



UNIVERSIDAD
DE PIURA

REPOSITORIO INSTITUCIONAL
PIRHUA

LOS ARQUETIPOS COMO HERRAMIENTAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE BUENAS HISTORIAS: ANÁLISIS DEL UNIVERSO DIEGÉTICO DE INTENSAMENTE

Claudia Agapito-Mesta

Piura, mayo de 2016

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

Departamento de Comunicación

Agapito, C. (2016). *Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias: análisis del universo diegético de Intensamente* (Tesis de pregrado en Comunicación). Universidad de Piura. Facultad de Comunicación. Piura, Perú.



Esta obra está bajo una [licencia](#)
[Creative Commons Atribución-](#)
[NoComercial-SinDerivadas 2.5 Perú](#)

[Repositorio institucional PIRHUA – Universidad de Piura](#)

UNIVERSIDAD DE PIURA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN



**Los arquetipos como herramientas para la construcción
de buenas historias: análisis del universo diegético de
*Intensamente***

Tesis que presenta la bachiller

Claudia Ximena del Rocío Agapito Mesta

Para optar el Título de:

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN

Asesor: Mgtr. Tomás Ricardo Atarama Rojas

Piura, Mayo 2016

AGRADECIMIENTO

Infinitas gracias a mi pequeño Leonardo por ser mi inspiración y fortaleza del día a día, a mi querido e incondicional Jorge, por ser ese compañero que trasnochaba junto a mí para darme confianza y seguridad.

A mis padres, Walter y Rosío, por su infinito apoyo y amor; a mis hermanos, Gustavo y Natalí y cuñada Yulliana por ser excelentes confidentes y consejeros. Y a mis abuelas, Stella y Santos por sus cuidados y oraciones. Cada uno significó un motivo de esfuerzo y empeño para desarrollar con éxito esta investigación.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	i
CAPÍTULO 1: UNA APROXIMACIÓN A LA VALORACIÓN DE LAS BUENAS HISTORIAS	1
1. El cine como texto poético	1
2. Elementos del análisis diégetico de las historias cinematográficas	7
a. La trama y la estructura de la acción	8
b. Los personajes.....	13
c. La temática.....	17
d. El narrador	18
3. La historia acabada: una valoración global del mundo posible	20
CAPÍTULO 2: APORTES DE LOS ARQUETIPOS A LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS POSIBLES	25
1. El arquetipo como clave de acercamiento al espectador.....	25
2. Anatomía del arquetipo: elementos configuradores.....	29
3. Los arquetipos y la construcción de historias.....	40
CAPÍTULO 3: LOS ARQUETIPOS EN LA CREACIÓN NARRATIVA POSIBLE DE INTENSAMENTE	45
1. Intensamente: cuando las emociones hablan por nosotros.....	45
2. Análisis del universo diegético de intensamente y valoración de los arquetipos fundamentales.....	49
3. Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias	60
CONCLUSIONES	65
BIBLIOGRAFÍA	67

INTRODUCCIÓN

Hoy no se podría disfrutar de una buena película si hace más de cien años no hubieran existido personas que persigan ese afán por captar el movimiento a través de medios mecánicos. La creación del daguerrotipo, la fotografía, la cámara incandescente, el fonógrafo, el kinetoscopio y principalmente el cinematógrafo marcaron el nacimiento del séptimo arte¹. Este último, creado por los hermanos Lumière en 1895, permitió la toma, proyección y copiado de imágenes en movimiento, lo que significó la llegada del cine a las grandes masas.

Es así como las primeras proyecciones documentales *Salida de la Fábrica* (1895) y *La llegada del tren a la estación* (1895) fueron el primer antecedente histórico no solo en demostrar la captación de movimientos, sino realidades o trozos de vida extraídas de la cotidianidad de la época, culturas o gente con gran potencialidad significativa. Así se abre paso el cine actual, donde las películas como historias narradas aparecen como un medio de reflexión, por su capacidad de empatizar, pero también de decepción, por su facilidad de derrumbar las expectativas que en su momento construyó.

A pesar de valerse de la realidad, crear una historia no es tarea fácil. Según Mckee (2008, p.17) “quienes cumplen las normas son los escritores ansioso e inexpertos. Los escritores rebeldes y sin formación las incumplen. Los artistas son los maestros de la forma”. Es decir, son estos últimos quienes tienen la habilidad innata de dominar los elementos básicos de un guion, al saber plasmar sobre el papel sus ideas, de manera que crean una historia con visión dramática, en la que existe un protagonista y un conflicto, que dé vida y sentido al relato. Sin embargo, la habilidad no lo es todo, contar con la virtud de la paciencia y perseverancia es fundamental, porque un buen guion requiere ser escrito una y otra vez para ser concluido con éxito.

¹ Ricciotto Canudo (1911) en su obra *El manifiesto de las siete artes* denominó al cine como el séptimo arte.

Brenes (2001) considera una buena historia aquella en la que todos los elementos poseen tal coherencia interna que separarlos supondría matar la obra. Para cumplir con dicha coherencia se exige a los elementos seguir una lógica causal, donde todos persigan un mismo fin manteniendo el hilo conductor de la historia hasta la última escena. De esta forma, se cumpliría con un principio de la Poética de Aristóteles: *mímesis praxeos* o representación de la vida humana, lo cual permitirá al espectador iniciar con el proceso de recepción de una obra. Esta etapa se desarrollará en el Capítulo I, que tendrá como objetivo valorar lo que se distingue como obra de arte, los elementos que componen, que serán analizados de manera independiente para tener los conocimientos necesarios en el momento de estudiar la obra concreta; y el sentido de la misma visto desde una perspectiva global del mundo posible creado.

Este proceso de recepción no sería posible sin la existencia de la coherencia y unidad de los elementos que componen la obra. Un requisito que hace de una película, una obra de arte inteligible y capaz de transmitir un sentido. Sin embargo, no son las únicas características esenciales a las que debe obedecer para ser una obra poética. La verosimilitud es esa otra característica clave para que aquel mundo posible creado a pesar de pertenecer a un mundo de ficción sea visto como real, porque en “el cine, como en cualquier narración de ficción, no interesa tanto la posibilidad de las historias –es decir, la simple verdad de los argumentos– sino su verosimilitud” (Sánchez-Escalonilla, 2001, p. 56).

El guionista debe ser capaz de escribir aquello en lo que verdaderamente cree, porque mientras él no asuma como verdad aquello que narra tampoco lo harán sus espectadores. Esta verdad no implica que esté en relación con las leyes del mundo real, sino con las establecidas en el mundo diegético creado. Así el guionista decida narrar una historia ficticia, fantástica, que escape a lo nunca antes imaginado, no implica que esta carezca de convicción. Una historia será obra poética cuando logre su fin último: el reconocimiento de uno mismo a través de las acciones y decisiones de los personajes, quienes interesarán en la medida que planteen problemas cercanos, reconocibles y universales.

En el Capítulo II de la investigación se analizará los aportes de los arquetipos en la construcción de historias. Estos elementos denominados como patrones psicológicos son muy empleados en el cine, publicidad o cualquier creación humana por su poder de conexión con el espectador. Los arquetipos, a diferencia de los estereotipos, persiguen una finalidad: trasladar al espectador a un mundo ficticio extraño y exótico, no para que huyan del mundo al que pertenece,

sino para que a través de la belleza de la obra pueda encontrarse realmente consigo mismo (Mckee, 2008).

Con la finalidad de aplicar y descubrir la importancia de los arquetipos en la creación de una obra poética, se procederá a testear en el Capítulo III el mundo posible de la obra cinematográfica *Intensamente*² (2015). Esta película animada del 2015 fue producida por Pixar Animation Studio y distribuida por Walt Disney Pictures. La historia es interpretada por una adolescente que experimenta una diversidad de emociones al dejar su ciudad, amigos y deporte favorito por mudarse a San Francisco. Lo interesante de esta película es la personificación de sus cinco emociones, quienes atravesarán una serie de adversidades para cumplir con su objetivo: el hacer de Riley una niña feliz. La representación de las emociones permitirá a la investigación identificar los arquetipos utilizados por el guionista, que hacen de la película una obra capaz de conectar con todo tipo de público y, más aun, generar en ellos una reflexión a través de su sentido final.

En esta investigación sostenemos la siguiente hipótesis: los arquetipos son elementos clave para la construcción de buenas historias porque permiten la rápida identificación del espectador a través de los personajes y situaciones modelos. Así, para validar la hipótesis se aplicará como metodología un procedimiento inductivo, que partirá desde la identificación y análisis de sus elementos hasta la valoración del sentido de la historia entendida como un solo universo. Asimismo, se identificará el proceso de recepción de una obra cinematográfica, lo que permite el descubrimiento y reconocimiento del espectador.

Intensamente es una muestra del poder del cine como arte, presente en su fuerza comunicadora y en la asertiva representación de la realidad. El contacto directo que tiene con las emociones permite al espectador disfrutar la sensación de vivir en su propia piel aquello que ve. El diseño de cada historia está poderosamente cargado de significado, porque fuera de toda su caracterización revela una verdad, una perspectiva y reflexión del mundo en el que vivimos.

² El título original de esta obra es *Inside Out* (2015), pero a efectos de esta investigación nombraremos siempre a la película con la denominación dada en América Latina. En el capítulo III se dará la ficha completa de esta película.

CAPÍTULO I: UNA APROXIMACIÓN A LA VALORACIÓN DE LAS BUENAS HISTORIAS

1. El cine como texto poético

Muchos consideran que crear historias puede resultar algo muy sencillo, pero no lo es. Brenes (2001, p. 45) considera que “escribir un guion no es una tarea fácil, es fundamentalmente una destreza que requiere de un trabajo duro. Su éxito profesional viene mediado por la perseverancia y la determinación”. Una verdadera historia nace de una alta dosis de creatividad, de las constantes ansias por conocer el mundo de hoy, de la capacidad de escribir el lado más profundo del ser humano y de la paciencia y dedicación de reescribir innumerables veces un guion.

El guion no es una simple historia creada a partir de la espontaneidad, es el encuentro entre el guionista y su material, es el centro de la historia donde se proyecta él mismo y su conflicto; el cual se manifiesta a través de las acciones de los personajes, quienes actúan y expresan sus emociones de una manera semejante al del ser humano. Por ello, para lograrlo es necesario conocerse y conocer el cómo se perciben las cosas, porque finalmente un personaje original es producto de la experiencia y la observación del guionista.

A estos conocimientos, se suman el de la investigación literaria, que aportará a un mejor manejo de la palabra para la narración de historias y la transmisión de la idea original. De esta manera, una buena historia será considerada como una auténtica obra al ser capaz de estremecer el alma del espectador, porque no solo contará una historia, sino que le permitirá al espectador sentirla como suya.

Un buen guion deberá tener a sus personajes bien definidos y contextualizados, además de un ritmo adecuado donde las escenas tengan la extensión justa y no integren elementos superfluos, que signifiquen ser un distractor para el espectador. Una estructuración clara, también contribuirá al

éxito de la obra, porque se mantendrá una coherencia e hilo conductor de la historia. Si bien todas estas recomendaciones son útiles al momento de escribir, no bastan para asegurar la creación de una buena historia. Hasta el día de hoy “no existen recetas para la escritura de guiones que garanticen el punto de cocción. La narrativa es demasiado rica en misterio, complejidad y flexibilidad para reducirla a una fórmula (...). Por el contrario, el guionista debe atrapar la forma narrativa” (Mckee, 2008, p. 38). Esto quiere decir que el dominio de la forma hará al guionista un artista, porque sabrá crear una buena historia cuando los elementos, que constituyan el mundo diegético, formen una unidad y coherencia.

Brenes (2008) señala que si bien no existe un acuerdo en relación con el carácter artístico de las producciones literarias y audiovisuales, sí se han propuesto criterios internos para determinar si una película es artística en sentido poético. El mejor estudio que señala qué es una obra dramática y cómo esta se construye es la Poética de Aristóteles, que a pesar de sus veinticinco siglos de antigüedad sigue siendo un documento referente que expone los fundamentos del arte para escribir historias. Es decir, es un documento que no solo ofrece conocimientos sobre los orígenes de los géneros griegos y su construcción, sino pautas y criterios, aún vigentes, que un guionista debe tener en cuenta al construir una obra cinematográfica.

Los géneros estudiados por Aristóteles, la tragedia y la epopeya, son los que condicionan el método de escritura, además de ser los que establecen las pautas normativas para la construcción de las obras cinematográficas. De estos, la tragedia ofrece la técnica general para escribir un guion y establece una estructura matriz determinada para desarrollar óptimamente una acción. Su espíritu se refleja en la dramatización de las historias, donde los personajes tienen libertad para vivir su vida en presencia de los espectadores.

El filósofo expone que los cimientos de la narrativa están conformados por técnicas épicas y dramáticas. Y, si bien es cierto que hoy el cine está compuesto por elementos más desarrollados (imagen, sonido no articulado, texto, música, voz, palabra), el medio (palabras), el objeto (el hombre) y la técnica siguen siendo los mismos y la base de toda expresión audiovisual donde la palabra, en el texto aristotélico, se mantendrá como la principal herramienta para conseguir la narración y representación, es decir la *mimesis praxeos*.

Toda representación tiene como origen un efecto connatural al hombre: la imitación. García-Noblejas (1982, p. 49) señala que la imitación tiene como principal referente la realidad, porque de ella toma las acciones humanas “tal como eran o son, tal como se dice o se cree que son o bien tal como deben ser”. Sin embargo, el imitar no es una mera representación, sino también una fuente de conocimiento y placer. Al referirse a la representación como fuente de placer, no hace alusión al plano sensorial o aquello que despierta a causa de la composición de los elementos externos de una obra poética: producción, estructura, sonido, color, etc; sino, como señala Halliwell (1992), al placer cognoscitivo que permite reconocer o identificar aquello que el espectador ya tiene como sabido.

