo a lo establecido por esta autora, el entorno del personaje abarca aspectos como la cultura, la época histórica en la que se desarrollan, la situación geográfica y la profesión.

El escritor debe comprender que los personajes tienen orígenes étnicos, sociales, religiosos y educativos. Esto, de acuerdo a lo establecido por Seger (2000), determinará la forma de hablar y de pensar del personaje, así como el cúmulo de actitudes, inquietudes y valores que constituyen su vida emocional.

Según la autora, es complicado ubicar o situar una historia en un período diferente, pues el escritor no logra obtener información sobre cómo se desarrollan los hechos en otras épocas. Así que debe intentar hacer todo lo posible para lograr que el tiempo en el que se desenvolverá el personaje parezca real.

De igual forma, los lugares en los que crecerá el personaje como figura dramática, son claves a la hora de su construcción. Todo esto, se debe a que la situación geográfica puede afectar diferentes aspectos del personaje, como por ejemplo su ritmo de vida.

La profesión es, en ocasiones, el contexto en el que se desenvuelve el personaje. Aquí el escritor debe tener los datos suficientes sobre cómo funciona el lugar donde labora la figura que está creando. Es decir, el proceso de investigación se hace específicamente para obtener información profesional.

El proceso de investigación es elemental durante la creación de personajes, pues esto impulsa a que sean mucho más verosímiles y multidimensionales. Por

ejemplo, si se va a escribir la historia de un personaje esquizofrénico, el escritor debe pasar un tiempo recluido en un centro de atención para personas especiales.

Entender la importancia de llevar a cabo la investigación, así como entender lo que hay que investigar, son pasos importantes en el proceso de creación de personajes bien caracterizados.

En síntesis, “la investigación prepara el terreno para que la imaginación dé vida al personaje.”(Seger, 2000. p32).

2.2 La caracterización del personaje

Por otra parte, la autora establece que todo personaje debe tener coherencia, lo que no significa que por ende, deba ser previsible o estereotipado. Los personajes, al igual que las personas, tienen un tipo de personalidad que define quiénes son y permite anticipar cómo actuarán. Si los personajes se desvían de esa esencia, pueden resultar inverosímiles o carecer de sentido. Sin embargo, si los personajes son meramente coherentes, serán más bien planos o unidimensionales, es decir, carecerán de profundidad. Por esta razón, es importante que el personaje refleje algunas incongruencias y paradojas, para que sea único, fuerte, fascinante y más real.

Todo esto, según Seger (2000), se logra a través de varios procesos: el primero de ellos es la observación. Para esto no sólo deben tomarse en cuenta los aspectos más relevantes, el escritor también debe percatarse de los detalles insignificantes. Así mismo, la observación dependerá de la propia experiencia del escritor, quien debe ponerse en la piel del personaje para hacerlo más verosímil.

Otro proceso que toma en cuenta esta autora a la hora de caracterizar al personaje, es que éste debe estar dotado de las suficientes características que permitan evocar su aspecto físico. Estas descripciones, deben ser, según Linda Seger (2000), bastante específicas para que se cree un personaje definido.

Encontrar la esencia del personaje es la siguiente etapa que debe cubrirse para obtener la caracterización. Es en este paso, cuando se define la personalidad de la figura dramática, que es lo que posteriormente le brindará coherencia.

Linda Seger (2000) establece que el siguiente punto a tratar, es incorporar paradojas a la vida del personaje. Esto logra que la figura dramática sea atractiva y puede ser el fundamento sobre el que se edifica un personaje único. Así pues, los personajes deben tener dentro de su carácter, elementos opuestos que los enriquezcan.

Posteriormente, deben incorporarse emociones que intensifiquen la humanidad del personaje, actitudes que transmitan opiniones sobre cómo éste ve la vida, y valores que permiten al escritor expresar su pensamiento a través de las acciones y conflictos del personaje.

El último aspecto a tomar en cuenta con respecto a la caracterización del personaje es, según Seger (2000), añadir detalles para lograr que el personaje sea concreto e individual. Todo esto se logra mediante los pequeños rasgos que se le otorgan al comportamiento y que los hace diferentes al resto, como por ejemplo, el uso del lenguaje, los gestos, la ropa, la forma de reírse o la manera como enfrenta situaciones.

2.3 La historia de fondo

Todos los personajes que el escritor crea, deben tener como requisito indispensable una historia de fondo que permite entender por qué se comportan de una determinada manera ante diversas situaciones.

La historia de fondo revela el pasado del personaje, pues ellos “hacen lo que hacen y son quienes son debido a su pasado.” (Seger, 2000, p. 51).

De acuerdo a lo establecido por esta autora, la historia de fondo revela parte de la biografía del personaje. Puede que esta historia nunca se refleje ante el público, pero el escritor necesita conocerla para crear al personaje.

Esta autora, considera que la historia de fondo debe contener los siguientes aspectos:

- ☑ Fisiología: en la que pueden incluirse edad, sexo, postura, apariencia, defectos físicos y herencia genética.
- ☑ Sociología: se incluye en este aspecto, la clase, profesión, educación, vida doméstica, religión, afiliaciones políticas, aficiones y pasatiempos del personaje.
- ☑ Psicología: abarca la vida sexual, valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud hacia la vida, complejos, aptitudes, cociente de inteligencia y personalidad.

Así mismo, deben reflejarse cuáles son las emociones que el personaje adquiere como consecuencia de hechos que le ocurrieron en el pasado. Permite ayudar al escritor a percibir los motivos, acciones y reacciones del personaje.

Por otra parte, toda la información que aparece dentro de la historia de fondo no siempre es explícita en la trama en la que se desenvuelve el personaje.

Además, puede revelar información sobre el pasado del personaje que permite comprender su psicología en el presente, por lo que si un personaje actúa de forma no habitual, se recurre a la historia de fondo para comprender su comportamiento. Cuanto más profunda sea la historia de fondo, más intenso será el personaje.

2.4 La psicología del personaje

Linda Seger (2000) establece que para el escritor es fundamental comprender la psicología del personaje, pues esto le permite introducirse en su mente y de esta forma saber lo que siente y piensa. De esta forma, las figuras dramáticas serán más fáciles de comprender y de seguro, estarán muy bien caracterizadas.

Así pues, es fundamental comprender el mundo interior del personaje, para que éste posea una vida dramática enriquecida.

2.5 Relaciones entre los personajes

Linda Seger (2000) establece que todas las historias se basan fundamentalmente en una relación, generalmente establecida entre una pareja de

personajes. Para la autora, las figuras dramáticas son más verosímiles al interactuar con otras, porque se enriquecen entre ellas. Esto no quiere decir que al crear un personaje, éste no pueda mantenerse en pie por sí solo, sencillamente la relación que puede establecer con otros personajes lo ayuda a desarrollarse.

Los personajes poseen características comunes que los unen y permiten mantenerlos relacionados. Así mismo, generalmente existe algún conflicto entre ellos que amenaza con separarlos.

Todo personaje, según Seger (2000), tiene cualidades que contrastan con las de otros; esto genera conflictos y fortalece a cada figura por separado. De igual forma, la interacción entre personajes permite que entre ellos, puedan transformarse unos con otros, ya sea para bien o para mal.

El contraste, más que ninguna otra cualidad, define a las parejas de personajes. Los polos opuestos se atraen y, al contrastarlos, se alcanza una dinámica mucho más fuerte.

Si se carece de relaciones dinámicas los personajes pueden llegar a ser planos y resultar poco interesantes, por lo que los conflictos y los contrastes aportan drama a las relaciones entre personajes demostrando que éstas pueden ser tan irresistibles y tan memorables como cualquier personaje individual.

En síntesis, la autora establece que las relaciones entre personajes deben contar con los siguientes elementos: atracción, conflicto, contraste y transformación.

2.6 Los personajes no realistas

Linda Seger (2000) habla de los personajes “no realistas” a los cuales clasifica en: simbólicos, no humanos, fantásticos y míticos. Cada uno de ellos, está determinado por el contexto en el que se desenvuelven.

Los personajes simbólicos se caracterizan por tener una sola dimensión, encarnan cualidades únicas que están basadas generalmente en una idea como el amor, la sabiduría, la compasión, la justicia, la amistad, etc., pero no por esto son considerados personajes planos. Estos personajes se remontan a las épocas griega y romana, cuando los dioses representaban un atributo único. “Aurora”, “Cenicienta” y “Blanca Nieves”, son personajes de Disney que representan a la princesa, a la doncella, a la dama modelo. Asimismo, villanos como “Maléfica” de *La Bella Durmiente*, “Úrsula” de *La Sirenita*, “Rasputín” de *Anastasia*, son personajes que simbolizan la maldad. Así pues, estos personajes transmiten una idea única con claridad, y pueden contribuir a expresar el tema principal de la historia.

“Los personajes no humanos son simplemente personajes humanos que ladran, muerden o tienen una cola peluda” (Seger, 2000, p 153). Estas figuras, a pesar de no tener la fisonomía de un individuo común y corriente, tienen personalidad y características que hacen que los seres humanos se identifiquen con ellos.

Así pues, estos personajes adquieren identidad y dimensionalidad cuando reciben características humanas. Es decir, que este tipo de figuras, posee una combinación de atributos claramente definidos como la fidelidad y la astucia que no cambian nunca, pero que por sí solas, no proporcionan a los personajes la variedad y el interés que el público necesita proyectar sobre los personajes.

“Reina” y “Golfo” de *La Dama y el Vagabundo*, y “Duquesa” y “Tomas O’ Malley” de *Los Aristogatos*, todos los perros que aparecen en *101 Dálmatas*, “Balto”, los personajes de *ANTZ*, y los de *Robin Hood*, son ejemplos de esta clasificación que realiza la autora de los personajes.

El personaje fantástico vive en un mundo extraño, mágico y romántico habitado por criaturas tan poco corrientes como los gnomos, los gigantes, los duendes y las brujas. Pertenecen a un contexto mágico y gozan de un número limitado de cualidades. Todos los personajes que habitan “El País de las Maravillas”, a excepción de Alicia y su maestra, son ejemplos de personajes fantásticos.

Los personajes míticos ayudan al individuo a comprender su propia existencia, pues engendran una reflexión o sensación de identificación. Estos personajes son, por lo general, heroicos. Se les exige demasiado y son capaces de afrontar retos. Necesitan la suficiente dimensionalidad para parecer seres humanos reales. “Hércules”, representa un ejemplo de personaje mítico.

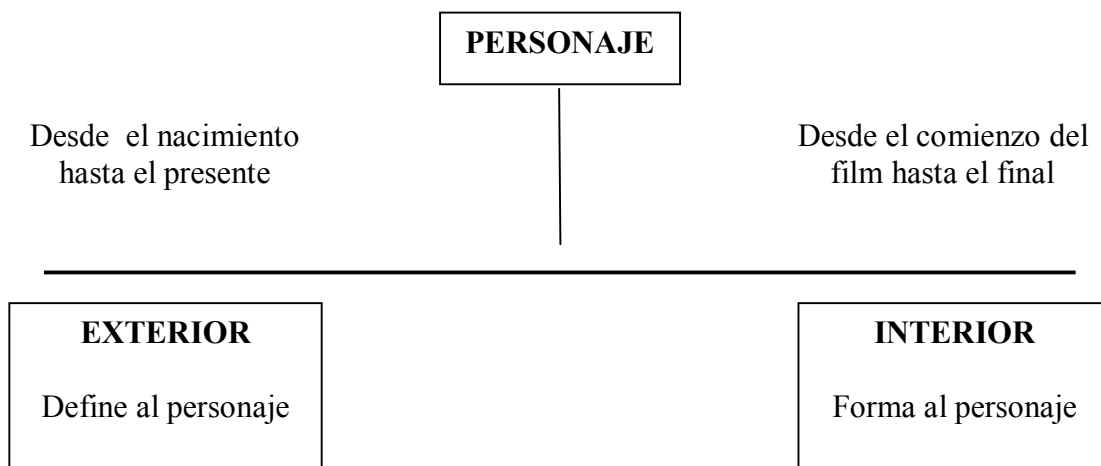
CAPÍTULO III

SYD FIELD: CONSTRUCCIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJES

3.1 Vida interior y exterior de un personaje

Syd Field (1976/1983) establece que los personajes de las historias tienen diversos componentes en sus vidas que pueden separarse en dos categorías básicas: interna y externa. La vida interior del personaje moldea su carácter. Se desarrolla antes de que se inicie la película, pues comienza en el momento en que el escritor hace que el personaje nazca y acaba cuando empieza la historia. Por otra parte, la vida exterior define al personaje. Se manifiesta desde el momento en el que comienza el filme, y se desarrolla hasta que culmina la historia.

Syd Field (1976/1983) realiza un diagrama en el que refleja lo que se ha explicado anteriormente con respecto a los dos componentes básicos en la vida del personaje.



Estudiar la vida interior del personaje hace que éste evolucione y que tome cuerpo y forma. Para esto, es necesario investigar y realizar una serie de preguntas cuyas respuestas quedan plasmadas en una biografía.

La biografía del personaje debe comenzar por definir si éste es masculino o femenino, cuál es su edad, en qué lugar vive, cómo son sus relaciones cercanas y cómo se revela ante los demás. Es decir, la semblanza de la vida del personaje debe contemplar elementos como edad, género, relaciones y emociones que caractericen a la figura dramática en cuestión.

Una vez que se concreta la vida interior, se trabaja la vida exterior, pues todo lo que se construye en el interior del personaje justifica lo que sucede en el exterior. En este ámbito, se evalúan las relaciones que necesita la figura dramática para su existencia.

Syd Field (1976/1983) recomienda que deben establecerse relaciones entre los seres que rodean figuras dramáticas a la hora de crear personajes. Todo esto, según el autor, se manifiesta de tres formas diferentes: experimentan un conflicto para lograr lo que se proponen de acuerdo a sus necesidades; interactúan con otros personajes, ya sea de forma antagónica, amistosa o indiferente; y por último, interactúan entre sí, enfrentándose al miedo para lograr sus metas.

3.2 Personajes Multidimensionales

Syd Field (1976/1983) establece que los personajes multidimensionales se logran dividiendo su vida en tres campos: profesional, personal e íntimo.

Para todos estos contornos de la vida del personaje es necesario formularse preguntas para crearles una personalidad y un enfoque, que según el autor, a fin de cuentas, es el punto de partida de toda caracterización.

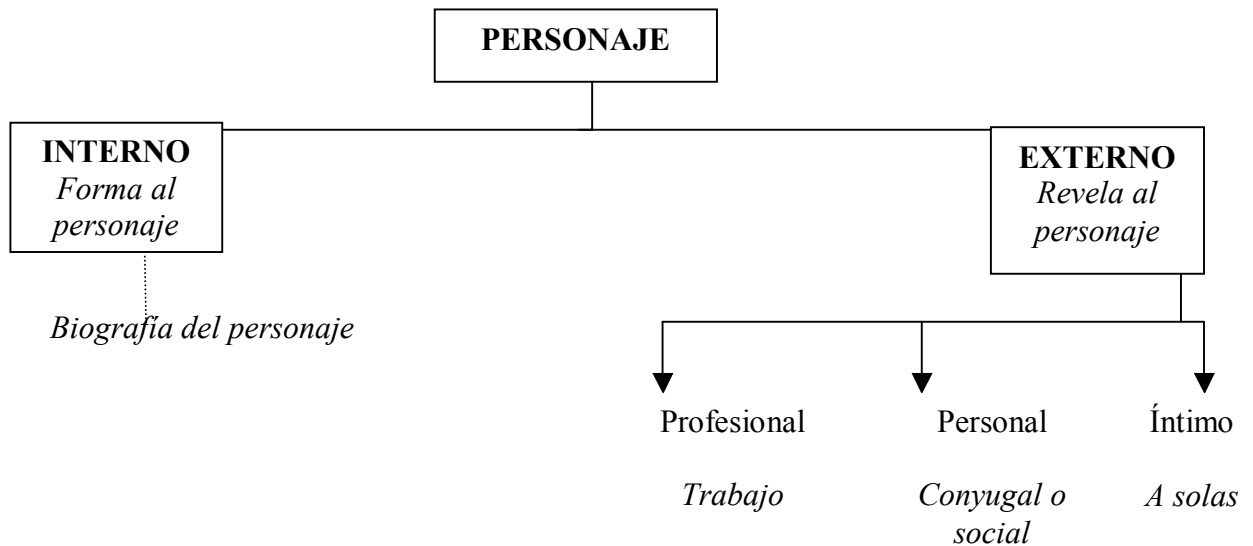
El ámbito profesional, como su nombre lo indica, definirá al personaje en cuanto a su vida y entorno laboral. Aquí, el escritor debe preguntarse por ejemplo, cómo se gana la vida el personaje, en dónde trabaja, cómo son las relaciones con sus compañeros y cuál es su cargo.

El personal describe cómo son las relaciones sociales y conyugales del personaje. Se define si el personaje es viudo o casado, si tiene muchos o pocos amigos y cómo es la relación en cada caso.

Por último, el componente íntimo, refleja cómo es el personaje cuando se encuentra a solas.

El autor establece que todos los personajes tienen motivaciones y propósitos, y una vez que se conocen, puede comenzarse a hablar de dificultades y de conflictos, que serán, a posteriori, la esencia de la trama.

De esta forma, la construcción del personaje se va moldeando tal y como se refleja en el siguiente diagrama:



3.3 La construcción de personajes

Syd Field (1976/1983) establece que para la construcción de personajes debe tomarse en cuenta en primer lugar, el proceso de investigación que determinará su biografía. Esto, posteriormente, permitirá dividir su vida en los tres ámbitos que ya se describieron en el apartado anterior y que contribuyen a definir el contexto en el que el personaje desarrolla cada una de sus acciones. Así pues, el personaje debe estar ubicado en un espacio que le permita desarrollarse y desenvolverse. Ese contexto, debe llenarse con un contenido.

Por otra parte, el autor propone que se debe trabajar en el carácter del personaje. Syd Field (1976/1983), establece que las personas tienen en común las mismas aspiraciones, deseos, necesidades y temores. Sin embargo, existe una particularidad que permite que ese cúmulo de elementos nos separe del resto: nuestro punto de vista.

El punto de vista del personaje se refiere a la forma en la que esta figura dramática ve al mundo, y por lo general es específico e individual.

Así mismo, el autor establece que el carácter también es definido como una actitud. Es decir, la forma de actuar y sentir que revela la opinión del personaje. En la medida en que este elemento, en conjunto con las motivaciones, esté bien definido, posteriormente se podrán crear conflictos a los que se tiene que enfrentar la figura dramática.

De igual forma, Syd Field (1976/1983) establece que el carácter del personaje está relacionado con el comportamiento del mismo, pues la esencia de la conducta de las figuras dramáticas se refleja en sus propios actos. Esto se pone de manifiesto cuando el autor afirma que “acción es igual a personaje”. (Field, trad. 1983, p 28). Este concepto se refiere a cómo reacciona el personaje ante situaciones determinadas.

Syd Field (1976/1983) considera que el personaje se muestra ante la audiencia como una personalidad, es decir, refleja su forma de ser ante los demás. La personalidad proyecta al personaje.

El autor define al personaje como revelación, pues a lo largo de la historia, la audiencia conoce más acerca de él, y éste a su vez, se conoce más a sí mismo. El personaje poco a poco va mostrando lo que es y lo que hay en su interior.

Finalmente, Syd Field (1976/1983) establece que los personajes producen identificación en la audiencia, pues los espectadores al conocer a las figuras dramáticas pueden relacionarlos con conocidos, y esto, según el autor, “es uno de los mayores elogios que puede recibir un escritor”. (Field, trad. 1983, p. 28).

Todos estos rasgos forman parte del proceso de creación del personaje. Se pueden relacionar entre sí, y aparecer superpuestos. Es decir, el punto de vista, la

personalidad, las actitudes y el comportamiento, están relacionados y son los pilares fundamentales para la construcción de un ser verosímil.

CAPÍTULO IV

JOPSEPH CAMPBELL Y CHRISTOPHER VOGLER: EL VIAJE DEL HÉROE Y LAS IMÁGENES O FIGURAS ARQUETÍPICAS.

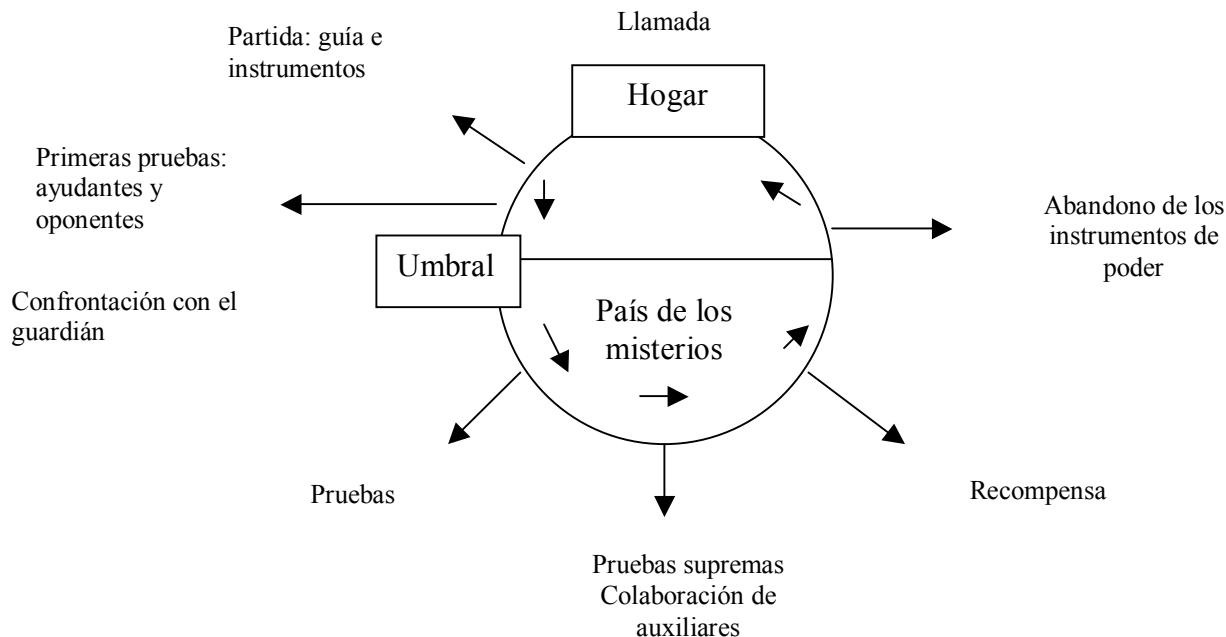
Joseph Campbell, (1948) en su libro “El héroe de las mil caras” realiza un esbozo de todos los pasos que debe realizar el héroe de la mitología y de los cuentos de hadas durante su viaje y menciona a todas las figuras que lo acompañan en su travesía.

Campbell (1948) llama al conjunto de pasos que debe seguir el héroe para alcanzar su meta, “la aventura del héroe”, esquema que posteriormente sirvió de base para Christopher Vogler (1998) cuando trabajó en lo que él denomina como “el viaje del héroe”, en su libro “The Writer’s Journey”. El autor, además de aplicar su estudio a la mitología y a los cuentos de hadas, incluye al mundo del séptimo arte.

El autor estudia al héroe analizando la estructura épica de historias de diversas culturas. Así, llega a la conclusión de que todos los héroes emprenden un viaje similar, para lo cual decide hacer un esquema del viaje que divide en etapas.

4.1 Joseph Campbell y la aventura del héroe

Joseph Campbell (1948) divide las etapas por las que debe pasar el héroe mitológico en tres partes: La partida, la iniciación y el regreso. Cada una de estas etapas está constituida por diversos estadios en los que aparecen una serie de figuras que cumplen un rol dentro de la historia.



La partida comienza cuando el héroe es llamado a la aventura. Joseph Campbell (1948), establece que esta figura abandona su hogar, porque es atraído por alguien que le hace un llamado a arriesgarse. Así, avanza hacia el primer umbral, en el que descubre la presencia de un guardián que vigila y custodia la entrada.

Así es como comienza la iniciación. Una vez aquí, el héroe debe enfrentarse al guardián para entrar al reino de la oscuridad en el que se enfrentará con el dragón, la fuerza opuesta más grande que puede encontrar en su camino. Posteriormente, el héroe seguirá avanzando para conseguir su meta, y es aquí cuando recibirá la ayuda de auxiliares, pues deberá pasar por ciertas pruebas para poder llegar a su objetivo final. Una de estas será la decisiva y al superarla, el héroe recibe su recompensa que se puede representar por la obtención del matrimonio sagrado, por el reconocimiento de la máxima autoridad, o por su propia glorificación.

Así, llega a la etapa del regreso, en la que el héroe camina bendecido por las fuerzas que lo han beneficiado durante su viaje, y que ahora lo protegen. Si por

alguna razón el héroe no recibe favor alguno durante su viaje, huirá y será perseguido. En esta etapa el héroe puede enfrentarse a diversos obstáculos y sufrir transformaciones. Luego de cruzar el último umbral, el héroe renace y se repone de la agonía, la tortura y la presión, por lo que logra restaurar todo aquello que lo rodea con su carga de fortuna.

Joseph Campbell (1948), establece que el esquema no es rígido y puede ser modificado dependiendo de los requerimientos de la historia del autor.

4.1.2 Las figuras arquetípicas de Joseph Campbell

Existen figuras que caracterizan a los relatos épicos. Estas son los arquetipos que aparecen durante la aventura del héroe y lo acompañan en su travesía.

Joseph Campbell describe varias figuras arquetípicas de acuerdo a la función que cumplen dentro de la historia.

4.1.2.1. El héroe

Generalmente es el protagonista de la historia. Para Joseph Campbell (1948), el héroe es una figura que debe enfrentar una serie de pruebas, torturas y tentaciones, para poder ser recompensado con algo muy valioso. De acuerdo al autor, este arquetipo se enfrenta a un proceso cíclico: es llamado a la aventura, luego se enfrenta a diversos obstáculos y posteriormente, vuelve a su estado inicial.

El héroe es entonces, “el hombre o mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas, personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales”. (Campbell, 1948, p. 62).

Por lo general esta figura aunque se caracteriza por manifestar un cúmulo de características positivas (como el valor, la fuerza y la sabiduría); también tiene debilidades e inseguridades que le harán más complicado el viaje. La esencia de este arquetipo, es estar constantemente a prueba.

Según Campbell (1948), el héroe tiene diversos perfiles. Así, puede presentarse como guerrero, como amante, como emperador o tirano, como redentor del mundo y como santo. Pero sea como sea que se presente, el héroe mitológico es el campeón de las cosas que aún no se han concluido, es quien destaca del resto y el que lucha por el poder.

Aquiles, Mercurio y Hércules representan ejemplos de la mitología que encarnan a esta figura arquetípica.

4.1.2.2 El ayudante sobrenatural

Este arquetipo aparece una vez que el héroe ha aceptado el llamado a la aventura. Esta figura tiene la función de proteger al aventurero y dotarlo de amuletos que lo ayuden a luchar contra las fuerzas del mal.

Representa una fuerza benigna; es un maestro que se encarga de cuidar al héroe a lo largo de su viaje. Puede ser un hechicero o algún habitante del bosque que aparece para aconsejarlo. La función principal de este arquetipo es servir como la conciencia del héroe.

El padre, es la figura de máxima autoridad al que el héroe debe rendir cuentas, pues él es quien le enseña el conjunto de técnicas y deberes del oficio. Tiene el poder de jugar el papel de guía y de iniciador.

Campbell, (1948) explica la función de esta figura con Ariadna, quien devuelve a Teseo en perfectas condiciones cuando se pierde en el laberinto.

4.1.2.3 El mensajero

Esta figura se hace notar en el primer estadio, y según Campbell (1948), a menudo se presenta como una figura oscura, odiosa o terrorífica, que representa a lo desconocido. Esta figura aparece como una guía, que marca el inicio de una nueva etapa, llama al héroe a aventurarse.

4.1.2.4 El guardián

Campbell (1948) también habla del “guardián del umbral”, quien custodia la zona en la que están resguardadas las fuerzas del mal, lo desconocido y el peligro. Según el autor, esta figura vigila y protege al mundo al que pretende entrar el aventurero.

Es un obstáculo para el héroe pues su función principal consiste en negarle el paso, poniéndole diferentes pruebas que debe superar. Un ejemplo de esta figura en la mitología, lo constituyen las sirenas que bloquean el paso de Ulises en la Odisea.

4.1.2.5 El dragón

Este arquetipo encarna las máximas fuerzas que se le oponen al héroe. Es el monstruo con el que debe luchar para alcanzar su objetivo final.

La función de esta figura está determinada por la destrucción. Pretende obstaculizarle el paso al héroe a como dé lugar. Además, Campbell (1948) señala que debe dar la talla al enfrentarse con el personaje principal, por lo que debe tener cierto rango de poder.

4.1.2.6 La mujer

La mujer, es otra de las figuras que acompañan al héroe y puede representar la recompensa que el aventurero obtiene al final de su travesía cuando es premiado con el amor, o también puede ser reflejo de tentación y traición. Pues ella puede seducirlo y encantarle, para después herirlo y engañarlo. También la mujer aparece como la figura maternal y protectora que ayuda al héroe a superar los obstáculos que se le presentan en su camino.

4.2 Christopher Vogler y el viaje del héroe

Christopher Vogler, (1998) inspirado en el trabajo de Joseph Campbell, decidió estudiar la travesía del héroe, no sólo en cuentos de hadas y mitología, sino también en el ámbito cinematográfico.

Para esto, dividió todo el viaje en doce etapas, en las cuales también aparecen figuras arquetípicas que cumplen diversos roles dentro de la historia. Las más

comunes según este autor son: el Héroe, el Mentor, el Guardián del Umbral, el Shapeshifter (Camaleón), el Herald, la Sombra y el Bufón. Cada uno de estos arquetipos desarrolla una función psicológica y dramática que serán estudiadas más adelante.

4.2.1 Etapas del viaje del héroe

Vogler (1998) enumera doce etapas en el viaje del héroe. Establece que su obra no es un manual, pero la considera efectiva a la hora de crear y construir historias.

El mundo ordinario del héroe constituye la primera etapa considerada por el autor, a la hora de establecer los estadios por los que debe pasar esta figura durante su viaje. “El personaje se encuentra en su existencia cotidiana, nada exótica”. (Sánchez-Escalonilla, 2001, p. 94)

Aquí, se introduce al personaje con la finalidad de crear un vínculo entre él y la audiencia. Se muestran sus fallas y carencias, se puede conocer el mundo a través de sus ojos y cuáles cosas puede perder al introducirse a la aventura.

La segunda etapa se denomina **La llamada a la aventura**. Representa alguna señal o acontecimiento que cambia el mundo regular del héroe. Consiste en un “reto que rompe la monotonía y sitúa al futuro héroe ante los riesgos de su empresa”. (Sánchez-Escalonilla, 2001, p.94).

De esta manera, el héroe llega al próximo paso: **El rechazo a la aventura**. Es en esta oportunidad antepone excusas para evitar abandonar su vida regular, porque percibe el peligro. Todo esto, según Christopher Vogler (1998), sucede debido a que el personaje le teme al cambio.

El encuentro con el mentor se convierte en el siguiente paso que debe dar el héroe para dar continuidad a su viaje. En esta etapa, se topa con un instructor; un personaje que le proporciona herramientas, dones y regalos que pueden facilitarle el camino. Este personaje es quien “alienta al protagonista (...) le ayuda con su experiencia y con sus métodos pero, llegada la hora final, no puede sustituir a su discípulo”. (Sánchez-Escalonilla, 2001, p.95).

Una vez superada esta etapa, el héroe deja la comodidad de la vida cotidiana y se arriesga a aventurarse hacia lo desconocido, se compromete en la aventura. **El cruce del primer umbral** es la etapa que Vogler (1998) define como aquella en la que el héroe debe demostrar que está capacitado para superar ciertos obstáculos. Aquí el compromiso es definitivo, y esta figura debe enfrentarse a un mundo especial, extraño y peligroso.

En consecuencia, el héroe sigue avanzando hasta que llega a la siguiente etapa: **Pruebas, alianzas y enemigos**. En ella, debe reunirse con ciertos aliados y enfrentarse a sus oponentes que surgen a medida que se adentra en ese mundo especial. Ellos serán quienes le revelen la información necesaria para llevar a cabo su misión.

De acuerdo a lo establecido por Christopher Vogler (1998), al cruzar **El segundo umbral**, el héroe ya conoce quiénes son sus aliados y quiénes no. Debe penetrar un espacio más profundo del mundo mágico para encontrar un objeto relacionado con la misión.

En este momento, el héroe se aproxima a enfrentar **La prueba suprema**, en la que se encuentra cara a cara con su principal enemigo. Esto, según Vogler (1998), implica que haya una aceleración en el aprendizaje del héroe, y un proceso de

perfeccionamiento de las estrategias. Esta etapa representa “un descenso del héroe a los infiernos” (Sánchez-Escalonilla, 2001, p.95), pues se enfrenta a su peor pesadilla y vive una experiencia de muerte.

Cuando el héroe supera esta etapa, recibe **la recompensa**, que según Christopher Vogler (1998) es el siguiente paso dentro del viaje del héroe. Al triunfar, puede calmarse y celebrar, y al fracasar también, porque la derrota para el héroe, a la vez representa un don porque puede darse cuenta de que está con vida y que puede reponerse. “En ocasiones, el trofeo consiste en sabiduría para la victoria” (Sánchez-Escalonilla, 2001, p.96).

Una vez superada esta etapa, se inicia **El camino de regreso**, en el que el héroe termina de levantarse y retoma las riendas para enfrentarse a su último obstáculo; está a punto de alcanzar el éxito, pero al verse envuelto todavía en el mundo desconocido, surgen fuerzas para evitar que esta figura logre su cometido.

La resurrección constituye el siguiente paso por el que debe pasar el héroe en su viaje. Aquí, se enfrenta nuevamente a la muerte antes de retornar a su hogar y de lograr sus objetivos. Es en esta etapa cuando “la conversión del protagonista en héroe llega a su plenitud”. (Sánchez-Escalonilla, 2001, p. 96).

De ese último enfrentamiento el héroe se introduce en un proceso de aprendizaje y cumple con la última etapa: **El retorno con el elixir**. Aquí, el personaje regresa a su hogar convertido en héroe, y con algún elemento valioso para su comunidad. No siempre ese instrumento es algo tangible, pues puede estar representado por la enseñanza o la sabiduría.

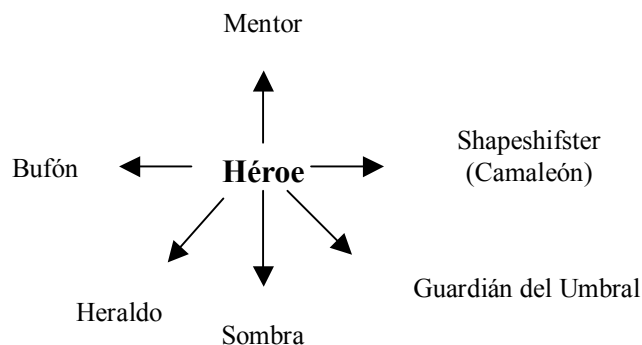
4. 3 Los Arquetipos de Christopher Vogler

Los arquetipos según Christopher Vogler (1998), son imágenes o símbolos utilizados repetidamente tanto en el arte, como en la literatura. Tienen que ver con las imágenes y memorias que forman parte de la acción del personaje.

Las imágenes arquetípicas se entienden como patrones que provienen del inconsciente colectivo y son la base de religiones, cuentos de hadas, mitologías y leyendas. Las historias que se cuentan por medio de estas figuras literarias están constituidas por los arquetipos.

Según Christopher Vogler (1998), entender el concepto de arquetipo, es fundamental para construir y entender la función de los personajes dentro de la historia, para así poder contarla con más facilidad.

Según este autor, los arquetipos más comunes y útiles al momento de construir personajes, son: el Héroe, el Mentor, el Guardián del Umbral, el Herald, el Shapeshifter (Camaleón), el Bufón y la Sombra.



“Existen, tantos arquetipos como cualidades humanas que puedan ser representadas, reflejadas y dramatizadas en las historias”. (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998, p 32) Los arquetipos estudiados por Christopher Vogler, son los más elementales. De ellos se originan otros patrones que se pueden adaptar a las necesidades de la historia y a los requerimientos de determinados géneros.

Los arquetipos son, en síntesis, un lenguaje flexible del personaje que ofrece una alternativa para comprender cuáles son las funciones y los papeles que desempeñan las figuras que se encargan de darle vida a una historia. Conocer los arquetipos ayuda al escritor a mantenerse alejado de categorizar a los personajes y de estereotiparlos, porque a través de ellos puede darle a sus personajes y a la historia, características psicológicas verosímiles y profundas. Los arquetipos pueden ser utilizados para crear personajes que son símbolos universales de las cualidades que reflejan la forma de ser del individuo.

Según el autor, (Vogler, 1998) existen dos preguntas que pueden ser útiles para el escritor al tratar de identificar la naturaleza de un arquetipo. La primera es ¿Qué función psicológica desempeña el arquetipo?, y la segunda, ¿Cuál es su función dramática dentro de la historia? Manteniendo estas preguntas presentes, se estudiarán las siete formas básicas del arquetipo según Christopher Vogler.