Brenes (2012) explica que si bien el hombre imita, también le gusta disfrutar de las obras de imitación. Eso se comprueba cuando a los espectadores les agrada ver seres desagradables como cadáveres o animales repugnantes que tengan un gran parecido a lo que se considera como real (verosímil). Esta representación no solo es sinónimo de agrado, sino de conocimiento para todo público porque les genera placer el hecho de contemplar, aprender y deducir cada cosa conocida. Por lo que las obras tratan de lograr el reconocimiento poético, en el que se represente algo ya sabido por el espectador, entendido como praxis humana, donde se haga justicia y se alcance lo que se denomina como vida lograda, lo cual se cumple en la segunda navegación y será explicado más adelante (Spaemann, 1991).

De esta forma, la Poética de Aristóteles (1450a) denomina a este efecto innato del hombre “*mimesis praxeos*” o “representación de la vida humana”, que suele hallarse en cualquier obra poética creada por el hombre, porque es a través de caracteres, emociones y acciones que reflejan el actuar y sentir humano. García-Noblejas (2003, p.278) lo denomina “reconocimiento poético” por su relación con la praxis humana o representación de la vida humana.

Por ello, una obra poética no será tal si solo genera goce por sus elementos externos, ya que lo importante es representar aquello que el espectador toma como ya sabido. En la misma línea, Cano (1999, pp.22-23) indica que “este disfrute debe estar en relación natural entre lo ético y lo dialéctico de las películas: es decir, si se logra esta fusión podemos afirmar que estamos ante una obra poética, una buena película”.

Dentro los géneros que definió (comedia, epopeya y tragedia), Aristóteles consideró a la tragedia como la más importante por ser la mimesis de una acción

noble, extensa y expresada con armonía mediante la representación, cuyos personajes alcanzan la purificación de sus pasiones. Este género, que llegó a todas las clases sociales, fue dividido por Aristóteles (1450a) en seis elementos: los internos son la fábula (mytho), los personajes (ethos) y sus pensamientos (dianoia); y los externos son el lenguaje (lexis), el espectáculo (opsis) y el canto (melopea). De todos estos, el mito es el principal.

La fábula o mito está compuesta por dos recursos indispensables en una historia: los hechos y la acción, lo que la convierte en “el alma de la tragedia” (Aristóteles, 1450a). Es decir, así como las personas están compuestas por alma y cuerpo, las historias tienen como alma la acción, que sin ella la existencia de los personajes no cobraría sentido, no habría conflictos, ni historia, ni mucho menos un guion del cual hablar.

Brenes (2008) señala que la *praxis* humana, entendida como *progreso* hacia lo propio de la identidad del ser humano, persigue una finalidad. La cual está presente no solo en las personas, sino también en las obras poéticas, aunque en esta última depende de la libre capacidad de los artistas. Dicha finalidad de la que se habla es la felicidad, que no es solo perseguida por el hombre sino también por las obras. Las obras poéticas tienen como objetivo la perfección, es decir, que el trabajo poético tenga una finalidad ontológica que vaya más allá de un simple desenlace de la trama dramática (García-Noblejas, 2002).

A modo de síntesis, García-Noblejas (2004) dice que la tragedia es el patrón de sentido que rige u organiza el tiempo moral en que se desenvuelven los cambios que se realizan en los personajes. La estructuración de los hechos (mito) es clave, porque la tragedia es imitación no de personas, sino de acción y de una vida, y la felicidad e infelicidad, que están en la acción.

Si bien todo guionista debe tener como conocimiento base los principios señalados en la poética aristotélica con la finalidad de tener un contexto y sustento narratológico, es importante saber cómo una historia es capaz de llegar al espectador, por lo que vale la pena hacer mención a la propuesta de García-Noblejas (2004) sobre la recepción de una obra cinematográfica, la cual desencadena dos momentos: la *comprensión o primera navegación* y la *aplicación o segunda navegación*.

La primera navegación es el primer encuentro de la película con el espectador, cuando la ve por primera vez³. Es el primer contacto que se tiene con la trama narrativa y dramática. El espectador decide acompañar a los personajes, principalmente al protagonista, en ese camino que es totalmente ajeno y desconocido. De manera que para comprender este mundo de ficción se hace una “voluntaria suspensión de la incredulidad” (García-Noblejas, 2000, pp. 123-127), que permite ver a los personajes como si fueran personas con conciencia, libres y responsables de sus actos y por tanto, capaces de comportamientos virtuosos y viciosos. Además, hace que todo lo que el personaje sufra o sienta sea visto como real ante el espectador.

En esta etapa de recepción, a los personajes se les califica siguiendo los mismos criterios que se emplean en las personas. Según el comportamiento del personaje en la historia se le califica como valiente o cobarde, magnánimo o egoísta. Todo ello dependerá del perfil psicológico creado para cada personaje, que si bien sigue una estrategia narrativa, se justifica en las decisiones y acciones que realiza ante problemas que le impiden alcanzar su objetivo final.

En tanto, en la segunda navegación se tiene acceso a las estructuras poéticas profundas del texto, porque se valorará la obra de forma unitaria y simbólica. Se dirá si algo es bueno o malo no en función de las partes, sino en función de la historia y su sentido poético (Brenes, 2012). El mundo de ficción se considerará bueno no por lo que representa en sentido ético, sino por la forma sintética y condensada en la que sus elementos han sido representados. Pero esta navegación no es practicable en todas las obras sino solo sobre aquellas que cumplan con dos requisitos: el relato esté compuesto por el mito poético entendido como *mimesis praxeos*, y que ese mismo texto esté en condiciones de ser asimilado como obra de arte por cualquier espectador.

El proceso de asimilación de una obra de arte exige tener presente un componente indispensable: la verosimilitud, considerada por Martínez (2011) como la columna vertebral de la ficcionalidad artística, ya que engloba la totalidad de la obra, yendo incluso más allá de ella. Su ausencia puede arruinar la vivencia del relato construido por el guionista, ya que en el cine como en cualquier

³ El proceso creativo es otra forma de interpretar las navegaciones. Este modo de recepción entendido por Sofía Brenes distingue como primera navegación, el momento en que el espectador se enfrenta con la estructura de la historia. Mientras la segunda navegación es aquel momento en que el espectador descubre cuál es el alma de la historia.

narración de ficción no interesa la posibilidad de las historias, es decir la verdad de sus argumentos, sino su verosimilitud.

“Según el principio aristotélico, en el drama la imitación es la medida de la verosimilitud. Cuando explica que la actividad artística (praxis poética) es mimética, el filósofo alude a la verosimilitud de la narración que imita a la vida a través de los personajes y su forma de tratar los problemas humanos” (Sánchez-Escalonilla, 2009, p.56). En un relato las acciones que un personaje hace o sufre dan verosimilitud a las transformaciones que más tarde pueda tener. La asignación de un temperamento y carácter, como lo poseen los humanos, los convierte en personas para los ojos de los espectadores, porque define su personalidad y se verá alterada según las circunstancias que atraviesa.

Por lo tanto, la verosimilitud no está determinada por el género ni por la credibilidad de los argumentos o la existencia de la historia narrada, sino en la propuesta en torno a la verdad del ser humano. El crear mundos fantásticos no es impedimento de reflexión sobre la felicidad humana, porque finalmente la fuente de inspiración para cualquier historia siempre será la realidad y las experiencias que se vivan en ella. En otras palabras, los límites entre la realidad y ficción no son absolutos, porque a pesar de pertenecer a mundos distintos son realidades complementarias (Martínez, 2011).

Cuando se califica a una obra de buena o mala, está valorada no solo por su aspecto de producción, sino por la relación que existen entre todos sus elementos que le permiten alcanzar un acierto técnico y narrativo. Por ello, si bien estamos de acuerdo con Aristóteles (1450a) en que las historias son “buenas historias” cuando son representaciones rápidas y esenciales de acción, de vida, de felicidad e infelicidad, también es válido aclarar que toda obra no es calificada buena o mala en su sentido ético, sino en su sentido poético, esto es como “un personaje -como todos los demás elementos que configuran la historia- será bueno si contribuyen a que la obra en su conjunto sea lograda. Y la obra será lograda si posee “densidad poética”, es decir si es capaz de presentar de modo condensado, vida humana: sentimientos, hábitos y libertad” (Brenes, 2012, p.20). Los personajes son contruidos con la finalidad de nutrir la historia, no de adornarla. Igual sucede con la historia, que será buena en la medida que el espectador sea capaz de entrar y salir de ese mundo para reconocerse a sí mismo al contemplar y asimilar todo el bien y el mal que está representado.

El sentido de una historia no será posible sin una correcta forma, ya que la perfección poética está estrechamente relacionada con la unidad interna de una obra, que produce que todos los elementos se sigan unos a otros según una relación causal. Los elementos como el guion, la idea, los personajes y los diálogos no tendrían razón de ser si están aislados. Su coherencia y unidad es fundamental para que persigan un mismo fin y permitan a la obra tener una consistencia interna (Walter, 1988).

Finalmente, se puede afirmar que una obra no solo deslumbra por estar compuesta por un impresionante elenco, efectos especiales, vestuario, locaciones, etcétera, sino porque la existencia de ellos tiene una razón de ser en la obra, que la hace más cierta y verosímil al mantener una coherencia con la verdad del mundo diegético que se crea. Verdad que se valorará en la medida que la idea propuesta por el mundo posible sea consistente y dé sentido a la historia. La probabilidad es ese nivel de consistencia requerido, es decir, que ante la diversidad de ideas que se plantean, estas no dejen de desarrollarse con naturalidad para una construcción adecuada del mundo posible (Caman y Atarama, 2015).

Como los elementos son los que hacen posible la existencia del mundo posible, obviamente unidos y desarrollados coherentemente, en el siguiente apartado se mencionarán y explicarán aquellos que se han considerado los más importantes para la construcción de una obra artística, lo cual será útil para el análisis correspondiente en el capítulo III, donde tendrá lugar el estudio concreto de la obra *Intensamente*.

2. Elementos del análisis diegético de las historias cinematográficas

La mayoría de los autores que analizan guiones y películas suelen acudir a los siguientes elementos: *mythos*, *ethé*, *dianora*, *lexis*, *opsis* y *melopea*, establecidos en la Poética de Aristóteles, que traducidos al idioma español se les reconoce también como mito, caracteres o personajes, pensamientos –de los personajes creados–, lenguaje o elocución, idioma y/o códigos con el que se comunican los elementos anteriores, elementos visuales y ritmo, respectivamente.

Sin embargo, esta investigación solo tomará cuatro elementos que se consideraron los más comunes y priorizados dentro del grupo de académicos que realizan estudios especializados en análisis de obras cinematográficas o artísticas.

Otra razón de su elección es el ser útiles para cumplir con el objetivo de la investigación, que permitirá profundizar en la construcción de los arquetipos como herramientas clave para la vinculación con el público y consolidación de historias universales.

a. La trama y la estructura de la acción

La estructura es la columna vertebral de la historia⁴, la que la mantiene en pie y la hace interesante. Su importancia radica en el orden y unidad que establece en los elementos que la componen, en sus actos y secuencia. El guion literario es la esencia de la historia, siempre y cuando se respete el guion literario aunque pueda haber ciertas deficiencias técnicas la historia seguirá siendo buena. Como señaló Field, “sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guion” (1995, p. 22).

Cuando un guionista decide escribir una historia, crea paralelamente una estructura, que no tiene como propósito resaltar ciertos elementos, sino hacer uso de ellos como un todo. Por eso Mckee (2008, p. 53) determina a la estructura como “una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo”. La riqueza de un acontecimiento se visualiza en aquello que lo integra: acción, imágenes y diálogos, en su energía de conflicto y en las emociones que despierta. No cualquier acontecimiento es adecuado para ser parte de una composición narrativa, sino solo aquellos que persigan un objetivo.

Desde el punto de vista cinematográfico, un acontecimiento significa crear un cambio en la vida del personaje, que para ser considerado narrativo deberá poseer un alto nivel de significado: ser capaz de expresar y despertar en el espectador alguna reacción de valor. Sin valor no habría un alma narrativa, porque al ser cualidades universales extraídas de la experiencia humana permite acompañar la historia e identificarse con ella a través de los conflictos que atraviese el personaje principal.

⁴ El texto refiere a la historia como aquello que ocurre en orden cronológico, por lo que su mala narración puede perjudicar el interés que se le tenga por ser buena historia.

Para Truby (2008), una estructura debe estar desarrollada en siete pasos, que son el núcleo y ADN de toda historia. Ellos, al ser extraídos de la acción humana, son una representación clara de la secuencia de pasos que toda persona realiza al atravesar un problema, lo que al vincularlos adecuadamente en una historia asegura la efectividad de la misma y un impacto en el público. A continuación se enuncia el esquema de los siete pasos de Truby, que será explicado más adelante.

Tabla 1: La estructura de los siete pasos de Truby

Una historia en siete pasos	
Debilidad y necesidad	Debilidad es aquello que lo pone en desventaja frente a su objetivo y necesidad es la superación de las debilidades.
Deseo	El objetivo final.
Adversario	Es un personaje o fuerza opositora.
Plan	Es una estrategia para superar todo aquello que se oponga.
Lucha	Son ataques que tienen como fin cumplir el deseo.
Autorrevelación	Revelación del protagonista.
Nuevo equilibrio	La historia vuelve a la normalidad, pero con un crecimiento o no del protagonista.

Fuente: Elaboración propia a partir de Truby (2009).

El primero de ellos es la debilidad y necesidad. Todo personaje tiene un punto fuerte en el que flaquea y le impide lograr ciertas cosas como el ser egoísta, pesimista, vicioso. Mientras la necesidad, que tiene lugar en el comienzo del cambio del personaje y tiene fin en la transformación, es aquello que el protagonista carece, pero que debe cubrir o superar para mejorar su vida.

La necesidad es importante para el funcionamiento de una historia. Si se quiere una historia rica en contenido e impacto, el protagonista debe poseer una necesidad psicológica y moral, de modo que aquello que supere no solo estará en relación con lo que le afecte a sí mismo, sino también en el actuar correctamente con los demás. Crear una necesidad moral permite superar a las historias ordinarias porque conmueve al público y convierte el actuar de los personajes en acciones más verosímiles.

El segundo paso es el deseo, que impulsa al personaje y a la misma historia a conseguir el objetivo. La presencia del deseo despierta el interés de los espectadores, quienes en un momento deciden acompañar el desarrollo de la historia de tal forma que, junto al personaje, enrumban una aventura atravesando giros, peripecias y digresiones para alcanzar el objetivo ya antes identificado. El deseo, a diferencia de la necesidad, es más visible y superficial, por lo que muchos lo relacionan con aquello que trata la historia, cuando en verdad es lo que el personaje quiere en la historia, mas no en su vida.