4.3.1 Héroe

La palabra héroe en latín *heros*, significa hombre destinado a proteger y a servir. El Héroe es alguien capaz de sacrificar sus necesidades por el bien de los otros, por lo que la esencia de este personaje es el auto sacrificio de acuerdo a lo establecido por Christopher Vogler (1998).

4.3.1.1 Función Psicológica

En términos psicológicos, el arquetipo del Héroe se encarga de representar lo que Freud llama “el ego” (Citado en Vogler, 1998, p 35), que es la parte de la personalidad que hace que los individuos se consideren a sí mismos diferentes al resto de la gente. Piensan que son seres que pueden destacarse entre la multitud, y, según Freud (Citado en Vogler, 1998), esto corresponde a una necesidad básica en los humanos.

Este autor establece que el Héroe puede expresar también la parte oscura y negativa del ego. Este arquetipo representa las fortalezas y debilidades del ser humano.

Vogler (1998), establece que el arquetipo del Héroe representa la búsqueda de identidad e integridad, que son necesidades presentes en la raza humana. Así mismo, (Vogler, 1998) señala que en el interior de cada persona existen fuerzas que se manifiestan como “guardianes, monstruos y ayudantes” (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998, p.35)

Al integrar cada una de esas partes, se crea lo que el autor denomina como “entidad equilibrada” (Tr. libre de la autora, Vogler 1998, p.35).

Así pues, Vogler (1998) establece que el ego del Héroe también debe incorporarse a esas partes que se encuentran en el interior de cada individuo para que pueda traducirse en un ser íntegro y completo.

4.3.1.2 Funciones Dramáticas

Dentro de sus funciones dramáticas está la identificación. Este arquetipo debe mostrar al público una ventana que permita conocerle, pues la audiencia ve el mundo a través de sus ojos. Los escritores, según el autor, deben ser capaces de dotar al Héroe de una combinación de cualidades, de una mezcla de características únicas pero a la vez universales.

Los Héroes tienen cualidades que cualquier persona puede identificar y reconocer, porque están determinadas por características universales, como por ejemplo, el deseo de ser amado y comprendido, el deseo de sobrevivir, de ser libre.

Así pues, las cualidades de este arquetipo deben resultar admirables para que su función dramática principal se cumpla: lograr identificación en la audiencia.

“Los Héroes pueden tener características universales, emociones y motivaciones que todas las personas alguna vez han experimentado: idealismo, cinismo, competitividad, patriotismo, sentimiento de pertenencia, rabia y codicia” (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998, p 36). Sin embargo, estas figuras también pueden tener formas de ser únicas, a diferencia de las figuras estereotipadas, como por ejemplo “Shrek”.

Vogler (1998) considera que el arquetipo del Héroe está formado básicamente por dos características fundamentales: la universalidad y la originalidad. El Héroe debe ser un personaje que combine impulsos disímiles o contradictorios. Por ejemplo, un Héroe puede estar dotado de audacia y firmeza, pero estar invadido por la incertidumbre; puede ser fuerte en su exterior pero muy débil interiormente.

La combinación de cualidades tan particular, le da a la audiencia la sensación de que el Héroe es una persona tan real como cualquier otra.

De igual forma, el autor (Vogler. 1998) considera que el aprendizaje se traduce en otra de las funciones principales de esta figura arquetípica. Este personaje aprende la mayor cantidad de lecciones en el curso de la historia, y esto le permite crecer y solidificarse.

Así mismo, Chritopher Vogler, considera que la acción es también una función dramática que caracteriza al héroe. “Es el personaje más activo dentro de la historia, moldea cada uno de los momentos decisivos de ésta, y por ende, la responsabilidad de sus acciones son determinantes”. (Vogler, 1998, p. 37)

El sacrificio, es otra de las funciones que, según el autor, definen al arquetipo del Héroe. Comúnmente las personas piensan que es fuerte y valiente, pero estas características están supeditadas al sacrificio, que es en realidad, su esencia. Los Héroes más sólidos son aquellos que experimentan un gran sacrificio.

Por otra parte, el autor hace referencia a ciertas situaciones a las que debe enfrentarse el héroe con frecuencia. Vogler (1998), establece que en algunas historias hay una confrontación entre este arquetipo y la muerte. Justamente es él quien se encarga de mostrar a la audiencia cómo negociar con ella.

Los Héroes de las historias, pueden sobrevivir y probar que la muerte no es tan invencible como parece, o morir (simbólicamente) y renacer, demostrando que puede ser superada como un obstáculo más. Además, pueden morir ofreciendo sus vidas por una causa, un ideal o un grupo de personas.

Christopher Vogler (1998) señala que en ocasiones, el arquetipo del Héroe no se manifiesta únicamente en el protagonista de la historia, puede aparecer también en otros personajes, siempre y cuando sus acciones sean admirables, osadas y trascendentales.

Todos los personajes de una historia pueden reflejar un toque de cada arquetipo, porque éstos son expresiones de cada una de las partes que moldean una personalidad integral o completa.

El autor (Vogler 1998) establece que hay Héroes de dos tipos. Existen algunos activos, dispuestos a aventurarse, sin ningún tipo de dudas, valientes y motivados. Otros, son más bien pasivos, llenos de dudas e incertidumbre, que necesitan motivarse o ser empujados de alguna forma hacia la aventura por fuerzas externas. Ambos tipos, pueden formar parte de historias interesantes y entretenidas. Buz Light Year, de *Toy Store* y “Dumbo”, son ejemplos del héroe activo y pasivo, respectivamente.

Asimismo, Christopher Vogler (1998) habla de una variedad de Héroe particular: el Antihéroe, un tipo especializado de “héroe”, que puede ser un rebelde o un villano desde el punto de vista de la sociedad, pero es un personaje con el que la audiencia se puede identificar fácilmente. De acuerdo al autor, estas figuras no se oponen entre sí.

Existen dos tipos de Antihéroes: aquellos que se comportan como Héroes convencionales pero tienen un toque de fuerza o de cinismo; estos personajes pueden triunfar al final de la historia y generar empatía en la audiencia, pero no son bien vistos por la sociedad, por no cumplir las reglas. Por ejemplo, “Peter Pan” es un antihéroe, porque se niega a cumplir las reglas. No quiere crecer y trata de persuadir a “Wendy” y a sus hermanos a seguir sus pasos. Igualmente, Robin Hood representa un

Antihéroe de este estilo, porque robar a otras personas (aunque para un bien social), es su trabajo.

El otro tipo de Antihéroe, es llamado “héroe trágico”, pues sus acciones pueden ser dolorosas. Estos personajes nunca superan a sus demonios internos, y dejan vencerse por ellos. Este tipo de Antihéroes, pueden ser encantadores, tener cualidades impactantes, pero sus errores terminan venciendo al final de la historia. “Cuasimodo”, de *El Jorobado de Notre Dame* es un ejemplo de Antihéroe trágico.

Existe también otra clase de héroes que no experimentan muchos cambios porque su función principal es provocar la transformación en otros personajes, ayudarlos o guiarlos en su viaje.

En síntesis, los héroes son “símbolos del alma en transformación, y del viaje que cada persona realiza a lo largo de su vida”. (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998, p 44)

4.3.2 Mentor

“Un arquetipo comúnmente encontrado en mitos, leyendas y cuentos de hadas, es el Mentor, que es la figura que se encarga de ayudar y entrenar al héroe para cumplir sus objetivos”. (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998 p.47).

Esta figura se refleja en todos aquellos personajes que enseñan y protegen a los héroes y les dan recompensas por sus acciones.

Así, ejemplos típicos del arquetipo del Mentor pueden verse claramente en “Merlín” guiando a “Grillo” en *La Espada en la piedra*, y en el “Hada Madrina” de *La Cenicienta*.

La relación entre el Héroe y el Mentor es una de las fuentes más ricas del entretenimiento tanto en la literatura como en el cine.

Este arquetipo está inspirado en la sabiduría divina y por ende, su función es proteger y colmar de dones al héroe, además de alejar a los fantasmas que constantemente lo atormentan. Por otra parte, le sirve de conciencia, pues lo ayuda en el proceso de toma de decisiones y lo guía durante todo su viaje.

4.3.2.1 Función Psicológica

El Mentor actúa como la conciencia que guía al Héroe, cuando no existe nadie más que pueda protegerlo del mal.

Vogler establece (1998) que un Héroe puede convertirse en Mentor si demuestra persistencia y tenacidad a lo largo de su viaje. Algunos Mentores han sido Héroes previamente, y ahora se encargan de transmitir el don de su conocimiento y sabiduría.

El arquetipo del Mentor es muy similar a la imagen de la paternidad. Personajes como “Phil” en *Hércules*, “Timón y Pumba” en *El Rey León*, y “Baguira” en *El libro de la Selva*, son modelos de mentores que están cumpliendo el rol paternal de los protagonistas de la historia.

4.3.2.2 Función Dramática

Enseñar o entrenar al Héroe es la función dramática principal que desempeña el Mentor de acuerdo a lo establecido por Christopher Vogler (1998). Sargentos, instructores, profesores, jefes, padres, abuelos, y todas aquellas figuras que puedan impartirle conocimientos al héroe, son manifestaciones de esta variedad de arquetipo.

Si el Héroe demuestra tenacidad y persistencia, el Mentor debe recompensarlo de alguna forma, pero la recompensa debe ser ganada por el aprendizaje, sacrificio o por el compromiso del Héroe.

Algunos Mentores desarrollan una función especial: actúan como la conciencia del Héroe. Personajes como Pepe Grillo en “Pinocho” y Sebastián en “La Sirenita”, son ejemplos de esta modalidad del arquetipo del Mentor. “Es el ángel que se encuentra en el hombro derecho del héroe, y nunca puede ofrecerle argumentos tan coloridos y tentadores como los que utiliza el diablo en el lado contrario” (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998, p 50)

De acuerdo a lo establecido por Vogler (1998), ayudar al héroe a vencer el miedo es otra función importante de esta figura arquetípica. En algunas ocasiones la recompensa es suficiente consuelo para que el Héroe se motive a seguir adelante. También, el Mentor le muestra al Héroe elementos que lo impulsan a actuar y a introducirse en la aventura.

Christopher Vogler afirma que muchas historias no tienen un personaje específico que pueda ser identificado como el Mentor, porque a veces el protagonista no lo necesita, tal vez porque en su interior, hay algo que lo impulsa a actuar de una forma determinada.

Así mismo el autor (Vogler, 1998) establece que este arquetipo puede manifestarse como un artefacto o elemento que puede guiar al héroe en su camino, es decir, no siempre es un humano quien lo encarna.

Por otra parte, el arquetipo del Mentor guía al Héroe, además le da motivación, inspiración, enseñanzas y recompensas. El personaje central siempre recibe la supervisión de alguien, por lo que una historia está incompleta sin la presencia de un consejero. De modo que este arquetipo se expresa como un personaje, o como un código interno dentro del comportamiento del Héroe. El Mentor, según el autor, es una herramienta poderosa para el escritor, al momento de crear su historia.

4.3.3 Guardián del Umbral

Todos los Héroes encuentran obstáculos durante su travesía aventurera. “En cada puerta que lleva a un nuevo mundo, hay poderosos guardianes que están ubicados estratégicamente para impedir la entrada del personaje central” (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998, p.57). Estas criaturas representan una amenaza para el arquetipo del Héroe, pero no son invencibles, pues si éste logra tratarlos adecuadamente, pueden ser superados, ignorados o incluso hasta convertirse en sus aliados.

Christopher Vogler (1998) señala que generalmente, los Guardianes del Umbral no son los villanos principales o los antagonistas de las historias, frecuentemente se presentan como asistentes o aliados de los villanos y su función principal es evitar que el Héroe pueda acceder al antagonista o a su objetivo principal, sea cual sea.

También pueden ser figuras neutrales que únicamente forman parte del ambiente en el que se desarrolla el villano, y rara vez se presentan como aliados secretos del Héroe.

Es síntesis, el Guardián del Umbral es el arquetipo que se refleja en el personaje que pone a prueba las habilidades y la disposición del héroe para cumplir sus objetivos.

4.3.3.1 Función Psicológica

“Los guardianes pueden representar los obstáculos comunes a los que cualquier persona ha tenido que enfrentarse alguna vez: mala suerte, prejuicios, opresión o personas difíciles de manejar” (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998, p.58)

Sin embargo, Vogler (1998) establece que en una dimensión psicológica más profunda, los Guardianes del Umbral reflejan los demonios internos del ser humano: la neurosis, cicatrices emocionales, vicios, dependencias y limitaciones personales. Esto quiere decir que cada vez que el Héroe intente realizar un cambio significativo en su vida, estos demonios internos aflorarán en él, no necesariamente para detenerlo, pero sí para probar si realmente está dispuesto y preparado para aceptar los retos del cambio.

4.3.3.2 Función dramática

Probar al Héroe es la función dramática principal del Guardián del Umbral. Vogler (1998) establece que cuando ambas figuras se enfrentan, se resuelve un

enigma o se supera alguna prueba. Los Guardianes del Umbral, retan y prueban al Héroe durante su viaje.

Los Héroes tienen un sinfín de opciones para enfrentarse con este tipo de obstáculos. Pueden enfrentarlos valiéndose de diversos artificios, huir, o convertir a los guardianes en sus aliados.

Según el autor (Vogler, 1998), una de las formas más efectivas para lidiar con el Guardián del Umbral es “introducirse en la piel del oponente” (Tr libre de la autora, Vogler, 1998, p.58). Es decir, que momentáneamente, el Héroe puede adoptar la forma de los guardianes para superarlos y de esta forma continuar su camino.

Christopher Vogler (1998) alega que antes de que el Héroe se enfrente cara a cara con los guardianes, los utiliza para hacerse más fuerte y poderoso. Es así como puede llegar a conocer las estrategias, absorberlas y seguir adelante con su viaje.

En el mismo orden de ideas, el Héroe puede sentir compasión por estos enemigos y, en algunas ocasiones, prefiere enfrentarse a las pruebas que éstos le imponen en lugar de destruirlos.

En las historias, los Guardianes del Umbral pueden tener múltiples formas. Pueden ser centinelas, vigilantes nocturnos, guardaespaldas, porteros, o cualquier personaje cuya función sea bloquear el camino del héroe y probar sus poderes. El autor (Vogler, 1998) establece que esta figura no siempre es representada por medio de un personaje, pues en algunas ocasiones modelos arquitectónicos, animales y fuerzas naturales, también pueden encarnar a este arquetipo ya que ponen a prueba al Héroe y obstaculizan su camino.

En *Robin Hood*, “Lelo y Tiro Listo”, los buitres que vigilan el castillo del Rey Ricardo, el tigre de arena que aparece al principio de *Aladdín*, las hienas en *El Rey León*, que custodian al villano “Scar”, y “El picaporte” y las cartas que custodian a la malvada “Reina de Corazones”, en *Alicia en el País de las Maravillas*, son ejemplos del arquetipo del Guardián del Umbral.

Aprender cómo lidiar con los Guardianes del Umbral es una de las pruebas más importantes del viaje del Héroe.

4.3.4 Shapeshifter (El Camaleón)

Christopher Vogler (1998) considera que es difícil entender al arquetipo del Shapeshifter (Camaleón), tal vez porque su naturaleza es estar cambiando constantemente y, según él, una de sus principales características es la inestabilidad.

El Shapeshifter es un arquetipo muy poderoso y entender su forma de ser y de actuar dentro de la trama, es muy útil para aquellos que se interesan en el arte de contar historias.

Con frecuencia, los Héroes encuentran figuras que desde su punto de vista, parecen cambiar constantemente. Son personajes indecisos, que tienen dobles intenciones, y realmente son muy difíciles de manejar.

“Los Camaleones” “cambian constantemente de apariencia o de humor y son difíciles de descubrir tanto para el Héroe como para la audiencia, pues su lealtad o sinceridad es puesta constantemente en tela de juicio” (Tr libre de la autora, Vogler, 1998, p.65). “Cobra Burbujas” en *Lilo y Stitch*, “El honrado Juan” de *Pinocho*, son ejemplos de este arquetipo.

4.3.4.1 Función Psicológica

El ser humano cambia su apariencia, su forma de actuar y de ser, y sus emociones con respecto a algunas circunstancias sin razón aparente. Muchas personas perciben a otras como seres que presentan “dobles caras”. Estas mismas características están presentes en el arquetipo del Shapeshifter, pues “las proyecciones de los lados ocultos y opuestos del ser humano, conforman el arquetipo del Shapeshifter” (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998, p.67).

Según Christopher Vogler (1998), el arquetipo del Camaleón es un móvil de cambio pues manifiesta necesidades internas de transformación. Esta, es la función principal de este arquetipo en el plano psicológico.

El Héroe, al tratar con este tipo de figuras, puede cambiar de actitud o hacer que esos sentimientos internos reprimidos, se despierten.

4.3.4.2. Función Dramática

De acuerdo a lo que establece Christopher Vogler en su obra *The Writer's Journey*, (1998) este arquetipo tiene la función de matizar la historia con dudas y suspenso. Es quien se encarga de deslumbrar y confundir al Héroe, cambiando su forma de actuar ante determinadas situaciones.

El propósito de este arquetipo dentro de la historia, puede manifestarse en cambios de apariencia. En algunas películas, la transformación del estilo de una mujer indica que su identidad está cambiando o que su lealtad es una farsa.

Este arquetipo también puede estar expresado por cambios en el comportamiento o en la manera de hablar, pues asignándole tonos y acentuaciones diferentes a las frases, la audiencia se crea dudas con respecto a la lealtad del personaje con el Héroe.

Así pues, de acuerdo a lo establecido por Christopher Vogler (1998), muchos Héroes se vinculan con estos personajes arquetípicos. La función de éstos es asumir un disfraz ante el héroe y confundirlo, valiéndose de un cúmulo de mentiras.

En la película “Los increíbles”, este arquetipo está representado por *Mirage*, la chica que trabaja para el villano *Síndrome*. Su papel desde el comienzo de la historia genera dudas y desconfianza en la audiencia. De hecho, más adelante puede observarse cómo este personaje engaña a *Bob (Mister Increíble)*, para que sea víctima de la maldad de su jefe *Síndrome*.

En algunas ocasiones, el Héroe puede convertirse en un Camaleón, para escapar de una trampa o vencer al Guardián del Umbral. Los villanos o sus aliados, pueden colocarse la máscara del Shapeshifter para seducir o confundir al Héroe. En *Blanca Nieves*, “la Reina” se disfraza de bruja para hacer caer en la trampa a la heroína, haciéndola comer una manzana envenenada.

También es común que arquetipos como los Mentores y los Bufones, asuman la función del Camaleón en algún momento, pero a diferencia de los villanos, éstos lo hacen por el bien del héroe. En *La Espada en la Piedra*, “Merlín” frecuentemente se transforma en varios animales para salvar a “Grillo”.

En fin, el Shapeshifter es uno de los arquetipos más flexibles, pues posee un sinnúmero de funciones en las historias modernas y puede ser asumido por varios personajes de distintas maneras.

Suele aparecer con más frecuencia en relaciones entre personajes de distinto sexo, sin embargo, también es muy común encontrar esta figura en situaciones en las que se refleja un cambio de apariencia o comportamiento en los personajes, hecho que satisface las necesidades de la historia.

4.3.5 Herald

Durante el primer acto, aparece una nueva fuerza que trae retos para el héroe. Esto está representado por el arquetipo del Herald. Al igual que en las épocas medievales, los personajes que representan este arquetipo, anuncian la venida de cambios significativos para el Héroe.

Vogler (1998) dice que en la primera parte de la historia, los Héroes están en un proceso de rutina, nada ha cambiado para ellos. Han manejado una vida con altos y bajos, utilizando para esto diversos mecanismos de defensa y de lucha que por lo general le resultan viables. Una nueva persona, condición o información se introduce en la historia llamando al Héroe hacia la aventura: el Herald.

Esta figura desequilibra al Héroe pues trae consigo cambios que rompen con la cotidianidad del personaje principal.

4.3.5.1 Función Psicológica

Los Heraldos tienen la importante función de anunciar la necesidad de cambio. “Algo en el interior de cada individuo, reconoce cuándo se está listo para asumir un cambio” (Tr libre de la autora, Vogler, 1998, p. 62).

Así pues, la función psicológica del Herald consiste en informar sobre la necesidad de novedades, de transformaciones. De acuerdo a lo establecido por el autor, (Vogler, 1998) una vez que esta figura aparece hace que el cambio sea inevitable.

4.3.5.2 Función Dramática

Vogler (1998) explica que los Heraldos suministran al héroe motivación, retos y lo impulsan a aventurarse. Este arquetipo puede ser una persona o una fuerza externa. Una tormenta, un terremoto, la declaración de la guerra, un telegrama o una llamada telefónica, son sinónimos y representaciones del arquetipo del Herald en las historias.

Sencillamente, esta figura se traduce en la llegada de un personaje o de sucesos novedosos para el Héroe que cambiarán el equilibrio de éste y de la historia.

El autor (Vogler, 1998) establece que el Herald puede ser una figura positiva, negativa o neutral. En algunas historias, el Herald es el villano o su emisario, esto se manifiesta así, tal vez para retar directa o indirectamente al Héroe.

En algunos casos el Herald es un villano que puede anunciar el cambio para la audiencia en lugar de hacerlo con la figura heroica. Asimismo, este arquetipo puede ser un agente de las fuerzas del bien y su función consiste en llamar al Héroe a la aventura.

Así mismo, este arquetipo puede aparecer en cualquier parte de la historia, sin embargo, es común encontrarlo durante el primer acto.

“Stitch” en *Lilo y Stitch* es un representante de este arquetipo, pues llega de otro planeta e introduce grandes cambios en la vida de una pequeña familia. La botella que “Penny”, de *Bernardo y Bianca*, deja caer al mar con el mensaje de auxilio, es el elemento que echa a andar la historia y que hace el llamado a la aventura de los dos personajes principales.

4.3.6 Sombra

“El arquetipo conocido como Sombra representa el lado oscuro, los aspectos rechazados e inexpresados, ocultos en el interior del ser humano. Son los monstruos suprimidos, todas aquellas cosas secretas que el individuo rechaza, que están presentes en él pero que nunca admitirá” (Tr libre de la autora, Vogler, 1998, p.71).

En la mayoría de las historias, el arquetipo de la Sombra se refleja en personajes villanos, antagonistas o enemigos, quienes generalmente orientan sus acciones para causar la muerte del Héroe, destruirlo o vencerlo.

Sin embargo, los antagonistas en algunas ocasiones no son tan hostiles, pues aparecen como aliados del Héroe que persiguen el mismo objetivo con el uso de diferentes tácticas. A veces, su objetivo no es dañar al héroe sino sencillamente oponérsele por dictámenes de su propia naturaleza. (Vogler, 1998)

La Sombra entonces, es el arquetipo representado por los villanos y antagonistas. Ellos se encargan de desafiar al Héroe, colocando trabas y obstáculos en su camino para destruirlo. Son los que generan las fuerzas opuestas.

4.3.6.1 Función Psicológica

La Sombra representa el poder de los sentimientos reprimidos.

Profundos traumas, delitos, culpas y pecados ubicados en el inconsciente del ser humano, pueden convertirse en monstruos que se empeñan en destruirlo.

Vogler (1998), considera que la Sombra es simplemente esa parte oculta con la que el ser humano lucha constantemente, son todos los malos hábitos y los temores acumulados desde la niñez.

El autor afirma que este arquetipo puede aparecer en forma de monstruos, demonios, vampiros o como cualquier otro ente que pueda causar miedo. “Hades” de *Hércules*, “La Bruja” de *Blanca Nieves*, “Maléfica” de “*La Bella Durmiente*” y “Chernabog” el rey de la oscuridad en *Fantasia* son ejemplos de este arquetipo.

4.3.6.2 Función Dramática.

Christopher Vogler (1998) señala que la función de la Sombra es retar al Héroe y oponérsele temiblemente en su camino y en su lucha. Se encarga además, de crear el conflicto y de colocar al Héroe en una situación de vida o muerte.

“Comúnmente se dice que una historia es buena dependiendo del tipo de villano que posea, porque un enemigo fuerte y consolidado, impulsa al Héroe a superar todos los retos que se le presenten a lo largo de su viaje” (Tr libre de la autora, Vogler, 1998, p72).

El autor considera que este arquetipo puede estar representado por un solo personaje, pero también puede en algún momento convertirse en una máscara utilizada por cualquiera de las demás figuras que dan vida a la historia.

De igual forma, la Sombra también puede utilizar la máscara de otros arquetipos, comúnmente la del Camaleón, pues seduce y engaña al Héroe para envolverlo e introducirlo en el peligro. Algunas veces los villanos experimentan un cambio interno y se transforman en héroes, como por ejemplo “La Bestia”, en *La Bella y la Bestia*.

La Sombra, no necesariamente tiene que ser malévola del todo. De hecho, el arquetipo está mucho mejor representado por aquellos personajes que de alguna forma reflejan cualidades admirables. Las películas animadas de Disney, son memorables por villanos como el “Capitán Garfio” de *Peter Pan*, “Úrsula” de *La Sirenita*, “Shere Khan” en *El Libro de la Selva*, “Jaffar” en *Aladdín* y “Síndrome” en *Los Increíbles*. Son personajes mucho más interesantes y cautivadores por sus cualidades poderosas, ostentosas y elegantes.

La Sombra puede ser un personaje o una fuerza externa que se le oponga al Héroe, o puede también ser una característica oculta en lo profundo de su personalidad. Este arquetipo, permite entender a los villanos y antagonistas de las historias.

4.3.7 Bufón

El arquetipo del “Trickster” o el Bufón, encarna los deseos de cambio. Los personajes que representan este arquetipo en las historias, son por lo general, figuras que ya han aparecido en cuentos de hadas, historias folklóricas y mitos.

Christopher Vogler considera que el Bufón es una figura que produce comicidad por las travesuras que es capaz de realizar. Es quien se encarga de liberar las tensiones dramáticas de la historia valiéndose de la risa, el humorismo y la jocosidad de sus actos.

Puede ser un aliado del héroe, o trabajar para el villano. En todo caso, la función que desempeña este arquetipo dentro la historia, es actuar con picardía y matizar la trama con un poco de diversión.

4.3.7.1 Función Psicológica

Al matizar la historia con un poco de locura, estos arquetipos producen risa, y logran de esta forma, crear un vínculo con la audiencia.

El Bufón, no se enfrenta a los problemas como lo haría cualquier otro arquetipo, pues este personaje no se toma las cosas muy en serio. Por esta razón, Vogler (1998) establece que este arquetipo representa la parte de la personalidad del ser humano que aflora cuando otros están en problemas y hace que las dificultades se evalúen desde otro punto de vista, con un paradigma o ideal diferente. Así pues, cuando el héroe se está tomando las cosas muy en serio, aparece repentinamente el Bufón, emanando su energía a través de accidentes pícaros que alertan a la audiencia sobre la necesidad de cambio.

4.3.7.2 Función Dramática

Según Christopher Vogler (1998)

“La tensión y el suspenso pueden ser elementos que provocan cansancio o aburrimiento, incluso en los dramas más profundos. Cuando estas características se apoderan de la historia por completo, sólo la risa puede rescatar el interés de la audiencia, y los Bufones son los que se encargan de llevar a cabo esta tarea”. (Tr. libre de la autora, Vogler, 1998, p.77).

En consecuencia, la función dramática principal de los Bufones, es llevar consuelo al héroe de forma cómica o divertida.

Por otra parte, este arquetipo puede estar representado por personajes que afectan y producen cambios en la vida de otras figuras, sin que ellos sufran transformación alguna. “Mushu” de *Mulán*, “El sombrerero loco” y la “Liebre de marzo” de *Alicia en el País de las Maravillas*, son ejemplos de este arquetipo.

El arquetipo del Bufón hace que tanto el héroe, como la audiencia se rían de sí mismos.

Además, Vogler (1998), considera que los Héroes pueden ser Bufones en algún momento de la trama, para superar a la Sombra o para vencer al Guardián del Umbral.

CAPÍTULO V

DISTINTOS AUTORES, DISTINTOS PERSONAJES.

5.1 Disney y los personajes de *Monsters Inc.*

Después del éxito de tres películas de animación digital; Disney y Pixar, en el año 2001, estrenan el largometraje animado *Monsters Inc.*, basado en la historia original de Jill Culton, dirigido por Peter Docter y escrito por Andrew Stanton y Daniel Gerson.

5.1.1 *Monsters Inc.*

Monsters Inc. narra la historia de un mundo paralelo llamado “Monstruópolis”, una ciudad que funciona gracias a la energía eléctrica generada por los gritos de espanto de los niños humanos. Una empresa privada, llamada “Monsters Incorporation”, es la encargada de conseguir la energía necesaria para satisfacer las necesidades de la ciudad, para esto, se vale de un equipo de asustadores de alta categoría.

Los humanos en “Monstruópolis”, son considerados altamente tóxicos y peligrosos, por lo que los empleados de la empresa jamás deben dejar una puerta abierta que pueda propiciar el paso de niños a la ciudad.

En “Monsters Incorporation”, trabaja “James Sullivan”, un ogro azulado y peludo que tiene un récord de cifras prácticamente insuperable consiguiendo la



energía bruta. Esto convierte a “Sully” en el asustador estrella de la empresa. Todas las criaturas que lo conocen, lo admiran por su profesionalismo y su gran corazón.

“Sully”, trabaja con ahínco y por lo general realiza sus labores de forma impecable, hasta que un día por accidente deja entrar a “Boo”, una niña humana a la empresa. Esto pone en peligro su carrera, su puesto dentro de la empresa y también la relación que establece con “Mike Wazowski”, su mejor amigo.

El cíclope verde “Mike Wazowski”, es, además del mejor amigo de “Sully”, su asistente en el trabajo y compañero de cuarto. Como la mayoría de los seres que habitan en esta ciudad, considera a los niños humanos como los seres más tóxicos y letales que puedan existir. Por tal razón la presencia de “Boo” le genera muchas angustias y problemas. Sin embargo, “Mike” demuestra su lealtad ayudando a “Sully” a diseñar un plan para devolver a la pequeña a su hogar.

Ambos amigos tendrán que luchar juntos contra “Randall”, un monstruo camaleónico malvado y envidioso, que tiene como meta única superar a “James Sullivan” en el record de sustos y gritos. Por esta razón hará lo posible por perjudicarlo al enterarse de que fue él quien dejó entrar a “Boo” a Monstruópolis.

“Mike” y “Sully” enfrentan muchos obstáculos, pero al final logran su cometido: devuelven a la niña a su hogar. Además, descubren que el amor y la risa son elementos mucho más poderosos que el miedo.

5.1.2 Los creadores de *Monsters Inc*

Peter Docter y John Lasseter (2001); director y productor ejecutivo de la película respectivamente, establecen que la creación del film, desde el concepto hasta la distribución, les tomó cinco años de trabajo.

El director de *Monsters Inc*, explica que lo más difícil dentro de todo el proceso, es lograr que la historia quede perfectamente estructurada. Bob Peterson, encargado de la realización del story board de la película, señala que “la historia ordena, pues si la historia no funciona el resto del proceso no puede continuar”. (Peterson, 2001 citado en “Special Features”, 2001).

Para la creación de *Monsters Inc*, se procedió en primer lugar, a someter las ideas en el departamento de historias para determinar si la trama y la secuencia en la que se pensaba desarrollar la narración, funcionaba.

De esta forma, se concibió la idea original que difiere en algunos aspectos de la película que se estrenó en las salas de cine. En primer lugar, Sully llevaba por nombre John y se desempeñaba como asistente del monstruo que posteriormente se convirtió en Randall. Mike Wazowski no existía dentro de la historia original, mientras que la pequeña Boo estaba concebida como una niña más grande que acompañaba al protagonista en todas sus aventuras.

Cuando los creadores de este film comenzaron a trabajar en la historia, notaron que era un elemento interesante jugar con la noción de que los monstruos están más asustados de los niños, que los niños de los monstruos. De esta forma, continuaron haciéndole modificaciones hasta lograr la versión que actualmente se conoce.



Andrew Stanton, (Citado en Mcgrath & Macdermott, 2003) guionista de la película, explica que a la hora de construir a los personajes lo único que pretendía era que el público lograra conectarse con la historia, pues “sólo si se establece esa conexión, el público se sentirá inspirado por el optimismo romántico que pueda destilar un guión”. (Stanton, citado en Mcgrath & Macdermott, 2003, p.114)

Según Stanton (Citado en Macdermott & Mcgrath, 2003) los personajes deben crearse de forma que pueda comunicarse con claridad un nivel emocional. Es decir, que todas las acciones que se lleven a cabo dentro de la trama, se entiendan de la misma manera tanto por un niño de cinco años, como por personas de edad avanzada.

Los directores de *Monsters Inc* consideran que para que la historia funcione, los personajes deben desarrollarse en contextos que se hagan creíbles para el público. “Monstruópolis” y “Monsters Inc”, se convierten entonces en los escenarios en los que se desarrollan las vidas de los personajes.

Para ellos, esta ciudad es un lugar feliz, bullicioso y emocionante, similar a cualquier metrópoli del mundo. Así mismo, según ellos, la compañía para la que trabajan los monstruos debía estar estructurada como cualquier empresa en la que se estableciera una jerarquía de cargos. Esto permitió que cada personaje tuviese un lugar propio dentro de la trama.

5.1.3 Los personajes de *Monsters Inc.* de acuerdo a sus creadores

Los creadores de la película *Monsters Inc*, consideran que los monstruos de esta película son particulares; pues son muy amistosos, logran generar carcajadas y, además se convierten en seres importantes para el público.



James Sullivan o “Sully” es el personaje principal de la historia. Sus creadores lo consideran talentoso, eficaz y profesional. Además, establecen que “puede ser feroz; pero en el fondo tiene el corazón de un oso de peluche”. (“Special Features”, 2001) Jhon Goodman es quien caracteriza originalmente la voz de este personaje.

Mike Wazowski, es el asistente del mejor asustador de la compañía. De acuerdo a los directores de la película, no es aterrador; en su lugar se presenta como una criatura pequeña y adorable. No es demasiado talentoso, pero tampoco es un tonto. Es romántico y enamorado. Billy Crystal es quien caracteriza la voz del cíclope verde.

Randall, el segundo asustador estrella, es interpretado por Steve Buscemi. De acuerdo a los creadores del film, este personaje no tiene escrúpulos y es “malvado de corazón” (“Special Features”, 2001).

Boo es caracterizada por Mary Gibbs, una pequeña de dos años que según sus creadores, va al mundo de los monstruos para humanizarlos y lo consigue (“Special Features”, 2001).



5. 2 DreamWorks y los personajes de *Shrek*

Tras el éxito en las carteleras de *ANTZ*, Dream Works Pictures introduce en el año 2001, su segunda película, considerada una de las más fastuosas y desafiantes en cuanto a animación se refiere, según los críticos de la BBC (2004). *Shrek* es una comedia irreverente basada en la historia de William Steig, y dirigida por Andrew Adamson y Vicky Jensen.

5.2.1 Shrek

Shrek narra la historia de un desagradable ogro solitario que vive en un pantano. Su tranquilidad y privacidad se ven afectadas cuando varios personajes de cuentos de hadas invaden su “dulce hogar”, pues el malvado Lord Farquaad, los dejó sin tierras y no encontraron un mejor lugar para hospedarse que el pantano de Shrek.

Así que este repugnante ogro verde, decide hacer un acuerdo con el rey para recuperar su pantano y devolverle las tierras al resto de los personajes. El trato consiste en que Shrek, debe rescatar a la Princesa Fiona en un castillo custodiado por un dragón y llevarla a Duloc, donde Lord Farquaad estará esperando para casarse con ella.

A Shrek se le une un personaje bastante peculiar llamado Burro, que como su nombre lo indica, es un asno que lo acompaña durante toda su travesía.

Shrek, en un principio, se niega a aceptar la compañía de Burro. Es un personaje muy malhumorado que adora la privacidad. Mientras que Burro, se



caracteriza por ser sociable, simpático además de que no se cansa de hablar. Después, a Shrek no le queda más remedio que iniciar su recorrido hacia el castillo acompañado por el asno parlanchín.

La Princesa Fiona mientras tanto, espera pacientemente por ser rescatada por un príncipe valiente que cabalgue un corcel. Cuando Shrek y Burro llegan al castillo para salvar a la princesa, ésta se sorprende porque su héroe no se parece al que siempre había imaginado.

Una vez que rescatan a Fiona, emprenden un largo viaje de regreso en el que deben enfrentarse a unos forajidos en medio del bosque encantado. Aquí, se revela que Fiona es una doncella atípica: es ella quien logra vencer a los bandidos que repentinamente intentan atacar.

A raíz de esto, Shrek descubre que profesa sentimientos de afecto hacia la princesa, y ambos van construyendo una relación más estrecha.

Posteriormente, se descubre que la princesa oculta un secreto: está encantada. Por las noches se convierte en ogro, y en las mañanas es una hermosa doncella. Su hechizo sólo podrá vencerse con el beso del verdadero amor.

Una vez que llegan a Duloc, Lord Farquaad ya tiene todo preparado para casarse con Fiona. Burro, entonces, hace todo lo posible para que Shrek impida el matrimonio y pueda vivir feliz al lado de la princesa.

Al final, eso es lo que sucede. Fiona descubre que Shrek es su verdadero amor; Lord Farquaad se convierte en el aperitivo del dragón del castillo, que, además, conquista el corazón de Burro.