Para que el personaje identifique su necesidad y vaya en la búsqueda de su deseo es necesaria la presencia del adversario. Este personaje no es el malo de la película, sino quien entra en conflicto con el protagonista por ir tras el mismo objetivo, si esto no se cumpliera no existiría historia que contar. Además, su presencia permite el desarrollo de diversos conflictos que pondrán prueba al protagonista y finalmente hará que se produzca una autorrevelación o transformación en el personaje cuando se lleve a cabo el episodio más dramático.

El plan es el cuarto paso. Así como sucede en la vida, también acontece en la narrativa porque el protagonista deberá contar con un plan estratégico que le permita llegar a su principal cometido: superar al adversario y conseguir su objetivo. Pero para vencer al adversario es necesario el quinto paso: la lucha, que se desarrolla en los dos primeros actos y que trae como consecuencia, la autorrevelación. En este penúltimo apartado de la estructura, el protagonista atraviesa una experiencia profunda e intensa, debido a que siente el máximo dolor que le permite descubrir quién es cómo persona. La autorrevelación y la necesidad son dos características estructurales estrechamente relacionadas porque comunican el cambio que da el protagonista. Cuando ya se cumplió este paso es porque el personaje finalmente halló aquello que necesitaba para crecer como

persona y emprender una vida feliz. De este modo se llega al nuevo equilibrio. Aquí el protagonista ha escalado hacia un nuevo nivel, ya que si es un cambio positivo se dará cuenta de quién verdaderamente es.

Si bien la estructura selecciona los acontecimientos, la trama los dispone internamente, interrelacionándolos a fin de formar una historia coherente. Es la historia contada paso a paso, aquella que sostiene el argumento completo y la que tendrá la estrategia estructural y emocional. No es sencillo escribir una historia o un trozo de vida donde se desarrolle una buena trama que despierte la necesidad de querer saber qué ocurrirá después, que genere una expectativa constante en el espectador, preguntándose por cuáles serían los giros de la historia, independientemente del género a la que pertenezca. Lo que explica que si se busca despertar estas emociones en el público, el guion no puede ser un simple azar o espontaneidad, sino un trabajo minucioso y de criterio.

Una historia sin trama carecería de sentido, porque es ella la que establece la unidad narrativa en el relato dramático. Los acontecimientos que la conforman deberán seguir una pauta a lo largo del tiempo con el objetivo de conseguir el efecto deseado de la acción, además, de mantener en ellos una relación causa-efecto, que demuestre la coherencia y lógica del relato (Melgar, 2007). “Gracias a la trama, la ficción adquiere un sentido, un desarrollo espacial y temporal, y se convierte en una metáfora del mundo que da el autor” (Alonso, 1998, p.102). Es decir, la trama es la forma peculiar que usa el autor para contar una historia. La elección del orden y duración de cada acción para recrear ese mundo posible.

Aristóteles (1450a) propone que todas las buenas historias han de tener un principio, un medio y un final, que les permita unidad y coherencia, y al mismo tiempo, les prometa una belleza en la narración. El principio es aquel que integra el tono de la película, la introducción del protagonista y la presentación explícita de datos que el espectador todavía no conoce. En él se debe evitar contar detalles superfluos que distraigan al espectador, pues “una buena historia no tiene elementos decorativos, porque cada uno tiene su causalidad” (Brenes, 2001, p.52).

Por otro lado, el medio es la parte más compleja. No solo por el trabajo de narrar una gran extensión de la obra, sino por conseguir el nudo

de la historia. Brenes (2001) dice que un medio será bueno si cuenta con los elementos suficientes –giros, inversiones, obstáculos, complicaciones– que hagan que la acción avance. El medio de la historia se caracteriza por los innumerables obstáculos que se le presentan al protagonista, pues se pone en juego el logro de su objetivo y despierta en él la incapacidad de cumplirlos. Para crear un medio así, Brenes (2001, p. 52) señala que “es importante conocer la necesidad dramática del personaje para crear obstáculos y el personaje se ponga a prueba tratando de vencerlos”.

Cualquier drama es conflicto. Sin conflicto no hay personaje. Sin personaje, no hay acción. Sin acción no hay historia. Y sin historia, no hay guion (Field, 1998). Por ello el desarrollo coherente de la trama cumple un importante papel, porque es en ella donde se darán los acontecimientos clave que motiven a un final convincente y consecuente.

Steele (2014, p.45) señala que “toda buena película tiene una sola fuerza impulsadora de la que dependen todos los demás elementos: la cuestión dramática central (CDC). Considerada como el núcleo de la historia y fuerza que empuja continuamente la acción hacia el clímax”. La trama organizará los acontecimientos para que la historia no solo tenga sentido, sino para atrapar la atención del espectador, lo cual se logra con la presencia de tres componentes: el protagonista, el objetivo y el conflicto.

El protagonista será el personaje con el que el espectador podrá identificarse a través de los actos, deseos, preocupaciones y miedos, que cumplen también el papel de ser el motor de la trama. El objetivo es el fin que impulsa a actuar a cada personaje, que una vez conseguido la historia anuncia su fin. Es en ese momento en el que el espectador quiere descubrir cómo acabará la historia y si finalmente se consiguió el propósito o no. Sin embargo, este objetivo, como se tiene entendido, no es sencillo de conseguir, porque implica que el protagonista debe afrontar una secuencia de conflictos (último componente del CDC) esenciales para obtener el dramatismo deseado.

De esta manera, se desarrolla el acto final, clímax y conclusión. Aquí el protagonista enfrenta a su principal fuerza opositora, y así haya o no conseguido su objetivo, es visible una transformación del personaje a causa de las vivencias y descubrimientos de personalidad que tuvo por ir en busca de lo que quería. Lo que definitivamente alimenta el crecimiento del

personaje, pero principalmente la del espectador, ya que permite la segunda navegación: el reconocimiento como persona a través del protagonista. Es así como ocurre lo propio de este apartado, dejar al espectador con la sensación de que, si bien la película termina, no precisamente ese sea su fin, sino que continúa.

b. Los personajes

Una historia sin personajes no podría ser historia. En ellas se encuentran diversos tipos de personajes. Uno de ellos es el personaje principal, de quien depende la existencia de la historia. Sin su presencia, los acontecimientos no hubieran sucedido, ya que él es causa y consecuencia, motor y necesidad del argumento. Es considerado la esencia misma de la historia narrada, lo que muchas veces genera confusión con el papel del protagonista, cuando en verdad desempeñan funciones diferentes en la obra.

Para la existencia del protagonista se requiere también la de una fuerza antagónica, es decir, de un adversario que ejerza una fuerza opuesta, donde sus motivos discrepen y repelen, pero sus deseos son los mismos. Es por esta razón que se desata un conflicto profundo por el que luchan tanto el protagonista como el adversario dando pie al desarrollo de los temas y las cuestiones más importantes de la historia. Es el protagonista quien posee el problema central y el que impulsa la acción en el intento de resolver el problema. Él persigue un objetivo, que para alcanzarlo no le resultará fácil debido a una serie de debilidades y necesidades que le obstaculizarán el camino.

Los personajes son un elemento fundamental para entrar en la historia, son quienes le permiten al espectador vivir la película a través de ellos. “Da lo mismo si sean humanos, hobbits, conejos o extraterrestres: gracias a ellos todo cobra vida” (Steele, 2014, p. 80). En la historia son personas con nombre, personalidad, carácter y caracterización. Tienen capacidad de decisión, son protagonistas de los conflictos, peripecias, crisis y dificultades. Al ser representados como personas se les asigna una caracterización, es decir que poseen una edad, sexo, estilo de habla, profesión, etc., características que describirán externamente al personaje. Pero lo que lo convierte en un verdadero humano es su propio carácter, el cual se descubre a través de las acciones que realice al ir en busca de su objetivo. Como señala Mckee (2008, p. 132), “la presión es el mejor medio para revelar el verdadero carácter”.

Ese verdadero carácter lo muestra en situaciones de conflicto, en aquellos momentos no casuales entre personajes que conlleva a revelar la parte humana del personaje. En este sentido, la acción visual es lo que deja ver al personaje tal y como es, ya que “una persona es lo que hace, mas no lo que dice” (Field, 1995, p. 67). De esta manera, el poder del cine en contar historias a través de imágenes permite al espectador conocer de cerca a todo personaje que retrate. Conocerlo mediante su actuar como personas comunes y corrientes, en un mundo de ficción donde si bien se pactan leyes diegéticas y estrategias narrativas, será verosímil en la medida que el espectador se reconozca en él. La verosimilitud deberá estar nutrida, claro está, con la asistencia de las acciones libres de los personajes, quienes mientras más humanos se presenten contribuirán a la credibilidad de la historia.

Cuando hablamos de personajes inmediatamente se hace alusión al mundo de la ética, la cual está estrechamente ligada a la libertad, vicios, virtudes, de los medios y de los fines que mueven al protagonista a actuar en su búsqueda por la felicidad. Así como también, la relación con las pasiones, emociones, inteligencia, temperamento y carácter que componen el lado psicológico o de la personalidad del personaje. Por eso, cuando un guionista decide crearlo deberá tener conocimientos del mundo psicológico, humanístico y del mundo actual, porque de lo contrario aquello que pueda plasmar estará sujeto a las técnicas audiovisuales de la moda y gustos de la audiencia.

Los espectadores son conscientes que los personajes de las películas solo existen en ese mundo diegético al que decidieron acompañar, pero también saben que a través de una historia podrán compartir el deseo de justicia, la ilusión de un aprendizaje arduo o la búsqueda de la conciencia. Es decir, son conscientes que el mundo de ficción los separa, pero no para dejar de compartir experiencias y problemas. Lo importante es darse cuenta que a través de una obra poética el público es capaz de reconocerse porque comparten un mismo destino, motivo u objetivo. Para ello, la verdad con la que se construyen los personajes no debe significar un problema para la verosimilitud de la historia. Los guionistas no deben conformarse con crear personajes reales en su apariencia, sino coherentes en sus decisiones y acciones (Sánchez-Escalonilla, 2009).

Todo protagonista en su historia atraviesa una serie de adversidades, que le impiden alcanzar su objetivo. Estos puntos de inflexión hacen que el personaje descubra nuevas cualidades y actitudes que nunca había experimentado. Esta secuencia de acciones explicada en términos de forma quiere decir que el tema es expresado en un problema que afectará directamente al protagonista y a los personajes secundarios de su entorno, generando un conflicto argumental, de personajes y personal. Esto trae consigo el origen de dos características básicas que todo buen personaje debe presentar: su arco de transformación y la coherencia de las emociones.

El arco de transformación es un cambio profundo que le sucede al protagonista. Mientras al inicio de la historia el personaje no tenía conocimiento de aquello que podía ser capaz, luego, a través de la aparición de un conflicto que amenace su cometido, entra en una escena en la que se pone a prueba para descubrirlo, pero inconscientemente. En ese instante se despiertan cualidades en el protagonista que él mismo no había experimentado nunca, lo cual le permite que estos conflictos sean sinónimo de crecimiento en su interior, que, indiferentemente de haber logrado o no su objetivo, genera un cambio, ofrece una enseñanza y mejora en su carácter.

Antes de profundizar en el propio cambio, Truby (2009) recomienda tener idea sobre el propósito del yo en la narración. Ese yo es un personaje creado para mostrar de diferentes maneras cómo el hombre es completamente único y eternamente humano, por lo cual está dotado de rasgos que todos compartimos. Ese yo está definido por acciones que, comparada con la de los demás, da como respuesta el cómo una persona puede vivir correcta o incorrectamente y el cómo puede evolucionar en el transcurso de su vida.

Así como sucede en el hombre, también pasa en el protagonista, quien está sujeto al cambio desde el inicio de la historia. Este personaje, según lo planteado en la historia, se encontrará sumergido en un ámbito de cambio y posibilidades. Este ámbito, identificado como aquellas posibilidades que el personaje puede llegar a ser, y definido por el entendimiento que tiene de su propio ser, es el que le dará atractivo y dinamismo a la historia. Ese cambio del personaje es el momento en el que el protagonista se convierte en quien será en definitiva. Para ello previamente ha tenido que completar un proceso lleno de acontecimientos que determinarán lo que es de una forma más

profunda. Esto no quiere decir que todo problema que atravesase signifique un cambio, sino que el más agudo representará esa evolución definitiva de la personalidad del personaje.

En ese sentido, Truby (2009, p. 106) dice que “en una buena historia, cuando el protagonista persigue un objetivo, está obligado a desafiar sus creencias más asentadas y sólidas, por lo que en plena crisis podrá ver aquello en lo que realmente cree, decidirá cómo actuar y después emprenderá una acción moral para demostrarlo”. Esta decisión, que llevará consigo un cambio del personaje, no resulta importante solo por el hecho de generar una comprensión del actuar sobre sí mismo, sino también para descubrir el punto de vista del público quienes harán de la historia recreada una historia propia.

Por otro lado, la coherencia de las emociones hace referencia al carácter del personaje. Se expresa esencialmente en los momentos de mayor dificultad. Estos sucesos son los que desvisten la verdadera personalidad del personaje, es decir, “si es amable, cruel, egoísta, fuerte o débil, honesto o mentiroso, valiente o cobarde” (McKee, 2008, p. 134). Sánchez-Escalonilla (2014, p. 62) indica que “el comportamiento de los personajes ha de ser coherente con su realidad psicológica”. Es decir, todo aquello que manifiesten a través de su temperamento, emociones y actitudes tiene que estar acorde con las dificultades que se le presenten. No pueden ser acciones improvisadas porque de lo contrario se atentaría contra la verosimilitud de lo manifestado y la ética de la historia.