5.2.2 Los creadores de *Shrek*

Shrek se origina en un cuento ilustrado escrito por el autor William Steig que lleva el mismo nombre que el film. Al igual que la película, este relato hace referencia a la vida de un ogro que emprende una aventura.

Dos de los guionistas de *Antz*; Ted Elliot y Terry Rossio, junto a Joe Stillman y Roger SH Schulman, convirtieron la historia en una aventura animada llena de humor.

Shrek, de acuerdo a sus creadores, es una película que se muestra un poco irreverente con respecto a las historias tradicionales. Sin embargo, mezcla elementos de los cuentos de hadas.

De acuerdo a lo establecido por Andrew Adamson y Vicky Jenson (2001), directores de la película; se pretendió crear un cuento de hadas más realista y actual. Según ellos, el tema de la historia es poco usual en dibujos animados, pues hace referencia a la auto aceptación del individuo. Consideran que transformaron el concepto de belleza, y esto, para los creadores del film representa un logro.

Andrew Adamson (2001), explica que los escritores hicieron un gran trabajo al crear un mundo “impresionantemente novedoso con personajes malos muy graciosos y con compañeros geniales”. (Adamson, 2001, Citado en “Making of Shrek”, 2001).

Así, los creadores de *Shrek* consideran que la historia del ogro tiene un excelente mensaje que habla de la importancia de no juzgar a las personas por su aspecto, sino por lo que son en realidad.



Además, los autores de la película consideran que lo más emocionante de trabajar en ella no estuvo en la aplicación de las herramientas de animación, sino en participar en el film en sí. Para ellos lo más importante era divertir al público y hacerlo reír.

5.2.3 Los personajes de *Shrek* de acuerdo a sus creadores

Los directores de la película, consideran que el gran aporte de *Shrek*, es que trata con personajes humanos. Según ellos, la historia está llena de descubrimientos y de momentos preciosos entre los personajes. “Hay expresiones en los personajes que cuando los miro creo que son personas reales con sentimientos reales”. (Adamson, 2001, citado en “Making of Shrek”, 2001)

Así, en un bosque encantado conviven múltiples personajes de los cuentos de hadas: los tres cochinitos, Pinocho, hadas, los tres osos, el muñeco de jengibre, la Cenicienta, Blanca Nieves y sus enanos. Todos agrupados en un mismo lugar.

Shrek, es el personaje principal interpretado originalmente por Mike Mayers. Sus creadores lo consideran como un gigante irritado, torpe y repugnante que lo único que desea es ser feliz en su ciénaga.

Burro es caracterizado por Eddie Murphy. De acuerdo a los directores de *Shrek*, es un personaje muy persistente, pues siempre está tratando de conocer más del feroz ogro.



Cameron Días interpreta a Fiona, la princesa. Los autores del film creen que es un poco altanera al comienzo de la historia, pero afirman que esto se debe a que ha pasado mucho tiempo sola planificando su rescate.

Lord Farquaad, es un pequeño hombrecito lleno de sueños de gloria. La voz original de este personaje, se la otorgó el actor John Lithgow. Según él, esta figura dramática “se cree demasiado importante, es la muestra más clara de la sobre compensación”. (Lithgow, 2001, citado en “Making of Shrek”, 2001)

Finalmente, los directores de la película consideran que el elenco, gracias a su genialidad, permitió dotar a los personajes de las cualidades que los caracterizan para hacer divertido el film.



5.3 Fox y los personajes de *La Era del Hielo*

La productora Twentieth Century Fox, en el año 2002, se aventura con un proyecto de animación en 3D, luego de haber sufrido el cierre de su estudio tras los fracasos económicos de sus dos últimas producciones en este género: *El Titán A. E* y *Anastasia*. La historia, escrita por Peter Ackerman, lleva por nombre *La Era del Hielo*.

Llega a manos del director Chris Wedge, quien, con ayuda de los estudios Blue Sky, logra llevarla hasta las salas de cine y hacer de ella una de las más exitosas y taquilleras películas de los estudios Fox.

5.3.1 La Era del Hielo

Se desarrolla en una época prehistórica llena de peligros, en la que las criaturas existentes en el planeta, para evitar congelarse, deciden emigrar hacia el sur. La película trata de tres personajes que se juntan fortuitamente para emprender un viaje.

Una pequeña ardilla, hará que un mamut, un oso perezoso y un tigre dientes de sable, se unan para darle vida a la historia. Los caminos de estos personajes dejan de ser diferentes, pues tienen la misión de devolver a “Bodoque”, un bebé humano, a su familia.

Todo comienza cuando Sid está a punto de ser devorado por unos rinocerontes prehistóricos. En su intento por salvarse, se topa con Manfred, un mamut antipático al que se adhiere sin posibilidad de despegarse posteriormente.



Manfred va en contra de la corriente de las especies que emigran hacia el sur; mientras trata de deshacerse de Sid, se consigue con un bebé humano a la orilla del río. Así, es como se le ocurre al oso perezoso emprender la aventura. Piensa que lo correcto, es devolver al pequeño a la tribu de humanos. Manfred se niega al principio pero termina acompañándolo.

En el camino conocen a Diego, un tigre dientes de sable enviado por el capitán de su manada para comerse al bebé. Él les hace creer que conoce un camino más corto para llegar al campamento de humanos, pero en realidad planea llevarlos a un lugar en el que los espera una emboscada.

En el transcurso del viaje, Diego, Sid y Manfred crean vínculos estrechos entre ellos. Esto hace que Diego justo antes de llegar al sitio en el que esperan ansiosos los tigres dientes de sable, confiese su plan.

Así, los tres personajes deben idear un plan para evitar que el pequeño Bodoque sea devorado por la manada de tigres. Diego resulta herido; así que los otros dos deben seguir buscando a la tribu de humanos.

Una vez que la encuentran, devuelven a Bodoque. En ese instante, aparece Diego. Desde ese momento los tres personajes comienzan a emigrar hacia el sur, al igual que el resto de las especies.

5.3.1.2 Los Creadores de *La Era del Hielo*

Chris Wedge (2002), director de la película, comenta que *La Era del Hielo* se pensó originalmente como un cortometraje animado. Sin embargo, luego de que los



productores de Fox conocieron su trabajo en *Bunny* (un corto premiado por la Academia), decidieron contratarlo para crear el largometraje que se exhibió en las salas de cine.

La idea de desarrollar un film en la edad del hielo, fue de la productora Lori Forte, quien junto a los directivos de Fox llevó a cabo todo el proceso del tratamiento de la trama. Forte (2002), establece que fue ella quien supervisó la construcción del guión y de los personajes.

Michael Wilson, Michael Berg y Peter Ackeman fueron quienes se encargaron de construir el guión de *La Era del Hielo*.

El director de la película considera que el proyecto es atractivo por dos razones fundamentales: la historia y los personajes. Para él la historia es simple y clara; además de que considera que está bien estructurada. Los personajes, por su parte están explícitamente definidos: “eran tres marginados muy distintos” (Wedge, “Under the Ice”, 2002)

Al director de la película le pareció interesante participar en un proyecto que estuviese ambientado en una época prehistórica, como es la edad del hielo. Según él, nunca antes se había llevado a las pantallas una historia así.

Wedge quiso que la historia pareciera real, y para eso tuvo que investigar exhaustivamente acerca del período histórico en el que estaba ambientada la trama. Así fue como junto a su equipo logró adaptar lo que resultó de su exploración, para lograr buenos resultados en cuanto al desarrollo de la historia se refiere.



5.3.1.3 Los personajes de *La Era del Hielo* según sus creadores

Los creadores de *La Era del Hielo*, consideran que la base de la película es la comicidad que se centra en la relación de sus tres personajes principales.

El director de la película explica que “cada personaje emprende un viaje por sus propias razones personales, en el que cada uno tiene su itinerario. Ninguno de ellos esperaba terminar reunido con los demás o creía necesitarlos”. (Wedge, 2002, citado en *La Era del Hielo*, 2002).

Manfred, el personaje principal de la historia, es caracterizado por Ray Romano. Es un inmenso mamut que camina en contra del desorden de criaturas que emigran hacia el sur. Chris Wedge, (2002) el director del filme, comenta que este personaje es errante, solitario y reservado. No congenia con casi nadie y siempre realiza las cosas, para ir en sentido contrario a los demás; pero el director considera que tras su ruda apariencia se oculta un gran corazón.

Sid, es interpretado por John Leguizamo. Es un oso perezoso, que con su ocurrencia, astucia y payasadas extremas, lleva las riendas de la comicidad de la película. De acuerdo a sus creadores, este personaje es un holgazán que necesita de un guardaespaldas para evitar ser devorado por alguien. Sin embargo, consideran a esta figura dramática como “el operador astuto de la historia” (“*Under the ice*”, 2002).

Denis Leary, es quien le otorga la voz a Diego; el siniestro y manipulador tigre dientes de sable. Este personaje es el único carnívoro del grupo y sus intenciones realmente son contrarias a las de Sid y Manny. Es, a juicio de sus creadores el “agente encubierto” del filme. (“*Under the ice*”, 2002)



Los directores de *La Era del Hielo*, consideran que los tres personajes encarnan “una historia acerca de la primera familia disfuncional”. (*La Era del Hielo*, 2002).

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

20th Century Fox, Dreamworks y Disney Pixar, se han encargado de desarrollar a cada uno de los personajes cinematográficos que constantemente cautivan a la audiencia infantil.

Los personajes con el transcurrir del tiempo, han sufrido transformaciones: han evolucionado de acuerdo a los patrones que exige el público. Es decir, se ha pasado de encontrar en los filmes héroes aguerridos y doncellas encantadas, a figuras un poco más pintorescas que explotan la comicidad.

Las figuras dramáticas que cada una de estas casas productoras ha creado con el paso de los años para sus filmes animados, han sido sometidas a estudios de diversa índole. Por ejemplo, en investigaciones recientes (Iriarte & Pérez, 2002) se determinó que los personajes de Disney han sufrido transformaciones, adaptándose a ideologías postmodernas.

Es así como a principios de este siglo, Dreamworks, Twentieth Century Fox, y Disney-Pixar, estrenan en las salas de cine: *Shrek*, *La Era del Hielo* y *Monsters Inc*, respectivamente. Casualmente, las historias se caracterizan por la interacción entre

parejas de personajes, y por la presencia de alguna figura que se distingue por su jocosidad.

Así pues, resulta interesante determinar si los personajes Sid, Burro y Mike Wazowski (pertenecientes a las diferentes películas mencionadas anteriormente) poseen similitudes en sus características dramáticas. Todo esto, con la finalidad de identificarlas para llegar a una aproximación de lo que actualmente se está creando para las historias cinematográficas destinadas al público infantil.

Para esto, resulta pertinente construir un personaje que englobe estos aspectos análogos en su esqueleto dramático; entendido éste, como la estructura constituida por las dimensiones que debe reunir la figura dramática para que sea verosímil y profunda. Tal fin, resultaría imposible sin el establecimiento de un patrón que haga viable la creación.

Diversos autores manejan distintas técnicas para la construcción de figuras dramáticas, pero no existe un método que compile los aspectos más relevantes considerados por ellos. Para la creación de un personaje multidimensional y verosímil, resulta interesante abordar estos diferentes planteamientos, para así obtener una visión global sobre el proceso.

1.2 Delimitación

Este estudio se limitará a estudiar las características de tres personajes del cine infantil: Mike Wazowski de *Monsters Inc*, Burro de *Shrek* y Sid de *La Era del Hielo*.

La segunda parte del film *Shrek*, no se tomará como referencia a la hora de realizar los análisis, pues se estrenó luego de iniciar esta investigación. Además, es

importante destacar que los tres films se inauguraron durante los dos primeros años del nuevo siglo, de tal forma, que incluir una nueva película rompería con los límites temporales que abarca este trabajo de grado.

Además, se utilizarán los postulados de los autores Linda Seger (2000), Syd Field (1976/1983) y Christopher Vogler (1998), para realizar el estudio de cada uno de los personajes. De esta forma, se realizará un análisis desde la óptica del guión argumental. Sin embargo, no se estudiarán las historias sino la construcción dramática de cada uno de los personajes, de acuerdo a lo establecido por los tres autores.

Aunque en el marco referencial se tomaron en cuenta las premisas de Joseph Campbell(1948), para el estudio de los personajes no se considerará el punto de vista de este autor, debido a que Christopher Vogler (1998) parte de los postulados de Campbell para crear su trabajo. Además, la obra de Vogler está más actualizada y en ella considera a las figuras que aparecen en el ámbito cinematográfico.

El análisis de los personajes no se basará en una metodología semiótica, sino consistirá en la extracción de las características que nutren el esqueleto dramático de cada figura, a través de lo que reflejan con sus acciones en el film.

Por otra parte, toda la información será obtenida de las tres películas, específicamente de las acciones que cada una de las figuras desarrolla en sus respectivas historias. Así mismo, se analizarán exclusivamente a los tres personajes ya mencionados, aunque se tomen en cuenta las interacciones de éstos con otros que aparecen en el film. Esto, debido a que son estas tres figuras las que aportan sentido del humor a la trama.

Los alcances de este estudio no persiguen generalización alguna. Al establecer las características comunes entre los personajes mencionados anteriormente, se

llegará a una aproximación de lo que se está generando en Hollywood para el público infantil, en cuanto a la construcción de los seres que llevan las riendas de las historias en los filmes.

1.3 Justificación

Esta investigación aporta una estrategia metodológica, pues no se basa en matrices de análisis semióticas, ni en estudios de mercado que pretendan determinar el efecto que generan estos personajes sobre la audiencia infantil. Tampoco toma como punto de partida los planteamientos de un solo autor de los manuales de construcción de personajes.

En su lugar, contemplan los criterios de tres autores sobre el proceso de creación de personajes para diseñar un instrumento que posteriormente permitirá establecer las características dramáticas de cada una de estas figuras.

En investigaciones previas, se exploraba de una forma un poco más sencilla las características dramáticas de los personajes. Por tal razón, se pretende crear un instrumento que reúna diversas dimensiones para indagar en los detalles de cada figura, y de esta forma obtener bases sólidas para iniciar el proceso de construcción.

De acuerdo a lo establecido en un estudio reciente (Bernal & Bilbao, 2004), resulta pertinente conocer a los personajes que se desenvuelven dentro de la historia y para esto es necesario saber cómo construirlos. Vale la pena entonces realizar esta investigación tanto por la propuesta del diseño metodológico, como por conocer cuáles elementos dramáticos identifican a los personajes cinematográficos que se están creando para el público infantil en tres empresas reconocidas dentro del medio.

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Construir dramáticamente un personaje para cine infantil partiendo de las características comunes que logren encontrarse en el análisis de tres ya existentes: “Burro” de *Shrek*, “Mike Wazowski” de *Monsters Inc*, y “Sid” de *La Era del Hielo*.

2.2 Objetivos Específicos

1. Diseñar un instrumento que permita extraer las características dramáticas de los tres personajes seleccionados, sobre la base de los postulados de los autores: Linda Seger, Syd Field y Christopher Vogler.
2. Extraer las características dramáticas del personaje “Mike Wazowski” de *Monsters Inc*, tomando en cuenta las categorías consideradas en el instrumento diseñado.
3. Extraer las características dramáticas del personaje “Burro” de *Shrek* tomando en cuenta las categorías consideradas en el instrumento diseñado.
4. Extraer las características dramáticas del personaje “Sid” de *La Era del Hielo* tomando en cuenta las categorías consideradas en el instrumento diseñado.
5. Determinar la presencia de analogías entre los tres personajes estudiados.
6. Crear el esqueleto dramático del nuevo personaje.

CAPÍTULO III

MODALIDAD DE TRABAJO DE GRADO Y TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN

3.1 Modalidad de trabajo de grado

Con este trabajo de grado se pretende crear un personaje partiendo de las características comunes que puedan determinarse entre tres ya existentes dentro de la filmografía infantil: Mike Wazowski, de *Monsters Inc.*, Burro de *Shrek* y Sid de *La Era del Hielo*.

Para construir personajes existen diversas técnicas de acuerdo a los manuales elaborados por diferentes autores sobre este tema en específico. Si el objetivo general de esta investigación estuviese orientado simplemente hacia la creación de una figura dramática, se pudiese seleccionar cualquiera de las técnicas explicadas por los autores para este fin. Sin embargo, al incorporar características dramáticas comunes entre tres figuras reconocidas dentro de la filmografía como requisito indispensable para lograr el objetivo general de la investigación, los postulados de un solo autor se tornan insuficientes.

De tal manera que para lograr identificar y extraer dichas afinidades, se requiere de un método que reúna las premisas de diversos autores con la finalidad de obtener una visión más completa de las dimensiones dramáticas que deben reunir los personajes.

Por tal razón, la modalidad de tesis que más se adapta a los requerimientos de este trabajo de grado es, de acuerdo a lo establecido en el Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2004) el “Análisis de medios y mensajes”, pues requiere de la definición y aplicación de un diseño metodológico adecuado para abordar el objeto de estudio.

3.2 Técnica de investigación

Para este tipo de modalidad es necesario, como se estableció anteriormente, definir una estrategia metodológica que permita alcanzar el objetivo principal de este trabajo de grado.

Son muchos los métodos que pudieran utilizarse. Sin embargo, es requisito indispensable recurrir a un formato que permita extraer las características dramáticas de cada personaje. De esta forma, la observación directa se convierte en la técnica que más se aproxima para abordar el objeto de estudio.

Por otra parte, “la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta.” De igual forma, debe incluir categorías y subcategorías que permitan posteriormente arrojar resultados. A diferencia del análisis de contenido, para esta técnica no se requiere el uso de parámetros estadísticos.

Así pues, este trabajo de grado se basa en la identificación y descripción, a través de la observación que se convierte en el vehículo que hace viable la extracción de cada particularidad en los personajes a estudiar.

Los cuadros técnicos o matrices de análisis, son los instrumentos que generalmente se aplican para este tipo de modalidad de tesis, pues permiten determinar y operacionalizar las variables de acuerdo a los planteamientos teóricos de la metodología seleccionada.

En este caso, se utilizará una matriz cuya funcionalidad estará determinada por la identificación y la extracción de las características dramáticas de cada personaje. Esto permitirá posteriormente, establecer las analogías respectivas que servirán de base para alcanzar el objetivo general de este trabajo de grado.

En consecuencia, la aplicación de la matriz está orientada a la identificación más que al análisis. Por tal razón, para efectos de este trabajo de grado se utilizará el nombre “matriz de análisis” al hacer referencia al diseño metodológico, aunque su aplicación implique descripción o determinación.

Se pretende seguir la estructura de este tipo de modalidad de tesis, a pesar de que existan variaciones en ella debido a que no todos los planteamientos se adaptan a los requerimientos del objeto de estudio, pues:

"En la práctica cada investigación es una unidad coherente desde el punto de vista lógico y metodológico; en ella existe un diseño, pero no como aplicación de tal o cual modelo abstracto sino como resultado de su propia estructura interior, de sus propuestas teóricas y sus dificultades empíricas" (Sabino, 1992, p. 109).

CAPÍTULO IV

TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de Investigación

Este trabajo de grado se ubica dentro de la categoría de las investigaciones exploratorias, según lo planteado por Roberto Hernández Sampieri, (et al, 2000). Entra dentro de esta clasificación porque el objetivo o tema a examinar, ha sido poco abordado en investigaciones previas. Así mismo, y de acuerdo a lo establecido por Carlos Sabino (1987), este tipo de estudio pretende alcanzar una visión general o aproximativa del tema en estudio.

De igual forma, esta tesis de grado pertenece a las investigaciones descriptivas de acuerdo a los planteamientos de Roberto Hernández Sampieri (et al., 2000) y Carlos Sabino (1987). Según el primer autor, los trabajos de este tipo, buscan especificar propiedades de cualquier fenómeno que sea sometido a análisis. El segundo, por su parte, establece que este tipo de investigaciones no se ocupan de la verificación de hipótesis, sino de la descripción de hechos partiendo de criterios o modelos teóricos previamente definidos.

Este trabajo de grado cabe dentro de ambas formas de investigación, de acuerdo a lo establecido en el Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2004).

En síntesis, esta investigación es de tipo exploratorio-descriptivo, pues combina características de ambas modalidades.

4.2 Diseño de la investigación

El presente trabajo de grado obedecerá a un diseño de investigación “no-experimental”, pues de acuerdo a lo establecido por el autor Roberto Hernández Sampieri (et al, 2000), este tipo de investigación se lleva a cabo sin manipular variables. Es decir, todo consiste en “observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.” (Hernández, et. al, 2000, p.184). Según el autor (Hernández, et al, 2000), con estos estudios no se construyen ni se provocan las situaciones, sino que simplemente se observan.

Del mismo modo, de acuerdo a lo establecido en el Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2004), este trabajo de grado se fundamentará en la observación directa para el análisis de cada una de las unidades que se describirán en el próximo capítulo.

CAPÍTULO V

UNIDADES DE OBSERVACIÓN, ELABORACIÓN Y DISEÑO DEL INSTRUMENTO

5.1 Unidades de Observación

Las unidades de observación o de análisis, están definidas según el Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, como “cada una de las realidades o elementos de los cuales se obtiene información” (Manual del Tesista, 2004, p. 62). Son todos aquellos objetos que se

convierten en fuente de información directa, aportan datos valiosos sobre lo que se pretende investigar y constituyen el espectro de lo que se estudiará.

Según el autor Roberto Hernández (et al, 2000), estas unidades forman parte del contenido de los mensajes. En el mismo orden de ideas, Berelson (Citado en Hernández, et. al 2000) establece que existen cinco formas diferentes de unidades de análisis a saber: la palabra, el tema, el ítem, el personaje y las medidas “espacio-tiempo”.

La palabra, de acuerdo al autor (Hernández, et al, 2000) es la unidad de análisis más simple. Puede estar representada por letras, fonemas o símbolos.

El tema, hace referencia a una oración que a su vez es inherente a algo. Son unidades más generales.

El ítem es la unidad de análisis más utilizada de acuerdo a lo establecido por Roberto Hernández (et al, 2000). “Ejemplos de ítem pueden ser un libro, una editorial, un programa de radio o televisión, un discurso, una ley, un comercial (...) en este caso lo que se analiza es el material simbólico total.” (Hernández, et al, 2000, p. 297).

El personaje puede estar representado por un individuo, un personaje televisivo, un líder histórico, etc. Es decir, que lo que se toma en cuenta para el estudio es el personaje como tal.

Las medidas espacio-tiempo son unidades físicas que permiten seccionar el objeto de estudio, como por ejemplo, los minutos, los cuadros televisivos, entre otras.

Como puede observarse, este autor toma en cuenta al personaje como unidad de análisis, por lo que para este trabajo de grado, se considerarán unidades de observación a las tres figuras creadas por diferentes casas productoras norteamericanas: “Mike Wazowski” de la película *Monsters Inc* (Disney-Pixar), “Sid” del filme *La Era del Hielo* (20th Century Fox), y “Burro” de *Shrek* (Dreamworks).

5.2 Consideraciones previas a la elaboración del instrumento

Para extraer las características dramáticas de cada uno de los personajes se diseñará una matriz que reúna las propuestas comunes y no comunes de los autores Linda Seger, Syd Field, y Christopher Vogler.

Los postulados comunes se fusionarán para estudiar a cada personaje, mientras que los no comunes, complementarán la matriz y la harán más sólida a la hora de aplicarla a cada una de estas figuras dramáticas.

5.3. Elaboración del instrumento: categorías que fundamentan la matriz.

Como se ha explicado anteriormente, para estudiar las unidades de observación, es necesario establecer categorizaciones. Por tal razón, las proposiciones de los tres autores acerca de la creación y la construcción de personajes se han ubicado en tres grandes esferas o categorías. Tanto Seger, como Field y Vogler coinciden en que los personajes deben tener:

- ☒ Características internas y psicológicas
- ☒ Características exteriores
- ☒ Acciones y roles que desempeñan los personajes dentro de su contexto.

Cada una de estas categorías es explicada por los autores a través de diversos elementos, los cuales serán considerados como dimensiones desde el punto de vista metodológico.

5.3.1 Primera categoría: características internas y psicológicas

Las características internas y psicológicas abarcarán todo lo que tiene que ver con la personalidad de las figuras dramáticas a estudiar. Los autores coinciden en que los personajes deben estar dotados de elementos que contribuyan a establecer una personalidad definida, que posteriormente les permita tener una función específica dentro de la historia.

Con respecto a esta categoría, Linda Seger (2000) habla de tres dimensiones importantes a saber:

1. Caracterización del personaje
2. La psicología del personaje
3. Creación del contexto biográfico o historia de fondo, que debe contemplar a su vez, tres categorías importantes:
 - ☒ Fisiología
 - ☒ Sociología

☒ Psicología

La autora con estas dimensiones se refiere a que todo personaje debe estar dotado de una personalidad, y, para esto, debe realizarse una investigación exhaustiva de cada uno de estos aspectos, para poder entender cabalmente su carácter.

Todos estos elementos en conjunto permitirán crear la historia de fondo o el contexto biográfico de la figura dramática, además de dotarla de la multidimensionalidad necesaria para que sea intensa y verosímil. Así mismo, y como se expuso en el marco referencial, la autora establece que para que el personaje sea más profundo debe reflejar paradojas e incongruencias dentro de su personalidad.

Syd Field (1976/1983), con respecto a esta categoría contempla cuatro dimensiones:

1. Vida interior, determinada a través de la biografía. Ésta, contempla los siguientes aspectos:

- ☒ Edad
- ☒ Género
- ☒ Relaciones
- ☒ Emociones

2. Carácter del personaje; conformado a su vez por:

- ☒ Necesidades
- ☒ Temores
- ☒ Conflictos
- ☒ Dificultades

- ☒ Deseos
- ☒ Aspiraciones

3. Punto de vista del personaje

4. Motivación del personaje

Al igual que Linda Seger, este autor (Field, 1976/1983) afirma que el escritor debe someterse a un proceso de investigación exhaustivo que permita crear tanto la biografía del personaje, como su personalidad. Esta, abarca elementos que son comunes entre las personas, pero que también son válidos a la hora de definir el carácter de un personaje, es decir: necesidades, temores, conflictos, dificultades deseos y aspiraciones.

Todo esto permitirá establecer el punto de vista del personaje que se refiere a la manera en que la figura dramática ve la vida y que permite separarlo del resto haciéndolo singular. Es decir, cuáles cosas le gustan y cuáles no, qué es lo que cree y lo que piensa. Así mismo, mientras se conozcan exactamente las motivaciones del personaje; más claras serán sus reacciones ante los conflictos que pueda enfrentar.

Por su parte, Christopher Vogler (1998) establece que todos los personajes desempeñan una función psicológica de acuerdo al arquetipo que representen. Tal y como está establecido en el marco referencial, los héroes, mentores, bufones, heraldos, entre otros, además de desarrollar una función dramática definida dentro de la historia, están dotados de aspectos psicológicos que permiten determinar el rol que cada cual desempeña dentro de ella.

5.3.2 Segunda categoría: características exteriores

La segunda categoría, contemplará las características exteriores, las cuales no tienen que ver con el aspecto físico de los personajes, sino con las relaciones e interacciones que ellos desempeñan con el resto de las figuras dramáticas.

Linda Seger (2000) con relación a este ámbito, señala que los personajes se hacen más sólidos al interactuar con otros. Según esta autora, normalmente hay una pareja de personajes que se encarga de llevar las riendas de la historia, y su interacción hace que la trama sea mucho más cautivadora. La relación entre la pareja de personajes, debe contemplar los siguientes elementos:

1. Atracción: hace referencia a la afinidad entre los personajes que permite que permanezcan unidos.
2. Conflicto: son todos los aspectos que se presentan como una amenaza en la relación.
3. Contraste: es decir, aquellos elementos que permiten identificar a los personajes como polos opuestos.
4. Transformación: hace referencia a los cambios que experimentan los personajes como consecuencia de su interacción con el entorno.

Syd Field (1976/1983) establece que el personaje en su mundo exterior, se relaciona de tres formas diferentes:

1. Experimentando algún conflicto para lograr lo que se propone de acuerdo a sus motivaciones.
2. Interactuando con otros personajes, ya sea de forma antagónica, amistosa o indiferente.
3. Interactuando entre sí, enfrentándose a sus propios obstáculos.

También indica que la vida exterior del personaje se divide en tres ámbitos, en los cuales se relaciona con otros:

1. Personal: referido a las relaciones sociales o conyugales que se establezcan dentro de la historia.
2. Profesional: comprendido como las relaciones que el personaje establece con el resto de sus compañeros de labores y las condiciones en las que trabaja.
3. Íntimo: el personaje interactúa consigo mismo en un ámbito más privado. Generalmente esto ocurre cuando se encuentra a solas.

Estos tres ámbitos permiten desarrollar mejor la personalidad, y hacen mucho más multidimensional al personaje. A pesar de que las figuras dramáticas posean relaciones íntimas o individuales; éstas son consideradas dentro de las características exteriores por representar una exteriorización que permite tanto al público, como al personaje mismo, conocer más acerca de éste.

Por su parte, Vogler (1998) establece que los personajes (arquetipos) se relacionan entre ellos a lo largo de la trama. Además, cada una de estas figuras interactúa con la historia de acuerdo a la función dramática que desempeñe.

5.3.3 Tercera categoría: acciones y roles en el contexto del personaje

La tercera y última categoría en la que se agruparán los postulados de estos tres autores, se refiere a las acciones y roles que desempeñan los personajes dentro de su contexto.

Linda Seger (2000), clasifica a las figuras dramáticas de acuerdo al contexto en el que se desenvuelven, y de acuerdo a las funciones que éste les suministra. Así, esta autora establece que hay cuatro tipos de personajes:

- ☒ Simbólicos: definidos como aquellos personajes que reflejan un ideal dentro de la trama.
- ☒ Míticos: personajes con cualidades heroicas que generan reflexiones en el ser humano.
- ☒ No humanos: entendidos como todas aquellas figuras que a pesar de no poseer la fisonomía del homo sapiens, se comportan como tales.
- ☒ Fantásticos: definidos como aquellos seres que viven en un mundo mágico e irreal.

Por otra parte, Seger (2000) considera que los personajes deben tener un contexto definido en el cual desenvolverse. Este aspecto abarca dimensiones como:

- ☑ Cultura: cuando el entorno del personaje está determinado por orígenes étnicos, sociales, religiosos y educativos.
- ☑ Período histórico: cuando la época en la que se desarrolla la historia, se convierte en el ambiente del personaje.
- ☑ Situación Geográfica: cuando el contexto del personaje está determinado por los espacios físicos o los lugares.
- ☑ Profesión: si el medio ambiente en el que se desenvuelve el personaje está determinado por la situación laboral.

Syd Field (1976/1983) establece que el personaje es acción. Dentro de los conceptos descritos por el autor que tienen que ver con esta categoría; existen ciertas características descritas por él asociadas a “el hacer” del personaje. Estas son a saber:

- ☑ Actitud: se refiere a la forma como el personaje se enfrenta a las situaciones.
- ☑ Comportamiento: es la forma en la que el personaje se desenvuelve de acuerdo a las circunstancias.
- ☑ Revelación: son todos los descubrimientos que el personaje hace sobre sí mismo al final de la historia.
- ☑ Identificación: definida como la manera en la que el público se ve reflejado en las acciones del personaje.

Todas ellas dependerán del contexto en el que se desenvuelva el personaje, es decir, del espacio en que éste actúe, conformado por las mismas dimensiones de su vida exterior (personal, profesional e íntimo).

Christopher Vogler (1998) clasifica a todas las figuras dramáticas que aparecen en la historia de acuerdo al rol que desempeñan dentro de ella. Es así como dentro de todas las tramas de las historias se encuentran los siguientes arquetipos:

- ☑ Héroe
- ☑ Mentor
- ☑ Shapeshifter
- ☑ Herald
- ☑ Guardián del Umbral
- ☑ Sombra
- ☑ Bufón

Cada uno de ellos, ha sido explicado con precisión en el marco referencial.

5.3.4 Diseño del instrumento

Tomando en cuenta las categorías que engloban los postulados de los tres autores, se procederá a diseñar una matriz que permita extraer las características dramáticas de los personajes que se han seleccionado para la realización de este trabajo.

El instrumento estará diseñado de acuerdo a los postulados comunes y no comunes de los tres autores. Todo esto, con la finalidad de establecer comparaciones

y contrastes que permitirán solidificar la matriz y el estudio de cada personaje por separado.

De acuerdo a lo descrito anteriormente, a continuación se presenta una matriz que engloba los postulados de cada uno de los autores. Esta servirá de base para diseñar el instrumento que se aplicará posteriormente a cada unidad de observación.

Tabla 1. Matriz original. Postulados de los autores

Características	Dimensiones			
	Linda Seger		Syd Field	Christopher Vogler
Características internas y psicológicas	A. Caracterización del personaje ☒ Paradojas ☒ Esencia del personaje ☒ Emociones ☒ Detalles que singularizan B. Psicología del personaje ☒ Comprensión del carácter del personaje C. Historia de Fondo ☒ Fisiología ☒ Sociología ☒ Psicología		A. Vida interior (biografía) ☒ Edad ☒ Género ☒ Relaciones ☒ Emociones B. Carácter del personaje: ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos ☒ Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones C. Punto de vista D. Motivación del personaje	Los personajes tienen características (funciones) psicológicas de acuerdo al arquetipo que representen.
Características exteriores	I. <u>Interacción con otros personajes</u> Pareja de personajes (Atracción, conflicto, contraste y transformación)		II. <u>Relaciones entre personajes</u> ☒ Formas: Conflicto, interacción (antagónica, amistosa o indiferente) y relación entre sí mismos. ☒ Ámbitos: Personal, profesional, íntimo	III. <u>Tipos de Interacción:</u> ☒ con el resto de las figuras dramáticas ☒ con la historia en sí.
Acciones /Roles en su contexto	<u>Personajes No realistas:</u> ☒ Simbólicos ☒ Míticos ☒ No humanos ☒ Fantásticos	<u>Contexto:</u> ☒ Cultura ☒ Situación geográfica ☒ Período histórico ☒ Profesión	<u>Acción:</u> ☒ Actitud ☒ Comportamiento ☒ Revelación ☒ Identificación	<u>Arquetipos:</u> ☒ Héroe ☒ Mentor ☒ Shapeshifter ☒ Herald ☒ Guardián del Umbral ☒ Sombra ☒ Bufón

5.2.5 Bases para el diseño de la matriz

A continuación se explican cada uno de los pasos seguidos para establecer el instrumento, es decir, se define cuáles elementos se fusionan y cuáles complementan cada categoría.

a) Primera categoría: Características internas y psicológicas

Linda Seger (2000) propone que todos los personajes deben tener una historia de fondo que determine por qué éstos actúan de forma específica. Syd Field (1976/1983), por su parte, explica que estas figuras deben tener una biografía que justifique sus formas de actuar.

Por esta razón, se fusionan estos dos aspectos que *a posteriori* determinarán la “hoja de vida” del personaje en estudio. Ésta, quedará determinada por aspectos fisiológicos; como la descripción física, la edad y el género, sociológicos; determinados por las relaciones de los personajes y psicológicos; que contemplan las emociones de la figura dramática.

Aunque la biografía o historia de fondo del personaje toma en cuenta ámbitos como la sociología y el aspecto físico, se considera como un paso fundamental para comprender la personalidad de la figura dramática. Es por esta razón que se incluye dentro de las características internas y psicológicas, y no como resultado de estudio del resto de las dimensiones.

Además, ambos autores establecen que los personajes deben estar dotados de un carácter, o de una personalidad que debe ser comprendida cabalmente por el

escritor. Así pues, la nueva dimensión de esta primera categoría contempla todo lo que respecta a la personalidad de las figuras dramáticas.

Syd Field (1976/1983) establece que el carácter de las personas está constituido por un cúmulo de aspectos como necesidades, deseos y temores que son comunes entre los seres humanos. Resulta interesante incluirlos dentro de la personalidad de las figuras dramáticas, para que posteriormente, el punto de vista del personaje, esté mejor definido.

Linda Seger (2000) establece que la caracterización del personaje debe contener paradojas, emociones y detalles que permitan definir su esencia. Además, Field (1976/1983) considera que los personajes deben tener motivaciones entendidas como aspectos internos que justifiquen sus acciones. Esta característica se agrega a la multidimensionalidad del personaje, porque se considera que es un factor vinculado con la personalidad.

Por ende, se fusionan los escenarios concebidos por ambos autores para analizar por medio de la matriz, la verosimilitud y profundidad del personaje, determinada por los elementos inherentes a su carácter.

Christopher Vogler (1998), establece que todo arquetipo tiene una función psicológica dentro de la historia, y, aunque esta característica no puede fusionarse con ninguno de los ámbitos expresados por el resto de los autores, complementa la visión de ambos, y por esta razón se incluye dentro de la categoría de características internas, tomando en cuenta además que hace referencia al aspecto psicológico.

Así pues, el instrumento comienza a esbozarse de la siguiente forma:

Tabla 2. Primera categoría: Características internas y psicológicas

Características internas y psicológicas	Historia de Fondo/Biografía	Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad, género y aspecto físico. B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones	A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de Vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.

b) Segunda categoría: Características exteriores

Con respecto a las características exteriores, Linda Seger (2000), Syd Field (1976/1983) y Christopher Vogler (1998), toman en cuenta la interacción entre los personajes.