Finalmente, es a través de cada desafío, comportamiento, motivo y cambios de carácter que se descubre y comprende el alma del protagonista, quienes no son éticamente neutros en sus decisiones por su principal motivo: la búsqueda de la felicidad. Esta es la razón de cada arco de transformación que los convierte en seres libres y verosímiles, y que al mismo tiempo, da una especial consistencia a las historias al ser semejantes al público por narrar situaciones equivalentes al mundo íntimo personal y a la intangible dignidad. Es así como se juzga a las historias como genuinamente verdaderas, siendo plenamente ficticias (Sánchez-Escalonilla, 2009).

c. La temática

El tema es aquello de lo que trata la historia. Es el punto de donde parte todo lo que acontece y es considerado la razón de ser de cada acción que se desarrolla (Sánchez-Escalonilla, 2014). Es por ello, que un tema no se descubre antes de escribir la historia, sino a medida que esta vaya avanzando. Walter (1988) expone que historia y tema no son dos realidades que existen independientemente, sino que están estrechamente relacionadas, ya que el tema no precede a la historia, sino la sigue. Por esta razón, no suele presentarse al inicio de la historia, sino al final de ella y es deducida por el espectador a través de las acciones o eje de transformaciones de los personajes.

Froug (1993) señala que a pesar de que el tema no esté definido antes de empezar a escribir, es importante pensar o reflexionar sobre aquello que se piensa plasmar. En el mismo sentido, Sánchez-Escalonilla (2014, p.131) expone que “un guionista debe saber lo que quiere decir antes de empezar a escribir”. No hay espacio ni tiempo para la improvisación, lo vago y trillado. Por eso, dice que un tema correctamente expresado hace un guion profundo y creíble y por ende más humano. Del mismo modo, Walter (1988) menciona que una buena historia se logra cuando esta explica dónde estamos, quiénes somos y para qué.

Sánchez-Escalonilla (2014, p. 58) señala que “en el cine los temas no son reflexiones que discurren al margen de la acción, (...) porque el guionista sabe que toda la unidad de su argumento procede y depende del tema”. La buena premisa o hipótesis de las grandes obras poéticas siempre es hallada con mucha facilidad por sus espectadores, porque a través de ella se sienten representados o identificados. Las películas lo que tratan de narrar son los secretos del auténtico drama humano por lo que se valen de diferentes cuestiones estéticas, literarias, políticas, sociológicas, morales, históricas, religiosas, pedagógicas o jurídicas para contar aquello que muchas veces resulta difícil transmitirlo en palabras.

La responsabilidad de la existencia de un hilo temático es la acción principal del protagonista. Todo aquello que ejecuten los personajes de principio a fin determina la visión moral que el narrador ha preferido expresar. Por este motivo, al analizar la composición temática de la historia es necesario abarcar la dimensión temporal del personaje. Esta dimensión

aborda tres tiempos en la diégesis: “el tiempo cronológico, entendido como sucesión de hechos; el tiempo narrativo, como orden en el que cuentan tales acontecimientos; y el tiempo práctico. Este último es el que interesa destacar porque explica la orientación vital de la acción y las cualidades que encarnan los personajes” (Caman y Atarama, 2015, p. 9). Este último es el momento clave de la historia, porque no solo se define la personalidad del personaje sino que se descubre el verdadero sentido de la historia, ya que la transformación de los personajes es la respuesta a la solución del problema planteado en la trama.

d. El narrador

El narrador es fundamental en toda obra poética. Sin él, señala Vílchez (2001), no podríamos tener una historia correctamente cohesionada, pues se encarga de la estructuración de acontecimientos, diálogos y creación de personajes, que tienen como tarea dar una visualización de la historia, verbalmente o a través de gestos a los espectadores.

El narrador es conocido como “el poeta de la vida porque transforma la vida cotidiana, la vida interna y externa, el sueño y la realidad, en un poema cuya rima son los acontecimientos en lugar de las palabras” (McKee, 2008, p. 44). Lo que explica que quien desempeña esta función debe narrar de la manera más semejante a lo acontecido en la vida, y ello lo logrará tomando lo esencial –el sentido– de ella, sin caer en lo exagerado sino en lo verosímil.

El narrador puede tomar cualquiera de estos dos escenarios: utilizar su capacidad cognoscitiva, es decir, de contar aquello que alcancen sus sentidos y su capacidad de deducción; o de lo contrario aprovechar el privilegio de saber cosas que superan el alcance de su posición como personaje. Chion (2009) recomienda que la historia sea narrada desde el punto de vista de un determinado personaje, que participe o sea testigo de lo que acontece en la película, y el espectador no pueda ver o saber más de lo que él sabe. Una forma de mantener una cercanía y compartir la perspectiva que tenga este personaje es introduciéndose en su intimidad, es decir ver y oír solo aquello de lo que él es capaz.

Asimismo, el guionista debe decidir bajo qué punto de vista escribirá la historia, porque bajo ese criterio se determina los ejes emocionales del relato (suspense, drama, comedia, etc.). Es así como García-Noblejas (1982) recoge las aportaciones de T. Todorov para distinguir tres puntos de vista de las que el narrador se puede valer. La primera indica “la visión por detrás”, propio del relato clásico, el narrador sabe más que sus personajes, conoce los deseos secretos del personaje principal y de quienes lo acompañan.

La segunda es la “visión con”, propio de los relatos modernos, se caracteriza porque el narrador sabe lo mismo que uno de los demás personajes y no puede proporcionar una explicación de los hechos antes que los demás la hayan encontrado. Puede tratarse de un narrador que es consciente de lo que es o aquel que narra en primera o tercera persona. Tiene la virtualidad de estar en uno u otro personaje, denominado visión estereoscópica, que permite al espectador centrar su atención en lo que vaya contando el narrador. De este modo, los sucesos servirán como punto de referencia para la descripción de caracteres y el equilibrio entre la acción y los caracteres (personajes) potencia la riqueza narrativa y dramática.

El tercer caso “visión desde fuera” se presenta raramente, ya que allí el narrador sabe menos que los demás personajes. Solo puede decirnos lo que presuntamente ve u oye, sin tener acceso a ninguna conciencia. El narrador se convierte en un testigo que no sabe nada o que no quiere saber nada. Sin embargo, aunque la narración puede aparecer totalmente neutra, aparece su conciencia valorativa a pesar de comportarse como la objetividad de una cámara.

La existencia de un narrador permite hablar de sus dos niveles diegéticos. El narrador extradiegético es aquel que se mantiene al margen del mundo diegético que ha creado a tal punto que también se aleja de la acción de sus personajes. Por lo tanto, la historia se narra a sí misma y el autor se toma como ausente, por ello se le denomina extradiegético. Suele suceder en los guiones cinematográficos, debido a que ningún narrador se atreve a introducirse en una historia que será contada finalmente en tercera persona. En este caso, el narrador se considera como un personaje más, aunque no aparezca en la historia de modo específico.

Por otro lado, el narrador intradiegetico aparece dentro del argumento, lo que da pie a que el autor participe en la acción principal o no llegue a involucrarse directamente en ella. Eso explica la existencia de narraciones autobiográficas. También, los autores suelen crear un personaje que narre sus historias aunque sean contadas en primera persona, pues delegan su autoridad y simulan ser ese personaje.

3. La historia acabada: una valoración global del mundo posible.

“Ahogar el mal en abundancia de bien” es una frase de San Josemaría Escrivá que da sentido a la catarsis aristotélica. Esta refleja claramente el efecto que querían obtener los poetas griegos de sus espectadores, a través de las pasiones de temor y piedad ante la presencia del mal en la escenificación de sus obras representadas en actos teatrales. García-Noblejas (2013) afirma que la tragedia significó un medio de reflexión, porque si la gente asistía a verla era con la esperanza de encontrar en ella un saber o sentir vital que ilumine e hiciera justicia tanto a su identidad como a su condición de ciudadanos.

Como se nombró anteriormente, el mito es el “alma de la tragedia”, es el actuar de las personas en pos de la felicidad, y es la pieza clave para la existencia del efecto catártico apreciado por el público. Por lo tanto, toda creación poética para ser considerada como tal deberá ser mito y *mímesis praxeos*, lo que significa “actuar del modo en que actúa la praxis humana” (García-Noblejas, 2000, p. 269).

Cuando el espectador vive la experiencia del *mímesis praxeos* es porque está viviendo por ende la catarsis. En ese momento la persona experimenta la analogía de identidad y proporcionalidad con la que está en juego la determinación de que sea la felicidad y en la invención de cómo lograrla. Dicha analogía es resultado de la piedad y temor que se reflejan en los personajes, la película y en las personas que lo observan.

Brenes (2008) señala que las obras poéticas genuinas, animadas por el mito, son las que cumplen el efecto indicado en la cláusula adicional de la definición de tragedia: que mediante piedad (*elos*) y temor (*phobos*) lleva a cabo la purgación (*catarsis*) de tales miedos. Aristóteles, en el capítulo IV de la Poética, expone dos modos de razonar el mito poético: descriptivo y/o psicológico y sintético y/u ontológico.

El mito poético de carácter descriptivo y psicológico representa un mito con elementos verosímiles. Muestra un mundo posible compuesto por una trama, acciones, situaciones y personajes similares a lo que se halla en la realidad. Mientras que en lo sintético y ontológico, el mito es entendido como *mímesis praxeos* o “alma de la tragedia”, donde hay una actuación como la de los seres humanos con voluntad e inteligencia.

Además, esta *mímesis* también se refleja en que tanto la persona como la obra persiguen el progreso, pero entendido como un viaje hacia sí mismos. En el caso de la persona hay un progreso espiritual en pos de la felicidad y en la obra, el progreso dependerá de la libre capacidad del artista. De esta forma, las obras al ver como referente la felicidad de la vida humana, persiguen más que un simple desenlace (*lusis*) o forma de sus contenidos; es decir, una finalidad ontológica (*telos*). Este criterio establecido por García-Noblejas (2013) permitirá calificar o descalificar si una obra es categóricamente poética o no, muy aparte de si esta ha tenido éxito en la taquilla o en las críticas.

A estas exigencias, se le suman la unidad y coherencia interna entre cada uno de los elementos diegéticos de la obra, ya que si no lo están no se podría decir que todos se dirigen a una misma finalidad. Además, estos requisitos son piezas clave para que se efectúe realmente la segunda navegación.

Las navegaciones son dos modos de aproximación a la obra, que habiéndolas realizado permiten al espectador desarrollar el proceso de catarsis, entendido como el resultado de realizar las dos navegaciones de modo cortés con la obra poética, respetando lo que ella quiere contar. La primera se le llamará perspectiva placentera y a la segunda, cognitivista. Cuando García-Noblejas (2013) habla de la postura placentera o hedonista, hace referencia a aquello que llega a los ojos del espectador pero en un nivel primario. Es decir, aquellas emociones como el temor y la piedad que despiertan en el espectador son producto y están estrechamente relacionadas con una apropiada resolución de la trama.

Lear (1988) deduce que lo que produce temor, en último término, es la “cancelación de los lazos primordiales que unen a las personas y lo que provoca la catarsis es saber que aunque esto ocurra, sucede en un mundo dotado de sentido”. García-Noblejas (2013) a modo de síntesis señala que es el placer estético que

nace de apreciar y trasponer al mundo personal del espectador la coherencia interna y el sentido de una obra de arte.

La catarsis es el resultado de la inteligibilidad de la trama, la cual no sería posible si los personajes, acciones, decorado, música y demás, no están correctamente unidos y cohesionados para plantear su fin último. Esto permite al espectador comprender y ver a la obra como una obra de arte. Habiendo conseguido con éxito este procedimiento, el cual es equivalente a la primera navegación, se puede afirmar que se está dando inicio a la segunda navegación.

Desde una visión trascendente de la catarsis, el espectador al captar el sentido profundo de las pasiones logra una comprensión más profunda del mundo, sus obstáculos y necesidades. Y es a partir de esta situación que la tragedia produce un efecto cognoscitivo, que no es considerado como un conocimiento placentero. La tragedia no ofrece una obra hedonista o como fuente de placer (Halliwell, 1992). Todo lo contrario, es un arte poético con finalidad de conocimiento. Sobre ello, Aristóteles (1448b) señala la mimesis como un efecto connatural al hombre, y aquello que pueda resultar doloroso o repugnante tratado como una obra poética resulta placentero desde el punto de vista del conocimiento.

De esta manera, García-Noblejas (2013) explica que aquel conocimiento placentero, propio de la tragedia, es vital para que el espectador, al iniciar un contacto con una obra poética, sea capaz de verse en ella al descubrir en imágenes su propia identidad, a través de un mundo ficticio pero con personajes e historias verosímiles y creíbles. Además, el poder de la tragedia u obras de arte trasciende en la medida en que se convierten en fuente enriquecedora de vida.

Sabiendo esto, podremos entender el paso de la comprensión, donde el espectador se sumerge en el mundo de ficción, después de haber hecho una “voluntaria suspensión de la incredulidad” (García-Noblejas, 2000). Pacto que consiste en aceptar todo aquello que muestra la obra como real, es decir a los personajes como personas libres con vicios, virtudes y libertades. Sin embargo, después de haber acompañado toda la secuencia o camino diegético de la película se da paso al segundo momento, el de la aplicación. En él elimina la incredulidad y el espectador se sitúa frente a la obra con el objetivo de dialogar con el mundo posible. Es así como la relación entre obra y espectador apunta hacia una misma dirección: la felicidad. García-Noblejas (2013) denomina esta relación de tipo

morfo-télica porque los elementos de la narración y la persona están orientados teleológicamente a su fin. Mientras la obra se inclina hacia una catarsis inmanente, el hombre lo hace hacia la vida lograda: la perfección.

Finalmente, se puede afirmar que una buena historia será aquella que cumpla con la poética aristotélica: que sea *mimesis praxeio* o representación de la vida misma porque solo así el espectador podrá reconocerse a sí mismo a través de la humanidad de los personajes. Sin embargo, también requiere de características formales. Todos los elementos que conforman el mundo posible deberán tener una coherencia y unidad en la estructura de la historia, la cual seguirá una secuencia lógica y causal enfocada hacia un mismo fin.

Este proceso de reconfiguración por parte del espectador es eficaz debido a la presencia de patrones universales conocidos como arquetipos. Estos elementos, muy usados en las producciones cinematográficas y en todo tipo de creaciones humanas, representan eventos o figuras de la vida cotidiana del hombre que generan un proceso de catarsis en el público y el despertar de emociones, que si bien no las viven, las sienten como suyas. El siguiente capítulo tratará sobre la importancia de este elemento universal y su gran aporte para la construcción de las buenas historias, lo que nos permitirá recoger los conocimientos necesarios para analizar el mundo diegético de *Intensamente*.

CAPÍTULO 2: APORTES DE LOS ARQUETIPOS A LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS POSIBLES

1. Los arquetipos como clave de acercamiento al espectador.

Un arquetipo visto desde una perspectiva panorámica es aquel que traspasa fronteras, culturas, épocas y además, está presente en toda creación innovadora o creativa del hombre como lo es la pintura, escultura, literatura, publicidad, cine, cómic, etc. El término arquetipo está definido por la RAE, desde el punto de vista psicológico, como “representación o modelo de cualquier manifestación de la realidad y también, como imagen o esquema congénito con valor simbólico que forman parte del inconsciente colectivo”.

La teoría de Ortiz-Osés (1988, pp. 47-48) sostiene que “los arquetipos son residuos arcaicos de las vivencias de los antepasados, (...) que habitan en el inconsciente colectivo de las personas en forma de experiencias y recuerdos (...) y se manifiestan como un modo de ser”. Es decir, la persona al no desarrollarse aisladamente, sino en un contexto cultural determinado adquiere y forma experiencias, una manera de pensar.

Desde esta perspectiva, a los arquetipos se les reconoce como pautas, patrones de comportamiento típicos comunes que siempre han habitado en el inconsciente de las personas, por ello se les reconoce como universales. Además, tienen la facilidad de despertar innumerables emociones en el espectador, y revelar una imagen en su mente con aquello que se le asocie. Un ejemplo cotidiano es ver el arquetipo de amante cuando se disfruta de una película dramática o comedia romántica. En este caso, inmediatamente el espectador lo asocia con una persona apasionada, incondicional y principalmente romántica, o también llega a él, el recuerdo de un ícono en particular como el de Leonardo DiCaprio en la película *Titanic* (1997).

Mckee (2008, p.18) señala que “las historias arquetípicas desvelan experiencias humanas universales que visten de una expresión única y de una

cultura específica”. Por ello, los guionistas deben apostar por historias arquetípicas y no estereotipadas, porque las historias estereotipadas no prometen una estructura rica y profunda, sino una superficial, es decir, pobre en contenido y forma. A diferencia de un arquetipo, un estereotipo es una idea o imagen simple tomada como cierta a causa de ser repetida constantemente por una sociedad; se reduce a una experiencia limitada de una cultura determinada.

Tanto en el guion como en cualquier composición artística, recurrir al estereotipo es un recurso pobre para una obra. Son definidas como un conjunto de ideas, actitudes y creencias preestablecidas que son aplicadas, de manera general e indiferenciada, a determinados individuos, catalogándolos y encerrándolos dentro de ciertas categorías sociales. Integrarla en una construcción narrativa significaría caer en modas narrativas que invadirían la construcción de los personajes, estructura y recursos del guion. Hacer uso de los estereotipos es reducir el contenido y forma de la obra, evidenciando la falta de conocimiento e ignorancia de ciertas culturas o verdades que como consecuencia desinformaría al espectador, generando ideas erradas producto de los prejuicios carentes de fundamento, que traen como consecuencia un impacto negativo en los demás y un rechazo inmediato del espectador hacia cualquier obra.

Por este motivo, hay que evitar las historias que en el fondo sean clichés y que solo se valoren por su éxito comercial. Lo ideal es apostar por aquellas historias que crean entornos, personajes y escenarios desconocidos, capaces de trasladar al espectador a mundos exóticos o poco habituales donde existan conflictos tan humanos que sean identificables por el público indiferentemente de la cultura de la que provengan.

Si el artista lo quisiera puede crear un arquetipo y convertirlo en material de éxito. Núñez (2007) afirma que los personajes de los grandes relatos, los que los guionistas de Hollywood llaman “más grandes que la vida”, suelen ser arquetípicos, porque son de un mundo al que el público nunca antes conoció y al que no se logró imaginar. Muchos se basan en un solo arquetipo, pero también hay otros casos que se tratan de híbridos, es decir, varios arquetipos en un solo personaje. Un caso citado por el autor es el del personaje principal de la serie Doctor House, transmitida y producida por el canal Fox. Su hibridez fue el éxito de la serie, al ser emitida en más de doscientos cincuenta cadenas de televisión a nivel mundial.

House encarna el arquetipo del Mago brillante que es capaz de manejar virus mortales, resonancias magnéticas y pacientes con la asombrosa facilidad de un prestidigitador. Pero, también cuenta con su lado oscuro, porque con su afán de crear o descubrir algo nuevo sobre su ciencia es capaz de arriesgar cualquier cosa como dilapidar presupuestos, ocultar información a sus pacientes, engañar a su jefa y explotar a sus sufridos subordinados. Asimismo, también representa el arquetipo del Inocente por su discapacidad en la extremidad que lo conduce a drogarse generando consecuencias en su cerebro, motivo por el cual sufre ya que le impide enamorarse de la doctora Cameron. (Núñez, 2007)

Cabe mencionar que los arquetipos no son solo del mundo cinematográfico, porque pueden protagonizar o ser parte de otras creaciones humanas como lo es la publicidad. Un producto puede tomar varios aspectos comunicativos para resultar ser más atractivo, lo cual puede reflejarse en la historia del producto, su concepto creativo, aspecto del empaque y los componentes con los que puede estar hecho su contenido. Esto permite que el producto tenga mayor fuerza y se logre conseguir un mejor contacto con el consumidor. De la misma manera, un candidato a la presidencia de la república, un músico o cualquier figura pública puede crear arquetipos para tener consistencia y empatizar con su audiencia y finalmente capitalizar sus objetivos.

Sin embargo, esto no evita que quien se valga de arquetipos esté en la posibilidad de que éstos en algún momento pierdan su consistencia. Lo más conveniente es construir personajes no robotizados y de consistencia monolítica. Un personaje debe estar acorde al público al que se dirige, manejando ciertos límites para evitar excesos, como le sucede a los cantantes, quienes se basan de unos arquetipos al inicio pero éstos van cambiando conforme ellos van creciendo y sus seguidores también. Lo que se pretende es no solo empatizar, sino obtener una coherencia interna con aquello que se proyecte exteriormente.

Un elemento estrechamente relacionado con el arquetipo es el símbolo. Truby (2009, p. 271) considera al símbolo como “una imagen dotada de un poder especial que tiene valor para el espectador”. Su importancia es lograr influir a nivel emocional en el espectador, esto quiere decir que tiene tal poder que si en la historia se representa una situación dolorosa, feliz, injusta, entre otras, el espectador también lo sentirá, por ello se les considera herramientas vitales en la escritura de guiones.

Si bien los símbolos son elementos estrechamente relacionados con los arquetipos, no son considerados lo mismo. Ortiz-Osés (1988, p. 52) propone la siguiente definición: “un arquetipo es la configuración o imagen primordial, mientras el símbolo es la expresión o visibilización de un arquetipo”. Por ejemplo, el arquetipo femenino está personificado por la Gran Madre y se encuentra su expresión en las diferentes diosas madres (la Virgen, Isis, etc).

Asimismo, Ortiz-Osés (1988) expone que la mente de la persona imprime imágenes de contenido inconsciente cuando se encuentra con arquetipos. Los arquetipos pueden hallarse en figuraciones de los mitos, sueños, cuentos, relatos, leyendas y fantasías; y hoy en filmes, vídeos y telenovelas. Los reconocibles son los del héroe (personificación del yo), así como el Gran Padre y la Gran Madre, el Mago (ambivalente), la bruja (mala), el hada (positiva) y el sabio (positivo); Abel (el bien) y Caín (el mal); Dios (el sentido) y el Diablo (el sinsentido). En general, todos los dioses o héroes arquetipifican una parte de nuestra psique y su actitud.

Un guionista debe saber adaptar los símbolos a su historia, porque deberá introducirlos de manera muy subliminar para que pasen desapercibidos por el espectador. Mckee (2008) recomienda iniciar insertándolos en las acciones, luego en las localizaciones y acontecimientos que recreen historias particulares que tiendan a lo universal. De esta manera, si la historia logra el simbolismo adecuado y subliminal logrará no solo convertirse en una gran película sino en aquella que establezca un nexo más íntimo con el público generándole diversas emociones.

Su importancia va mucho más allá, porque el público busca finalmente encontrarse a sí mismo en aquellos mundos ficticios que se le recrean y son los personajes sus principales canales, ya que a través de sus conflictos pretende encontrar su propia humanidad. Mckee (2008, p.19) dice: “vamos al cine para acceder a un mundo nuevo y fascinante, para suplantar virtualmente a otro ser humano que al principio nos parece muy extraño pero que en el fondo es como nosotros, para vivir en una realidad ficticia que ilumina nuestra realidad cotidiana”.

Una historia bien contada ofrece la oportunidad de vivir vidas que están más allá del mundo real. De ser capaz de reconocer la humanidad del personaje a través del sentimiento de empatía, sumergiéndose en la historia y construyendo una relación ficticia con el ser del mundo diegético. “Un relato con personajes arquetípicos supera las barreras de los países, las culturas y clases sociales

viajando bien en un mundo globalizado, por lo que es importante familiarizarse con los arquetipos para crear un relato verdaderamente relevante y significativo para millones de espectadores” (Núñez, 2007, p.167).

Los arquetipos son herramientas claves para la construcción de guiones. Muchas veces el éxito de una película se debió a la adecuada adaptación de los arquetipos en la historia. No hay mejor elemento que permita reflejar con eficacia la realidad, cotidianidad y personalidad de la gente. Estos patrones universales son capaces de traspasar fronteras porque cuentan con un alto poder de conexión con el espectador, a quien le permite no solo participar de la historia sino también sentir aquellas emociones que los personajes también sienten.

2. Anatomía de los arquetipos: elementos configuradores.

Los arquetipos se encarnan en los personajes porque son ellos quienes a través de sus decisiones y acciones en el mundo diegético representan experiencias humanas universales; por lo que en este apartado se partirá analizando los criterios con los que un personaje es construido y cómo se determina su arquetipo ideal para la construcción de una buena historia.

Suele suceder que luego de ver una película el espectador no solo se queda impactado por los efectos especiales, locaciones, actuación o trama, sino fundamentalmente por el giro de transformación de la personalidad de algún personaje. No es necesario que todos –es decir personajes principales y secundarios– tengan siempre un arco de transformación, sino que cada acción y cambio de personalidad tenga una coherencia con el tema y la trama propuesta, porque una incoherencia en la lógica del interior del personaje ocasionará que el espectador tome como irreal aquello que se le está contando. En ese sentido, Caman y Atarama (2015, p. 191) indican que “el arco de transformación que sufre el protagonista sirve para analizar la verosimilitud de las acciones y entender así cómo se desarrolla el sentido del relato”.

Cuando se escribe un guion, Truby (2009) recomienda no centrarse en la creación del protagonista como elemento principal, sino en trabajar en paralelo con los antagonistas y demás personajes complementarios. Mientras el relato avance, la evolución de los personajes se verá influida por las peripecias del argumento y relaciones que mantienen entre ellos, ya que ninguno es independiente. A este método creativo, Truby le denomina *red de personajes*, que

permite conectar, definir y comparar cada uno de ellos con los otros mediante la función narrativa, el arquetipo, el tema y la oposición.

Se debe recordar que cada personaje obedece a una premisa y se desarrolla conforme avanza la historia, porque de lo contrario el narrador crearía a un protagonista débil y a unos adversarios sin consistencia, personalidad y características correctamente definidas. El decidir crear un personaje implica también decidirse a empezar a tejer la gran red, conformada por varios sujetos unidos que permiten definirse unos con otros y hacer de la película una verdadera obra de arte.

La construcción de un personaje inicia con la organización de sus dos aspectos principales: la *caracterización* y la *verdadera personalidad*. La caracterización revela las cualidades externas del personaje: edad, sexo, apariencia física, educación, profesión. Mientras que la verdadera personalidad solo se puede mostrar a través de las decisiones que toman los personajes ante situaciones difíciles, porque mientras más difíciles sean más se definirá quién verdaderamente son (Mckee, 2008).

La personalidad es el aspecto más complejo y más importante del personaje porque la esencia de este está precisamente allí. Si bien la apariencia y hasta la ambientación de las locaciones donde se desenvuelve dan más que un ligero conocimiento de lo que es, no se puede afirmar que aquello es la verdadera personalidad. Un verdadero personaje no es lo que es por su caracterización, sino por las decisiones que tome sobre las acciones que ejecute. Mckee (2008) señala que, mediante la manera en que esté caracterizado o decorado, el espectador no podrá tener conocimiento del lado profundo del personaje sino a través de aquel deseo o motivación que lo impulsen a actuar y revelar una variedad de dimensiones que permita una conexión de empatía con el espectador.

La personalidad es la esencia de un individuo y sin ella sencillamente no existe, es decir, desde la perspectiva cinematográfica, el personaje sería un ser irreal. Los personajes cobran vida a través de las interacciones que tengan entre ellos, porque de lo contrario no podrán revelar su interioridad y comportamiento. La psicología humana distingue dos principios integradores de la personalidad: temperamento y carácter, los cuales permiten dar un enfoque adecuado al construir la psicología de los personajes y evitar las incoherencias que arriesguen la verosimilitud de la historia.

El temperamento es una dimensión propia y espontánea de la personalidad. Con él, el sujeto vivirá hasta el día de su muerte, y como su cambio no es habitual este solo se dará cuando padezca algún acontecimiento que rompa con su raíz psicológica. Normalmente estos cambios solo se dan ante enfermedades complejas o emociones fuertes. El temperamento tiene un origen somático e inmediato y es de naturaleza biológica, por ello no se puede elegir. Como tampoco se puede calificar de buena o mala, porque no existen temperamentos que sean malos o buenos en términos morales. Por ejemplo, en el caso de las personas introvertidas, estas no pueden ser juzgadas por ese temperamento. Se estaría cayendo en la injusticia del reduccionismo, porque no hay un conocimiento previo del comportamiento del sujeto.