Linda Seger (2000) habla de la interacción de la pareja de personajes, mientras que Syd Field (1976/1983), considera que la vida exterior de éstos, se compone por tres ámbitos (personal, profesional e íntimo) dentro de los cuales cada figura puede interrelacionarse con otra de forma amistosa, antagónica o indiferente. Vogler (1998), establece que los arquetipos interactúan entre sí durante el viaje del héroe. Partiendo de lo anterior, se crea una dimensión que agrupa y fusiona lo que estos autores toman en cuenta al hablar de vínculos entre figuras dramáticas.

Todos estos elementos generan una dimensión constituida por el vínculo entre la pareja de personajes, las relaciones sociales, conyugales y laborales que cada figura pueda entablar en la historia. Cada uno de ellos se estudiará siguiendo los patrones de atracción, conflicto, contraste y transformación propuestos por Seger, y determinando el tipo de interacción que se establece de acuerdo a Syd Field. Es decir, si son interacciones amistosas, antagónicas o indiferentes.

Los personajes, en su interacción, no se tratarán como arquetipos. El rol que le asigna el arquetipo a cada figura será estudiado más adelante y únicamente en los personajes que se han definido como unidades de análisis u observación.

Además, Syd Field (1976/1983) pone de manifiesto que los personajes al relacionarse pueden enfrentar un conflicto; en este sentido, coincide con Seger (2000), quien propone que las interacciones pueden ser conflictivas.

La interacción íntima se convierte en un ámbito más de las características exteriores; pues sucede generalmente cuando el personaje está a solas. Es decir, que no se presenta vínculo alguno con otros personajes. En este aspecto, se fusiona la forma de relación, con el ámbito de interacción al presentar semejanzas.

Christopher Vogler (1998), además, plantea la interacción del arquetipo con la historia, señalando que toda figura posee una función dramática al interactuar con otros personajes. Por esta razón, también se incluye dentro de la matriz como una dimensión más, pues complementa el escenario de las características manifiestas.

Así, esta categoría se inserta dentro de la matriz de la siguiente manera:

Tabla 3. Segunda Categoría: Características exteriores

Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes	Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	☒ Pareja de personajes ☒ Relaciones conyugales ☒ Relaciones sociales ☒ Relaciones profesionales	☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes.

c) Tercera categoría: Acciones y roles dentro del contexto del personaje

Por último, las acciones y roles de los personajes dentro de la historia son abarcados por los tres autores de formas diferentes y es por esta razón que en este ámbito no pueden fusionarse ninguno de los postulados propuestos por cada uno de ellos. Esta categoría se representa de la siguiente forma:

Tabla 4. Tercera categoría: Acciones y roles en el contexto del personaje

Acciones/ Roles en su Contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ Fantástico ☒ No humano ☒ Simbólico ☒ Mítico	☒ Cultura ☒ Situación geográfica ☒ Periodo histórico ☒ Profesión	☒ Actitud /Comportamiento ☒ Revelación	☒ Héroe ☒ Mentor ☒ Shapeshifter ☒ Heraldo ☒ Guardián del Umbral ☒ Sombra ☒ Bufón

Finalmente, el instrumento que permitirá determinar el esqueleto dramático de los personajes, contempla los siguientes aspectos:

Tabla 5. Matriz para la extracción de características dramáticas de los personajes

Características	Personaje:			
	Dimensiones			
Características internas y psicológicas	Historia de Fondo/Biografía		Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad, género y aspecto físico. B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones		A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de Vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes		Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	☒ Pareja de personajes ☒ Relaciones sociales ☒ Relaciones conyugales ☒ Relaciones profesionales		☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes.
Acciones/ Roles en su Contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ Fantástico ☒ No humano ☒ Simbólico ☒ Mítico	☒ Cultura ☒ Situación geográfica ☒ Período histórico ☒ Profesión	☒ Actitud /Comportamiento ☒ Revelación	☒ Héroe ☒ Mentor ☒ Shapeshifter ☒ Herald ☒ Guardián del Umbral ☒ Sombra ☒ Bufón

5.3.6. Descripción de los componentes de la matriz

Antes de aplicar este instrumento, es necesario explicar, describir y definir claramente cada uno de sus componentes.

Dentro de las *Características internas y psicológicas* se encuentran tres dimensiones:

A. La Historia de fondo/biografía: Se refiere a una breve descripción de la vida del personaje tomando en cuenta elementos fisiológicos (edad, sexo y apariencia física) sociológicos (relaciones, vida social en general) y psicológicos (emociones), que permitirán determinar cuáles son las relaciones y emociones de los personajes, además de sus rasgos físicos. Al momento de aplicar este componente de la matriz en las respectivas unidades de análisis, se recurrirá a realizar inferencias basadas en la observación del personaje en su respectiva historia. Posteriormente, para la creación del nuevo personaje, además de utilizar las características comunes se recurrirá a la creatividad, para completar este componente de las características internas y psicológicas.

B. La Multidimensionalidad del personaje: Este componente servirá para determinar el carácter del personaje de acuerdo a los siguientes ámbitos:

B.1. Personalidad: conformada a su vez, por:

- ☑ Motivaciones/Propósitos: tiene que ver con los impulsos que mueven al personaje a ejecutar sus diferentes acciones, y con la dirección que toman dichos impulsos.

- ☑ Necesidades: entendidas como todas las carencias que pueda presentar el personaje dentro de la historia.
- ☑ Temores: se refiere a la aprensión del personaje a que suceda lo contrario a lo que quiere.
- ☑ Conflictos/Dificultades: Referidos a todos aquellos problemas que causan angustia en la vida del personaje.
- ☑ Deseos: todo lo que anhela el personaje para su propia vida.
- ☑ Aspiraciones: entendidas como todas aquellas pretensiones que posee el personaje en relación con los propios logros y con la dignidad.
- ☑ Paradojas/Incongruencias: todos aquellos comportamientos y pensamientos contradictorios o absurdos que presenta el personaje.
- ☑ Detalles que singularizan: referidos a pequeños rasgos que permitan diferenciar al personaje de los demás.

B.2 Punto de vista del personaje: Mediante este componente se establecerá cuál es la visión del personaje. Se plantean preguntas como ¿qué le agrada al personaje? ¿qué le desagrada? ¿qué piensa? y ¿en qué cree?

C. Función psicológica: Se determinará cuál es la función psicológica del personaje de acuerdo al arquetipo que representa.

Con respecto a las *Características exteriores*, se establecen tres tipos de interacción:

- A. La interacción con el resto de los personajes:** está a su vez compuesta por la interacción entre la pareja de personajes, las relaciones laborales y las relaciones conyugales o sociales, descritas anteriormente. Para estas relaciones, se tomarán en cuenta los elementos de atracción, conflicto, contraste y transformación entre los personajes, además de los tipos de relación que existen entre ellos; es decir si son vínculos antagónicos, amistosos o indiferentes.
- B. La interacción consigo mismo:** se refiere a la forma como el personaje se relaciona con su propio yo, generalmente cuando está a solas. Este elemento se inserta dentro de las características exteriores, porque a pesar de que se refiere a una acción que realiza el personaje a solas, es exteriorizada y conocida por la audiencia.
- C. La interacción con la historia:** establece cómo el personaje de acuerdo a las funciones y relaciones que instaura, se vincula con la historia.

La última categoría se refiere a las *Acciones o roles que los personajes desempeñan en el contexto en el que se desenvuelven*. Igualmente, está definida por tres ámbitos a saber:

- A. Los personajes no realistas:** define en qué categoría pueden ubicarse los personajes de acuerdo al rol y al contexto al que pertenecen. Es decir, si son míticos, simbólicos, no humanos y/o fantásticos.

B. El contexto: Permite identificar cuál es el entorno en el que se desenvuelve el personaje. Estos espacios pueden estar determinados por la cultura, el período histórico, la profesión o la zona geográfica.

C. Los componentes de acción del personaje: permite conocer cómo la figura dramática ejecuta los conceptos de actitud, revelación y comportamiento. En esta categoría se realizó una fusión de los términos comportamiento y actitud, pues ambos se refieren a la forma en que los personajes se enfrentan a circunstancias determinadas. Así mismo, se decidió omitir el concepto de “identificación”; pues este se refiere a cómo la audiencia equipara a las figuras del filme, con algún conocido. Se considera que este elemento si bien es interesante, no es pertinente para lo que se quiere lograr con el estudio de las unidades de observación. Además, tendría que utilizarse un sistema de medición que permita involucrar la opinión de la audiencia.

D. El arquetipo que representa: este elemento permite identificar a cuál arquetipo pertenece el personaje estudiado, de acuerdo a los postulados de Chistopher Vogler.

Finalmente, la aplicación de este instrumento dependerá de las características propias de cada figura.

Mike Wazowski, Sid y Burro, serán analizados con el mismo formato de matriz aunque en algunas ocasiones se presentarán diferencias al estudiar las características externas, porque los personajes no se desarrollan de igual forma con su entorno. Es decir, se tomarán en cuenta las relaciones de parejas de personajes, las sociales, las conyugales y las laborales dependiendo de las exigencias de cada personaje.

La idea es verificar si este instrumento permite posteriormente establecer analogías entre estos tres personajes. Por lo que se espera, que con él puedan extraerse las características dramáticas de cada uno, que servirán de base no sólo para determinar dichas similitudes, sino también para la creación de un nuevo personaje.

APLICACIÓN DE LA MATRIZ A



MIKE WAZOWSKI

Tabla 6. Matriz para la extracción de características dramáticas

Características	Personaje:			
	Dimensiones			
Características internas y psicológicas	Historia de Fondo/Biografía		Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad, Género y aspecto físico. B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones		A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de Vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes		Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	☒ Pareja de personajes ☒ Relaciones sociales ☒ Relaciones conyugales ☒ Relaciones profesionales		☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes
Acciones / Roles en su contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ Fantástico ☒ No humano ☒ Simbólico ☒ Mítico	☒ Cultura ☒ Situación geográfica ☒ Período histórico ☒ Profesión	☒ Actitud ☒ Comportamiento ☒ Revelación ☒ Identificación ☒ Acción	☒ Héroe ☒ Mentor ☒ Shapeshifter ☒ Herald ☒ Guardián del Umbral ☒ Sombra ☒ Bufón

Tabla 7. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Mike Wazowski de *Monsters Inc.*

Características	Personaje: Mike Wazowski			
	Dimensiones			
Características internas y psicológicas	Historia de Fondo/Biografía		Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad y género ☒ Aspecto físico B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones		A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de Vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes		Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	A. Pareja de personajes Relación Mike –Sully B. Relaciones sociales Relación Mike Boo C. Relaciones conyugales Relación Mike-Celia D. Relaciones profesionales Relación Mike-Roz Relación Mike-Randall Relación Mike-Waternoose.		☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes
Acciones/ Roles en su Contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ No humano ☒ Fantástico	☒ Profesión	☒ Actitud/Comportamiento ☒ Revelación	☒ Mentor ☒ Bufón

CONSIDERACIONES PREVIAS

Los componentes que se utilizarán para extraer las particularidades dramáticas del personaje Mike Wazowski, en cuanto a la categoría de las características internas y psicológicas, son los mismos que engloba la matriz original.

Dentro de las características exteriores tampoco hay cambios, pues Mike Wazowski reúne todas las dimensiones concentradas en la matriz original; es decir, interacciones entre los personajes en todos los ámbitos, interacción consigo mismo y con la historia. Todas estas relaciones se estudiarán de acuerdo a los indicadores de atracción, conflicto, contraste y transformación, y además se establecerá cómo son los vínculos de los personajes; es decir, si son amistosos, antagónicos o indiferentes.

Para el análisis de las acciones y roles del personaje en su contexto; la categoría del “personaje no realista”, excluye las dimensiones de personaje mítico y simbólico; pues se considera que Mike Wazowski no refleja únicamente un ideal en su historia. Tampoco es un personaje heroico al que se le exigen muchas cualidades, ni genera reflexiones profundas sobre los conflictos de los seres humanos. Estas dos razones, lo distancian de los personajes simbólicos y míticos, respectivamente.

En la clasificación del contexto, se excluyen los tipos de entorno referidos al período histórico, a la situación geográfica y a la cultura. Todo esto, porque la mayor parte de la película se desarrolla en el ambiente profesional de este personaje.

Por último; se seleccionan los arquetipos del Bufón y el del Mentor para Mike Wazowski, porque son los roles dramáticos que desempeña dentro de la historia. Además, el personaje no encaja con ningún otro arquetipo de acuerdo a las funciones que cumple en la trama de la película.

1. CARACTERÍSTICAS INTERNAS Y PSICOLÓGICAS.

1.1 Historia de Fondo/ Biografía

A. Fisiología

☒ Edad y Género

Mike Wazowski es un monstruo adulto de género masculino y de edad indefinida que habita en la ciudad de Monstruópolis.

☒ Aspecto Físico

Heredó la apariencia de su madre, la señora Wazowski, quien está siempre presente en la vida de Mike. Así pues, esta figura dramática es un cíclope verde, pequeño, redondo y lampiño. Posee: dos brazos, dos manos y dos patas sobre las cuales se desplaza de un lugar a otro. Tiene al final de cada una de sus extremidades, cuatro dedos delgados.

De su cabeza redonda sobresalen dos pequeños cachos, su voz es más bien aguda y sus dientes filosos adornan una gran boca, que junto a su único ojo de color verde, representan los caracteres más visibles del rostro de este personaje.

B. Sociología

☒ Relaciones

Mike Wazowski, vive en un pequeño departamento en la ciudad de Monstruópolis con su mejor amigo y compañero de trabajo James Sullivan, a quien cariñosamente llama “Sully”.

Trabaja para una compañía llamada Monsters Inc, que es la empresa encargada de generar la energía eléctrica necesaria para el mantenimiento y la supervivencia de una ciudad minada de criaturas extravagantes. Mike cree fervientemente en su trabajo y ama la profesión de asustar más que cualquier otro monstruo. Siente profunda admiración por su mejor amigo Sully, molestia por la presencia de Boo y expresa su romanticismo por Celia, su novia, quien se desempeña como la recepcionista de la empresa y con quien mantiene una relación desde antes de iniciarse la historia.

Está pendiente de todas las posibles amenazas que hay en su entorno, y a la par, trata de ser reconocido por el resto de sus compañeros. Además, adula a sus superiores para obtener prestigio. Se desempeña lo mejor que puede como el asistente del monstruo asustador estrella.

C. Psicología

☒ Emociones

Mike Wazowski es un amigo incondicional, un romántico empedernido y un humorista nato. En ocasiones puede parecer un poco neurótico e impaciente, sobre todo cuando las cosas se escapan de sus manos.

Le encanta llamar la atención y ser considerado por todos aquellos que lo rodean. Tiene una autoestima bastante alta que contribuye con el incremento de su vanagloria. Sin embargo, la mayoría de las ocasiones no es tomado en cuenta por el resto de las figuras con las que se relaciona. Esto se refleja cuando es excluido en el comercial de televisión que promociona a la empresa, cuando es tapado por el código de barras de la portada de la revista, y en todas las fotos en las que intenta aparecer al lado de James Sullivan.

Sin embargo, Mike es incapaz de darle la espalda a los seres que considera importantes. Se compromete en las buenas y en las malas con sus amigos, pues tiene bien definido el concepto de amistad.

Tiene un carácter enérgico y jovial, así como un sentido del humor particular que terminará siendo una herramienta poderosa para destacarse dentro de la empresa.

Es amante de la comodidad. Prefiere mil veces trasladarse en su vehículo que caminar. También, tiene talento para cantar, bailar y hacer chistes.

1.2 Multidimensionalidad del personaje

A. Personalidad/Carácter

☒ Motivaciones/Propósitos

A Mike lo motiva trabajar para la empresa de monstruos más importante de la ciudad, al lado del monstruo líder en gritos. Además, mantener una relación romántica con una de las criaturas más “lindas” de Monsters Inc, le permite mantenerse en pie durante la historia. Todo esto, lo hace con el propósito de obtener prestigio y ser reconocido por el resto de las criaturas que trabajan en la empresa.

☒ Necesidades

Su mayor necesidad es ser tomado en cuenta y llamar la atención de todos los seres que lo rodean. Además, busca alimentar su ego y autoestima valiéndose de sus inadvertidas apariciones en los medios de comunicación que publicitan a la empresa para la que trabaja. Mike constantemente necesita mantener su rutina, que es lo que le suministra la estabilidad que requiere para sentirse seguro.

☒ Temores

Su mayor temor es perder su estabilidad cotidiana quedándose sin nada y sin nadie. Es decir, para Mike es fundamental el amor que le brinda su novia Celia; por esta razón, hierla sin querer lo aterra, porque considera que así puede perderla. Otro

de los miedos de Mike es quedarse sin empleo por apoyar a su mejor amigo en la aventura de devolver a “Boo” a su hogar.

Ser tocado por un niño, es un temor latente en todos los que habitan en Monstruópolis. Por ende, también está en Mike Wazowski quien considera que puede morir al ser infectado por la “cosa horrorosa”, es decir, la niña humana.

☑ Conflictos/Dificultades

Mike Wazowski está pendiente constantemente de sus propios asuntos. Para él es muy importante entrenar a Sully, para evitar que Randall supere el récord de sustos y que ambos pierdan la supremacía dentro de la empresa. Esto ocupa gran parte de su tiempo, por lo que hace a un lado otros asuntos prioritarios. Por esto, se mete en problemas con su novia Celia y con el resto del equipo de trabajo, sobre todo con la señora Roz, quien constantemente le está pidiendo los reportes diarios que siempre olvida entregarle.

Cuando las máximas autoridades de la empresa descubren a Mike salvando a la niña, es expulsado de Monstruópolis. Es allí donde se ven reflejados sus principales conflictos, dificultades y angustias. Se queda solo, sin hogar, sin familia, sin novia y sin empleo. No halla la forma de solventar sus preocupaciones y es ahí cuando decide darle la espalda a Sully, aunque por un período corto.

La presencia de Boo en la vida de Mike es lo que le genera mayores dolores de cabeza. Pues ella, desequilibra su rutina y la estabilidad tan apreciada por este personaje. Además, esta pequeña aviva las angustias de Mike, pues él considera que Boo representa un peligro para todos los habitantes de Monstruópolis, por ser una criatura tóxica que puede acabar con todos los que viven en esta ciudad.

☑ Deseos

Su deseo continuo es mantener su vida estable, trabajando al lado de Sully para superar su propio récord en sustos. Además, compartir el resto de su vida con Celia, su gran amor.

Después de la llegada de Boo, el deseo manifiesto de Mike, es deshacerse de ella a como de lugar, pues contribuye con el desequilibrio de su sistema. De igual forma, le desea éxito a Sully en su carrera.

☑ Aspiraciones

Mike Wazowski quiere ser reconocido como un monstruo estrella consiguiendo la mayor cantidad de energía para Monstruópolis. Por eso, trabaja en función de alcanzar esa meta.

También desea obtener prestigio y beneficios que le permitan tener cierta estabilidad para comprometerse con Celia.

☑ Paradojas e incongruencias

Mike Wazowski, es a la vez un gruñón y una máquina de hacer chistes. Además, a pesar de las múltiples críticas que le hace a Sully acerca de su locura de dejar entrar a una niña a la ciudad, lo apoya y le cubre las espaldas para ayudarlo en su misión de devolverla. Rechaza a Boo, pero en el fondo siente ternura por ella.

Además, a pesar de que Celia para él es uno de los seres más importantes de su vida, siempre olvida los compromisos que tiene con ella. Mike trata de que esta chica sea su prioridad pero nunca lo recuerda, en su lugar, está siempre enfocado en asuntos

particulares o de lo contrario, acompañando a su mejor amigo Sully en alguna aventura.

☑ Detalles que singularizan

El cíclope verde se caracteriza por su sarcasmo y neurosis. A pesar que estas características normalmente se identifican con la irritación; en el caso de este personaje ambas peculiaridades se convierten en las herramientas cómicas de la trama.

Además, explota el humor negro, lo cual le permite destacarse sobre el resto de los personajes. De igual forma, mantiene una relación amena con sus compañeros y le coloca sobrenombres a todo aquel que puede. Se refiere a sus colegas utilizando su particular “cara de...” a su novia, le dice “Boopsy Boo”; mientras que al hablar de Boo, se refiere a ella como “la máquina asesina” o “la cosa horrorosa”.

Por otra parte, es un personaje que tiene una respuesta para todo. Siempre puede salir de los contratiempos utilizando su astucia. Por ejemplo, cuando él y Sully están discutiendo sobre la entrada de Boo a la empresa; y todos se quedan observándolos anonadados; Mike inventa la excusa de que están ensayando un musical producido por él mismo. Incluso, inventa una canción y hace a Sully bailar.

Todas estas características permiten singularizar a este personaje.

B. Punto de vista

Mike Wazowski es una criatura que está constantemente buscando la estabilidad, por lo que cualquier cambio que pueda desequilibrar su rutina lo hace ver

las cosas desde otra perspectiva. Considera que Boo, es una amenaza, no sólo para la ciudad de Monstruópolis sino para la carrera de él y la de su mejor amigo.

Él decide apoyar a Sully, no solamente por cumplir con el “código de amistad” o por servir de soporte en las buenas y en las malas; Mike lo hace por su propia conveniencia también, para evitar que la inestabilidad tome las riendas de su vida.

Mike conoce los patrones de conducta que debe seguir para mantener su estabilidad; por ejemplo: mantenerse atento con respecto a Randall (quien se presenta como una amenaza), dedicarle atención a Celia y tratarla con sutileza para mantener su relación estable, y adular a la señora Roz y a Waternoose, dueño de la compañía, para poder escabullirse de algunas responsabilidades.

Enfrenta cada acción motivado por sus deseos, necesidades y aspiraciones. Así mismo, deja mostrar un poco de sus incongruencias a la audiencia. Como es lógico, todas las características de su personalidad influyen en las acciones que lleva a cabo. Se enfrenta a las situaciones que ocurren en su alrededor siguiendo su perfil psicológico.

1.3 Función Psicológica

Mike Wazowski es la parte pícara de la historia. Su sentido del humor es lo que refresca la trama, y hace ver los problemas desde otra perspectiva. Por ende, su función psicológica es lograr su identificación con el público, enfocando el problema del protagonista desde una óptica mucho más sutil.

Mike ayuda a Sully a enfrentarse a los problemas utilizando su picardía. Este personaje representa esa parte del ser humano que se revela cuando hay dificultades

que no pueden ser afrontadas de una forma rígida y seria, a pesar de que en ocasiones se muestre como un total neurótico ante el público.

Además, Mike funciona como la conciencia de Sully. Siempre trata de evitar que éste cometa errores. Él mismo le dice, que su labor es cuidar de él.

2. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES

2.1 Interacción con el resto de los personajes

A. Pareja de Personajes

Relación Sully-Mike

Toda la película se desarrolla alrededor de esta relación. El vínculo entre ambos personajes, le da energía y vivacidad a la trama de la película. Aunque estén separados, o interactuando, se enriquecen mutuamente y alcanzan una dinámica que los aleja de ser personajes unidimensionales.

☒ Atracción

Ambos se conocen desde antes que comience el film. No sólo comparten el mismo techo, sino un cúmulo de vivencias que conforman el universo de ratos agradables y desagradables protagonizados por un par de buenos amigos.

La admiración de Mike hacia Sully es muy marcada, siempre se está esforzando por ayudarlo a superar su propio récord de gritos. Es su entrenador personal, lo despierta temprano para que cada día se mantenga en forma y no pierda su puesto de asustador líder. Además, constantemente lo incentiva recordándole que él es el mejor asustador de Monsters Inc.

Mike es el amigo fiel de Sully, siempre lo está acompañando a todas partes aunque esto sea riesgoso para él y pueda poner en peligro su relación con el resto de los seres que lo rodean. Con el transcurrir de la historia, Wazowski demuestra cuáles son sus definiciones de fidelidad, constancia y amistad.

En ocasiones, Mike actúa como la conciencia de Sully, y aunque él no siempre lo escuche, en ningún momento le da la espalda, pues a pesar de que se moleste coléricamente, termina siempre cumpliendo con su deber de amigo. Sully, entonces, es prioridad en la vida del pequeño cíclope verde.

☒ Conflicto

Sully inmiscuye a Mike en un problema personal. Mike termina siendo el cómplice del asustador estrella al dejar entrar a la niña humana a la empresa.

Esto causa problemas en su relación, pues Mike trata de apegarse a la legalidad y de hacer las cosas por el camino correcto, mientras que Sully, para evitar reprimendas por parte de los superiores, prefiere resolver la situación de forma clandestina.

Al ser descubiertos, ambos son desterrados de la empresa y de la ciudad; y es ahí cuando Mike le reprocha que lo haya inmiscuido en su aprieto. Wazowski considera que si Sully lo hubiese escuchado; probablemente ninguno de los dos estuviese expulsado de Monstruópolis.

☑ Contraste

Mike y Sully son personajes que se complementan, incluso físicamente: Mike es pequeño, redondo y lampiño, tiene un solo ojo y una gran boca con dientes afilados; en cambio, Sully posee una gran estatura, es fornido, tiene dos ojos y todo su cuerpo está cubierto de pelo azul y púrpura.

Mike se caracteriza por su egocentrismo; además de eso es vanidoso y presumido. Le encanta sobresalir sobre el resto de los demás; le gusta llamar la atención. Sully, a pesar de que es el monstruo más admirado por todas las criaturas de Monstruópolis, no hace alarde de su éxito.

☑ Transformación

Entre Mike Wazowski y James Sullivan, se pasa de una relación de compadrazgo, a una relación de hermandad. Esto se refleja cuando Mike, a pesar de estar concentrado en su éxito, está al tanto de la tristeza de Sully. Por eso decide reconstruir la puerta de Boo, sin importar que esto le generara dolor físico.

Ambos, se valoran más y aprenden que independientemente de las circunstancias a las que se enfrenten, podrán apoyarse mutuamente, pues los problemas y las alegrías de uno, siempre serán los del otro.

Por otra parte, y de acuerdo a los patrones de interacción sugeridos por Syd Field (1976/1983), esta relación de personajes es de tipo amistosa, ambas figuras colaboran y se apoyan entre ellos, como se ha descrito anteriormente.

B. Relaciones Sociales

Relación Mike-Boo

☒ Atracción

Mike, al principio de la historia no siente ningún tipo de afinidad con Boo. Esta niña representa para Wazowski, un completo estorbo.

☒ Conflicto

Mike considera que Boo desequilibra su rutina porque además de que es un factor nuevo que entra a alterar sus hábitos diarios, es una humana, que por ende representa un peligro para todos los habitantes de Monstruópolis.

☒ Contraste

En esta relación el contraste más evidente es el físico; Boo es una humana, mientras que Mike es un monstruo. Además, ella es dulce y tierna con todos, mientras que Mike puede llegar a ser muy antipático al interactuar con los demás, pero en especial con la niña.

Boo no le teme a los monstruos a excepción de Randall, mientras que Mike le tiene miedo a los niños como ella.

Además, Boo es muy ingenua y no tiene idea del peligro que representa para la ciudad de Monstruópolis; mientras que Mike es muy desconfiado y astuto; sabe

exactamente las consecuencias que se producirían al esconder a Boo por mucho tiempo.

☒ Transformación

La dulzura y la candidez de Boo, son los factores que permiten que Sully se encariñe de la forma en que lo hace con ella. Esto es lo que posteriormente, hará que Mike Wazowski quede prendado con la pequeña “cosa horrorosa”.

Boo es quien lo inspira a comenzar su carrera como comediante, y es quien le da la clave del éxito. Por ella, es que Mike Wazowski y Sully, cambian gritos aterradores por carcajadas.

Esta relación, de acuerdo a los patrones de interacción, es al principio indiferente pues a Mike no le interesa en lo absoluto congeniar con Boo, pero hacia el final de la historia se convierte en un vínculo amistoso.

C. Relaciones Conyugales

Relación Mike- Celia

☒ Atracción

Celia y Mike comparten una relación de noviazgo desde antes de que comience la historia. Ambos al verse suelen ser extremadamente románticos. Se dicen apodosos cursis pero a la vez cómicos, ella lo llama “Cuchurruín” y él cariñosamente le dice “Boopsy Boo”.

Celia es una criatura muy romántica. Para ella, su prioridad es Mike Wazowski. Siempre está pendiente de él, es su mayor debilidad y lo demuestra cada vez que se lo encuentra en los pasillos de la empresa. No puede ocultar que está completamente enamorada del cíclope, su sonrisa la delata.

☒ Conflicto

Mike le oculta a su novia que está involucrado con la entrada de “Boo” a la empresa, y por cubrirle las espaldas a Sully, descuida su romance, lo cual produce molestias en ella. Así mismo, Celia no comprende cuál es el misterio que oculta Mike, y eso contribuye a que ambos se distancien durante el transcurso de la historia.

Sin embargo, Mike profesa hacia ella sentimientos dulces que permiten, que a pesar de la adversidad, la relación se mantenga.

☒ Contraste

Para Celia, Mike es lo más importante. A Mike le importa mucho Celia, pero olvida que es una prioridad en su vida.

Celia siempre está pendiente de todo lo que hace su novio, mientras que él es muy olvidadizo, y está constantemente atendiendo sus propios asuntos.

Los contrastes también se notan físicamente; pues él redondo y pequeño mientras que Celia posee una figura delgada y larga.

☒ Transformación

Celia es solidaria con Mike. Al enterarse de lo que ha ocurrido con la niña, de inmediato, hace un llamado por el parlante para salvar a Mike de Randall.

Mike, por su parte, descubre que la presencia de Celia es fundamental para su bienestar. Comprende que ella también puede brindarle apoyo en momentos difíciles.

Esta relación es completamente amistosa, hay apoyo, confianza y sentimientos de afecto entre los personajes. Además, ambos colaboran con el bienestar del otro.

D. Relaciones Profesionales.

Relación Mike-Roz

☒ Atracción

Mike, tiene que rendirle cuentas a la señora Roz, quien es la que se encarga de controlar las actividades de todos los monstruos de Monsters Inc. Él trata de adularla para evadir responsabilidades que, por olvidadizo, pasa por alto. La señora Roz no cree en los elogios de Mike. Esta relación no es recíprocamente atractiva, pues Mike agasaja a Roz para sus propios fines, no porque en realidad quiera hacerlo.

☒ Conflicto

Roz en ocasiones puede resultar un poco molesta, en el sentido de que aparece de forma muy inoportuna, pidiéndole a Mike los informes diarios que le permiten

mantener todo bajo control. Mike siempre olvida que debe entregar los reportes, por lo que se generan contrariedades en esta relación.

☑ Contraste

Roz utiliza el prestigio que tiene dentro de la empresa para controlar a los empleados. Sigue las reglas al pie de la letra, por esta razón, es que trata de que el resto de los empleados que laboran en Monsters Inc. sean tan disciplinados como ella. No soporta que los monstruos asustadores realicen su trabajo de forma incompleta.

Mike, aunque le gusta hacer las cosas por la vía correcta, debe acudir a la ilegalidad para ayudar a Sully. Lo que genera que descuide todas las obligaciones que tiene con la señora Roz, y por ende, conflictos con ella.

☑ Transformación

Mike Wazowski, por la interacción que mantiene con la señora Roz, se apega mucho más a las normas luego de que descubre que es ella una figura importante dentro del cuerpo policial de Monstruópolis.

La relación en un principio pareciera de tipo antagónica, porque Roz interfiere en los planes de Mike. Sin embargo, posteriormente se convierte en amistosa porque por la colaboración de éste monstruo, ella se entera de los actos corruptos del señor Waternoose.

Relación Mike -Watnoose

☒ Atracción

Mike profesa respeto hacia el señor Watnoose porque es el dueño de la empresa. Pertenece a la tercera generación que se ha encargado de proveer a Monstrópolis de la energía que necesita para sobrevivir. Además, es un monstruo con conocimientos de negocios y esto genera admiración por parte de Mike Wazowski y del resto de sus subalternos.

☒ Conflicto

Mike descubre junto a Sully que Watnoose realiza actos corruptos. Se decepciona de él cuando sabe que es capaz de robar los niños que sean necesarios para garantizar la supervivencia de la compañía.

☒ Contraste

Mike, mantiene una relación distante con Watnoose, por la jerarquía de esta figura dentro de Monsters Inc. Él debe velar por el equilibrio de la compañía, por lo que no tiene tiempo de relacionarse con los monstruos de cargos inferiores. Más bien, mantiene una relación más cercana con los principales asustadores.

Mike Wazowski por su parte, se desempeña dentro de la empresa como asistente del principal asustador, y conoce a todos los que están en su mismo nivel dentro de la compañía. Él puede relacionarse con ellos de forma dinámica y amena. Es en el ámbito profesional donde este personaje revela su sentido del humor. Así pues, la simpatía de Mike ha hecho que se convierta en amigo de sus colegas.

☑ Transformación

Mike Wazowski en su relación con Waternoose, descubre que no siempre las cosas son lo que parecen, pues la imagen que siempre se había creado de las principales figuras dentro de la organización, es totalmente diferente a lo que él pensaba. El respeto que sentía por Waternoose se pierde en el instante en que es desterrado de la compañía.

Esta relación es amistosa al principio, pues Waternoose confía en Mike y en Sully porque considera que son un equipo exitoso que puede ayudarlo a salvar la empresa de la crisis en la que se encuentra. Posteriormente se vuelve antagónica, cuando Mike (al igual que Sully), se convierte en un obstáculo para lograr lo que se propone: salvar a la empresa a toda costa, sin importar si eso implica apelar a la ilegalidad.

Relación Mike-Randall

☑ Atracción

Mike en ningún momento siente empatía por Randall. No lo considera sincero, le tiene algo de miedo y cree que es una amenaza para la empresa. Además, sabe que en el fondo lo que desea es superar el record de sustos, para desplazar a Sully de su lugar.

☑ Conflicto

Mike se entera del plan que tiene Randall para recolectar más gritos. Por esta razón es que Boo entra a Monsters Inc. Cuando Randall sabe que Wazowski conoce sus estrategias, es perseguido por él, e incluso secuestrado.

☒ Contraste

Randall es muy competitivo. Establece con el resto de sus compañeros una contienda desleal. Mientras que Mike, es perseverante y no se toma el trabajo como una simple competencia; lo hace porque le gusta y porque se divierte.

Randall por otra parte, es corrupto; mientras que a Mike le agrada desenvolverse apegándose a las normas.

☒ Transformación

Mike confirma su hipótesis con respecto a este personaje: Randall efectivamente estaba jugando sucio para desplazar a Sully y ocupar su lugar como monstruo asustador estrella.

No ocurre una transformación como tal en esta interacción; simplemente se confirma lo que Wazowski pensaba acerca del malvado de la historia.

Así pues, esta relación es de tipo antagónica desde el principio hasta el final de *Monsters Inc*, pues ambos personajes se oponen al logro de las metas del otro.

2.2 Interacción consigo mismo

A. Relaciones Íntimas

Pocas veces vemos al personaje sin compañía durante la historia. Sin embargo, aunque esté acompañado, Mike interactúa consigo mismo pues desarrolla soliloquios en los que siempre expresa su deseo por idear la forma de ayudar a su mejor amigo o por buscar la manera para deshacerse de la pequeña Boo, sin que nadie lo note. También en su interacción a solas, puede estar haciendo planes para figurar y destacarse del resto.

2.3 Interacción con la Historia

Mike Wazowski es el personaje que acompaña al protagonista prácticamente a lo largo de toda la historia. Es quien se encarga de darle apoyo moral y consuelo cuando se enfrenta a los graves problemas que implican la aparición de la pequeña “Boo”. Además, es quien lo reprende cuando son expulsados de la empresa.

Sin embargo, la forma de demostrarle a Sully su interés y amparo, es bastante particular, porque además de que lo aconseja y de que le cubre las espaldas, siempre está regañándolo y tratando de que se de cuenta de su error. Esto, en lugar de hacer escarmentar a Sully, hace que se tome las cosas de una forma más relajada. Mike, a pesar de que es una máquina de hacer chistes, no siempre hace reír a Sully de forma explícita, pero logra conectar a la audiencia con la historia, y conseguir al final la manera de convertir los gritos en carcajadas.

De la misma manera, Mike Wazowski es el consejero del héroe de la historia. Es el ángel que pelea con el diablo que se encuentra en el hombro izquierdo del héroe. Mike, aunque es el asistente de Sully, es quien lo entrena y quien constantemente aprueba o desaprueba lo que este personaje hace.

3. ACCIONES/ROLES EN SU CONTEXTO

3.1 Personaje “No realista”

A. Personaje no humano

Es un cíclope de piel verde, con extremidades largas y delgadas, dentadura puntiaguda, contextura gruesa y estatura baja. Es obvio que este cúmulo de características lo hace un ser muy diferente al homo sapiens. Sin embargo, por todas las actividades que realiza en la ciudad en la que vive, las relaciones que mantiene, y su personalidad, hacen que tenga características comunes con los seres humanos.

Mike, habla, piensa, se molesta, grita, tal cual como lo haría un hombre común. Además, utiliza un lente de contacto, vive en un apartamento, trabaja en una compañía de electricidad, visita restaurantes; todas estas, actividades comunes de los seres humanos. Lo único que separa a Wazowski de la raza humana, es su fisonomía.

B. Personaje fantástico

Mike vive en una ciudad habitada por diversos tipos de criaturas, que no existen en la realidad. Son seres tomados de historias tradicionales, que viven en una ciudad

llamada Monstruópolis, en donde la electricidad se obtiene por medio de sustos y gritos, y donde se cree que los humanos, a pesar de ser los proveedores de energía, son los seres más tóxicos que pueden existir. Por esta razón, se ubica a esta figura dramática, dentro de la categoría de los personajes fantásticos.

3.2 Contexto

El entorno en el que se desarrolla la historia de Monstruópolis, es la profesión de los Monstruos asustadores. Prácticamente toda la trama se ambienta en la empresa de energía más importante de esta ciudad: Monsters Inc, es una compañía que se encarga de producir energía a través de la recolección de gritos de niños humanos, para la supervivencia de la localidad.

Se observa claramente la jerarquía de los cargos, las instalaciones, y el oficio propiamente establecido de cada personaje.

Los monstruos deben entrar por las puertas de los armarios de los niños, para asustarlos y de esta forma almacenar la energía, de acuerdo a un sistema programado en las instalaciones de la compañía.

Así pues, la profesión de asustar es lo que enmarca el desarrollo de la trama. Por tal razón, se considera que éste es el contexto en el que se desenvuelven los personajes.

3.3 Componentes de acción del personaje

A. Actitud / Comportamiento

Mike enfrenta la mayoría de las situaciones con cierta neurosis. Sin embargo, esto no impide que su sentido del humor aflore en circunstancias complicadas, para liberar las tensiones de la historia.

Trata de hacer todo por medio de las vías legales, pero cuando nota que las reglas pueden repercutir en la reputación de su carrera, comienza a tomar las riendas de la ilegalidad. Por esta razón es que oculta todo lo que sabe del ingreso de Boo a Monsters Inc.

Además, es una criatura muy perseverante, y esto, a la larga, es lo que le permite convertirse en el monstruo estrella de la organización. Todo esto lo hace sentirse orgulloso de sí mismo.

Por otra parte, con su actitud y comportamiento demuestra cuán capaz es de defender a los seres en los que confía ciegamente. Por medio de sus acciones es que la audiencia puede conocer cuál es su definición de amistad, fidelidad y compañerismo.

B. Revelación

Mike Wazowski durante el transcurso de la historia, revela a la audiencia un sinnúmero de elementos que permiten definirlo como personaje.

En primer lugar, por todo lo que hace para ayudar a Sully, logramos saber cuál es su concepto de amistad. Este personaje se revela a sí mismo que no siempre hacer las cosas por las vías legales trae los mejores resultados. Pues, si él hubiese dicho que Sully dejó entrar a Boo a la empresa, hubiese tenido graves problemas con su amigo. Por lo que es evidente que para este personaje la amistad está por encima de cualquier compromiso laboral.

Otra enseñanza que adquiere este personaje a lo largo de la historia, es que las cosas en las que siempre ha creído no son reales. Pues en su convivencia con Boo descubre que los niños no son tóxicos en lo absoluto, lo que derrumba la concepción que desde siempre ha tenido con respecto a la raza humana.

“Mike” descubre al final de la historia que los pequeños como “Boo”, pueden ser audiencias potenciales para explotar su talento de comicidad.

3.4 Arquetipo que representa

Mike Wazowski representa un arquetipo singular, porque definitivamente es el bufón de la historia, pero además le da consejos a Sully y lo trata de guiar para que cumpla su meta. Así que por otra parte puede ser considerado mentor.

Es mentor porque actúa como la conciencia de Sully, es quien le señala las consecuencias de sus actos y quien le abre los ojos. Además, los mentores deben

reflejar tenacidad y perseverancia; y Mike Wazowski es un buen ejemplo para definir estos dos conceptos. Este personaje es quien cuida de Sully a lo largo de la historia.

Por otra parte, Mike Wazowski es quien lleva consuelo a Sully con su compañía. A pesar de que constantemente lo critique y de que sea un neurótico, son estas herramientas las que le aportan comicidad a la historia.

Además, este personaje ayuda a Sully a vencer a Randall, y una de las funciones de los bufones, es contribuir a que el héroe pueda superar a la Sombra.

Mike Wazowski, proporciona comicidad a la trama a través de sus actos. Es él quien hace reír a la audiencia, y quien finalmente se convierte en un monstruo líder por la cantidad de energía que genera para la ciudad valiéndose de su picardía y sentido del humor.

Así pues, este personaje desempeña un doble rol dentro de *Monsters Inc*, pues sus funciones dentro de la historia se identifican con las que desempeñan los mentores, y con las que realizan los bufones, de acuerdo a lo establecido por Christopher Vogler.

APLICACIÓN DE LA MATRIZ A



BURRO

Tabla 8. Matriz para la extracción de características dramáticas

Características	Personaje:			
	Dimensiones			
Características internas y psicológicas	Historia de Fondo/Biografía		Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad, género y aspecto físico. B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones		A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes		Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	☒ Pareja de personajes ☒ Relaciones conyugales ☒ Relaciones sociales ☒ Relaciones profesionales		☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes
Acciones/ Roles en su contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ Fantástico ☒ No humano ☒ Simbólico ☒ Mítico	☒ Cultura ☒ Situación geográfica ☒ Período histórico ☒ Profesión	☒ Actitud ☒ Comportamiento ☒ Revelación ☒ Identificación ☒ Acción	☒ Héroe ☒ Mentor ☒ Shapeshifter ☒ Herald ☒ Guardián del Umbral ☒ Sombra ☒ Bufón

Tabla 9. Matriz para la extracción de características del personaje Burro de Shrek

Características	Personaje: Burro			
	Dimensiones			
Características internas y psicológicas	Historia de Fondo/Biografía		Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad y género ☒ Aspecto físico. B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones		A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de Vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes		Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	A. Pareja de personajes Relación Burro-Shrek B. Relaciones sociales Relación Burro-Fiona C. Relaciones conyugales Relación Burro-Dragón		☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes
Acciones / Roles en su contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ No humano ☒ Fantástico	☒ Situación geográfica	☒ Actitud/Comportamiento ☒ Revelación	☒ Bufón

CONSIDERACIONES PREVIAS

Los componentes de las características internas y psicológicas, se mantienen intactos en la matriz de Burro.

Es en las características exteriores donde hay ciertas modificaciones. En primer lugar, en la dimensión de interacción de personajes, se omite el componente de la interacción en el ámbito profesional, puesto que el personaje no se desempeña en ningún cargo laboral dentro de su historia.

Así mismo, en la dimensión de “Personaje no realista”, se consideran únicamente las opciones de personaje fantástico y no humano; puesto que Burro no es una figura dramática heroica y tampoco posee una sola dimensión o cualidad que reflejar al público. Esto, lo distancia de ser un personaje mítico y simbólico respectivamente. Se suprimen ambas características pues no se consideran relevantes para el análisis de este personaje en particular.

Se selecciona como contexto, la situación geográfica porque de acuerdo a Linda Seger (2000), los lugares pueden determinar el entorno de las figuras dramáticas de las historias. Los personajes se ubican en un espacio definido, que se determinará más adelante.

De igual forma, se prescinden de los arquetipos del héroe, mentor, heraldo, shapeshifter, guardián del umbral y sombra, porque no se corresponden con las funciones que este personaje desempeña dentro de la trama de *Shrek*.

1. CARACTERÍSTICAS INTERNAS Y PSICOLÓGICAS

1.1 Historia de fondo/Biografía

A. Fisiología

☒ Edad y Género

Burro es un asno adulto de edad indefinida y de sexo masculino, que vive en un bosque encantado rodeado de figuras clásicas de los cuentos de hadas.

☒ Aspecto Físico

Es gris, daltónico, asmático y posee un hocico bastante pronunciado acompañado de un cúmulo de dientes iguales a los de cualquier equino. Su voz es aguda; la utiliza tanto para hablar como para cantar.

Se traslada de un lugar a otro por medio de sus cuatro patas, que también las usa para bailar, y defenderse de ciertas figuras a las que tiene que enfrentarse.

Además, tiene dos largas orejas que casi siempre están caídas. Todo su cuerpo está cubierto de pelo gris corto, pero presenta mayor cantidad en la cabeza en donde el pelo es un poco más largo y de color negro. Su hocico está rodeado de pelo blanco, la parte inferior está cubierta de unas hebras un poco más largas que simulan una pequeña barba.

Los ojos son grandes y expresivos al igual que todo su rostro. Éstos, son color miel, van acompañados de cejas pobladas y de diminutas pestañas. Además, como todo burro, posee cola.

B. Sociología

☑ Relaciones

Burro, nunca ha vivido en un lugar específico, es decir, no tiene hogar. Tampoco tiene familia, ha vivido todo el tiempo por su cuenta.

Aparece cuando una anciana, su dueña para ese momento, escucha que en Duloc dan recompensas por los personajes de cuentos de hadas, y al ver que Burro tiene la capacidad de hablar, decide entregarlo. Al escapar de su venta, se encuentra con Shrek: un desagradable ogro verde con quien posteriormente emprende una aventura.

Burro no esperaba hacer amistad con el ogro, pues nunca ha tenido amigos.

Ambos deben rescatar a la princesa Fiona en un castillo custodiado por un “terrible” dragón, quien después se convertirá en el gran amor de su vida.

Burro se encariña con Shrek, con Fiona y con la dragonzuela rosa. Además, valora de forma significativa la amistad y el hecho de estar ahí para sus amigos en momentos tanto agradables como desagradables.

C. Psicología

☒ Emociones

Siempre ve el lado positivo de las cosas; cuando tiene que relacionarse con los demás, obvia los defectos y se centra en las virtudes.

Burro siempre trata de agradarle al resto de las criaturas con las que interactúa para evitar que lo rechacen. Un ejemplo de esto, es cuando él y Shrek apenas se conocen y llegan al pantano. Burro, al principio dice que el lugar es desagradable sin darse cuenta que es el hogar del ogro, pero al saberlo, trata de enmendar su comentario halagando hasta las piedras que decoran el lugar.

Es un ser que demanda atención, protección y cariño, pero maquilla todas estas carencias con un sentido del humor que lo hace destacarse siempre.

Burro, a pesar de ser un poco atolondrado, es muy sabio. A veces es impertinente, pero en otras ocasiones sabe exactamente cómo actuar. Es muy persistente.

1.2 Multidimensionalidad del personaje

A. Personalidad/Carácter.

☒ Motivaciones/Propósitos

Para Burro es fundamental acabar con su soledad. Por esto, acompaña a Shrek en la heroica labor de rescatar a la princesa Fiona. Esto lo hace para destacarse posteriormente ante los demás habitantes de Duloc, como el noble corcel que estuvo junto al temible ogro venciendo al dragón que mantenía prisionera a la princesa. Además, con esto pretende ganarse la amistad de Shrek y finalmente tener un hogar.

☒ Necesidades

Su mayor necesidad es llamar la atención de los seres que lo rodean. Siempre está cantando, hablando hasta el cansancio, o haciendo cualquier cosa que le permita ser tomado en cuenta por el resto de los personajes.

Burro necesita subir su autoestima, y aunque la mayoría de las veces recibe respuestas desagradables por parte de sus compañeros, posee un encanto especial que le permite lograr cierta empatía con cada una de las figuras dramáticas con las que interactúa. Además de esto, siente la necesidad de ser protegido por alguien más grande que lo represente.

☒ Temores

Burro generalmente es muy cobarde. Le teme a cualquier cosa. Cree que “el miedo es la respuesta sensible a una situación desconocida y peligrosa” (Shrek,

2001). Aunque piensa que no es malo ser miedoso, trata de aparentar ante los demás que no es aprensivo, aunque en realidad, no logre ocultar sus turbaciones.

Su principal temor es enfrentarse a la soledad. Es por esto que se acerca a Shrek (a pesar de que es un ogro) cuando se ve en peligro al inicio de la historia. No tiene casa, por eso también se une al protagonista para acompañarlo a rescatar a Fiona y así tener su aprobación.

Además, Burro tiene ciertas fobias, por ejemplo le teme a la oscuridad y a la sangre.

☑ Conflictos/Dificultades

El hecho de no tener amigos, ni familia es el principal problema al que tiene que enfrentarse este personaje. Es una de sus mayores angustias, y es por esto que se une a Shrek, porque sabe que al final habrá una recompensa para todos, él espera solventar su falta de hogar aspirando vivir con el ogro.

Por otra parte, para Burro representa un problema guardar el secreto de Fiona, sobre todo porque tiene que ocultárselo a Shrek, su mejor amigo, y sabe que tanto él como la princesa, están en medio de un gran mal entendido. Al no poder revelar lo que Fiona le ha confiado, se angustia.

De igual forma, Burro es un personaje muy inseguro de sí mismo. No confía en sus propias capacidades y se considera incompetente para poder enfrentarse a los problemas. Cree que siempre alguien debe responder por él, otra criatura más fuerte es quien debe representarlo.

☑ Deseos

Su mayor anhelo es tener un lugar para vivir en el que pueda sentirse cómodo. Además, le gustaría encontrar el valor para emprender una aventura y ser reconocido por otros. Así mismo, Burro desea que los seres importantes para él (Shrek y Fiona) sean felices y que puedan incluirlo dentro de sus planes futuros.

☑ Aspiraciones

Burro aspira ser reconocido como el noble corcel que acompaña a Shrek en su travesía para rescatar a la princesa. Igualmente, aspira obtener una recompensa luego de entregar a Fiona a Lord Farquaad: quedarse con la mitad del pantano de Shrek

☑ Paradojas e Incongruencias

A pesar de que es un parlanchín y pareciera ser una figura muy superficial, Burro es una criatura muy profunda, porque no es un personaje unidimensional y además sus actos en algunas ocasiones no son coherentes.

Aunque la mayoría de las veces es un poco impertinente, en otras actúa como todo un sabio aconsejando a sus amigos de acuerdo a los problemas que tengan que enfrentar.

Además, aunque es cobarde para algunas cosas más bien simples, como por ejemplo cruzar un puente, para otras es bien aguerrido. Esto se puede notar cuando le da fuerzas a Shrek para que impida el matrimonio entre Fiona y Lord Farquaad.

Por otra parte, aunque Burro trata constantemente de que el resto de las figuras dramáticas con las que interactúa vean las cosas desde el lado positivo, suele ser con sus propios asuntos bastante pesimista.

Burro admira a Shrek porque no le importa lo que los demás piensen de él, sin embargo, constantemente está tratando de quedar bien con quienes lo rodean.

☑ Detalles que singularizan

La forma de hablar de Burro es el rasgo característico que permite diferenciarlo del resto de los personajes; utiliza mal las palabras, por ejemplo, dice “ajuera”, en lugar de “afuera”, “nadien” por “nadie”, “veníanos” sustituyendo a “veníamos” y “verdederamente”, en lugar de verdaderamente.

Todo esto va acompañado de un acento mexicano que hace que el personaje pueda destacarse de los demás.

Además se caracteriza por su afición a las palabras, su talento para el canto, el baile y para hacer chistes espontáneamente.

B. Punto de vista

Burro es un personaje único en la historia. A pesar de que es una figura dramática que tiene necesidades profundas e importantes como la falta de cariño y de un lugar al cual pertenecer; actúa de forma particular llevándole tanto al público como a la historia, la jocosidad que alivia los puntos álgidos de la trama.

Burro demanda compañía, es por esta razón que se une a Shrek, pues además ve en él la posibilidad de por fin encontrar un hogar. Es él quien trata de ver el lado positivo de cada cosa, a pesar de ser en realidad muy cobarde para enfrentar los problemas y de tener una autoestima bastante baja. No toma en cuenta los defectos de los demás, más bien se centra en las virtudes.

Es aparentemente débil y por eso considera que necesita estar con alguien que lo represente. Se siente orgulloso al conseguir el cariño de Shrek, posteriormente de Fiona y de la “dragonzuela” rosa, por su perseverancia e insistencia. Es por esta razón que siente que los tres encajan perfectamente con su personalidad.

Por otra parte, Burro adora llamar la atención, y esto es precisamente por todas las carencias que en el fondo posee. Esta es una de las razones por las cuales también se une a Shrek, cuando se ve obligado a emprender el viaje para rescatar a la princesa Fiona, pues considera que finalmente saldrá victorioso y será reconocido por el resto de los personajes de cuentos de hadas, como el compañero de aventuras del temible ogro verde.

Además, Burro procura por todos los medios ser fiel y agradar a su mejor amigo Shrek, por lo que siempre está tratando de hacerlo sentir bien. Por eso, por su bienestar y porque sabe que Shrek profesa sentimientos verdaderos hacia Fiona, lo enfrenta en el último acto para animarlo a que la busque y de esta forma pueda materializar su felicidad.

Para Burro es muy importante la amistad, y por esta razón valora todo lo que comparte con Shrek y con Fiona.

1.3 Función Psicológica

La función psicológica de Burro en *Shrek* es liberar la tensión de la historia por medio de chistes y actos pícaros que hacen que el espectador vea los problemas del héroe desde otro punto de vista. Burro hace que los nudos de la historia no parezcan tan conflictivos como en realidad son. Él posee un sentido del humor nato, y gracias a eso nunca se toma las cosas en serio. Es quien hace que los puntos álgidos de la historia bajen, e incluso lo hace fortuitamente.

Por ejemplo, cuando se queda solo con la dragonzuela antes de rescatar a la princesa, aunque al principio no hace más que temblar porque está solo sin nadie que lo defienda, se le ocurre adularla preguntándole incluso cuál es la pasta de dientes que utiliza. Esto permite que la comicidad se apodere del momento, y que la tensión disminuya.

2. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES

2.1 Interacción con el resto de los personajes

A. Pareja de Personajes

Relación Burro-Shrek

☒ Atracción

La interacción entre ambos personajes es lo que se encarga de llevar las riendas de la historia.

Burro está buscando un amigo y por esta razón le insiste tanto a Shrek para quedarse a su lado. Ve en él, al “perro bravo” que puede protegerlo del exterior. Por eso y por conservar su amistad se adhiere a él.

Burro no cree que Shrek sea el monstruo aterrador que todos ven. Él lo admira por su independencia, porque no le importa lo que piensen los demás de él y considera que eso es una virtud interesante. El parlanchín es capaz de hacer cualquier cosa por el ogro.

Shrek en un principio no siente afinidad por Burro, pero tiene que resignarse a convivir con él, porque sabe donde queda Duloc. Esto le permitiría hablar con Lord Farquaad y finalmente deshacerse de todos los que invaden su espacio para recuperar su privacidad.

Sin embargo, posteriormente siente empatía por el equino. Lo protege y lo defiende e incluso lo ayuda a superar sus miedos. Esto queda representado en la escena en la que atraviesan el puente sobre el río de lava para llegar al castillo de la princesa Fiona.

☒ Conflicto

Shrek ve a Burro como un estorbo porque nunca antes ha convivido con nadie, mientras que el equino no puede estar solo. En principio, la interacción carece de tolerancia porque ambos tienen intereses disímiles.

Shrek no comprende en un primer momento por qué Burro lo persigue. Él está acostumbrado a que todos los seres que se le acercan, se asusten nada más con verlo.

A pesar de que trata de buscar varias formas para explicarle al asno parlanchín que él es una criatura solitaria y que no necesita compañía, no logra deshacerse de él.

Sólo la insistencia de Burro, logra hacerlo desistir de su antipatía. En el fondo, le agradece al asno hablador su compañía porque sabe que su carácter es muy fuerte y no cualquiera puede soportarlo.

Es decir, que el propio contraste de esta pareja de personajes genera el conflicto en su relación.

☒ Contraste

Burro, es parlanchín, alegre, cobarde, pícaro; posee buen sentido del humor y es capaz de ver los conflictos desde su jocosidad. Haría cualquier cosa por estar siempre acompañado y por quedar bien con los demás.

Shrek, por su parte, es amargado, de pocas palabras, malhumorado, valiente y amante de la privacidad. También sería capaz de hacer cualquier hazaña para defender su intimidad. Además, no le interesa lo que opinen los demás de él.

Burro, insta a Shrek a que se comporte como todo un ogro cuando acepta el trato con Lord Farquaad, pero éste a pesar de ser aparentemente poco civilizado, no apela a la anarquía. Él mismo le dice al asno cuando van camino al castillo a rescatar a Fiona, que los ogros son muy diferentes a lo que comúnmente se cree.

☒ Transformación

Aunque al principio Shrek se queja constantemente de la presencia de Burro, hacia el final de la película incluso llega a extrañarlo. Sobre todo está agradecido con él por todas las cosas que le hace ver.

Burro además, le da una importancia considerable a la amistad, pero también llega a exigirle a Shrek que valore lo que hace por él. Para este personaje es importante la compañía, y eso es justamente lo que le trata de enseñar al ogro verde.

Se apoyan mutuamente y esto enriquece a ambos personajes. Aunque se peleen o se griten, se aprecian de forma tal que llegan a desarrollar una relación de hermandad. Esta relación pasa del típico amiguismo superficial, a un vínculo más sólido que se ve reflejado en el último acto de la película.

Esta relación es de tipo amistosa, porque Burro colabora con Shrek para que pueda conseguir lo que se propone. Además, le brinda apoyo, compañía y lo ayuda a encontrarse con su interior. Por ejemplo, cuando están acampando la primera noche de vuelta a Duloc, Burro insiste en conocer las causas por las cuales Shrek es tan

asocial y antipático. Por su insistencia, logra saber que Shrek se comporta así porque siente que las personas lo juzgan sin conocerlo y le indica que él, cuando lo vio por primera vez, nunca pensó que era “un terrible y feo ogro”.

B. Relaciones Sociales

Relación Burro- Fiona

☒ Atracción

En un principio Fiona trata a Burro con cierta distancia, porque considera que es la mascota del ogro que ha ido a rescatarla. Ella esperaba al príncipe azul que cabalga un noble corcel.

A Fiona lo primero que le llama la atención es que el asno puede hablar, y a él la ingenuidad de la princesa al creer que Shrek es el príncipe azul que siempre ha estado esperando.

Sin embargo, la personalidad extrovertida de Burro hace que los vínculos entre ambos sean mucho más estrechos. Ella logra congeniar con él no sólo porque le suministra la información que necesita saber sobre Lord Farquaad, sino porque también el equino le pide consejos sobre su vida sentimental.

☒ Conflicto

Para Fiona este parlanchín representa un estorbo, en algunos momentos porque quisiera disfrutar de la oportunidad de estar a solas con Shrek.

☑ Contraste

La princesa es toda una damisela; utiliza adecuadamente las palabras y trata de aparentar que es toda una princesa, aunque en realidad sea una doncella atípica. Además, es capaz de reservarse comentarios, mientras que Burro expresa en palabras todo lo que se le pase por la mente. Así mismo, el asno utiliza mal las palabras y a diferencia de Fiona, es una criatura transparente, pues no se reserva nada ante los demás.

Por otra parte, Fiona es muy imponente mientras que Burro tiene un carácter dócil. Ella logra que los demás hagan lo que desea, mientras que él hace lo que el resto le pide que haga.

☑ Transformación

Mientras la historia va avanzando, entre ambos se va creando una relación de complicidad, aunque no siempre sea manifiesta. Fiona ve en Burro al ser con el que puede desahogar su pena, de hecho, es a él a quien revela su gran secreto.

Burro, sencillamente la escucha y la aconseja para aliviar un poco su carga. Es él quien hace que la princesa, vea su realidad desde una óptica menos pesimista. Le dice que su situación no es tan complicada: ella es "...fea sólo por las noches, Shrek lo es todo el tiempo".

La relación entre Fiona y Burro, es amistosa. Él permite que la princesa logre su propósito dentro de la película: encontrar su apariencia a través del verdadero amor. De no ser por este personaje, la princesa habría terminado casada con Lord Farquaad y convertida en un ser humano en lugar de un ogro. Burro se convierte en el puente que permite unir a Shrek y a Fiona.

C. Relaciones Conyugales

Relación Burro-Dragón

☒ Atracción

Aunque al principio Burro confiesa frente a “Dragonzuela” rosada, que no está preparado ni física ni emocionalmente para iniciar una relación, después queda perdidamente enamorado de ella. La dragona le corresponde sin utilizar el habla, pero mediante sus actos y detalles le demuestra amor al pequeño parlanchín. Él por su parte, la trata con dulzura, y utiliza su pícara forma de hablar para llamar su atención y conquistarla.

☒ Conflicto

Burro se vale de su palabrería para conquistar a la dragonzuela y lograr un fin particular: ayudar a Shrek a rescatar a la princesa Fiona. Esto, rompe el corazón de ella, quien se queda sola en el castillo.

☒ Contraste

La diferencia más notoria entre ambos personajes, es que Burro habla sin parar y ella no emite en ningún momento de la trama , palabra alguna.

De igual forma, la dragonzuela es mucho más grande que él, con dentadura canina en lugar de incisiva y con piel de reptil. En fin, sus características físicas los hacen completamente diferentes.

☑ Transformación

La dragonzuela rosa es quien le enseña a Burro el significado del amor. Independientemente de las diferencias físicas y sociológicas que puedan existir entre ellos, terminan convirtiéndose en una pareja.

Esta relación, en un principio es completamente indiferente pues a Burro lo que le interesa es que Shrek pueda entrar al castillo y rescatar a la princesa, pero con el transcurso de la historia se convierte en amistosa, porque la dragonzuela rosa se convierte en una aliada de Burro, y él le retribuye con su cariño.

2.2 Interacción consigo mismo

A. Relaciones Íntimas

A pesar de que en pocas oportunidades el personaje aparece solo en la historia, constantemente se le puede observar hablando para sí mismo. Hay dos o tres ocasiones en las que Burro no está acompañado por ninguno de los personajes con quien suele estar.

En una de ellas, trata de convencerse de que es grande, dándose seguridad para creer que puede vencer al dragón que custodia a la princesa sin ayuda de nadie. En otro momento, refleja que sería capaz de hacer cualquier cosa por su mejor amigo: a pesar de su daltonismo, busca las flores azules con espinas rojas para salvar a Shrek de un supuesto colapso. Así mismo, en otras ocasiones refleja inseguridad, y necesidad de ser querido cuando está a solas.

2.3 Interacción con la Historia

Burro es el personaje que acompaña a Shrek prácticamente durante toda la historia. Se conocen fortuitamente, y aunque al principio parecieran no congeniar, posteriormente logran hacer un equipo único.

Aunque aparece repentinamente, desde el principio se da a conocer como una figura portadora de picardía, de chistes y es quien logra hacer que la tensión producida durante la trama, baje por medio de su forma de actuar y hablar.

Este personaje es quien dota de jocosidad a la historia. Llama la atención por medio de su comicidad, es decir, logra llevar su parte de la historia valiéndose de herramientas cómicas para captar la atención tanto de las figuras que lo rodean, como la del público.

3. ACCIONES/ROLES EN SU CONTEXTO

3.1 Personaje “No realista”

A. Personaje no humano

Burro tiene la fisonomía de un asno común: pelo gris, dientes grandes como los de cualquier animal equino, cuatro patas y una cola. Esto identificaría normalmente a un personaje animal. Sin embargo, lo que diferencia a esta figura de seres similares, no sólo es que habla hasta mas no poder, sino que también sonríe, piensa, se molesta,

siente, llora; está dotado de una personalidad definida, tiene fobias, carencias, y se enfrenta a situaciones como las que viviría un ser humano normal. Por esto se habla de Burro como un personaje no humano.

B. Personaje fantástico

Burro vive en un espacio minado de criaturas de cuentos de hadas. En realidad no vive en un lugar específico, pero la mayoría de sus acciones se desarrollan en ambientes mágicos: pantanos de ogros, castillos custodiados por dragones, bosques encantados, etc. Convive con gnomos, hadas, princesas y personajes de cuentos de hadas.

En fin, el entorno de Burro es un lugar mágico en el que todos los personajes de los cuentos de hadas son sus vecinos. Por tal razón, puede decirse con propiedad que Burro es un personaje fantástico. Además, él tiene la capacidad de hablar y de cantar, hechos que lo convierten en un ser irreal.

3.2 Contexto

Toda la historia se desarrolla en el reino de Duloc. Esto está conformado por un bosque encantado y un pantano en el que habita un temible ogro verde. Así mismo, los personajes deben llegar a un castillo para rescatar a la princesa. Estos lugares, en consecuencia, se convierten en el entorno en el que se desenvuelven Burro, Shrek, Fiona, Lord Farquaad, y la dragonzuela rosa.

3.3 Componentes de acción del personaje

A. Actitud / Comportamiento

Burro es un personaje bastante cobarde. No se siente capaz de realizar las cosas solo y es por esta razón que continuamente se apoya en Shrek para enfrentarse a las circunstancias que se le presentan.

Sin embargo, a la hora de hacer reclamos es muy valiente. A él le interesa mucho la opinión que el resto de las figuras con las que interactúa (Fiona y Shrek), tengan de él. Es por eso que se preocupa por abrirles los ojos cuando lo considera necesario.

Además, es un ser muy astuto pues sabe explotar perfectamente sus cualidades para lograr lo que quiere. Es así como logra conquistar a la dragonzuela rosa para distraerla y de esta forma hacer más sencillo el rescate de Fiona.

Así mismo, este personaje se caracteriza por su perseverancia. La mayoría de las cosas que consigue a lo largo de la historia, se deben a esta particularidad en su actitud. La amistad de Shrek y de Fiona, así como el amor verdadero materializado en su relación con la dragonzuela, son ejemplos de lo constante que puede llegar a ser este personaje con respecto a lo que se propone.

B. Revelación

Burro desde el comienzo de la historia, se considera un animal desdichado, sin casa, sin familia y sin nadie que pueda quererlo. A lo largo de la historia descubre que

existen seres que pueden estar peor que él y considera que es su deber ayudarlos. Por ejemplo, se da cuenta de que Shrek utiliza una máscara tras la que oculta sus sentimientos; es un gruñón aparentemente insensible pero en el fondo tiene un corazón noble.

Así mismo, este personaje nota en el transcurso de la historia, que no es tan cobarde ni tan inútil como pensaba. Logra atravesar un puente sobre lava ardiente, aconsejar a sus amigos, hacer que vean el lado positivo de las cosas, nota que es capaz de guardar los secretos más profundos y sabe que puede conquistar el corazón de una especie muy diferente a la de él.

3.4 Arquetipo que representa

Burro encarna lo que Christopher Vogler denomina como el arquetipo del “Trickster” o el Bufón, pues es quien siempre está haciendo que el héroe trate de tomarse los problemas con más calma y con menos seriedad.

Es quien con su forma de hablar y actuar, hace reír al público. La jocosidad de Burro es innata, él hace todos sus chistes naturalmente y es quien libera la tensión dramática de la historia con cualquier comentario pícaro.

APLICACIÓN DE LA MATRIZ A



SID

Tabla 10. Matriz para la extracción de características dramáticas

Características	Personaje:			
Características internas y psicológicas	Historia de Fondo/Biografía		Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad, Género y aspecto físico. B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones		A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes		Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	☒ Pareja de personajes ☒ Relaciones conyugales ☒ Relaciones sociales ☒ Relaciones profesionales		☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes
Acciones/ Roles en su contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ Fantástico ☒ No humano ☒ Simbólico ☒ Mítico	☒ Cultura ☒ Situación geográfica ☒ Período histórico ☒ Profesión	☒ Actitud ☒ Comportamiento ☒ Revelación ☒ Identificación ☒ Acción	☒ Héroe ☒ Mentor ☒ Shapeshifter ☒ Herald ☒ Guardián del Umbral ☒ Sombra ☒ Bufón

Tabla 11. Matriz para la extracción de características del personaje Sid de *La Era del Hielo*.

Características	Personaje: Sid			
	Historia de Fondo/Biografía	Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica	
Características internas y psicológicas	A. Fisiología ☒ Edad y género ☒ Aspecto físico.	A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.	
	B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones			
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes	Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia	
	A. Pareja de personajes Relación Sid-Manfred B. Relaciones sociales Relación Sid-Diego Relación Sid Bodoque	☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes	
Acciones / Roles en su contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ No humano ☒ Mítico	☒ Período histórico	☒ Actitud/Comportamiento ☒ Revelación	☒ Héroe ☒ Bufón

CONSIDERACIONES PREVIAS

Las características internas y psicológicas, engloban todos los componentes y dimensiones de la matriz principal.

Las características exteriores; sufren cambios en el primer componente, que se refiere a la interacción con el resto de los personajes. Aquí se analizarán las relaciones principales que entabla Sid con el resto de las figuras dramáticas con las que interactúa. Es decir, se estudia el vínculo entre Sid y Manfred, y las relaciones sociales que establece el personaje dentro de la historia. Estas se manifiestan entre Diego y Bodoque.

El resto de las relaciones serán analizadas de acuerdo a los parámetros de atracción, conflicto, contraste y transformación.

En este nivel se suprime el estudio de las relaciones laborales y conyugales, pues el personaje dentro de la historia, carece de este tipo de interacciones. El resto de los componentes de esta categoría se mantienen como en la matriz original.

En la dimensión de acciones y roles dentro del contexto del personaje, se hacen varias modificaciones. El componente “Personaje no realista”, prescinde de los tipos “simbólico” y “fantástico”; pues no se adaptan al contexto de la figura dramática, ni a sus acciones dentro de la trama. En primer lugar, porque Sid no vive en un mundo fantástico, ni tiene poderes mágicos; por ende, no es considerado un personaje fantástico. Tampoco encarna una sola cualidad; esto lo aleja de ser un personaje simbólico.

El contexto en el que se desenvuelve el personaje es un período histórico, por lo que se deja de lado el resto de las dimensiones que componen esta categoría.

Se seleccionan dos arquetipos para Sid, porque él dentro de la historia cumple dos roles, que serán explicados más adelante.

1. CARACTERÍSTICAS INTERNAS. PERSONAJE: SID

1.1 Historia de fondo/ Biografía

A. Fisiología

☒ Edad y Género

Sid es un oso perezoso que vivió durante la era del hielo, hace veinte mil años. Es de sexo masculino, y representa una figura adulta dentro de su especie.

☒ Aspecto Físico

Sid es una perezosa prehistórica, de estatura mediana, cuello largo, voz aguda, ojos verdes saltones y nariz pronunciada. Todo su cuerpo está cubierto de pelo corto color crema. Aunque es de contextura delgada, tiene una barriga redonda bastante marcada.

Los ojos son muy expresivos al igual que su rostro, que es considerablemente pequeño comparándolo con el resto de las dimensiones de su cuerpo. Tiene una

dentadura muy llamativa, pues los dientes incisivos superiores son más grandes que el resto, que son bastante diminutos.

Tiene cuatro extremidades: dos brazos y dos patas. Al final de cada una de ellas, hay cuatro dedos cuya textura es similar a la de las uñas. Además, Sid posee una cola mediana en longitud, que le ocasiona un pequeño percance durante la historia; cuando está cerca de una fogata y accidentalmente se quema con ella.

B. Sociología

☒ Relaciones

Sid vive en un árbol junto a su familia. Cuando comienza la transición del paso glaciario, todos emigran sin decirle nada y lo dejan abandonado. Pero esto, según él, ya es costumbre pues lo hacen año tras año.

En realidad, su relación familiar nunca fue muy buena. Sid cuenta al inicio de la película, que en una ocasión lo ataron de pies y manos, lo dejaron solo con un ratón hambriento y bloquearon la entrada. La falta de calor de hogar, aunque a primera vista pareciera no importarle, inquieta a Sid.

Sid no es capaz de defenderse por sí solo, necesita de alguien que lo represente para poder mantener su estabilidad. Aunque quisiera demostrar lo contrario al resto de sus compañeros, en el fondo sabe que sin ellos no podría sentirse tranquilo porque sería presa fácil para el resto de la fauna con la que tendría que lidiar.

Al comienzo de la historia, Sid establece un vínculo estrecho con Manfred, un Mamut gigante que posteriormente se convierte en su mejor amigo. De igual forma, conoce a Diego, que aunque no llega a sentir mucha empatía por él, a la larga se convierte en una pieza fundamental en la vida de Sid.

Bodoque, es el bebé humano que todos deben devolver a su lugar de origen. Sid es quien se encarga de cuidarlo y de mantenerlo tranquilo durante el viaje que emprenden con destino al hogar del niño.

C. Psicología

☒ Emociones

Sid es enamorado, le gustan todas las especies femeninas de su raza. Para llamar su atención y conquistarlas puede utilizar un sinfín de herramientas, incluso es capaz de lucirse con Bodoque para atraerlas.

Por otra parte, es un ser que habla muchísimo, puede llegar a ser insoportable para los demás, porque hace que el resto de los personajes pierdan la paciencia con su elocuencia; sin embargo, también es el hazme reír de sus compañeros. Explota su sentido del humor, y además es muy torpe, lo que hace que sea un personaje bastante divertido.

A Sid le importa mucho estar acompañado, para él es fundamental la amistad aunque nunca lo diga de forma explícita. También, le gusta llamar la atención de aquellos que lo rodean para llenar el vacío que siente al estar solo.

Sid, a pesar de que no tiene familia, decide formar una propia. Manny, Diego y Bodoque, son su familia elegida.

1. 2 Multidimensionalidad del personaje

A. Personalidad/Carácter

☒ Motivaciones/ Propósitos

Para Sid es significativo sentirse importante, por eso quiere convertirse en un héroe devolviendo al pequeño bebé humano a su familia. Hacer esto, al lado de un mamut y un tigre dientes de sable sin ser comido, devorado o pisoteado por ellos representa una motivación para este personaje. Todo esto lo piensa y lo hace, con la finalidad de obtener prestigio y reconocimiento.