Diferente es el carácter, término también denominado *marca* (en griego *huella*) que deja en la personalidad los actos libres de un individuo y la educación recibida. Este construye y moldea la personalidad teniendo como base la dimensión temperamental. Al ser de carácter libre, se le atribuye inmediatamente el valor de la responsabilidad porque los actos que realice y la marca que deje cada uno de ellos tendrán una trascendencia determinada. Sánchez-Escalonilla (2009) afirma que si el carácter es el aspecto libre del perfil psicológico tiene la capacidad de crear hábitos en la personalidad, como lo son las virtudes y vicios, que conforman y a la persona y que le permiten cambiar voluntariamente para mejorar.

Un guionista debe tener en cuenta que un personaje es semejante a una persona: debe tener una base temperamental y carácter definido. A medida que vaya avanzando la trama, el personaje se verá influido por los acontecimientos y desencadenará una serie de actos ante las nuevas experiencias que surjan de la interacción con los otros personajes. De este modo, habrá arcos de transformación y la posibilidad de un cambio de conducta, que dependerán no solo de la trama, sino también de la revelación de su interioridad. Es decir, “al construir un personaje, no debemos concebirlo como un perfil monolítico y permanente: el personaje se hace a medida que avanza el guion o mientras atraviesa los hitos de su arco de transformación” (Sánchez-Escalonilla, 2009, p. 334).

Desde el punto de vista psicológico, resulta importante el conocimiento de la combinación de dos tendencias naturales del comportamiento determinadas por el psicólogo Carl Jung, citado por Sánchez-Escalonilla (2014): la extroversión – introversión y estabilidad – inestabilidad. Estas combinadas con la clasificación propuesta por Hipócrates, conocido como el médico de la Antigüedad Clásica,

quien distingue cuatro temperamentos fundamentales: sanguíneo, flemático, colérico y melancólico, permitirán construir y entender las tendencias de la personalidad en el drama cinematográfico.

Por un lado, los personajes extrovertidos (sanguíneos y coléricos) suelen comportarse y adaptar su carácter a la realidad exterior. Revelan su intimidad y se fusiona con aquella atmósfera que más les atrae. También los sucesos y las relaciones personales estimulan sus reacciones hacia el mundo exterior. Diferente sucede con los introvertidos (flemáticos y melancólicos), quienes convierten su propia intimidad en protagonista de sus vivencias. Como sucede con las personas, los personajes están más inclinados hacia su interior psicológico, por tanto se dejan llevar por aquello que les impresione. Su actitud frente a la realidad tiende a ser subjetiva.

Por otro lado, la estabilidad o inestabilidad es otro factor que influye en el personaje, independientemente de aquellos factores que provengan del exterior o de su propia intimidad. Un temperamento inestable (colérico y melancólico) producirá que despierte una mayor fragilidad de las emociones o sentimientos, que no implica ser considerado como defecto del personaje. Un sujeto de temperamento estable (sanguíneo y flemático) tiene el dominio sobre sí para saber disociar su sensibilidad y sobreponerse tanto a la euforia y a la pasión como al odio o desesperación.

Así como la propuesta de Hipócrates es considerada como una contribución valiosa para el estudio de la personalidad de los personajes, también lo es los ocho tipos de arquetipos psicológicos distinguidos por Carl Jung citado por Sánchez-Escalonilla (2014). Estos arquetipos nacen de la unión de las cuatro funciones del ser humano, dos racionales: inteligencia, sensibilidad; y dos irracionales: percepción e intuición; con los temperamentos hipocráticos, quienes aportan conocimientos necesarios para la construcción de personajes y sus arcos de transformación.

La inteligencia hace alusión a aquel sujeto reflexivo que tiene la capacidad de detectar, solucionar problemas y tomar decisiones importantes. La sensibilidad se despierta principalmente en quienes sienten compasión por los sufridos, no solucionan nada, solo proyectan el sentimiento de empatía. El perceptivo tiene la habilidad de identificar los objetos implicados en el problema, y los intuitivos son

quienes ven los problemas que sucederán en el futuro. Plantean soluciones pero no una explicación objetiva.

De esta manera, Carl Jung citado por Ortiz-Osés (1988) y por Sánchez-Escalonilla (2014) plantea la teoría de la personalidad fusionando las tendencias naturales del comportamiento con las funciones racionales e irracionales del ser humano para dar a conocer ocho arquetipos con los que las personas pueden identificarse, ya que hace referencia a características universales.

El primero de ellos es el *reflexivo extrovertido*, quien parte de hechos concretos para poder plantear sus juicios, teorías o decisiones: optan por ser objetivo y racional, y por tanto tiende a reprimir sus sentimientos y emociones, lo cual muchas veces es causa de sus problemas familiares, relacionales y vida afectiva. Opuesto es el sujeto *reflexivo introvertido*, quien se atreve a realizar proyectos osados, pero sus indecisiones e inseguridades lo meten en problemas o lo traicionan para finalmente realizarlos. Como prefieren las ideas que los hechos, la subjetividad es la que prima y ello influirá en sus decisiones. Su personalidad es incomprendida por el resto, no es líder y es de perfil bajo.

El *sensible extrovertido* manifiesta una personalidad con mayor apertura al ambiente social, lo que explica su interés por interactuar con más personas. La sensibilidad que expresan está condicionada a lo socialmente aceptado o considerado políticamente correcto. Es fiel a los valores que practica, tiene facilidad de expresión emocional y firme con sus convicciones. Está dispuesto a prestar ayuda incondicionalmente. Diferente es el *sensible introvertido*, quien suele ser reservado por lo que proyecta una compleja personalidad. Es sentimental y cuando se enamora puede llegar a extremos irracionales, pero no suele exteriorizar su amor así lo sienta intensamente.

Otro es el *perceptivo extrovertido*, quien gusta de lo sensorial y deleitable. Es realista, valora a las personas y a las cosas sobre todo por su valor práctico y utilidad. Hace uso de su libertad de la forma que le apetezca, sin limitaciones. Prefiere no planear nada a largo plazo, y disfrutar del día a día. Es superficial, conformista, adaptable a lo que tenga o encuentre y el de poco pensar. Mientras que el *perceptivo introvertido* se basa de su propia experiencia. La visión que tiene de la realidad es el resultado de la unión de su interioridad con la percepción de los objetos, convirtiéndolos en algo propio. Tiende a las vivencias estéticas, porque viven inmersos en sus sensaciones internas.

El *intuitivo extrovertido* es visionario, se proyecta a largo plazo y confía en sus intuiciones. Su experiencia le es útil para explicar sus juicios y forma de pensar. El *intuitivo introvertido*, si bien se proyecta, sus planes dependerán de aquello que esté estrechamente relacionado con su intimidad (familia, objetivos, deseos). Son fantasiosos y místicos.

A continuación se expondrá, a modo de resumen, un cuadro que recoja los tipos de arquetipos formados desde la perspectiva psicológica.

Tabla 2: Tipos de arquetipos desde la perspectiva psicológica de C. G. Jung

Tipos de arquetipos (perspectiva psicológica)	
Reflexivo extrovertido	Es objetivo y racional.
Reflexivo introvertido	Es inseguro y perfil bajo.
Sensible extrovertido	Es sociable, empático y emocional.
Sensible introvertido	Es reservado y sentimental.
Perceptivo extrovertido	Es superficial, liberal e interesado.
Perceptivo introvertido	Es guiado por su subjetividad y experiencias internas.
Intuitivo extrovertido	Es optimista, aventurero y tiende a lo deleitable.
Intuitivo introvertido	Es planificador, dependiente y soñador.

Fuente: Elaboración propia a partir de Carl G. Jung citado por Ortiz-Osés (1988) y Sánchez-Escalonilla (2014).

Los anteriores arquetipos propuestos por Jung fueron extraídos de la convivencia e interacción con otros seres humanos, pero ahora se hará mención a los arquetipos clasificados por Núñez (2007) y Truby (2009), que se acercan más al enfoque planteado a este estudio. Teniendo en cuenta que el número de arquetipos varía según los reconocidos universalmente, se ha visto conveniente tomar los siguientes:

El *arquetipo del inocente* prefiere una vida sencilla y correcta. Coloca a la pureza y simplicidad como elemento primordial, lo que explica su intención por vivir en armonía con las leyes de la naturaleza y comportarse auténticamente y teme caer en error, ya que piensa que eso puede conducirle al caos o a una doble moral. Su lado oscuro es la tendencia al narcisismo, infantilismo y la negación de problemas. Una película que pueda ejemplificar es la comedia dramática estadounidense *Little Miss Sunshine*, dirigida por Jonathan Dayton y Valerie Faris (2006).

El *arquetipo del padre o rey* es una figura de autoridad, destacado por su sabiduría y precaución con la que dirige a su familia y a su gente. Es un guía de vida y por su experiencia decide por su familia y su gente con el fin de llevarlos victoriosos y puedan progresar. Su debilidad es tener un carácter opresivo y estricto frente a su familia, hijos y allegados, a quienes incluso puede ver como personas que viven para su propio beneficio y placer. Por ejemplo, *El Padrino* (1972) dirigida por Francis Ford Coppola (Truby, 2009).

El *arquetipo del sabio*, a quien se le conoce como el oráculo, mentor, maestro o experto. Para él es indispensable tener conocimiento de las verdades fundamentales del mundo porque ello será el punto de partida para el crecimiento del ser humano. Su mayor temor es no tener la capacidad para conocer y comprender la verdad o, de lo contrario, verse engañado, mientras que su lado oscuro es el caer en el dogmatismo, en la teoría impracticable y falta de inteligencia emocional. Por ejemplo, *Sherlock Holmes* (2010) dirigida por Guy Ritchie.

El *arquetipo del explorador* es un arquetipo de la sociedad actual. Como tiene un gusto por las aventuras, construye el sentido de su vida según las experiencias que ha vivido, donde su recompensa será descubrir quién es. Al ver su vida como un viaje de aventuras, tiene un punto de vista profundo y significativo, por lo que su mayor temor es quedar atrapado en una vida gris. Su lado oscuro es convertirse en un vago y conformista. Por ejemplo, *Bailando con Lobos* dirigida y protagonizada por Kevin Costner y premiada con siete Oscar (1990).

El *arquetipo del héroe o guerrero* hace referencia “a quien logra ejemplificar con su acción la virtud como fuerza y excelencia” (Gutiérrez, 2012, p. 56). Es decir, en que tiene como acción principal la muerte desinteresada, lo

que evita es el fanatismo y la temeridad. Echart (2012, p. 14) también expone que “la excelencia guerrera, como se dio en la cultura griega, se manifiesta a través del sacrificio en honor a la patria, los amigos y el abandono gustoso de bienes y honores como rasgo propio del heroísmo moral aristotélico”. Esto es lo que hace único y querido a este arquetipo, porque puede alcanzar metas que suelen ser inalcanzables. Sus objetivos están enfocados en la superación personal o de la sociedad en la que habita. El guerrero teme en ver la lucha como único modo de vida o de enfrentarse a personas sin ser realmente sus enemigos. Dos ejemplos son la película *El Zorro*, protagonizada por Antonio Banderas, y *Gladiator*, donde se muestra el heroísmo de los espartanos.

El *arquetipo del fuera de la ley o rebelde* construye su propia identidad al margen de la sociedad en la que nació y encuentra reconocimiento en el temor de sus congéneres, para lo cual necesita romper las convenciones que lo atan a la sociedad. He allí su personalidad de provocador, iconoclasta y exhibicionista. Al rebelde le gusta llamar la atención y ser visto como un sujeto importante. Teme a que su destrucción no tenga ninguna finalidad y a que agrede a alguien.

El *arquetipo del mago* tiene un afán por querer hacer y saber hacer. Hace la realidad más profunda susceptible a los sentidos y es capaz de equilibrar y controlar las fuerzas ocultas del mundo natural. Su afición por descubrir las leyes que gobiernan al mundo lo convierten en un ser que busca satisfacer su afición, mas no por motivos que beneficien a toda una comunidad. El mayor temor es que aquello que descubra sea letal para la sociedad o se convierta en un sujeto manipulador. Por ejemplo, *Harry Potter y la piedra filosofal (2001)* dirigido por Chris Columbus (Núñez, 2007).

El *arquetipo del amante* es quien “proporciona el cariño, la comprensión y la sensualidad que puede hacer feliz a una persona” (Truby, 2009, p. 94). Es apasionado, romántico y busca experiencias sensuales e intelectuales. Su misión es seducir para lograr la comunión plena con el mundo que le rodea y el mayor número de experiencias profundas. Teme no ser atractivo o interesante para los demás. Su lado oscuro es ser manipulado o manipular a otra persona y tener un gusto primordial por los placeres. Por ejemplo, *Titanic (1997)* dirigida por James Cameron.

El *arquetipo de la persona corriente u hombre normal* es quien considera como prioridad interactuar con las personas y ser integrado en el mundo social.

Para la buena convivencia aboga por el respeto de las normas sociales. Su principal temor es el quedar aislado, sin pertenecer a ningún grupo social. De allí su lado oscuro, el sentir soledad y un vacío personal; y por otro lado, caer en la ingenuidad y superficialidad. Por ejemplo, los personajes de la serie *Friends*.

El *arquetipo del bromista* ve a la vida como una oportunidad para disfrutarla al máximo. Para él no existe el aburrimiento, el día a día es una oportunidad para reír. Cualquier situación puede ser un momento cómico. Tiene como lado oscuro llevar una vida superficial o perder la trascendencia de algunos momentos. Un ejemplo de ello es la serie británica *Mr. Bean*, protagonizada por Rowan Atkinson, quien hace el papel de un ciudadano británico simpático y torpe, que vive situaciones embarazosas. En el 2007 esta serie sirvió como inspiración para la creación de una película, también protagonizada por el actor de la serie.

El *arquetipo del embaucador* es definida por Truby (2009, p. 93) como una forma de mago pero en menor medida, “emplea la confianza, artimañas y el arte de la palabra para salirse con la suya”. Su debilidad es caer siempre en la mentira a causa de conseguir sus propósitos. Prima el yo. Un ejemplo de este patrón es el protagonizado por Leonardo DiCaprio en la película *Atrápame si puedes* (2002) dirigida por Steven Spielberg.