☒ Necesidades

Sid necesita atención, cariño y protección. Es por ello que trata siempre de llamar la atención de Manny, pues sabe que a su lado no correrá peligro. Aunque este mamut en un principio lo trate de una forma muy distante, Sid sabe que en el fondo lo quiere y que haría cualquier cosa para salvarlo a él o a cualquiera de los que conforman la manada que crearon juntos.

☒ Temores

El mayor temor de Sid es quedarse solo en medio del proceso migratorio hacia el sur. Sid se siente indefenso, pues teme que cualquier otro animal se interponga en

su camino y decida convertirlo en su cena. En definitiva, Sid le teme a la soledad y a la muerte en la misma proporción.

☑ Conflictos/Dificultades

Sid es una criatura muy insegura de sí misma. Por esta razón, necesita que alguien lo represente, pues considera que por sí solo, no puede enfrentarse al mundo. Esto es un problema interno que presenta el personaje y se puede observar a lo largo de toda la historia.

Sid se angustia si por alguna razón Manny lo deja solo. Un ejemplo de esto, está reflejado en la escena en la que el volcán interno del glaciar, hace erupción. Sid, al ver que Manny cae hacia la lava se desespera. Él no puede concebir su vida sin el mamut (a partir del momento en que lo conoce).

Así pues, para Sid también representa un problema perder aquello que con tanto trabajo ha construido: su familia elegida. Cuando Diego es atacado por el resto de los tigres dientes de sable, Sid se muestra ante la audiencia, muy consternado. Esto se debe a la frustración que siente al ver que finalmente puede tener una familia, pero que debe perderla por factores que no puede controlar.

☑ Deseos

Este personaje desea ser más valiente, para enfrentarse solo a todas las situaciones que se le presentan a lo largo de su viaje.

También anhela tener una familia, y personas que valoren lo que él hace. Desearía que Manny, y posteriormente Diego, lo acompañaran siempre y juntos convertirse en una manada única.

Por otra parte, desea devolver al pequeño bodoque a su familia así como sentirse satisfecho por haber ideado y llevado a cabo una aventura.

☑ Aspiraciones

Sid aspira devolver al pequeño bebé a la tribu de los humanos con la ayuda de sus amigos o sin ellos, aunque en el fondo sabe que él no podría hacer mayor cosa sin Manny o Diego.

Además, en el transcurso de la película sus aspiraciones se van modificando, en un principio anhela llegar al campamento de humanos para retornar al niño, pero en otro momento sólo desea vencer la emboscada de tigres dientes de sable que los espera en el paso glaciár.

☑ Paradojas e incongruencias

Sid, aunque es muy torpe y cobarde para algunas cosas, en otras situaciones hace aflorar sus virtudes. A pesar de que habla mucho y hace poco, la idea de devolver al bebé es de él, por lo que todos los personajes se unen a la aventura gracias a su ingenio.

Sid en algunas ocasiones se revela como despistado y perezoso y en otras, utiliza su intuición para actuar ante determinadas situaciones o personajes. Cuando aparece Diego, por ejemplo, él tiene la certeza de que algo se trae entre manos y lo deja explícito ante Manny.

Así mismo, aunque pareciera ser muy indefenso, demuestra su valentía en algunas ocasiones. Por ejemplo, cuando tiene que enfrentarse a los dientes de sable en el paso glaciár.

En algunas situaciones piensa y actúa como un niño, como por ejemplo cuando aparecen los dos rinocerontes prehistóricos con la intención de atacarlo, en ese momento Sid huye despavoridamente a las faldas de Manny. Pero cuando Bodoque está hambriento, es él quien le consigue la comida.

Además, no siempre puede ver las cosas desde el lado positivo, porque su cobardía lo ciega introduciéndolo en el pesimismo. Sin embargo, su sentido del humor colabora para que el resto de los personajes vean las cosas desde un punto de vista más optimista.

☑ Detalles que singularizan

Sid, es muy expresivo. Todo lo exagera cuando habla, además que en su pronunciación se nota un leve ceceo que lo hace particular y diferente de la forma de hablar del resto de los personajes. Todas estas características singularizan a Sid.

B. Punto de vista

Sid, a pesar de sus ideas aventureras, se presenta como una figura dramática pasiva. Es decir, no es proactivo, sino que decide actuar cuando se siente apoyado por otros. Todo esto puede explicarse por sus necesidades, carencias y temores que hacen de este personaje un ser inseguro de sí mismo e indefenso.

Sin embargo, sabe que a pesar de que necesita de la ayuda de otros, puede lograr las cosas con un poco de confianza. Por ejemplo, cuando están buscando la comida para alimentar al bebé, es Sid quien finalmente logra encontrarla después de una reñida lucha entre los tres personajes principales y un batallón de pájaros enfurecidos por preservar la especie.

Por otra parte, Sid está buscando construir con sus amigos una manada improvisada para poder así obtener lo que anhela: cariño, calidez de hogar y compañía. Por esta razón también trata de tolerar las malas caras, el mal humor de Manny, las burlas de Diego y el llanto desesperado de un bebé hambriento. Sabe que al final del camino habrá una recompensa, y, aunque sea improvisada, qué mejor retribución que una familia.

Además, explota su buen humor y su torpeza para aplacar un poco el sarcasmo de Diego y la antipatía de Manny, y con esto, crear un ambiente de convivencia mucho más tolerable.

Sumado a esto, Sid trata de enmascarar su inseguridad con el orgullo. Por ejemplo, cuando tiene que acampar la primera noche junto a Manny, intenta hasta el último momento prender fuego por sí solo para poder calentarse. Esto lo hace más por demostrarle al mamut que puede defenderse solo, que por lograr su tarea de generar calor.

1.3 Función Psicológica

Sid está en una búsqueda constante de identidad, para vencer su propia inseguridad. Él trata de relacionarse con otros, interactuar con su entorno para

sentirse más completo. Todo esto lo acompaña con su sentido del humor, el cual le permite crear un vínculo directo con el público para liberar las tensiones generadas por los nudos de la trama.

Las inseguridades de este personaje se muestran desde diferentes perspectivas. Su torpeza es la base para la generación de la comicidad, su forma de actuar y de hablar crean un enlace directo con el público. De igual forma, Sid logra reírse de sí mismo, y por ende, está capacitado para transmitir a la audiencia que el ser humano también puede tomarse los problemas de una forma más ligera, tratando de sustituir el mal humor por el buen humor.

2. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES

2.1 Interacción con el resto de los personajes

A. Pareja de Personajes

Relación Sid-Manny

☒ Atracción

Desde un principio, Sid ve a Manny como un protector, un posible guarda espaldas. A pesar del mal humor de Manfred, decide estar con él porque a su lado se siente fuera de peligro.

Además, lo admira porque es diferente. Manfred va en contra de la corriente y eso a Sid le llama mucho la atención. De igual forma, el oso perezoso ve en el mamut a un amigo que puede aliviar su sensación de soledad.

Manny en un principio no siente afinidad por Sid, pero no encuentra la forma de deshacerse de él. La presencia de Bodoque es lo que permite que ambos estrechen sus lazos amistosos, pues de no ser por el bebé, probablemente el mamut hubiese seguido su camino solo.

Sid depende de Manny para sobrevivir a lo largo del viaje, y Manny sabe que él no cuenta con las herramientas necesarias para defenderse de los demás.

Manny pierde a su familia por culpa de los cazadores humanos, y Sid es abandonado por la suya. Ambos, están buscando el cariño que sólo una familia puede ofrecer, es por eso que se unen y todo lo que hace uno, complementa las acciones del otro.

☒ Conflicto

Manny, al inicio de la historia, ve a Sid como un estorbo porque tiene que hacerse cargo de él y protegerlo de cualquier cosa que pueda ponerlo en peligro. Lo considera como una criatura torpe que no puede defenderse por sí sola. Esto hace que constantemente se traten mal y se insulten a lo largo del viaje.

Por ejemplo, Manny le echa en cara a Sid su escasa habilidad para defenderse, le dice que es “una vergüenza para la naturaleza”.

En fin, ambos personajes tienen personalidades disímiles que provocan enfrentamientos en su interacción; Manny no soporta la insistencia de Sid, pero éste es incansable y una vez que se une al mamut no se vuelve a separar de él.

☑ Contraste

Sid es torpe, atolondrado, cobarde y parlanchín. Manny, por su parte, es gruñón, amargado y sabe defenderse solo. Es un ser de pocas palabras; va directo a la acción, mientras que Sid, dice mucho y hace poco.

Los contrastes de estos personajes se notan también físicamente. Sid es pequeño, un poco más delgado, y camina en dos patas. Manfred es mucho más alto y robusto, y camina en cuatro patas.

Sid trata de aparentar que es valiente, pero su torpeza se lo impide. Manfred por su parte, no disimula. Constantemente está de mal humor y no le interesa adoptar una postura diferente ante los demás.

Manny se caracteriza por ser ácido. Puede causar gracia por los comentarios desagradables que hace. Sid es muy ingenuo; sus chistes son espontáneos y casi siempre surgen por la torpeza que lo caracteriza.

☑ Transformación

Sid viene a representar al hermano menor de Manny, por eso lo trata con respeto desde el principio. Manny sabe que debe cuidarlo y ser quien lo guía durante la historia. Sid por fin encuentra a un amigo que es capaz de arriesgar su vida por él, y el mamut por su parte, encuentra compañía para llenar el vacío que dejó la muerte de su familia.

Así pues, esta relación es amistosa porque ambos personajes colaboran para que se cumplan las metas del otro.

B. Relaciones Sociales

Relación Sid-Diego

☒ Atracción

En un principio, ninguno de los dos se tolera. Sin embargo, posteriormente van estrechando los vínculos porque la convivencia los obliga a aceptarse tal cual son.

☒ Conflicto

Diego hace comentarios sarcásticos todo el tiempo. A espaldas de Manny, amenaza a Sid con convertirlo en su cena. Se burla de él hasta más no poder, aprovechándose de sus debilidades para hacerlo quedar en ridículo.

Sid, por su parte, desde un principio sabe que Diego no es un ser de confianza, y también abusa de sus dotes de comicidad para molestarlo y hacer que pierda la paciencia.

☒ Contraste

Diego es misterioso, manipulador y tiene dotes de superioridad. Mientras que Sid es escandaloso, muy holgazán, desinteresado y se cree inferior a los demás. Sid

es intuitivo y Diego lo sabe, pero eso no frena el plan que tiene para atacarlos y robarles a Bodoque.

☑ Transformación

Inicialmente, ambos actúan como niños rebeldes cuando están juntos, pero en el transcurso del viaje aprenden a convivir, a quererse y a tolerarse, y serían capaces de hacer cualquier cosa por salvar la vida del otro.

Esta relación se va consolidando poco a poco, toma tiempo para que cada uno confíe en el otro, pero hacia el final de la película puede verse que ambos han aprendido a vivir como una familia y respetan las leyes de la manada, enseñadas por el sabio mamut.

Esta relación es de tipo antagónica al inicio, pero posteriormente se transforma en amistosa. Diego representa un obstáculo para Sid, pero posteriormente se convierte en una pieza fundamental para que éste logre su meta.

Relación Sid- Bodoque

☑ Atracción

Cuando Sid ve solo al bebé en medio del río, decide sin pensarlo dos veces, acogerlo para devolverlo después a su familia. Siempre se va a preocupar por las necesidades del pequeño, por tratar de complacerlo y por mantenerlo equilibrado en la medida de lo posible durante el viaje.

Desde un principio, Sid siente empatía por el niño, porque en el fondo se identifica con él, al verlo solo, desprotegido y sin familia. En la medida en que él

pueda hacer que otros dejen de sufrir por situaciones que ya conoce, y que sabe que son dolorosas, lo hará.

☒ Conflicto

Bodoque es como un hermano menor para Sid, en ocasiones se presentan pequeñas discusiones o peleas entre ambos, que reflejan el componente conflictivo de su interacción.

☒ Contraste

Bodoque es humano, mientras que Sid es una perezosa prehistórica. En cuanto a atributos internos se puede afirmar que el animal es muy cobarde, mientras que el bebé no le tiene miedo a nada. Este es el principal contraste entre ambos personajes.

☒ Transformación

Bodoque es para Sid, el puente que sirvió de enlace para crear a su propia familia. Por esta razón, este pequeño representa una pieza clave en la interacción del resto de los personajes; pues por él es que todos logran cambiar su percepción acerca del significado del hogar.

La relación entre ambos personajes es amistosa, pues Sid permite que el bebé regrese a su hogar. Además, es él quien considera que no puede dejar solo al pequeño porque sería presa fácil para cualquier especie. Sin el bebé la vida de Sid probablemente no sería igual, es él quien permite que este personaje se trace un objetivo y lo cumpla.

2.2 Interacción consigo mismo

A. Relaciones Íntimas

En pocas ocasiones puede verse a Sid solo, pero cuando esto sucede, revela al público sus sentimientos y necesidades más profundas. Sobre todo, su necesidad de cariño y su temor a la soledad. Cuando este personaje se encuentra a solas, revela su debilidad; se muestra al público como un ser indefenso carente y demandante de protección.

Además, también hace alarde de su buen humor, y por otra parte, trata de alimentar su ego con cada comentario chistoso que hace.

2.3 Interacción con la historia

Sid es quien hace que el resto de los personajes se introduzcan a la aventura de la historia. Es él quien planea devolver al pequeño “Bodoque” a la tribu de humanos que se encuentran al otro lado del paso glaciario.

Sin embargo, posteriormente no lleva a cabo todas las acciones principales, pues las decisiones más importantes de la historia las toma su mejor amigo Manny. Sid es entonces el autor intelectual de los hechos, necesita del valor y del coraje del resto de los personajes para aventurarse también dentro de su propia locura.

Sid, por otra parte, se encarga de hacer que todo lo que enfrentan los personajes dentro de la historia, sea visto desde una óptica bastante relajada. No se toma absolutamente nada en serio, y esto lo hace sobresalir del resto de los personajes.

Su sentido del humor es lo que dota a la historia de un matiz ligero, hace que se liberen los puntos de tensión dramática. Por ejemplo, cuando en el transcurso del viaje los personajes se enfrentan a una fuerte nevada; Sid aparece con dos grandes gotas congeladas que cuelgan sobre su nariz, muriéndose del frío. Esto, hace que la situación no se vea tan complicada como en realidad es.

3. ACCIONES/ROLES EN SU CONTEXTO

3.1 Personaje “No realista”

A. Personaje no humano

Sid es una pereza prehistórica que habita en la era del hielo. Siendo un animal, habla sin parar, tiene una personalidad definida así como sentimientos, necesidades e incluso motivaciones, tal y como las tendría un ser humano normal y corriente. Su comportamiento lo hace un personaje similar a los humanos, mientras que su aspecto físico es el elemento que permite marcar distancia con esta raza. Por esto se puede afirmar, que aunque tiene características propias de las personas, es un personaje no humano.

B. Personaje mítico

Este personaje se considera heroico por idear e introducir en una aventura a dos personajes más. Los personajes míticos se caracterizan por ser capaces de afrontar

retos. Sid, a pesar de su cobardía asume el reto de emprender el viaje hacia el paso glaciar junto a sus compañeros. Es el héroe de la historia.

Sin embargo, a estos personajes generalmente se les exige coraje. Aunque Sid no se caracterice por su fortaleza, demuestra su valentía en varias ocasiones. Por ejemplo, cuando logra atrapar en una pequeña cueva a uno de los dientes de sable que los ataca en el “Medio Pico”, para salvar a Bodoque de la emboscada. Además, las figuras míticas producen un mensaje de reflexión. En este caso, Sid conoce al final del viaje el concepto de familia y amistad.

3.2 Contexto

Toda la historia se desenvuelve en un período prehistórico; la edad del hielo, cuando la Tierra, hace veinte mil años, sufrió un congelamiento en varias secciones de sus continentes como consecuencia de un fuerte diluvio que bloqueó gran parte de la luz solar.

Es en esta época en la que se desarrolla el film. Muestra de ello son principalmente los ambientes, y posteriormente las diversas especies que aparecen emigrando hacia el sur para sobrevivir al enfriamiento global.

3.3 Componentes de acción del personaje

A. Actitud / Comportamiento

Este personaje se enfrenta a la mayoría de las circunstancias de la trama con mucha inseguridad. Para hacer cualquier cosa necesita sentirse seguro, es decir, tener la certeza de que Manny está a su lado.

Sin embargo, hay ocasiones en las que él mismo se otorga votos de confianza y puede lograr lo que quiere sin necesidad de recibir ayuda externa.

Sid es bastante cobarde, y es por esta razón que no se atreve a emprender solo la aventura de devolver a Bodoque a su familia, aunque todo haya sido ideado por él.

B. Revelación

Sid, a lo largo de la historia, descubre que todas las cosas suceden por alguna razón. Si bien fue abandonado por su familia, posteriormente se topó en el camino con el enorme mamut y el dientes de sable, para formar su propia manada que le ofrece ese calor de hogar tan anhelado. Una vez que se adapta a la forma de ser del resto de sus compañeros de viaje, no puede concebir su aventura prescindiendo de alguno de ellos.

A pesar de que se considera a sí mismo como una criatura cobarde, débil e indefensa, descubre que sólo tiene que tener confianza en sí mismo para lograr lo que se propone.

Por otra parte, se da cuenta a lo largo de la historia de que las primeras impresiones no siempre son exactas. Esto se refleja en su relación con Diego, pues al principio considera que este personaje representa una amenaza para llevar a cabo la aventura de devolver al bebé, y luego, considera que es imprescindible para el equilibrio de la manada disfuncional que juntos han creado.

3.4 Arquetipo que representa

Con Sid ocurre una particularidad. Por ser él quien introduce al resto de los personajes a la aventura, se considera como el héroe de la historia a pesar de que no sea él quien tome las decisiones fuertes que permiten que el curso de la trama cambie. Además, cuenta con un mentor que lo protege y lo aconseja durante todo su viaje.

Así mismo, su sentido del humor hace que se vea a este personaje como el bufón de la historia, pues su comicidad, comentarios y actitudes torpes, apuntan hacia la identificación de esta figura dramática con el arquetipo del “trickster” o bufón.

Sin embargo, Vogler (2000) señala que en algunas ocasiones el héroe puede ser un bufón en algún momento de la trama. Sid, lo es durante toda la historia.

ESTABLECIMIENTO DE ANALOGÍAS

Tabla 12. Matriz para la extracción de características dramáticas comunes

Características	Personaje:			
	Dimensiones			
Características Internas y Psicológicas	Historia de Fondo/Biografía		Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad, género y aspecto físico. B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones		A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de Vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes		Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	☒ Pareja de personajes ☒ Relaciones sociales ☒ Relaciones conyugales ☒ Relaciones profesionales		☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes
Acciones / Roles en su contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ Fantástico ☒ No humano ☒ Simbólicos ☒ Míticos	☒ Cultura ☒ Situación geográfica ☒ Período histórico ☒ Profesión	☒ Actitud ☒ Comportamiento ☒ Revelación ☒ Identificación ☒ Acción	☒ Héroe ☒ Mentor ☒ Shapeshifter ☒ Herald ☒ Guardián del Umbral ☒ Sombra ☒ Bufón

CARACTERÍSTICAS COMUNES ENCONTRADAS EN LOS TRES PERSONAJES ESTUDIADOS

1. CONSIDERACIONES PREVIAS

A continuación se procederá a determinar si existen características comunes entre los tres personajes estudiados, y de ser así, se identificarán cuáles son las analogías existentes entre los personajes de las casas productoras Disney-Pixar, Dreamworks y 20th Century Fox.

Se entenderá como característica común, aquella que se presente en al menos dos de las unidades de observación.

Para esto, se tomará como modelo cada una de las dimensiones que conforman el instrumento aplicado a cada una de las figuras, con el fin de determinar un patrón que posteriormente servirá de base para la creación del nuevo personaje.

2. IDENTIFICACIÓN DE ANALOGÍAS

2.1. CARACTERÍSTICAS COMUNES INTERNAS Y PSICOLÓGICAS

2.1.1 Historia de Fondo /Biografía

A. Fisiología

☒ Edad y Género

Al estudiar a cada uno de los personajes por separado, se descubrió que los tres coinciden en ser especies de género masculino de edad indefinida. Sin embargo, se infiere que los tres son criaturas adultas dentro de su respectiva raza.

☒ Aspecto Físico

Existen varias características físicas análogas entre los tres personajes:

Todos están conformados por cuatro extremidades, de las cuales sobresalen, dedos o pezuñas. Mike y Sid, se movilizan en dos patas, mientras que Burro se vale de sus cuatro soportes para trasladarse de un lugar a otro.

Los tres personajes, presentan ojos grandes y llamativos. Tanto Burro como Sid, cuentan con un par de ojos. Mientras que Mike, posee uno, que, al igual que los de Sid, es de color verde. Los de Burro, son color miel.

La boca de cada uno de ellos, es de gran tamaño. Burro y Sid, lucen un cúmulo de dientes incisivos, mientras que en Mike Wazowski predominan los caninos.

Las voces de este trío son considerablemente aguda, en comparación con la de sus compañeros de viaje.

Por otra parte, los cuerpos de Burro y de Sid, están cubiertos de pelo corto en su totalidad. Además, ambos tienen una cola que pueden arrastrar a todas partes. Mike, carece de este atributo y aunado a esto, es lampiño.

Así mismo, Mike y Sid no tienen orejas, o por lo menos no son notables. Las de Burro son perfectamente identificables. En el mismo orden de ideas, Wazowski lleva dos pequeños cachos en la parte superior de su cuerpo, pero ni Burro, ni Sid, están dotados con esta característica física.

Los personajes analizados son de estatura mediana, aunque Mike Wazowski luce más bajo que Burro y Sid. Estos dos, presentan orificios en su rostro que les permiten respirar, mientras que Mike Wazowski no necesita nariz para sobrevivir.

Mike, Burro y Sid, poseen curvaturas en la parte central de su cuerpo, es decir, el abdomen de cada uno, aparece bastante pronunciado. Esta característica en Mike Wazowski es mucho más evidente, pues la contextura del resto del cuerpo de los otros personajes, es más delgada.

Burro y Sid son figuras inspiradas en seres reales. Mike Wazowski no es la excepción, pues tiene piel de reptil, cachos, garras y ojos, componentes reales de la fisonomía de cualquier animal.

Sid, aunque existió en algún período histórico, no pertenece a la fauna del siglo XXI. Además sus rasgos físicos son un poco exagerados y lo hacen distanciarse de las características de las perezas comunes.

Así mismo, Burro está inspirado completamente en la realidad, y es el que se acerca más a ella, pues parece un equino común. Sin embargo, los ojos y la dentadura están de cierta forma caricaturizados.

B. Sociología

☒ Relaciones

Los tres personajes están vinculados con seres con los que en el mundo real, sería imposible relacionarse.

Mike, se relaciona con figuras completamente irreales, pero sus interacciones no serían tan descabelladas si Monstruópolis existiera. Mientras tanto, Sid y Burro mantienen relaciones un poco más absurdas, por el contexto en el que se desenvuelven. Sid, porque establece vínculos con una mezcla de criaturas, que en la realidad no podrían convivir como ellos logran hacerlo. Burro, porque sus vínculos con las figuras dramáticas rompen con los esquemas de los cuentos tradicionales.

Por otra parte, los tres personajes logran establecer una amistad con criaturas mucho más grandes y fornidas que ellos. Sid y Burro son un poco más atolondrados en su interacción con Manny y Shrek, mientras que Mike se comporta de forma más circunspecta en su relación con Sully.

Tanto Sid como Mike asignan apodos a sus mejores amigos. Sid, le dice “Manny” a Manfred, y Mike llama “Sully” a James Sullivan.

Los tres tienen un concepto de amistad bien definido. Para ellos, compartir con los seres que quieren es lo más importante. Los tres son capaces de arriesgarse por sus mejores amigos, sufren si ellos lo hacen y se alegran si algo bueno les sucede.

Tanto Mike como Sid, tienen familia, ambos personajes se manejan de una forma completamente diferente. Para los dos el significado de la familia es importante, pero para Sid este ámbito en su vida es más complicado porque sabe que él significa poco para los seres con quien establece una relación consanguínea.

Mike por su parte, considera que la familia es importante y esto puede verse reflejado cuando habla con su mamá por teléfono y cuando ella lo va a visitar en el musical que él mismo produce al final de la historia.

Burro no presenta indicios de pertenecer a alguna familia y tampoco le da tanta importancia a esto, más bien busca adoptar un hogar uniéndose a Shrek y Fiona.

Tanto Sid como Burro son personajes solitarios que han sido abandonados por sus respectivas familias o bien no saben a ciencia cierta cuál es su origen.

Por otra parte, los tres personajes tienen la capacidad de enamorar al sexo opuesto mediante su palabrería. Así pues, Mike y Burro conquistan el corazón de Celia y de la dragonzuela rosa, con quienes entablan una relación de noviazgo; mientras que Sid, a pesar de que se vale de las mismas tácticas de conquista, no tiene compromiso alguno.

Los tres, al final de las respectivas historias, logran encariñarse con las figuras de las cuales desconfían. Es decir, Burro se convierte en cómplice de Fiona, Sid acepta a Diego y Mike siente ternura por la pequeña Boo.

C. Psicología

☒ Emociones

Mike, Burro y Sid, cada uno a su manera, tratan de llamar la atención de quienes los rodean utilizando su sentido del humor. Esto se convierte en la herramienta más fuerte que los caracteriza a la hora de interactuar con el resto.

Este aspecto es más evidente en Burro y en Sid, quienes se valen de la jocosidad para maquillar sus necesidades de afecto. Mike Wazowski también quiere llamar la atención, pero lo hace para obtener prestigio, pues a diferencia de los otros dos personajes, tiene suficientes vínculos afectivos que le impiden desarrollar este tipo de carencias.

Además, Mike y Burro se valen de su retórica para distraer a ciertas figuras que pueden representar un obstáculo al momento de lograr su meta. Incluso, la palabrería es utilizada a la hora de conquistar a las distintas especies de sexo femenino, y este elemento se observa en las tres unidades estudiadas.

De igual forma, Burro y Sid se caracterizan porque maquillan su cobardía ante los demás. Es decir, ambos le hacen creer a sus compañeros que no necesitan protección, aunque no pueden ocultar su falta de valentía ante ellos.

Las tres figuras a pesar de su picardía, pueden llegar a ser buenos consejeros. Son sabios, e incluso conocen por la intuición que desarrolla cada uno, los momentos en los que deben callarse o decir las palabras que necesitan escuchar el resto de los seres con los que interactúan. Sin embargo, a Sid y a Burro les cuesta un poco más reflejar esto porque son mucho más atolondrados que Mike Wazowski

2.1.2 Multidimensionalidad de los personajes

A. Personalidad/Carácter

☒ Motivaciones/Propósitos

Los tres personajes luchan para conseguir un objetivo diferente dentro de su contexto, pero tienen motivaciones similares. Los tres luchan para obtener reconocimiento por parte del resto de las figuras dramáticas que los rodean.

☒ Necesidades

Mike, Burro y Sid tienen la necesidad manifiesta de llamar la atención constantemente. Para ellos, es de suma importancia ser tomados en cuenta por sus compañeros ya sea para alimentar su ego, subir su autoestima o para maquillar la falta de afecto que padecen. Por otra parte, Sid y Burro expresan de forma clara su

necesidad de ser protegidos por una criatura más grande que permita representarlos y defenderlos ante cualquier tipo de peligro.

☑ Temores

Los tres personajes de una u otra forma, le temen a la soledad. En Burro y Sid el temor es más explícito, mientras que en Mike aparece oculto tras su sentido del humor.

Mike, teme perder a su novia y a su empleo por ayudar a su mejor amigo. Esto representa para Mike la base que necesita para poder actuar con normalidad, por lo que si se queda sin ello, tendrá una sensación de vacío y de soledad aunque siga acompañado por su mejor amigo Sully.

Burro y Mike tienen fobias tangibles, pero son diferentes en cada personaje. El cíclope aborrece a los niños, mientras que el equino detesta ver sangre.

☑ Conflictos/Dificultades

A pesar de que Mike, Sid y Burro, deben enfrentar un conflicto diferente de acuerdo a la historia que les toca vivir, existen ciertas similitudes entre algunos problemas a los que tienen que enfrentarse.

Sid y Burro presentan una característica común: la inseguridad o desconfianza en sí mismos. Ambos, no pueden emprender solos sus respectivas aventuras porque se consideran indefensos y débiles. Para ambos personajes, también representa un conflicto el hecho de no tener hogar o una familia a la cual pertenecer.

Sin embargo, Mike Wazowski y Burro, deben ocultar un secreto a alguna de las figuras dramáticas con las que tienen que interactuar, y esto, sin duda alguna les genera angustia. Los dos se caracterizan por padecer de verborrea, por ende, guardar un secreto representa un problema en la vida de ambos personajes.

☑ Deseos

Las tres figuras desean encontrar estabilidad o equilibrio para sus vidas, compartiendo con los seres que quieren y sintiéndose tranquilos en la comodidad de su hogar o en el seno de la familia que han adoptado como propia. Mike Wazowski, Sid y Burro, desean bienestar para aquellos con quienes comparten la aventura.

Por otra parte, Sid y Burro anhelan ser más valientes para enfrentarse a los conflictos de sus respectivas historias.

☑ Aspiraciones

Burro, Mike Wazowski y Sid, aspiran obtener cierto prestigio por las acciones que realizan dentro de sus respectivas historias. En Mike Wazowski y Burro es un poco más evidente, porque Sid es un personaje que va modificando sus aspiraciones a lo largo de su viaje. Sin embargo, en su interior, lo que anhela es que el resto de sus compañeros reconozcan que él tiene ideas brillantes.

☑ Paradojas / Incongruencias

En este ámbito, sólo se encontraron aspectos comunes entre los personajes Burro y Sid. Ambos, son cobardes en algunas oportunidades pero demuestran su coraje en situaciones bastante arriesgadas. Además, pueden parecer impertinentes en algunas ocasiones, pero en otras saben perfectamente qué decir y cómo actuar.

Otra incoherencia en común encontrada en la personalidad de estas dos figuras dramáticas, se refiere al hecho de que ambos pueden ayudar a los demás a adoptar posturas positivas con respecto a los problemas, pero cuando deben enfrentarse a sus propios conflictos, permiten que el pesimismo los invada.

☑ Detalles que singularizan

Los tres personajes presentan características que permiten diferenciarlos dentro de la historia. Entre Burro y Sid, existe una similitud en cuanto a este aspecto, pues ambos poseen rasgos singulares en su forma de hablar.

Además, los tres tienen habilidades para cantar, bailar y hacer chistes más que cualquier otra figura de los tres filmes. Esto, los hace destacarse del resto y les permite llamar la atención de figuras con las que interactúan.

B. Punto de vista

De acuerdo al estudio realizado a cada uno de los personajes, se establece que el móvil de acción para estas tres figuras dramáticas, es la búsqueda de estabilidad, ya sea porque se aferran a lo conocido o porque sencillamente desean encontrar equilibrio mediante el establecimiento de una familia improvisada y de un hogar.

La búsqueda de estabilidad es común en los tres personajes, pero es mucho más parecida entre Burro y Sid. Ambos, tratan de encontrar un lugar al cual pertenecer. Para Burro, este lugar es físico mientras que para Sid, es más bien espiritual. Sid quiere tener una familia, mientras que Burro anhela profundamente tener un espacio para poder habitar.

Mike, por su parte, busca la estabilidad tratando de aferrarse a lo conocido, a él le gusta su estilo de vida, es muy apegado a la rutina y precisamente por esta razón no acepta los cambios con facilidad. Termina envuelto en la aventura de Sully no sólo porque es su mejor amigo y está comprometido a ayudarlo, sino porque también está interesado en recuperar sus hábitos diarios que son la base de su equilibrio interno.

Así pues, el punto común entre los tres personajes es la búsqueda de armonía para sus respectivas vidas, independientemente del fin específico que tenga cada una de estas tres figuras dramáticas.

Otra analogía existente entre ellos, es que los tres creen en la amistad, consideran que todo se hace mucho más sencillo cuando se trabaja en equipo.

2.1.3 Función Psicológica

La función psicológica de este trío es bastante similar. Burro, Sid y Mike, son la encarnación de la picardía. Los tres, cada uno actuando de acuerdo a su historia, hacen ver los problemas desde otra óptica. Son los que alientan a los demás valiéndose de sus travesuras, torpezas, y en general, de su sentido del humor.

Así mismo, los tres personajes permiten liberar los puntos álgidos de la historia para lograr una conexión con el público mediante sus respectivas personalidades.

Por otra parte, cada una de estas figuras dramáticas, a su manera, hace que los problemas no se tomen tan seriamente como se debería.

3. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES COMUNES

3.1 Interacción con el resto de los personajes

A. Relación entre pareja de personajes

La interacción de las respectivas parejas de personajes, es el factor que lleva el curso de las historias. En las tres películas, cada dúo está en constante retroalimentación; pocas veces aparecen separados. Así pues, Burro, Mike y Sid, se convierten en un *lei motiv*, en la vida de Shrek, Sully y Manfred, respectivamente.

☒ Atracción

En las tres relaciones se observa que Mike, Sid y Burro admiran profundamente a sus amigos, ya sea por su coraje a la hora de enfrentarse a los obstáculos, o por lo que hacen para ganarse la vida.

Sid y Burro ven en sus respectivos compañeros a seres que pueden defenderlos del mal, mientras que Mike ve a Sully como un modelo a seguir. Mike quiere llegar a ser como él en un futuro. Así mismo, Sid y Burro en su relación con Manfred y Shrek, son quienes permiten que el público descubra los sentimientos de estas figuras de apariencia fría y rígida. Ambos, son los que hacen que se puedan palpar las emociones de sus compañeros de viaje, aunque en Burro esto es más explícito.

Los tres personajes le dan suma importancia a la amistad. La relación que se establece entre las respectivas parejas es prioritaria en la vida de estas figuras dramáticas.

☑ Conflicto

El problema que se da en las tres interacciones es diferente de acuerdo al contexto; sin embargo, la relación entre Burro y Shrek y entre Sid y Manny; tienen un componente similar en este aspecto.

Es decir, tanto Shrek como Manny, son personajes que prefieren la privacidad, y el hecho de toparse con los demás los amarga. Por eso hay cierta hostilidad en el trato que ambos entablan con sus respectivos compañeros.

Así pues, las relaciones de Manny y Sid, y la de Shrek y Burro, son mucho más parecidas entre ellas que la existente entre Mike y Sully, pues en ningún momento Mike representa un estorbo para Sully, más bien él lo busca para que lo ayude en su misión de devolver a “Boo” sin que nadie en la empresa se entere.

El problema entre ellos no se trata de que ninguno de los dos invada la privacidad del otro, sino que por el vínculo amistoso tan estrecho que poseen, el cíclope verde sin quererlo, termina enredado en un problema de su mejor amigo.

☑ Contraste

En las relaciones analizadas, se puede observar con claridad que las tres parejas en su respectiva historia, se diferencian físicamente. Manny, Sully y Shrek, son mucho más serios, más grandes en estatura y contextura, con voces más prominentes que las de sus compañeros. Mientras que Mike, Sid y Burro, al interactuar con estos

personajes, dotan a la trama de comicidad. Además, son considerablemente más pequeños que sus amigos, sus voces son un poco más agudas, lo que hace que parezcan figuras menos serias en la pantalla.

Sid, Burro, y Mike desarrollan un sentido del humor que permite diferenciarlos de sus compañeros. Ellos por el contrario, son más bien gruñones o simplemente la comicidad no es el punto fuerte de su personalidad.

La picardía de Sid y Burro contrasta con el mal humor de sus compañeros de viaje. Mientras que Sully simplemente es más serio que Mike, en ningún momento se le ve amargado como a Shrek o a Manfred.

En síntesis, las tres parejas de personajes son complementarias tanto dramática, como físicamente.

☒ Transformación

Las interacciones entre la pareja de personajes de las tres historias, sufren un arco de transformación. Al principio, los vínculos se presentan más superficiales, pero posteriormente se hacen más profundos. En los tres casos, se pasa de una relación de camaradería a una de fraternidad.

Además, las tres relaciones son de tipo amistosa. Es decir, las tres parejas de personajes colaboran con el cumplimiento de las metas de las respectivas figuras con las que interactúan.

B. Relaciones Sociales

☒ Atracción

Mike, Sid y Burro se toman su tiempo para confiar en el resto de las figuras con las que interactúan exceptuando obviamente, a los tres personajes con quienes hacen los respectivos dúos. Sin embargo, posteriormente la convivencia les permite establecer vínculos más estrechos.

Además, los tres al explotar su sentido del humor, logran empatía con los personajes con quienes entablan relaciones sociales.

☒ Conflicto

Mike y Sid reflejan un conflicto más evidente en sus respectivas interacciones sociales. Cuando Boo y Diego aparecen; ambos se incomodan ya sea porque la presencia de estos personajes traerá desequilibrio a sus vidas, o porque tienen la certeza de que se unen a ellos con dobles intenciones.

Burro y Sid en ocasiones pueden representar una molestia para estas figuras, por ejemplo, la presencia de Burro impide que Fiona pueda estar a solas con Shrek, y Sid evita que Diego pueda llevar a cabo su plan más rápido; porque sabe que el oso perezoso sospecha que está tramando algo.

☒ Contraste

Entre los tres personajes existe un elemento que permite que se manifieste un contraste significativo en su interacción con las otras figuras: la elocuencia.

El resto de los personajes, pueden suprimir el habla, o utilizar comentarios más serios al interactuar con ellos. Burro, Sid y Mike utilizan palabras más coloquiales, mientras que los demás se expresan más formalmente, o sencillamente no emiten palabra alguna.

Además, Burro, Mike y Sid son cobardes mientras que las figuras con las que entablan relaciones sociales son valientes. Así pues, Fiona pelea contra unos forasteros, Boo no le teme a casi ningún monstruo y Diego y Bodoque, no le tienen miedo a nada.

☑ Transformación

Los tres personajes sufren un cambio gracias a la interacción social que desarrollan. Lo más significativo es que manifiestan sentimientos de afecto hacia quienes al principio, no consideraban tan agradables.

Las relaciones sociales en los tres casos son amistosas, ya sea porque hayan sufrido una transformación durante el transcurso de la historia, o porque se mantienen así desde el inicio de ésta. En el caso de Mike y Sid, comienzan siendo indiferentes y antagónicas, pero posteriormente quienes representan el vínculo social para estos personajes, se convierten en sus aliados.

C. Relaciones Conyugales

Explícitamente sólo Mike y Burro establecen una relación conyugal.

☒ Atracción

Este componente se manifiesta de forma diferente de acuerdo a cada personaje. Por ejemplo, Mike siente afinidad por Celia ya que está enamorado de ella desde antes de que comience la historia. Ambos se quieren, y eso, es lo que los mantiene unidos. Mientras que Burro ve en la dragonzuela rosada, al ser por medio del cual puede lograr sus metas en un principio. Sin embargo, cada uno de sus detalles lo conquistan y permiten que posteriormente Burro quede prendado de ella.

Tanto Mike como Burro utilizan su palabrería a la hora de tratar a sus parejas, ya sea para tratar de evitar problemas futuros que puedan afectar a la relación establecida entre ellos, o para conquistarlas y lograr que entiendan su forma de actuar.

Aunque Sid no tenga una relación conyugal específica, le da suma importancia a este aspecto dentro de su vida, y al igual que los dos personajes analizados anteriormente, utiliza su palabrería para conquistar a las especies del sexo opuesto.

☒ Conflicto

Mike olvida sus compromisos con Celia y le oculta sus planes. Burro, por su parte, utiliza a su pareja para ayudar a Shrek a rescatar a la princesa y después la deja sola en el castillo sin decirle absolutamente nada.

Ambos olvidan ser sutiles en sus relaciones y esto causa problemas con sus respectivas parejas.

☒ Contraste

Celia y la dragonzuela rosa, son más detallistas que Burro y Mike. Sin embargo ellas son chicas que no necesitan hablar mucho para demostrar el cariño que profesan hacia sus novios.

Además, hay contrastes físicos pues ambas son considerablemente más altas que estos dos personajes.

☒ Transformación

Ambos encuentran confianza en sus parejas. Éstas, al final de la historia les demuestran que pueden hacer cualquier cosa por ellos, y eso los motiva a continuar en la búsqueda de su meta.

El componente común en cuanto al tipo de interacción, es que se manifiesta una relación de tipo amistosa. Es decir, que ambos personajes encuentran en sus relaciones conyugales a seres que los apoyan a la hora de conseguir su objetivo final.

D. Relaciones Profesionales

El único personaje que presenta relaciones profesionales es Mike Wazowski, el resto, no trabaja. Por lo tanto, Burro y Sid solamente entablan relaciones sociales o conyugales.

3.2 Interacción consigo mismo

A. Relaciones Íntimas

A pesar de que pocas veces los personajes aparecen sin compañía, constantemente interactúan consigo mismos, pues los tres entablan monólogos. Es en esos momentos, cuando Mike, Burro y Sid, reflejan sus necesidades ante la audiencia. Burro y Sid, además, manifiestan sus temores e incomodidades.

Por otra parte, Mike Wazowski y Burro se encargan de aprovechar sus momentos de soledad para idear planes que puedan ayudar a sus compañeros de travesía.

Los tres pueden hacer alarde de su ego para disfrazar o maquillar su inseguridad. Para esto, se valen de sus chistes y en general de la picardía que utilizan a lo largo de toda la historia.

3.3 Interacción con la historia

Los tres personajes dotan a la historia de picardía y jocosidad con todas las acciones que realizan. Burro, Mike y Sid, son quienes conectan al público con la trama y además acompañan a seres mucho más grandes en una aventura que implica devolver a algún ser humano al sitio al que pertenece.

Son ellos quienes captan la atención del resto de las figuras dramáticas por medio de sus herramientas de comicidad. Estos tres personajes dotan a la historia de un matiz ligero que permite liberar las tensiones dentro de la trama y enganchar al público con cada acción que protagonizan.

4. CARACTERÍSTICAS COMUNES EN CUANTO A ACCIONES Y ROLES EN SU RESPECTIVO CONTEXTO

4.1 Personaje “No realista”

A. Personaje no humano

Burro, Sid y Mike Wazowski son considerados personajes no humanos, porque a pesar de que ninguno posee las características físicas de los homo-sapiens, viven como si fuesen hombres de carne y hueso. Los tres están dotados de personalidad, hablan, ríen, se molestan, dan consejos, tienen necesidades, deseos, temores y aspiraciones. Además, uno de ellos trabaja y debe cumplir con ciertas responsabilidades.

En síntesis, se consideran personajes no humanos porque a pesar de que no presentan el aspecto común de las personas, actúan y viven como seres humanos reales.

B. Personaje Fantástico

Tanto Mike, como Burro son considerados personajes fantásticos por el contexto en el que viven. Ambos están rodeados de criaturas inexistentes, tomadas de historias tradicionales o de cuentos de hadas.

4.2 Contexto

El contexto de cada personaje es diferente, pues los entornos se adaptan a los requerimientos de las historias.

4.3 Componentes de acción comunes en los personajes

A. Actitud / Comportamiento

El principal aspecto común entre los tres personajes es su sentido del humor a la hora de enfrentarse a las situaciones. Esto en Burro y en Sid es mucho más marcado, pues Mike en ocasiones se deja llevar por su neurosis. La astucia, es un elemento presente en los tres personajes a la hora de enfrentarse a problemas críticos.

Por otra parte, tanto Burro como Sid son criaturas cobardes e inseguras de sí mismas. Por esta razón se apegan a otros para sentirse protegidos de cualquier amenaza del entorno.

B. Revelación

Cada personaje de acuerdo a la historia en la que se desenvuelve, descubre elementos ante la audiencia y ante el resto de las figuras dramáticas con las que interactúan.

La revelación en cada caso, depende del contexto y de los conflictos particulares que cada personaje debe enfrentar. A pesar de esto, cada una de estas figuras tanto en el transcurso como en la culminación de las historias, descubren características, cualidades, capacidades y actitudes que estaban latentes en sus respectivas personalidades.

4.4 Arquetipo común que representan

Mike y Sid desempeñan un rol doble dentro de sus respectivas historias. Mike, por sus consejos y críticas hacia Sully, se desempeña como el Mentor de este personaje. Sid por su parte, por ser quien crea la aventura de devolver a un bebé humano a su tribu, es el héroe de su película.

Así mismo, ambos tienen dotes de comicidad para sus respectivas tramas que son necesarios para aliviar los puntos álgidos de la historia. Por tal razón, también ejercen el rol del Bufón.

Burro aconseja a Shrek, pero su comicidad es lo que impera en su interacción tanto con la historia como con el resto de los personajes.

Así pues, el arquetipo en común que encarnan los tres personajes dentro de sus respectivas historias, es el del Bufón, el cual se utilizará como base para la creación del nuevo personaje.

CONSTRUCCIÓN DEL NUEVO PERSONAJE



SAGÚ

CONSTRUCCIÓN DEL NUEVO PERSONAJE

1. CONSIDERACIONES PREVIAS

Para la realización del nuevo personaje se utilizarán las características comunes encontradas en las figuras dramáticas analizadas previamente. Éstas serán tomadas como tales, incluso en los casos en los que se identificaron analogías entre dos personajes.

Cabe destacar que esta nueva figura dramática no sólo estará constituida por las características comunes que se hallaron en las analizadas previamente; también se recurrirá a la creatividad para complementar y solidificar al nuevo personaje.

Por otra parte, a primera vista pudiera prescindirse de algunas dimensiones para la creación del nuevo personaje. Por ejemplo, podrían obviarse sus características exteriores y componentes de acción. Sin embargo, y como se ha dicho anteriormente, las acciones hacen al personaje y éstas, no tienen sentido sin una historia que sirva de base para el desarrollo a plenitud de estas figuras. Esto implica que el personaje debe tener un contexto para que su esqueleto dramático, tenga sentido.

De esta forma, la dimensión que establece las características exteriores del personaje esbozará cómo deben ser las relaciones entre éste y su entorno. Así, se sientan las bases para que al momento de desarrollar un largometraje, se tenga claramente estipulado cómo se vincula esta figura con otras y cómo debe ser esa interacción.

Por ende, y tratándose de una creación el objetivo general de este trabajo de grado, se construirá una historia que contextualizará al personaje. Ésta, se presentará como una breve sinopsis tomando como base las tres etapas fundamentales por las que debe pasar el Héroe según Joseph Campbell (1948): Aventura, Iniciación y Regreso.

La historia en la que se desenvolverá esta nueva figura tomará en cuenta dos aspectos comunes identificados en la trama de las películas: *Shrek*, *La Era del Hielo* y *Monsters Inc*. Estos, no se extrajeron tomando como base los componentes de una matriz especial, sino por medio de la simple observación de cada una de las historias.

Así pues, las dos características análogas en cuanto a las tramas en las que se desenvuelven Mike Wazowski, Sid y Burro son, a saber: el carácter épico de las tramas, y el objetivo a alcanzar en las tres historias.

El carácter épico entendido como el hecho en el que los héroes se inmiscuyen en una aventura solemne en la cual deben emprender un viaje para alcanzar un objetivo común: devolver a otro ser a su lugar de origen.

Estos elementos servirán como guía para la creación del entorno y para las posibles acciones que emprenderá el personaje aunque igualmente se recurrirá a la imaginación para matizar el contexto.

Quienes interactuarán con la nueva figura dramática, no se trabajarán con la misma profundidad que éste, pues el objetivo principal de esta trabajo de grado, consiste en construir dramáticamente sólo a un personaje que reúna las características comunes encontradas en las tres figuras estudiadas previamente. Sin embargo, la interacción con ellos forma parte de la propia vida de la nueva creación y por eso se toman en cuenta.

Para determinar el esqueleto dramático, se apelará a las mismas categorías y dimensiones que se consideraron a la hora de estudiar a Burro, Sid, y Mike Wazowski de *Shrek*, *La Era del Hielo* y *Monsters Inc*, respectivamente.

Sus características físicas estarán inspiradas en los elementos comunes encontrados en el estudio del aspecto de cada personaje. Se pretendía en un principio, otorgarle todo el esqueleto dramático a un animal que englobara estas características físicas, pero dentro de la fauna, no existe criatura que pueda englobar satisfactoriamente, la fisonomía que el personaje requiere.

Así pues, aunque las peculiaridades que definirán el aspecto del nuevo personaje, son tomadas de la realidad, servirán para construir una criatura inexistente. El nuevo personaje será un animal irreal, que tendrá peculiaridades físicas análogas entre los tres previamente estudiados, y características propias, tal y como ocurre en la construcción de su esqueleto dramático.

Antes de definir sus características psicológicas, exteriores, y las acciones que emprenderá en su contexto, es fundamental conocer la historia en la que se desenvolverá, la cual estará fundamentada en las cuatro etapas básicas establecidas en *El viaje del Héroe* de Joseph Campbell.

2. PARPADIA: HISTORIA Y CONTEXTO DEL NUEVO PERSONAJE.

Parpadia, es un planeta en forma de estrella de seis puntas ubicado en la galaxia Nebula, a mil millones de años luz. Cada uno de sus vértices está habitado por criaturas diferentes.

En la punta norte, viven las más imponentes de todas, los *taurones*: toros con melena de león. Son ellos quienes sobresalen del resto de todas las especies que habitan el planeta. Aquí se encuentra **ROY**, un taurón muy aventurero, aguerrido y sobre todo, dominante. Siempre está acompañado por **PAKI**, la *coliviota*, un ave particular que habita en su lomo desde que Roy aprendió a caminar. Ha sido su maestra desde ese momento.

La punta izquierda superior, es habitada por seres desagradables llamadas *niptors*, una especie constituida por todo tipo de alimañas como los gusanos, batracios, parásitos e insectos; seres pequeños pero numerosos, empeñados desde tiempos inmemoriales en eliminar del planeta al resto de los seres vivos. Cada vez que pueden, intentan hacer algo para molestar a todas las criaturas que habitan los demás vértices del planeta. La palabra que puede definir su aspecto físico es repulsión.

Todas estas sabandijas están comandadas por **DRACONAK**, una babosa con colmillos de serpiente y antenas de langosta, el mayor dolor de cabeza para todo aquel que vive en Parpadia.

La punta izquierda inferior es una extensión de la anterior. En este lugar habitan las formas inmaduras de todas las sabandijas.

Tanto la punta derecha superior como la inferior, están habitadas por los *dushios*, una especie de la fauna bastante extraña. Son animales pequeños, con cola larga, peludos y sin orejas que se alimentan de matas de eucalipto. La mayoría de ellos con un carácter muy particular: casi todos son bastante reservados y circunspectos, no suelen ser escandalosos, pero **SAGÚ**, es la excepción de la regla.

La punta sur es una tierra desconocida. Ninguna criatura viviente antes ha llegado hasta ahí. Sin embargo, los ancestros de todas las especies que habitan en Parpadia, le han hecho saber a su descendencia que en ese lugar existe una piedra de mucho valor que es la que permite mantener el equilibrio de todo el planeta. Esta, es la llamada *Piedra Coral*, que es el pulmón, el cerebro y el corazón de toda la estrella. Reposa en un gran armazón pedregoso que es el lugar clave para la supervivencia de todo el sistema.

Transcurría un día como cualquier otro; cuando, de pronto, todo comienza a nublarse en Parpadia. Vientos huracanados, temblores constantes y precipitaciones sin fin, se apoderan de toda la estrella. Esto genera que la Piedra Coral se deslice de su posición clave y caiga a un precipicio en el vértice sur del planeta, lo cual, evidentemente ocasiona un caos en todo el lugar: cada una de las puntas comienza a levantarse y a adherirse a las otras, lanzando por los aires todo cuanto contiene cada una: criaturas, casas y árboles.

Es en este momento cuando Sagú y Roy se conocen.

Todo sucede cuando Roy, ante la eminencia del caos, trata de proteger su cueva para evitar que los niptors la invadan. De pronto, él y Paki son aplastados por Sagú.

¿Cómo cayó Sagú del cielo?

Pues no cayó del cielo, Sagú simplemente caminaba despistado, notando que algo raro pasaba, pero no se lo tomaba muy en serio. Se da cuenta de que había un gran caos cuando fue eyectado a una velocidad incalculable hacia el vértice norte del planeta.

Al caer, pensó que estaba en un acolchado matorral; trató de esconderse, pero al escuchar un fuerte “rumido” (suerte de rugido con bramido, pero potenciado cien veces), se dio cuenta de que estaba encima de un feroz taurón, quien *rumía* sin cesar por la sorpresa que le causó la caída precipitada de “algo” sobre su cabeza. Esto, además de impedirle la visibilidad, provocó que Paki le clavara el pico en su lomo.

Este fue el primer encuentro entre Sagú y Roy, y el que los uniría para siempre.

Gracias a la vertiginosa caída de Sagú, el taurón pierde el equilibrio y destruye con su propio peso, la pequeña muralla que estaba construyendo para evitar que los secuaces de Draconak invadieran su territorio. Además, la maestra alada queda prácticamente abollada por culpa de Sagú.

Así que en un principio, Roy lo único que hace es culpar a Sagú por lo que provocó, mientras que éste, luego de sorprenderse por estar encima de “un vaco con pollina” trata una y otra vez de explicarle cómo es que salió volando desde su tierra hacia la de él.

Paki, por su parte, intenta reponerse para hacer que Roy mantenga la calma, pero por su estado no puede entender absolutamente nada de lo que sucede.

Roy hace caso omiso a las explicaciones de Sagú. Piensa en la manera de restablecer la calma en Parpadia, en ayudar a Paki a reponerse y en una forma rápida para deshacerse de la nueva mascota que ha adquirido sin querer.

Sagú se excusa con la diminuta ave, pero continúa explicándole a Roy con detalles que proviene de la punta superior derecha de la estrella, específicamente del legendario Valle de Las Piedras Grises. Le cuenta que allá lo espera Neyra, su verdadero amor, le dice mil quinientas cosas a la vez...le explica que su abuelo desde pequeño le enseñó la extensa geografía del planeta en el que viven, y que sabe que tiene seis aristas, que hasta ahora puede decir que conoce dos, porque la arista oscura en la que habitan las alimañas ni en sueños la visitaría y la otra, la parte sur, es desconocida por todos.

Cuando Sagú menciona el vértice sur, Paki aletea fuertemente. Roy sigue reclamándole a Sagú; Paki al ver que Roy no comprende su forma de comunicarse, emite un sonido ensordecedor que llama la atención del taurón. Ella le explica que debe ir allí lo más rápido posible, si pretende que todo vuelva a la normalidad.

Roy comprende cuál es la forma de restituir la calma en Parpadia. Paki le explica que tiene que inmiscuirse en esa punta, pues de seguro hay un percance con la Piedra Coral. Roy debe ir hasta allá para saber exactamente qué es lo que está afectando al planeta entero.

Ella está aún muy débil para acompañarlo. El viaje es largo y peligroso por lo que probablemente no pueda soportarlo en las condiciones en las que se encuentra. Además, Paki es una pajarita anciana y se cansa con facilidad.

Roy sabe que no puede hacer esta labor titánica solo, pero no desea confesarle su plan a otro taurón porque quiere ser reconocido por todos como la criatura que salvó a Parpadia.

Sin embargo, sabe que necesita a Sagú, porque aparentemente conoce la geografía del lugar. Si logra su cometido, no sólo sería halagado por toda la estrella, sino que esto implicaría que el parlanchín finalmente retornara a su hogar.

Sagú, aunque es muy cobarde, siempre ha querido vivir una aventura y, sobre todo, tener un amigo con quien llevarla a cabo. Cuando Roy le explica su plan, acepta sin vacilar. Esto será un buen argumento para que su novia Neyra se sienta orgullosa de él cuando regrese a casa y decida por fin casarse con él. Además, podría demostrarle su “valor” al resto de los dushios, quienes constantemente lo criticaban por su forma de ser.

Es así como ambos emprenden un largo viaje, en el que deben desafiar muchos obstáculos; el más importante de ellos, enfrentarse con Draconak y su ejército de mil trillones de secuaces.

Roy, no soporta mucho al impertinente dushio, le fastidia su presencia. Pero poco a poco se va acostumbrando a la verborrea y a los chistes malos que lo caracterizan. Sagú por su parte, puede sobrellevar el mal humor constante del taurón, y, a pesar de los comentarios ácidos de Roy, siente que no lo juzga por ser tan atolondrado, revoltoso y cobarde. Además, se apega mucho a él porque se siente seguro a su lado.

Paki, logra alcanzarlos después de volar varios días. El dushio, se comporta como un niño porque siente que la pajarita le roba la atención de Roy. Su malcriadez culmina cuando repentinamente varios niptors atacan secuestrando a Paki.

Draconak y sus secuaces, se enteran del plan que lleva Roy y tratan de impedir a toda costa que restablezcan la armonía en Parpadia, pues ellos quieren convertirla en el país del caos, en donde todo es niebla, fuego, cenizas y oscuridad.

Sagú y Roy, ahora no sólo deben llegar a la punta sur, sino rescatar a Paki del ejército de niptors.

Ambos, después de una labor de inteligencia, descubren que Draconak fue el culpable de todo el caos que reina en Parpadia; pues en compañía de su ejército, cavó un túnel desde el vértice inferior derecho hasta el vértice sur, que permitió quebrantar la base del armazón pedregoso, ocasionando los vientos huracanados, los terremotos constantes y las precipitaciones sin fin, que hicieron deslizar la Piedra Coral.

Esto hace que el dushio y el taurón ideen un plan para atrapar a los habitantes de la arista oscura, para que de esta forma, Paki sea liberada y todos puedan llegar a la punta sur en busca de la Piedra Coral.

Deciden introducirse con mucho cuidado por los túneles subterráneos creados por los niptors, para rescatar a Paki. Sagú, a pesar de su miedo a la oscuridad y a los insectos, considera que no puede dejar solo a Roy en tan complicada labor.

Es así como este par de aventureros salvan Parpadia: todos los niptors caen en una trampa bastante casual, pero que les resultó fantástica al dushio y al taurón. Ambos, luego de liberar a Paki, logran agrupar a Draconak y a su ejército en las bases del armazón pedregoso. Se dan cuenta que esto permite concentrar el peso necesario para evitar el resquebrajamiento de los soportes de la estrella.

Así, una vez que salen y se aseguran de que ningún niptor pueda salir jamás, llegan a la punta sur en donde finalmente logran devolver la Piedra Coral a su armazón de origen.

Roy es reconocido como la criatura más importante de todo el planeta. Sagú por su parte, finalmente recibe el “sí” de su amada Neyra, quien efectivamente no halla qué hacer con su orgullo.

En Parpadia vuelve a brillar el sol y las puntas de la estrella retornan a su lugar devolviéndole la normalidad al planeta; pero Roy y Sagú no pueden estar igual de felices que el resto de los habitantes de la gran estrella. La aventura ha terminado y ahora les toca despedirse.

Si bien se han hecho la vida imposible durante todo el recorrido, lograron ser amigos y, como tales, se quieren. Pero a Sagú se le ocurre una idea: ¡Proponerse como el representante de Parpadia que unirá Dushios con Taurones para siempre! ¡Esa será su bandera política! Roy, al escuchar el entusiasmo de su loco amigo, se aterra y le suplica que no insista con su disparate, pero Sagú con ayuda de Paki, inmediatamente se arma con gorras, pancartas y consignas y comienza su campaña por unir al mundo de su amigo con el suyo.

SAGÚ: ESQUELETO DRAMÁTICO

Tabla 13. Esqueleto dramático del nuevo personaje

Características	Personaje: Sagú			
	Dimensiones			
Características Internas y Psicológicas	Historia de Fondo/Biografía		Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad y género ☒ Aspecto físico. B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones		A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de Vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes		Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	A. Pareja de Personajes Relación Sagú –Roy B. Relaciones Sociales Relación Sagú-Paki Relación Sagú-Dushios C. Relaciones Conyugales Relación Sagú -Neyra		☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes
Acciones/ Roles en su Contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ No humano ☒ Fantástico	Situación geográfica	☒ Actitud/Comportamiento ☒ Revelación	☒ Bufón

1. CARACTERÍSTICAS INTERNAS Y PSICOLÓGICAS.

1.1 Historia de Fondo

A. Fisiología

☒ Edad y Género

Sagú, es un *dushio* de edad indefinida y de sexo masculino. Por su apariencia, se considera una criatura madura dentro de su especie.

☒ Aspecto Físico

Sagú es un *dushio* que habita en Parpadia.

Los *dushios* son animales extraños con cuatro extremidades, de las cuales dos se usan para caminar, y las otras dos hacen las veces de brazos que pueden utilizar para cualquier actividad. Al final de cada una de sus extremidades nacen pezuñas que les sirven para cortar con perfección sus alimentos (Ver anexos).

El rostro de Sagú es bastante expresivo: ojos grandes y llamativos de color verde junto a una gran boca rodeada de muchos dientes incisivos. Su nariz, es pequeña, pero es lo que le permite desarrollar su sentido de la intuición.

Es de estatura mediana; su cuerpo está completamente cubierto de pelo corto color pardo que también cubre una larga cola que arrastra a todas partes. A pesar de

que Sagú no posee orejas, tiene el sentido del oído bastante desarrollado, pues su raza, es muy evolucionada y no necesita nada para poder escuchar.

Además, Sagú se caracteriza por poseer un tono de voz muy agudo que inquieta a todo aquel que se le acerque.

Los dushios como Sagú, se alimentan de matas de eucalipto; las consideran como los manjares más exquisitos que pueda haber sobre la faz de Parpadia.

B. Sociología

☒ Relaciones

Sagú, vive en el legendario Valle de las Piedras Grises de Parpadia, el cual se ubica en las dos puntas del lado derecho del planeta. Allí viven muchos *dushios*, que se caracterizan por ser bastante reservados con sus asuntos. Sagú nunca encajó dentro de ese mundo; siempre recibía constantes críticas por su revoltosa forma de ser.

Pertenece a una de las especies más conservadoras que habitan en la estrella, pues todos los dushios son seres bastante reservados. Entre ellos pocas veces existen demostraciones de cariño; si existe una palabra que los califica, es la parquedad.

Desde pequeño vivió con su abuelo, quien siempre le contaba historias y lo aconsejaba; pero al morir éste, Sagú se vió obligado a vivir con su tía Milah, una *dushio* con mucho carácter.

Pero, Sagú desde que es un mini-dushio, (como se les dice a todos los infantes pertenecientes a esta especie), ha sido bastante parlanchín, preguntón, y siempre le

ha encantado hacer cosas para llamar la atención. Esto sin lugar a dudas, y tomando en cuenta la forma de ser del resto de las criaturas de su categoría, ha hecho que Sagú aleje a los seres que lo rodean. Sin embargo, también le ha permitido conquistar el corazón de Neyra, una dushio bastante dulce y circunspecta que ha sido su mejor amiga y novia desde que él tiene la capacidad de recordar.

Como Sagú nunca pudo controlar sus ganas de hablar, de preguntar, de cantar y de llamar la atención, su tía Milah huyó del hogar porque no soportaba escuchar un día más su “melodiosa voz”. De modo que, desde que Milah se fue de casa, Sagú se quedó sin nadie que lo representara en la tierra de los dushios: el Valle de las piedras grises. Cuando repentinamente se topa con Roy, éste le ofrece la posibilidad de llevar a cabo algo que siempre ha querido: aventurarse. Es así como comienza la relación entre ambos; mientras Roy le brinda protección a Sagú, éste le corresponde con una amistad sincera cargada de chistes, picardía y palabras, muchas palabras.

También conoce a Paki, a quien en un principio le cuesta aceptar. A ella le debe respeto, pero Sagú la trata con su característico sentido del humor.

C. Psicología

☒ Emociones

Sagú demanda atención y cariño desde la muerte de su abuelo. Todo esto se incrementa, cuando su tía Milah decide abandonarlo. Sin embargo, Sagú trata de vivir tranquilo con lo poco que tiene, y con el único ser que quiere en el Valle de las Piedras Grises: Neyra.

Cuando conoce a Roy, entiende el significado de la amistad, de la comprensión, la lealtad y la ayuda.

Trata de llamar la atención de todo aquel que conoce, aunque sólo pocos puedan soportarlo.

A pesar de lo atolondrado que es, este personaje se caracteriza por su astucia. Sería capaz de hacer cualquier cosa por los seres que quiere, pero para esto necesita darse a sí mismo un voto de confianza. En síntesis, Sagú puede definirse en varias palabras: picardía, inseguridad, apoyo y locuacidad.

1.2 Multidimensionalidad del personaje

A. Personalidad

☒ Motivaciones/ Propósitos

Sagú acepta la propuesta de Roy para ir tras la pista de la piedra Coral, porque siempre ha querido vivir una aventura. Esto, además le permitiría adquirir prestigio en la tierra de los dushios, y hacer que todas las criaturas del Valle de las Piedras grises, lo tomen en cuenta.

☒ Necesidades

Sagú constantemente demanda atención y cariño por todo lo que ha tenido que sufrir cuando vivió al lado de su tía Milah.

Además, es un personaje muy inseguro de sí mismo; requiere estar al lado de un ser mucho más grande que él para sentirse protegido.

Necesita pertenecer a un grupo o a un equipo. Ser considerado como una criatura que a pesar de romper con los patrones típicos de comportamiento dentro de su raza, es igual de valiosa que el resto.

☑ Temores

A pesar de que Sagú nunca ha sido aceptado por el resto de los dushios y de que ha vivido de cerca la soledad cuando su tía Milah lo abandonó, siempre ha contado con el apoyo de Neyra. Perderla a ella, es su principal temor.

Luego de que conoce a Roy y a Paki, y que sabe el significado de pertenecer a un equipo, no se imagina su vida sin alguno de ellos.

☑ Conflictos/Dificultades

Su desconfianza hacia sí mismo, lo hace convertirse en un personaje muy inseguro a la hora de actuar. Además, aunque constantemente intente subir su baja autoestima, no puede controlar el hecho de considerarse inferior al resto.

La torpeza es un factor que constantemente está causándole problemas a Sagú, al igual que su impertinencia.

Así mismo, el hecho de estar separado de Neyra mientras emprende la aventura le causa angustia, pues no tiene la certeza de que regresará sano y salvo para reencontrarse con ella.

☑ Deseos

Sagú anhela encontrar el equilibrio en su vida, sintiéndose aceptado por el resto de los seres que lo rodean. Todo esto, porque siempre ha sido cuestionado por los demás habitantes del Valle de las Piedras Grises. En consecuencia, también desea construir un hogar junto a Neyra, y saber qué se siente vivir una aventura.

Desea adquirir valor para enfrentarse con mayor coraje a los obstáculos. De la misma forma, desea prosperidad para todo aquel que considera indispensable para su existencia.

☑ Aspiraciones

Sagú aspira que el resto de los dushios que habitan en el Valle de las Piedras Grises, puedan reconocer su talento. Quiere adquirir prestigio, al formar parte del equipo que le devolvió la vida a Parpadia.

☑ Paradojas / Incongruencias

Sagú conoce toda la geografía de su planeta, pero a pesar de esto, suele ser algo olvidadizo y esto, puede retrasar un poco los planes de su compañero de viaje.

Además, a pesar de que es cobarde e inseguro de sí mismo, es capaz de proponerse como el representante que podrá unir a dos reinos completamente dispares.

Su malcriadez y su impertinencia, en ocasiones lo invaden. Esto hace de Sagú una criatura bastante inmadura. Sin embargo, en otras ocasiones actúa con astucia, lo que lo convierte en un ser eficiente.

Además, puede llegar a ser pesimista con sus propios asuntos, pero al interactuar con el resto de los personajes, trata de hacerles ver el lado positivo de los acontecimientos.

☑ Detalles que singularizan

Sagú tiene un tono de voz muy agudo que permite diferenciarlo de Roy y de Paki. Además, tiene tics nerviosos cuando pasa mucho rato sin comer su adorada mata de eucalipto.

Por otra parte, le encanta cantar y bailar. Tiene una forma de hablar particular que permite diferenciarlo de sus compañeros.

B. Punto de vista

Sagú se siente solo en el Valle de las Piedras Grises. De no ser por Neyra, su vida sería muy gris. A pesar de que vive en un lugar en el que todas las criaturas son similares a él, no se siente a gusto ahí. Como el nombre de su tierra lo dice, la mayoría de los seres que la ocupan son grises, tanto física, como espiritualmente.

Sagú es completamente diferente a todos, no encaja en un lugar como ese. Al encontrar a dos criaturas como Roy y Paki, finalmente siente que puede formar parte de algo. Son disímiles, pero se complementan.

Una vez que nota que puede acoplarse a ellos, lucha por mantenerlos cerca; al fin y al cabo, son estas figuras quienes le brindan la estabilidad que tanto busca.

1.3 Función Psicológica

Por ser tan atolondrado, Sagú permite que el resto de las figuras dramáticas con las que interactúa, enfrenten los obstáculos con optimismo. Se vale de la jocosidad y de la picardía para lograr que el clímax de cada situación clave, se debilite.

Es este personaje, quien debe lograr el dinamismo en las relaciones que establezca. Su personalidad debe estar dotada de alegría, pues esto, es lo que va a permitir suavizar la historia. Esta figura dramática es quien ofrecerá el concepto de diversión.

2. CARACTERÍSTICAS EXTERIORES

Este componente en el esqueleto dramático del personaje, establece cómo deben desarrollarse las relaciones con las figuras dramáticas con las que interactuará en el transcurso de la historia.

Los vínculos entre personajes son mucho más tangibles cuando se reflejan en un guión cinematográfico completo.

Se cuenta únicamente con un breve retrato de los principales hechos que se desarrollan en la trama, por lo tanto, la descripción de las interacciones entre personajes, servirá de base para la construcción de futuras situaciones entre ellos.

Así pues, las características exteriores de Sagú que se definen a continuación, establecen cómo deben ser las relaciones e interacciones entre este personaje y el resto de las figuras dramáticas a lo largo de la historia.

2.1 Interacción con el resto de los personajes

A. Pareja de Personajes

Relación Sagú-Roy

☒ Atracción

La interacción entre ambos personajes conduce la historia de Parpadia.

Sagú ve en Roy al amigo con el que siempre ha soñado emprender una aventura; mientras que Roy necesita a Sagú porque conoce la geografía de Parpadia. Estos elementos permiten mantenerlos juntos a lo largo del viaje.

☒ Conflicto

Roy tiene que mostrarse impaciente y considerar a Sagú como una molestia, mientras que éste, debe observar al taurón como una figura en la que puede refugiarse. Aunque sus intereses se complementan, son diferentes y por esta razón se pueden generar situaciones conflictivas entre ellos.

☒ Contraste

Ambos personajes deben complementarse a lo largo de la historia, tanto de forma física, como de forma psicológica.

Sagú debe ser más pequeño que Roy. Además, debe hablar mucho y atormentarlo con su agudo tono de voz. Debe ser persistente, tratar a Roy con cercanía.

Mientras que Roy debe ser grande y fuerte; tiene que ser un personaje más serio. Puede usar un tono de voz grave para dirigirse a Sagú. Es decir, debe tratarlo con cierta distancia.

Así pues, Sagú y Roy deben ser polos opuestos para que de esta forma se enriquezca su interacción.

☒ Transformación

Sagú debe tener la particularidad de hacer que Roy pueda revelar sus sentimientos en el transcurso de la historia. Esto, permitirá que se refleje un arco de transformación en la relación de ambos. Es decir, debe pasarse de un vínculo superficial a otro más estrecho y profundo.

En síntesis, la relación entre el dushio y el taurón, debe ser prioritaria en la historia de Parpadia. Además, de tipo amistosa, pues ambos personajes tienen que colaborar para que el otro pueda cumplir con su objetivo.

B. Relaciones Sociales

Relación Sagú-Paki

☒ Atracción

Sagú en primera instancia, no debe mantener un vínculo tan estrecho con Paki. Al inicio de la historia, no toma en cuenta que se trata de una anciana que necesita cuidado; obvia el respeto que se le debe tener a cualquier criatura que posea muchos años de existencia.

☒ Conflicto

Sagú considera que Paki entorpece el viaje, pues al ser tan anciana deben disminuir el paso para llegar a la punta Sur. Además, considera que la pajarita le roba la atención de Roy, y eso contribuye a que la interacción entre ambos sea distante.

☒ Contraste

Paki debe ser una criatura muy sabia; Sagú, a pesar de que conoce la geografía de Parpadia es muy torpe e inmaduro comparado con la maestra de Roy.

Además, Paki es anciana y Sagú aunque es una especie adulta dentro de su especie, aún es muy joven.

☒ Transformación

Sagú mediante su sentido del humor, debe endulzar el corazón de Paki para que entre ambos se produzca al final de la historia, un sentimiento sólido de afecto.

La relación con Paki debe ser indiferente en un principio, pero posteriormente se convierte en amistosa.

Relación Sagú- dushios

☒ Atracción

Sagú nunca se siente a gusto con el resto de los dushios, pues considera que no forma parte de ellos sólo porque se comporta de manera diferente. No debe existir afinidad entre ellos.

☒ Conflicto

Los dushios tienen que criticar a Sagú por su forma de ser; y él aunque trata de no tomarse las cosas muy a pecho, se molesta por ser diferente al resto. Las demás criaturas de su raza, deben tratarlo con distancia, y él debe demostrar que hace esfuerzos sobrenaturales para agradarles.

☒ Contraste

Aunque sean iguales físicamente, entre Sagú y los dushios hay diferencias. Él es escandaloso, sociable, amigable; mientras que ellos son muy reservados y serios. No les agrada relacionarse con otros y no demuestran admiración ni cariño por otras criaturas.

☒ Transformación:

Los dushios al final de la historia deberían sentirse agradecidos con Sagú por contribuir a salvar al planeta de los niptors. Él por su parte, debería sentirse orgulloso de demostrarles a todos su valor.

La relación con los dushios debe ser antagónica desde el principio. Sin embargo debería tornarse amistosa hacia el final de la historia.

C. Relaciones Conyugales

Relación Sagú-Neyra

☒ Atracción

Sagú se enamora de Neyra antes de que comience la historia. Ambos están enamorados y los detalles que cada uno tiene para con el otro, es lo que permite mantenerlos unidos. Él está dispuesto a hacer cualquier cosa por el bienestar de su novia, aunque no interactúen frecuentemente.