El *arquetipo del protector* tiene la cualidad de auxiliar a los demás del sufrimiento y del daño. Tiene la predisposición incondicional de ayudar a los demás y busca ser agradecido por los favores que ha brindado. Teme a no poder cumplir con su objetivo: el ayudar a los demás. Su lado oscuro es ignorar esta cualidad y vivir a través de los demás imponiéndole sus cuidados. Por ejemplo, la vida de Mahatma Gandhi representada en la película *Gandhi* (1982) dirigida por Richard Attenborough, retrata su principal labor como defensor de la no violencia y su protagonismo en el movimiento de independencia indio.

Este patrón psicológico está estrechamente relacionado al *arquetipo de reina o madre* descrita por Jung (2002, p. 79) como “la mágica autoridad de lo femenino, sabiduría y la altura espiritual más allá del intelecto; lo bondadoso, protector, sustentador, lo que da crecimiento, fertilidad y alimento”. Sin embargo, su debilidad es ser sobreprotectora y controladora en el desarrollo y crecimiento de sus hijos, porque su finalidad en esa circunstancia, es mantenerlos cerca para su propia comodidad. Por ejemplo: En la película *El cisne negro* (2011) dirigida

por Darren Aronofsky, Érica, la madre de Nina (la protagonista), representa el lado oscuro del arquetipo.

El *arquetipo del creador* es perseverante en practicar sus habilidades y perfeccionarlas con la finalidad de crear un mundo propio para que los demás puedan gozar. Teme a no contar con el talento necesario para lograr su objetivo y su lado oscuro es tender al perfeccionamiento, que muchas veces por el afán de conseguir derribar cualquier obstáculo que obstruya culminar su arte. Por ejemplo, la película *Antes que anochezca* (2001) dirigida por Julian Schnabel.

El *arquetipo de soberano* nominado también como el poderoso, gobernante, el jefe o el padre. Tiene como ideal formar una comunidad, empresa o familia próspera y feliz, por lo que está consciente y tiene la predisposición de asumir las responsabilidades, liderazgo y control que beneficien el cumplimiento de su objetivo. Odia el caos o la indefinición y su lado oscuro es convertirse en un tirano para lograr su meta. Por ejemplo, la serie *El ala oeste de la casa blanca* (1999) creada por Aaron Sorkin, que nació inspirada en la película *The American President*, mantuvo una buena audiencia hasta el 2006, año en que dejó de ser emitida.

A continuación se detallarán los arquetipos con una breve descripción de los mismos y su mayor debilidad.

Tabla 3: Tipos de arquetipos desde la perspectiva del guion

Tipos de arquetipos	Características del arquetipo	Lado oscuro del arquetipo
Inocente	Sencillo, sensible y auténtico.	Narcismo, infantilismo.
Padre o rey	De autoridad, sabio y precavido.	De carácter estricto y opresivo.
Sabio	Maestro y experto.	Ser ignorante o engañado.
Explorador	Aventurero.	Ser vago y conformista.
Héroe o guerrero	Entregado, incondicional y sacrificado.	Considerar la lucha como único modo de vida.
Rebelde	Libre, exhibicionista y hedonista.	A ser vencido.
Mago	Creativo, obsesionado y controlador.	Ser un manipulador y egoísta.
Amante	Apasionado, romántico y seductor.	Ser manipulador o tener solo al placer sensorial.
Hombre normal	Sociable y respetuoso.	Ser aislado y sentir soledad.
Bromista	Espontáneo y alegre.	Ser superficial.
Embaucador	Prima sus intereses personales.	Caer siempre en la mentira.
Madre o reina	Sabia, protectora y empática.	Sobreprotectora y controladora.
Protector	Ofrece ayuda solo por beneficio propio.	Vivir a través de los demás.
Creador	Perseverante y perfeccionista.	Miedo a no tener el talento necesario.
Soberano	De espíritu líder e independiente.	Convertirse en un tirano.

Fuente: Elaboración propia a partir de Truby (2009) y Núñez (2007).

La aplicación de diferentes arquetipos en las producciones cinematográficas promete más que un simple acercamiento. Como sostiene Ortiz-Osés (1988), los arquetipos están en toda sociedad humana y sobre la base cognitiva y emocional del individuo, lo cual prueba que el uso de estos permitirán un reconocimiento del espectador en aquellos personajes que se manifiesten como ellos a través de sus acciones o decisiones. De esta forma, el siguiente apartado dará un mayor alcance sobre cómo los arquetipos o composiciones humanas son clave indispensable para la creación de personajes, ya que ellos son elemento importante en la composición de historias.

3. Los arquetipos y la construcción de historias.

Quien haya acudido al cine y disfrutado de una película no ha podido evitar quedarse atrapado por las impresionantes imágenes o efectos visuales que solo se pueden observar en pantalla gigante. A pesar de este poder visual que posee el cine, lo que verdaderamente atrapa y afecta al espectador según Truby (2009, p.183) es “el mundo de la historia: compuesta por una red compleja y detallada de elementos significativos para el guion, de los cuales el más importante es la red de personajes y, en particular, del protagonista. Principio esencial que no solo prevalece en el cine, sino en cualquier medio narrativo”.

Asimismo, una historia interesa ser contada no solo por su compleja estructura, puntos de inflexión o peripecias de su argumento, sino por los momentos de tensión que sufre el protagonista en torno a una meta interior. Porque al espectador le conmueven las historias de los personajes, no la secuencia de sucesos ordenados. Mckee (2008, p. 144) considera que “una historia bien contada ofrece al espectador aquello que no puede obtener de la vida: una experiencia emocional con significado”. Cuando una persona vive acontecimientos caóticos en su vida, no se detiene a reflexionar. Sin embargo, en el arte sucede lo contrario, la reflexión se produce a medida que avanza la historia, porque cuando un espectador decide acompañar una película significa dar luz verde al intercambio de ideas con el autor de la obra por medio de sentimientos, emociones e intuiciones.

Desde el punto de vista narratológico, Brenes (2012, p. 12) señala que “los personajes (artificios creados por un autor) aparecen como instrumentos para contar una historia”. Dicha historia debe contener un diseño de acontecimientos y personajes acordes y coherentes, que les permitan ser uno reflejo del otro, porque de lo contrario ningún personaje podrá mostrar a través de sus acciones su

verdadera personalidad, y por lo tanto no cumplirá con su función de guiar la historia ni mucho menos llegar a calar en el espectador.

Field (1995, p. 49) señala que “el personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guion”, porque cuando hablamos de personajes inmediatamente hacemos alusión a la acción, necesidad dramática, punto de vista y a un cambio de actitud que permitirán al espectador tener una comprensión de la historia, un acercamiento y hasta empatía con los personajes por las emociones que experimentan, ya que se ven reflejados en ellos.

Para iniciar una buena construcción del personaje vale recalcar lo mencionado en el apartado anterior: construir los personajes de forma paralela, no crearlos independientemente sino a medida que avance la historia. Asimismo, un paso importante e indispensable en toda historia es ¿cómo conseguir la empatía del espectador? Una herramienta clave es la asignación de arquetipos, quienes permitirán cumplir con el objetivo de toda historia: conectar con el público a tal punto de generarle emociones intensas como reacción.

Los arquetipos son modelos psicológicos básicos de toda persona. Son como las funciones que una persona desempeña al interactuar con otras, por lo que se dice que, a diferencia de un estereotipo lineal, el arquetipo atraviesa fronteras y épocas porque su valor esencial es ser de carácter universal. Motivo que explica que al visualizarlo en la acción de los personajes, el espectador tiene la facilidad de reconocerlo.

Sin embargo, no basta con determinar los arquetipos de cada personaje, es necesario la creación de un único protagonista, un adversario y personajes secundarios para que los arquetipos cobren vida y sean vistos con verosimilitud por los espectadores. Por ello, individualizar a los personajes a través del tema elegido, significa definir cuál es el problema moral y su visión de cómo vivir (Truby, 2009).

Como el protagonista es quien tiene la responsabilidad de conducir la historia, es importante una correcta construcción de este. Crearlo demanda mucho tiempo y un intenso trabajo minucioso, pero es importante considerar que mientras más auténtico sea, más probabilidades se tienen de lograr un buen el guion, porque “la creación de un buen personaje es esencial para el éxito de un guion” (Fiel, 1984, p. 49).

Si bien el protagonista debe captar la atención del público de principio a fin a través de un misterio, lo esencial es generar una identificación del público con el personaje, este proceso de identificación que se da a través del carácter y caracterización, y que se refuerza con dos elementos: “el deseo y el problema o necesidad moral que afronta el personaje” (Truby, 2009, p.101). El deseo corresponde al objetivo que persigue y motiva al protagonista en ir tras su cometido. Conseguirlo no le será fácil por las diferentes fuerzas opositoras, sin embargo le servirán para revelar su verdadera personalidad y poner a prueba la verosimilitud de las acciones.

Esta revelación de la personalidad está estrechamente ligada con la transformación del protagonista, porque una revelación implica una serie desencadenada de acciones con la finalidad de conseguir el objetivo trazado y entender así el sentido de la historia. Este objetivo externo e interno, que persigue el personaje en todo el guion, debe responder a qué busca el protagonista y por qué. Y si bien el objetivo está claro para el personaje, el asunto está en que desconoce la necesidad que debe cubrir, es decir, no tiene claro qué es lo que necesita para lograr su cometido.

Esta necesidad o necesidad moral es la lucha que tiene el protagonista por convivir correctamente con la sociedad y es esto lo que al público le atrae y espera ver resuelto al final de la historia. Este tipo de necesidad hace que surja empatía en el espectador, ya que está relacionada con el actuar correctamente con los demás. Si el guionista le agrega una necesidad moral al protagonista estaría aumentando el efecto que el personaje causaría en la historia y por ende, le otorgaría una mayor fuerza emocional en la obra.

Esta necesidad desconocida y no resuelta por el protagonista da inicio a un cambio en la psicología del personaje. Si bien los cambios aparecen desde el inicio de la historia, no todos generan una transformación en el protagonista. Sin embargo, habrá uno en especial que convertirá al personaje en ese ser que será finalmente. Es decir, después de haber pasado por una serie de etapas y obstáculos en su vida, el protagonista al lograr o no su objetivo atraviesa una transformación que nutre el crecimiento de su personalidad y, en cuanto a su función en la historia, humaniza su personaje adquiriendo las cualidades necesarias para actuar de manera convincente y así hacer de la acción diegética una actuación convincente y verosímil (Caman y Atarama, 2015).

A modo de resumen, se puede decir que los arquetipos, como patrones psicológicos útiles en la creación de personajes, son elementos que contribuyen a construir una unidad y coherencia en la obra, que permite tener como resultado una buena historia. Estos son la herramienta clave con la que el espectador, al distinguirlos en el protagonista, se anime a dar ese segundo paso: sumergirse en una historia ficticia, debido a que reconoce la humanidad del personaje al identificarse con sus cualidades o decisiones tomadas en momentos de tensión (Mckee, 2008).

Teniendo conocimiento de la importancia de los arquetipos para la construcción de historias, en el siguiente capítulo analizaremos a profundidad los arquetipos que se encuentran personificados como emociones, las cuales se activan cuando el personaje que las posee atraviesa por diferentes etapas y situaciones de tensión. *Intensamente* será la obra cinematográfica que permitirá demostrar cómo los arquetipos son las herramientas claves de identificación del espectador y el camino para que la construcción de una obra sea exitosa.

CAPÍTULO 3:

LOS ARQUETIPOS EN LA CREACIÓN NARRATIVA DEL MUNDO POSIBLE DE *INTENSAMENTE*

1. *Intensamente*: cuando las emociones hablan por nosotros.

La película de origen estadounidense titulado *Inside Out*, conocida en América Latina como *Intensamente* y en España como *Del revés*, fue producida por PIXAR Animation Estudio y distribuida por Disney Studios. Esta producción cinematográfica, estrenada el 19 de junio del 2015 en América y 15 de julio en España, lideró las taquillas por tres semanas consecutivas recaudando 91 millones de dólares, como mejor película original, enfrentándose a *Jurassic World*, que si bien logró recaudar 102 millones de dólares en EEUU, es producto de una secuencia de películas que conforman una misma temática de la franquicia de Parque Jurásico iniciada en 1993.

El director, Peter Docter, es uno de los actuales líderes creativos de Pixar. Es el tercer animador contratado por la empresa y el segundo en dirigir una película después de John Lasseter. Su experiencia en el mundo del cine animado inicio con *Toy Story 1*, *Toy Story 2*, *Bichos* y *Wall-E*. Además, ha sido autor y director de las producciones *Monstruos S.A* (2001) y *Up* (2009), que confirmaron su gusto por el mundo de la aventura y lo extraordinario. Su personalidad introvertida y poco sociable acompañaba a su creatividad. El gusto por recrear mundos exóticos e inigualables, lo convirtieron en parte del equipo Pixar. Y desarrolló una perspectiva infantil con un alto nivel de sensibilidad.

Como suele pasar, la personalidad del autor o creador se queda plasmada en cada pieza de arte. Y con Peter Docter no fue la excepción. Con su lado introvertido, despistado y principalmente infantil pudo construir y recrear varios personajes e historias. Así nació *Monstruos S.A* (2001) al tener curiosidad por explorar los temores de los niños. Mientras *Up* (2009) fue producto de la fusión de lo extraordinario con la rutina, lo nuevo con lo viejo y lo pasado con el futuro. Ocurrencias de un niño y la personalidad de un viejo amargado y predecible

recrean otro éxito de Pixar, que estuvo en manos de este fanático del cine animado.

Así pues, tras varias experiencias y éxitos llegó el de *Intensamente*, que se presentó por primera vez el 18 de mayo en el Festival de Canes (Francia), donde el largometraje robó las aclamaciones y buenas críticas de la audiencia que asistió al evento. Después del gran logro que obtuvo Pixar con *Toy Story 3* al recaudar 110 millones de dólares en el 2010, seguido de un ligero declive con el estreno de *Cars*, *Breve y Monstruos University*; *Inside Out* ha permitido a Pixar conservar el título del mejor estudio de producción de cine animado con historias originales y mundos extraordinarios.

Pixar nace como una empresa de hardware en el mundo del cine, después de haber sido comprada por Steve Jobs en 1986, quien adquirió el 70% de la empresa para convertirla en una productora de largometrajes de animación por ordenador. De esta forma, a pesar de sus innumerables gastos e inversiones, su primer paso firme fue trabajar en la creación de dientes y piel de los dinosaurios de *Parque Jurásico*, dirigido por Steven Spielberg (1993). Este gran avance tecnológico les permitió ser reconocidos con un Oscar por su software para animación (Pérez, 2013).