☒ Conflicto

Como pasan mucho tiempo separados por todo el desastre que se origina en Parpadia, Neyra duda de la fidelidad de Sagú por estar tanto tiempo desaparecido. Él en el fondo sabe que su novia está muy molesta porque no sabe cuál es su paradero.

☑ Contraste

Sagú es menos detallista que Neyra. Ambos personajes deben complementarse. Ella aunque pertenece a su misma especie, debe ser un poco más alta que él, hablar poco y tener un tono de voz sutil.

☑ Transformación

Sagú debe recibir la recompensa del amor por parte de este personaje. Ella, por su parte, tiene que sentirse orgullosa al final de la historia por tener la fortuna de estar al lado de un dushio diferente, y además, “valiente”.

La relación conyugal de Sagú será amistosa desde el inicio, hasta el final de la historia, aunque puedan presentarse diversos conflictos entre ellos.

2.2 Interacción consigo mismo

A. Relaciones Íntimas

Sagú debe interactuar consigo mismo aun cuando no aparezca solo en ninguna escena. En estos momentos, debe manifestar sus necesidades, deseos, temores e incomodidades para que el público establezca un vínculo más estrecho con el personaje y conozca parte de su historia de fondo. Todo esto tiene que ser revelado por medio de la jocosidad, característica fundamental en esta figura dramática.

2.3 Interacción con la historia

Sagú, debe encargarse de dotar a la historia de la picardía necesaria para aliviar la intensidad de los conflictos a los que deben enfrentarse los personajes. Es él quien permitirá establecer un vínculo con la audiencia, creando una atmósfera ligera que servirá de base para hacer que los puntos álgidos de la trama disminuyan.

Así mismo, tiene que convertirse en el compañero fiel del héroe que le ayude a lograr su meta, valiéndose de la comicidad como herramienta infalible para enfrentar cualquier tipo de conflicto.

3. ACCIONES Y ROLES EN SU CONTEXTO

3.1 Personaje No realista

A. Personaje Fantástico

Sagú vive en un planeta en forma de estrella, rodeado de criaturas pertenecientes a un mundo irreal. Todos los seres que están a su alrededor, son animales cuyas características físicas más relevantes, parten de la imaginación. Se fusionan características de varios animales pertenecientes al mundo real, que desembocan en criaturas inexistentes que habitan un mundo mágico.

Parpadia, es el nombre del planeta en el que vive Sagú. Es un lugar mágico que depende de una piedra para poder subsistir. Sin embargo, en este lugar existen elementos que son tangibles en la realidad; por ejemplo, los árboles, los matorrales,

las casas y cuevas de cada una de las criaturas que allí habitan. Es un contexto onírico en el que pueden convivir seres increíbles.

B. Personaje no humano

Sagú, a pesar de ser un animal extraño e inexistente, está dotado de características que en el mundo real, solo poseen los seres humanos. Es capaz de bailar, cantar, hablar hasta el cansancio y hacer chistes. Además, se relaciona con otros, tiene necesidades, deseos manifiestos e incluso miedos y temores.

Esta figura dramática, podría ser considerada como un ser humano, si no se supiese cuáles son las características que definen su aspecto físico.

3.2 Contexto

El lugar en el que se desenvuelve Sagú ya se ha descrito con anterioridad. Es un planeta mágico en forma de estrella de seis puntas llamado Parpadia; en el que habitan diversas especies.

3.3 Componentes de acción del personaje

A. Actitud / Comportamiento

Este personaje, a pesar de ser muy cobarde, se caracteriza por enfrentar todos los problemas valiéndose de las herramientas de la comicidad. Su sentido del humor

es lo que le permite superar cada obstáculo que se le pueda presentar en el transcurso de la historia.

Además, es pícaro. Su astucia también le permite enfrentar las diferentes situaciones que puedan surgir en el camino hacia la punta sur de Parpadia.

B. Revelación

Sagú al finalizar su viaje, descubre que para encajar en un grupo, no es requisito sostener la misma ideología que el resto. Se vale ser diferente, y esto, es lo que enriquece a los equipos.

Conoce que su obsesión por pertenecer a su especie, era innecesaria. Él prefiere convivir con una mezcla de personalidades, en lugar de adoptar una que lo haga exactamente igual al resto.

Descubre que es valiente tan sólo por asumir que no es capaz de adaptarse a un cúmulo de dushios idénticos.

3.4 Arquetipo que representa

Sagú, se comporta como el bufón durante el viaje que emprende al lado del taurón y la coliviota hacia la punta sur de Parpadia.

Este personaje, es quien se encarga de llevarle consuelo a Roy a través de la jocosidad, además de dotar a la historia de un matiz ligero que permitirá en un futuro, tanto a la audiencia, como al resto de los personajes, reírse de sí mismos.

CONCLUSIONES

Los personajes del siglo XXI, deben tener diversas dimensiones. Las más significativas son: estar dotados de picardía, jocosidad y comicidad que permitan liberar las tensiones que se produzcan en la historia; ser personajes que se distancien de la fisonomía humana y que vivan en contextos irreales; destacarse por su perseverancia; mantener por lo menos relaciones sociales y estar junto a un compañero de viaje para emprender una aventura épica.

Estos personajes deben llevar al público energía, lograr que el ser humano pueda reírse de sus propios problemas...en fin, para convertirse en figuras dignas de ser recordadas, tienen que lograr identificación con el público; y, aunque no se determinó el nivel de aceptación con la audiencia, la opinión de críticos en la prensa es suficiente para soportar esta afirmación.

Existen similitudes en las creaciones de las principales casas productoras de Hollywood en cuanto a las características dramáticas que poseen los personajes. Sin embargo, las analogías se hacen más evidentes entre Twentieth Century Fox y Dreamworks, o entre Twentieth Century Fox y Disney.

Al inicio de la investigación se pensaba que las analogías entre los tres personajes serían más tangibles; pero al aplicar las matrices y tabular los resultados obtenidos, se notó que es más sencillo establecer similitudes entre dos personajes, que entre tres.

Disney y Dreamworks aunque coinciden en algunos aspectos, presentan más diferencias que semejanzas. Esto resulta interesante como objeto de estudio para futuras investigaciones. Probablemente tales divergencias tengan su origen en el carácter atípico de la trama y de los personajes trabajados por Dreamworks, que chocan con los valores tradicionales cultivados a lo largo de los años por una empresa con tanta trayectoria como Disney.

Puede decirse por otra parte, que Twentieth Century Fox, combina lo atípico de los personajes de Dreamworks con el estilo familiar de Disney. Toda esta afirmación se basa en las tres películas que se sometieron a estudio en este trabajo de grado.

Mike Wazowski, Burro y Sid, son personajes sólidos, están perfectamente definidos. Sin embargo, partiendo de los aspectos tomados en cuenta para su estudio, se considera que el que goza de mayor multiplicidad de dimensiones es el creado por Disney-Pixar.

En el mismo orden de ideas, la multidimensionalidad de Burro, se ubica entre la de Mike y la de Sid. Aunque no tiene tantas dimensiones como el primero, se considera profundo por la solidez de sus características psicológicas, por la riqueza de las relaciones que entabla y por las acciones que realiza a lo largo de toda la historia.

Sid, está por debajo de estos personajes en cuanto a cantidad de dimensiones se refiere, pero esto no quiere decir que sea menos cautivador que ellos.

Por otra parte, no existe un mecanismo universal para la elaboración de personajes. El instrumento utilizado para estudiar a cada uno por separado, puede servir en un futuro como guía para el proceso de creación. Sin embargo, el hecho de construir una figura dramática partiendo de las características comunes encontradas en tres ya existentes, limita en cierta medida la creatividad pues a la hora de asignar

otras particularidades a su esqueleto dramático, se complica el procedimiento porque pareciera que éstas sobrarán.

La creatividad es uno de los elementos más valiosos que tiene el ser humano; aunque es interesante llevar a cabo un estudio como éste, hay que procurar mantener el equilibrio entre la imaginación y los lineamientos sobre los que se fundamenta el estudio. De esta forma, se obtendrán resultados integrales.

Así mismo, dentro de las categorías consideradas para la observación de los personajes, la que respecta a las características internas y psicológicas es considerada como el pilar fundamental del proceso de creación. Sobre la base de esta esfera se edifica el resto, tanto las relaciones como los roles que cumple la figura dramática dentro de su contexto.

Las acciones de los personajes se comprenden por la radiografía de su personalidad. En la medida en que esto sea más explícito, las ideas fluyen permitiendo establecer fácilmente, vínculos entre los personajes. Si bien las relaciones son importantes para solidificar a las figuras dramáticas, es su psicología lo que permite sustentar esas interacciones, así como cada acción y la función que desempeñan dentro de la historia.

Para que las acciones se materialicen es necesario cumplir con un requisito indispensable: contextualizar al personaje. Definitivamente, ningún personaje existe sin historia. Sagú sin Roy, Paki y Parpadia no tendría sentido alguno.

Se establece una relación mutuamente dependiente entre historias y personajes, porque ellos no existen sin un contexto, y éstas carecen de matices sin seres que permitan encarnar una diversidad de acciones.

Los personajes se conocen por sus acciones; Sagú está esperando por conocer los detalles de sus aventuras. Por lo que esta pequeña creación puede contribuir a que otros escritores, desarrollen el guión de la historia y por qué no, también la animación del largometraje.

El aporte más significativo de este trabajo de grado lo representa su diseño metodológico, pues se toman en cuenta los planteamientos de guionistas para analizar personajes.

En cuanto a este punto, los postulados de Syd Field y Linda Seger, son más parecidos entre sí que los de Christopher Vogler. Este autor dota al trabajo de integridad, pues enriquece y complementa el instrumento para determinar los esqueletos dramáticos de cada personaje. Así, el punto de vista argumental tiene otro matiz que no es otorgado ni por la semiótica, ni por los estudios de mercado, o los análisis de otra índole. Es esto lo que le brinda originalidad al trabajo de grado.

Las limitaciones más significativas estuvieron determinadas en primer lugar, por la escasez de investigaciones similares que sirvieran como punto de partida para la realización de ésta. Asimismo, el contacto con los creadores de los personajes de las películas se tornó inaccesible, tanto por la distancia, como por las múltiples ocupaciones que rigen sus agendas.

En síntesis, la construcción de personajes es un proceso poco indagado dentro del ámbito comunicacional. Escritores y creadores: hay mucha tela por cortar.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Material Bibliográfico

- Baíz, F. (2004). Del papel a la luz: personaje literario y personaje filmico. En Frank Baíz (Ed.) El personaje y el texto en el cine y la literatura. (Primera Edición, p. 87). Caracas, Venezuela. Comala.com. Cinemateca Nacional
- Campbell, J. (1949). El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito. (Primera Edición en español). México. Fondo de Cultura Económica.
- Carrière, J & Bonitzer P. (1991) The end: práctica del guión cinematográfico. (Primera Edición). Barcelona, España. Ediciones Paidós.
- Cómo crear personajes de ficción: Una guía práctica para desarrollar personajes convincentes. (1992). Barcelona. Alba Editorial.
- Egri, L. (1973) The art of dramatic writing [El arte de la escritura dramática] Nueva York, Estados Unidos de América. Simon and Schuster.
- Field, S. (1983) Qué es el Guión Cinematográfico. [Traducción] Capacitación Empresa Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográfica (ICAIC).
- Hernández, R, Fernández, C, & Baptista, P. (2000). Metodología de la Investigación. (Segunda Edición), México. Editorial Mc Graw Hill.
- Macdermott, F & Mcgrath D. (2003) Guionistas de cine. Barcelona, España. Editorial Océano.
- Mir, J. Diccionario ilustrado Vox latino-español, español-latino (21ª edición). Barcelona, España: Spes.

-
- Sabino, C. (1987). Cómo hacer una tesis: guía para elaborar y redactar trabajos científicos. (Primera Edición) Caracas, Venezuela. Editorial Panapo.
 - Sabino, C. (1992). El proceso de la investigación. Caracas, Venezuela. Editorial Panapo.
 - Sánchez-Escalonilla, A. (2001). Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona, España. Editorial Ariel Cine.
 - Seger, L. (2000) Cómo crear personajes inolvidables: Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Barcelona, España. Editorial Paidós.
 - Vogler, C. (1998) The Writer's Journey: Mythic Structure for writers. [El Viaje del Escritor: Estructura mítica para los escritores] (Segunda Edición). Estados Unidos de América.

Tesis y trabajos académicos

- Bilbao, A & Bernal, K. (2004). Feérica: el nacimiento de un mundo animado. Tesis de grado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
 - Da Silva, T & Jaspar, N. (1994). La conserje: construcción de personajes. Tesis de grado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
 - Hennig, O. (2002). Dibujando a los personajes: características deseables de los personajes de los programas de televisión formativa, dirigido a niños entre 7 y 12 años. Tesis de grado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
 - Iriarte, C & Pérez, J. (2003). Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney. Tesis de grado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela
-

-
- Mata, M & Suárez, M. (2003). Producción de un intersticial dirigido a niños que logre transmitir un valor mediante la adaptación de un cuento infantil. Tesis de grado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
 - Sánchez, A. (1998). Dramática: una nueva herramienta para la construcción de personajes. Tesis de grado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.

Fuentes Audiovisuales

Películas

- Anderson, D (Productor), & Docter P. (Director) (2001) Monsters Inc. [Película]. Estados Unidos de América. Walt Disney Home Entertainment.
- Forte, L (Productor) & Wedge, C (Director). (2002). La Era del Hielo. [Película]. Estados Unidos de América. Twentieth Century Fox.
- Warner A, Williams J & Katzenberg J (Productores), & Adamson A, & Jenson V (Directores) (2001) Shrek. [Película]. Estados Unidos de América. Dreamworks

DVD'S

- Allred, K (Director)(2001) HBO First Look: Making of Shrek [DVD]. Dreamworks Home Entertainment, 2001
 - Docter, P. (Director) (2001) Special Features [DVD]. Walt Disney Home Entertainment, 2001.
 - Wedge, C. (Director). (2002) Under the Ice [DVD]. Blue Sky, 2002
-

Fuentes Electrónicas

- Basauri, F (2005, enero). La estructura épica: de Campbell a Lucas. [Versión electrónica]. Onoff revista de cine y video. Consultado el 24 de marzo de 2005 de la World Wide Web: www.onoff.cl
- BBC [Homepage] Consultado el día 17 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.bbc.co.uk/essex/competitions/shrek>
- Doblajedisney.com. La base de datos de las voces Disney [Homepage] Consultado el día 24 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.doblajedisney.com>
- Dreamworks SKG. [Homepage] Consultado el día 17 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.shrek.com>
- Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2004, marzo) Manual del Tesista. [Documento en línea] Consultado el día 20 de octubre de 2004 de la World Wide Web: <http://www.ucab.edu.ve/ucabnuevo/index.php>
- Fotograma.com (2002, julio 10). La era del hielo [Artículo en línea] Consultado el día 10 de noviembre de 2004 de la World Wide Web: <http://www.fotograma.com/notas/reviews/2523.shtml>
- La Era del Hielo [Homepage]. Consultado el día 16 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.foxlatina.com/02/laeradehielo/>
- La página del guión de Frank Baíz Quevedo (2003) La ventana imposible: Una mirada al guión de cine (1993). [Libro en línea] Consultado el día 29 de junio de 2005 de la World Wide Web: <http://www.geocities.com/Hollywood/Hills/7084/index.html>

-
- Monografias.com. Elaboración de referencias y citas según las normas de la American Psychological Association. [Documento en línea]. Consultado el día 22 de agosto de 2005 de la World Wide Web: <http://www.monografias.com/apa.shtml>
 - Monsters Inc. [Homepage]. Consultado el día 19 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://disney.go.com/disneyvideos/animatedfilms/monstersinc>
 - Pixar Animation Studios [Homepage]. Consultado el día 17 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.pixar.com/>
 - Real Academia Española [Diccionario en línea] Consultado el día 19 de julio de 2005 de la World Wide Web: <http://www.rae.es/>
 - The Arthur C. Banks Library (2004, junio). A guide for writing research papers based on styles recommended by the american psychological association [Documento en línea] Consultado el día 22 de agosto de 2005 de la World Wide Web: [ttp://cctc.commnet.edu/apa](http://cctc.commnet.edu/apa)

ANEXOS

ANEXO # 1

INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Características	Dimensiones			
	Linda Seger	Syd Field	Christopher Vogler	
Características internas y psicológicas	A. Caracterización del personaje ☒ Paradojas ☒ Esencia del personaje ☒ Emociones ☒ Detalles que singularizan B. Psicología del personaje ☒ Comprensión del carácter del personaje C. Historia de Fondo ☒ Fisiología ☒ Sociología ☒ Psicología	A. Vida interior (biografía) ☒ Edad ☒ Género ☒ Relaciones ☒ Emociones B. Carácter del personaje: ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos ☒ Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones C. Punto de vista D. Motivación del personaje	Los personajes tienen características (funciones) psicológicas de acuerdo al arquetipo que representen.	
Características exteriores	II. <u>Interacción con otros personajes</u> Pareja de personajes (Atracción, conflicto, contraste y transformación)	III. <u>Relaciones entre personajes</u> ☒ Formas: Conflicto, interacción (antagónica, amistosa o indiferente) y relación entre sí mismos. ☒ Ámbitos: Personal, profesional, íntimo	III. <u>Tipos de Interacción:</u> ☒ con el resto de las figuras dramáticas ☒ con la historia en sí.	
Acciones / Roles en su contexto	<u>Personajes No realistas:</u> ☒ Simbólico ☒ Mítico ☒ No humano ☒ Fantástico	<u>Contexto:</u> ☒ Cultura ☒ Situación geográfica ☒ Período histórico ☒ Profesión	<u>Acción:</u> ☒ Actitud ☒ Comportamiento ☒ Revelación ☒ Identificación	<u>Arquetipos:</u> ☒ Héroe ☒ Mentor ☒ Shapeshifter ☒ Herald ☒ Guardián del Umbral ☒ Sombra ☒ Bufón

Matriz Original

Características	Personaje:			
	Dimensiones			
Características internas y psicológicas	Historia de Fondo/Biografía		Multidimensionalidad del personaje	Función Psicológica
	A. Fisiología ☒ Edad, género y aspecto físico. B. Sociología ☒ Relaciones C. Psicología ☒ Emociones		A. Personalidad/Carácter: ☒ Motivaciones/Propósitos ☒ Necesidades ☒ Temores ☒ Conflictos/Dificultades ☒ Deseos ☒ Aspiraciones ☒ Paradojas e incongruencias ☒ Detalles que singularizan B. Punto de Vista	Esta función será definida de acuerdo al arquetipo que represente el personaje dentro de la historia.
Características exteriores	Interacción con el resto de los personajes		Interacción consigo mismo	Interacción con la Historia
	☒ Pareja de personajes ☒ Relaciones sociales ☒ Relaciones conyugales ☒ Relaciones profesionales		☒ Relaciones íntimas	Está definida por la función dramática que desempeña el personaje dentro de la historia lo que le permite interactuar con ella y con el resto de los personajes
Acciones/ Roles en su Contexto	Personaje “No realista”	Contexto	Componentes de acción del personaje	Arquetipo que representa
	☒ Fantástico ☒ No humano ☒ Simbólico ☒ Mítico	☒ Cultura ☒ Situación geográfica ☒ Período histórico ☒ Profesión	☒ Actitud /Comportamiento ☒ Revelación	☒ Héroe ☒ Mentor ☒ Shapeshifter ☒ Herald ☒ Guardián del Umbral ☒ Sombra ☒ Bufón

Matriz Derivada

ANEXO # 2

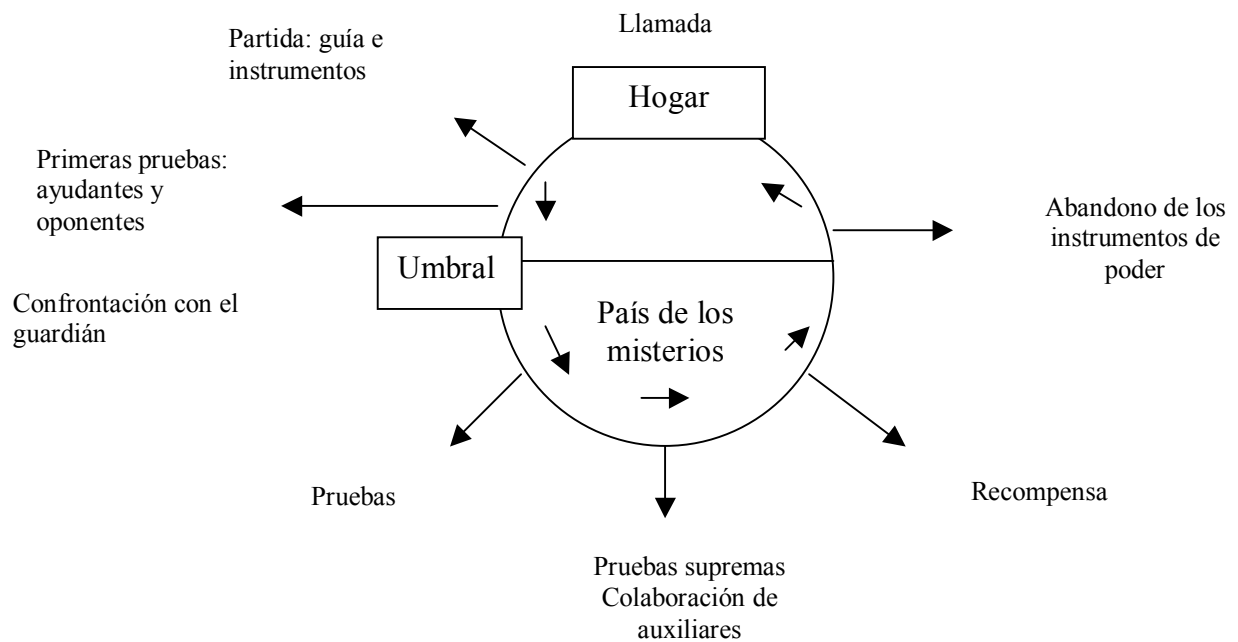
El viaje del héroe según Christopher Vogler y Joseph Campbell

<i>Christopher Vogler</i>	<i>Joseph Campbell</i>
Primer Acto Mundo ordinario Llamado a la aventura Rechazo del llamado Encuentro con el Mentor Cruce del primer umbral	Partida Mundo común del Héroe Llamado a la aventura Rechazo del llamado Ayuda Sobrenatural Cruce del primer umbral Ventre de la ballena
Segundo Acto Pruebas, Aliados, Enemigos Aproximación a la cueva más profunda Regreso	Iniciación Camino de las pruebas Encuentro con la Diosa La mujer como tentación Reconciliación con el Padre Apoteosis La Gracia última

El viaje del héroe según Christopher Vogler y Joseph Campbell (continuación)

<i>Christopher Vogler</i> Tercer Acto	<i>Joseph Campbell</i> Regreso
El camino de regreso.	Rechazo al regreso
	La huída mágica
	El rescate del mundo exterior
	Cruce del umbral de regreso
Resurrección	Posesión de dos mundos
Retorno con el Elixir	Libertad para vivir

Viaje del héroe de Campbell



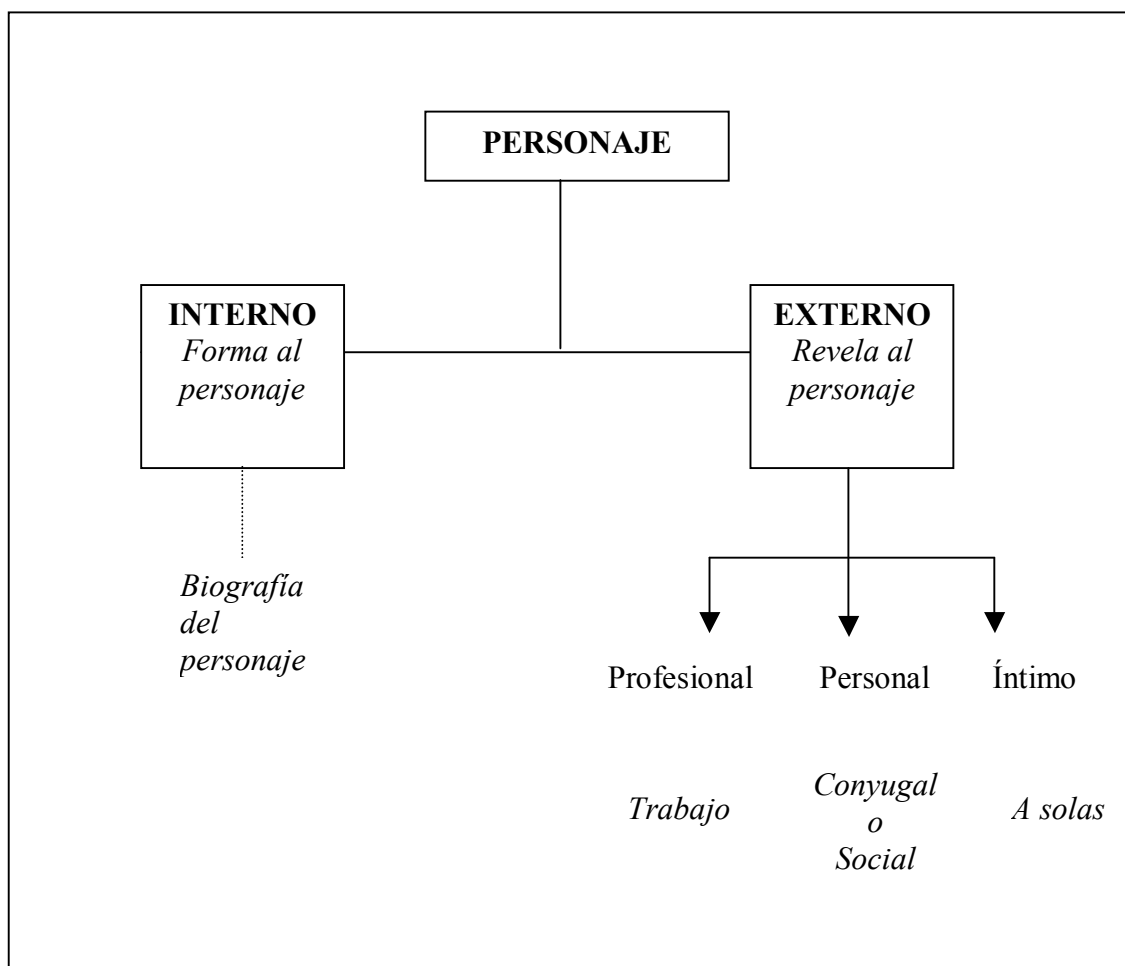
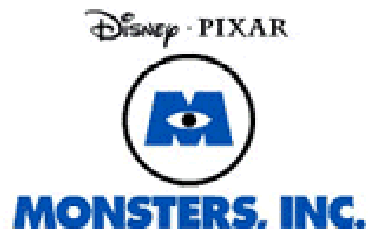


Diagrama de Syd Field para la construcción de personajes

ANEXO # 3



PERSONAJES



Pareja de Personajes: Mike Wazowski y James Sullivan



Relación Social: Boo.



Relación Conyugal: Celia



RELACIONES PROFESIONALES



Roz



Watnoose



Randall

SHREK

PERSONAJES



Pareja de Personajes: Shrek
y Burro



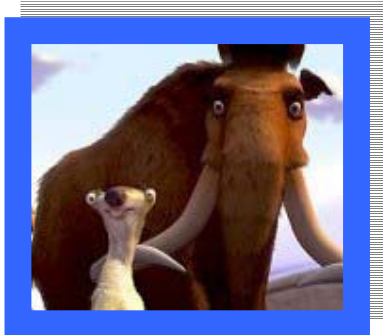
Relaciones Sociales:
Princesa Fiona



Relación Conyugal:
Dragonzuela Rosa.



PERSONAJES

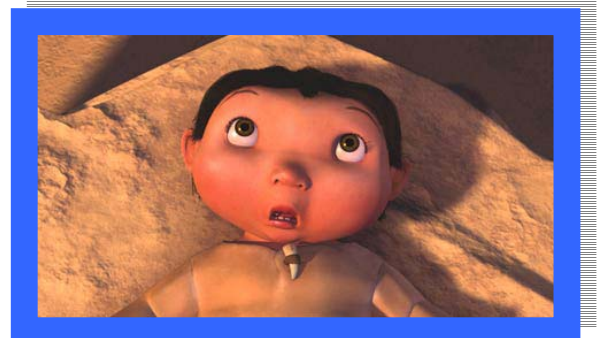


Pareja de personajes: Sid y Manny



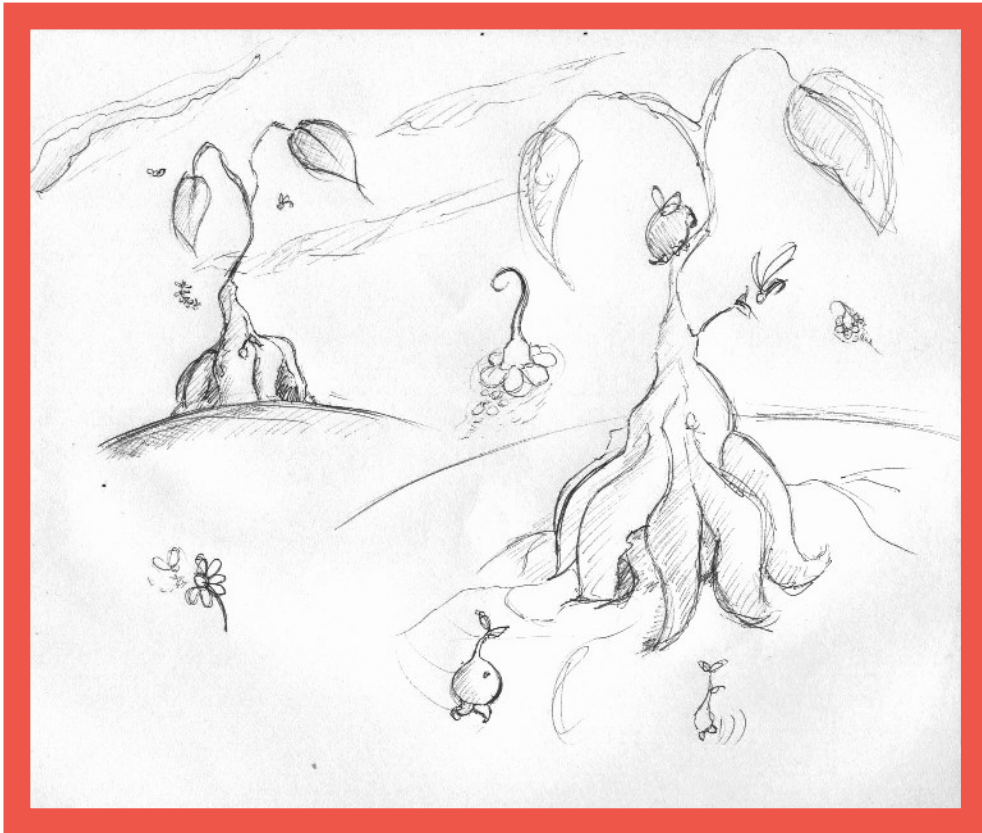
Relación Social:
Diego

Relación Social: Bodoque



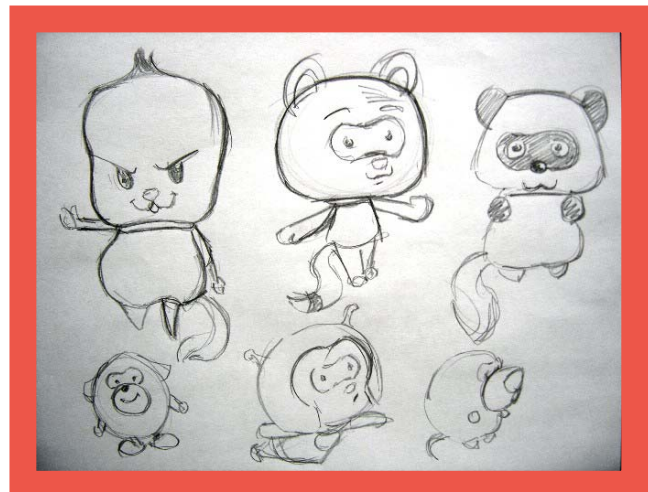
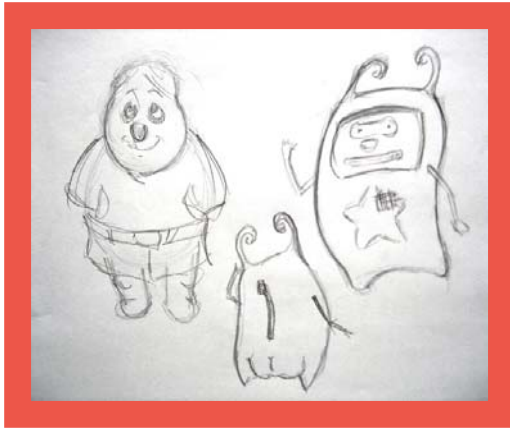
PARPADIA

CONTEXTO

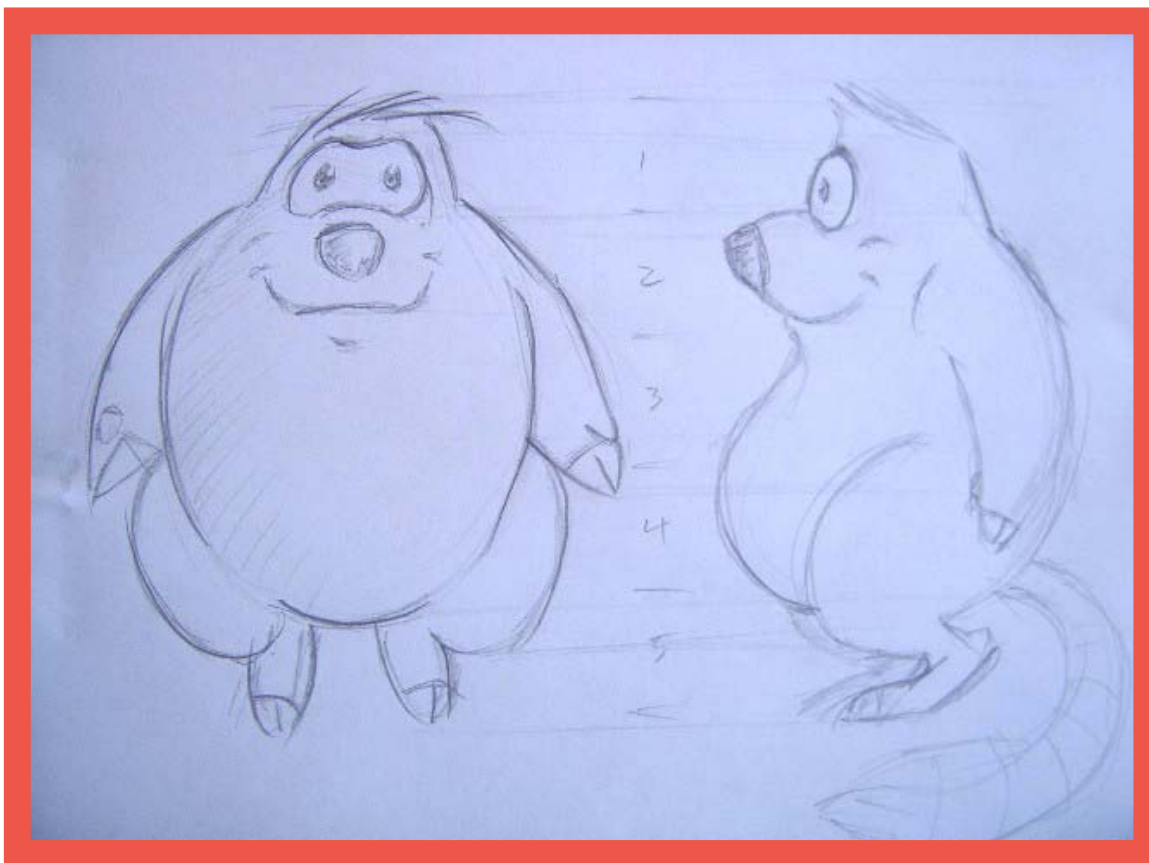


*Valle de las Piedras
Grisés durante el caos*

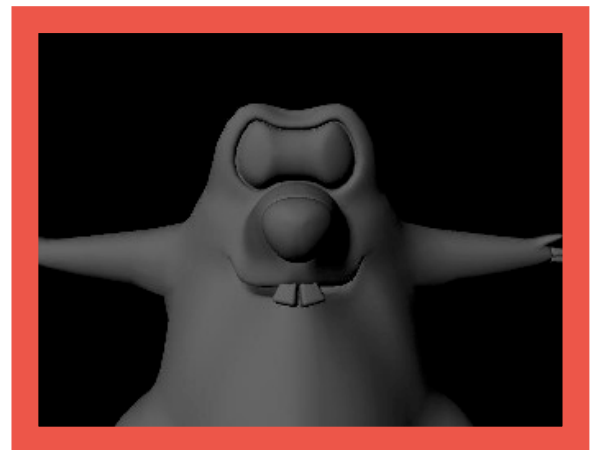
...PRIMEROS BOCETOS...



SAGÚ: PRIMER RETRATO DEL PERSONAJE



ASÍ ES SAGÚ EN 3D...



SAGÚ A COLOR...



FINALMENTE... SAGÚ.