A pesar de su gran éxito, el presupuesto que tenía Pixar para mantenerse en el mercado no era el suficiente, por lo cual solo le quedaban dos opciones: desaparecer o ser comprada por otra empresa. De esta forma, llega la propuesta de Walt Disney Feature Animation, con quien compartieron software actualizado de animación y que además, le propuso a Pixar hacerse cargo de la elaboración de tres películas, mientras Disney asumía la financiación y distribución de la misma. Propuesta, que aunque no era tan beneficiosa para Pixar, fue la mejor opción que se le pudo presentar para continuar persiguiendo su propósito: ser un estudio de animación por ordenador, y qué mejor aprendiendo, adquiriendo y creando nuevos software a través de la tecnología que Disney podía alcanzar.

Es así como se logró la exitosa producción de *Toy Story 2*, segunda película de la franquicia dirigida por John Lasseter, que recaudó alrededor de 245 millones de dólares en todo el mundo. Esta producción, según Pérez (2013) le permitió a Pixar consolidar su identidad corporativa, porque a pesar de tener una valiosa y creativa idea que origine una película, esta no podría ser posible sin el trabajo de su gente. Motivo por el cual decidieron destinarle una fuerte atención a todos los

trabajadores que integraba Pixar, porque valoraron más el trabajo en equipo, ya que sabían que mientras ellos no tengan todas sus habilidades y facultades en el mejor estado posible no podrían trabajar óptimamente.

De esta forma, como señala Tim Hauser citado en Pérez (2013, p.36) “la producción cinematográfica de Pixar es como una serie de capítulos que conforman toda una vida, porque en ellos se ha plasmado: la rivalidad entre hermanos, los apegos tempranos (*Toy Story*) y la sociabilización (*Bichos*), la maduración (Monstruos S.A), la separación y la paternidad (*Toy Story 2* y *Buscando a Nemo*), la importancia de la familia nuclear (*Los increíbles*), la reducción de la velocidad en la que se vive (*Cars*) y la necesidad de reavivar las pasiones (*Ratatouille*), la planificación para proteger las generaciones futuras (*Wall-E*) y por último la aceptación de la muerte en *Up*”. Historias que a pesar de tener vida en mundos diegéticos ficticios, tienen sus raíces en el mundo terrenal, es decir, recrean asertivamente -en un mundo diferente- situaciones cotidianas y asuntos que vive o puede vivir cualquier ser humano.

Lo mismo sucede con *Intensamente*. Una historia protagonizada por una niña de 12 años llamada Riley, que se caracteriza por vivir la vida con mucha alegría, pero las cosas cambian cuando su padre consiguió un nuevo trabajo, que lo obligó a mudarse –junto a su familia- de Mimesota a San Francisco. Esto afectó a las emociones (alegría, tristeza, furia, desagrado y temor) de Riley, que viven en su inconsciente desde su nacimiento y quienes tienen la responsabilidad de guiarla a tomar decisiones, cuidar sus recuerdos y a afrontar los cambios que aparecen en su nueva etapa.

Intensamente es una obra cinematográfica creada por el exitoso director Peter Docter, quien se inspiró en los cambios que pasaba su hija Ellie durante su adolescencia. El silencio, la inseguridad y el temor de Ellie (su hija) llevó a Docter a cuestionarse sobre “¿qué pasa por la mente humana cuando atraviesa situaciones de este tipo?”, él sabía que esa etapa era muy difícil. Docter declaró para la Agencia Efe, que él vivió algo semejante. Su adolescencia fue muy triste al mudarse a Dinamarca. “El sentirse desconectado de los otros niños, no pertenecer a ningún grupo e interactuar poco hizo que viviera un sentimiento de aislamiento, lo cual se acentuaba con la falta de dominio del idioma danés”.

Esta vivencia le sirvió a Docter, al productor Jonas Rivera y al codirector Ronnie Del Carmen para indagar sobre la mente de las personas, por lo que vieron

necesario acudir a psicólogos y neurólogos con la finalidad de comprender la complejidad del inconsciente y las emociones que despiertan en todo ser humano. De esta forma, de las 27 emociones que hay en toda persona, solo eligieron 6 (alegría, desagrado, furia, tristeza, temor y sorpresa), pero como temor era semejante a sorpresa, prefirieron solo quedarse con temor. Es así como el elenco de emociones estaba compuesta solo por cinco, quienes son las principales de toda persona, ya que las otras son el resultado de la fusión que hay entre ellas.

Esta película estuvo integrado por 45 personas, un número menor que en otras producciones de Pixar. Dentro de los principales personajes está el elenco de actores que le dan voz a las cinco emociones que batallan en la mente de Riley. Amy Poehler quien representa a Alegría, emoción que lidera sobre las demás y caracteriza la personalidad de Riley; Phyllis Smith a Tristeza, emoción que complica las vivencias de la nueva etapa. Bill Hader como Temor o Miedo, quien evita los posibles peligros; Mindy Kaling a Desagrado, quien rechaza todo aquello que no le gusta a Riley y Lewis Black a Furia, quien despierta el carácter fuerte o rebeldía de la púber. Asimismo, otros personajes importantes son Richard Kind, quien representa a Bing Bong: el amigo imaginario; Kaitlyn Dias a Riley Andersen, Diane Lane a la madre de Riley y Kyle MacLachlan al padre.

A ellos se suma el experimentado Michael Giacchino encargado de componer toda la banda sonora del largometraje y con el que se hizo acreedor de su segundo Oscar. Asimismo, en cuanto a su relación con las producciones de Pixar, él también contribuyó en la composición de la musicalización de *Ratatouille* (2007), *Perdidos* (2004), *Up* (2010) y *Cars 2* (2011).

Sus fortalezas en la producción y dirección hicieron que “esta obra de arte gane un Oscar como mejor película animada y se convierta en uno de los cincuenta films más taquilleros de la historia”, según RPP noticias (2016). Obtuvo diez premios Annie, incluyendo a mejor película y dirección, premios BAFTA y Globos de oro como mejor film animado. Se presentó en el Festival de Cannes en la sección oficial de largometrajes donde recibió grandes ovaciones y críticas, además, de los comentarios positivos de expertos en la materia.

Son innumerables los motivos del éxito de este film, capaz de representar una sencilla historia de vida con alto valor significativo para el público. Quienes no podrán escapar del gran poder simbólico, arquetípico y emocional que transmite la historia a través de sus personajes, que a pesar de ser emociones

personificadas, no dejaron de despertar emociones en el espectador de principio a fin. Razón que justifica aún más el estudio del universo diegético de *Intensamente* y sus arquetipos representados a través de sus personajes principales.

2. Análisis del universo diegético de *Intensamente* y valoración de los arquetipos fundamentales.

El método de estudio que se aplicará para analizar la obra *Intensamente* es la propuesta por García-Noblejas (1982) en diálogo con Paul Ricoeur sobre la recepción audiovisual, “toda película que sea capaz de mantener, de principio a fin, una comunicación activa con el espectador puede ser estudiada a través de dos fuerzas: la centrípeta y la centrífuga” (Brenes, 2013, p.164). La primera hace que todos aquellos elementos que conforman la obra (trama, personajes, narrador y temática, que se consideran en esta investigación), cumplan una función indispensable, y que por tanto no sean considerados como elementos vanos, sino como aquellos que contribuyen a la coherencia y unidad del relato.

La segunda es la fuerza centrífuga, que pone en relación dialogante a la totalidad de la historia con el espectador que da pie a plantearse sobre el sentido relevante de quien sea como persona. Es decir, que a partir de haber observado lo que la historia ha decidido contar y pasar por un proceso de refiguración, el espectador debe decidir aceptar, rechazar o corregir la propuesta que se le ofrece y sobre todo decidir cómo esta le hará frente a su propia vida.

Asimismo, vale especificar que la fuerza centrípeta hace alusión a la *primera navegación* o también denominado *comprensión*, debido a la actitud que toma el espectador al dejar hablar a la obra a medida que se va razonando sobre lo visto. En este primer paso se elaborará un razonamiento inductivo que inicia con la identificación de la trama y la estructura de la acción en tres actos. Además, se valorará a los arquetipos como modelos psicológicos importantes para la construcción de personajes y el propósito que tienen en la historia, y finalmente, una aproximación temática de las tramas secundarias y el clímax final.

La fuerza centrífuga corresponde a la *segunda navegación* o *aplicación* que se profundizará en el último apartado de esta investigación, donde se hará un estudio hermenéutico, es decir, un análisis de la obra en su sentido poético, tomando la totalidad de la misma. Este minucioso estudio tiene como objetivo analizar la consistencia del mundo diegético de *Intensamente* como obra poética,

no en el sentido retórico, sino como un conjunto de elementos unidos y coherentes que permiten la construcción de una buena historia.

Todo proceso de recepción de una película, trata al mundo posible propuesto como un espejo del mundo en el que vivimos, lo que exige a los personajes una consistencia en sus acciones, reacciones emotivas, psicológicas y sociales (Brenes, 2013); situación que sin duda se cumple a cabalidad en *Intensamente* permitiendo al espectador verse a través del protagonista. En la película se visualiza el desarrollo de dos escenarios diferentes de manera paralela. Uno tiene lugar en el mundo exterior donde participa Riley, sus padres, su mejor amiga y maestra, y el otro en la mente de Riley, donde viven cinco emociones: Alegría, Tristeza, Temor, Desagrado y Furia, quienes a pesar de sus diferencias le ayudan en su actuar del día a día buscando lo mejor para ella.

Para proceder al análisis de la obra *Intensamente* se ha seguido el siguiente orden. Determinar el inicio y fin de cada uno de los tres actos de la historia. En el desarrollo de los actos, se identificarán las tres subtramas que aportan al desarrollo de la trama principal, que será señalada y argumentada al final del análisis.

Intensamente trata de lo complicado que puede resultar para un niño pasar de la infancia a la pubertad. Etapa que implica cambios no solo corporales, sino también mentales, donde la personalidad se transforma y adquiere madurez. El primer acto inicia con el nacimiento de Riley y la expresión de sus primeras emociones frente a sus padres, quienes aseguran que su hija es la viva imagen de la alegría. El tiempo pasa y se convierte en una púber de 11 años con una vida feliz. En Mimesota siempre estaba acompañada de su mejor amiga y disfrutaba de su deporte favorito: el hockey. Todo marchaba bien, pero por situaciones laborales de su padre decidieron mudarse a San Francisco, lo que dio pie a una serie de complicaciones para la familia. Frente a tantos cambios, Raily mostró una actitud positiva con un gran espíritu optimista frente a todo el proceso de adaptación que estaba viviendo. Hasta ese momento, Alegría era la emoción que dirigía todas las acciones y reacciones de Raily, incluso hasta en las peores situaciones.

El fin del primer acto e inicio del segundo marcan la primera subtrama de la historia. Esta se refleja cuando Alegría parecía tener el control de las decisiones y acciones de Riley, pero todo cambió cuando accidentalmente Alegría y Tristeza se

alejaron de la central de mando hacia la memoria a largo plazo, junto a todos los pensamientos centrales. Este primer punto de inflexión hace que Riley sufra cambios evidentes, pues ahora quien tiene dominio de sus acciones ya no es Alegría, sino Desagrado, Miedo y Furia, generando en ella un estrés y un desorden emocional. Sus padres no pueden ayudarle a recuperar la alegría que le caracteriza, su gran amiga de Mimesota hizo una nueva compañera que suplantó a Riley en el equipo de hockey. Estos sucesivos acontecimientos van golpeando a Riley y complican mucho más su proceso de adaptación, lo que le hace pensar en regresar a Mimesota sin el consentimiento de sus padres.

Mientras tanto, en la mente de Riley, Alegría y Tristeza pasaban toda una travesía para poder llegar pronto a la estación central. En el camino, se encontraron a Bing Bong, el amigo imaginario de Riley, quien se compromete a ayudarles a llegar a la estación. Ahora el viaje lo emprenden los tres viviendo y superando diferentes barreras que les impedía alcanzar su propósito. En este viaje se desarrollan tres subtramas importantes: la primera es la importancia de la presencia de Tristeza ante la pérdida del carrito imaginario de Bing Bong. Esta escena favorece al giro de la trama principal porque Alegría observa cómo Tristeza ayuda a Bing Bong con solo escucharlo y dejarlo llorar, lo cual le sirvió como desahogo para componerse, tener tranquilidad y seguir en marcha. Así, Alegría se da cuenta que Tristeza no representa algo negativo, sino que su presencia en ciertas situaciones es significado de estabilidad emocional.

La segunda subtrama se observa cuando Tristeza logra despertar a Riley para poder tomar el tren que los llevaría a la estación central. En esta escena Alegría se da cuenta que Tristeza no es una emoción que solo traiga problemas, sino que es capaz de aportar buenas soluciones. De esta manera, paso a paso se va fortaleciendo la importancia de Tristeza en la historia, que en un comienzo era vista como una emoción que entorpecía todo. La tercera subtrama representa la muerte de Bing Bong. El gran cariño que él sentía por Riley lo hizo capaz de dar su vida para que Alegría salga del basurero de los recuerdos olvidados y pueda cumplir con su meta: seguir haciendo de Riley una niña feliz.

Esta muestra de sacrificio y amor dio fin al segundo acto e inicio del tercero, donde finalmente se desarrolla el desenlace de la obra. El clímax se identifica en el momento que Riley llega a casa arrepentida y expresa todos sus sentimientos de tristeza por no vivir en Mimesota. Esta transformación del personaje principal no hubiera sido posible si Alegría no hubiera dejado que Tristeza solucione el conflicto emocional que vivía Riley. De esta manera, se descubre la trama

principal, la cual refleja la importancia de las emociones como una unidad única en cada persona, que si bien prima una, todas cumplen una función clave en la personalidad de todo ser humano. Ello se evidencia cuando todos los pensamientos centrales no son solo amarillos, color que caracterizaba a Alegría, sino que poseen los cinco colores de las emociones.

Las historias infantiles a pesar de su sencillez, entregan en su argumento grandes lecciones de vida para cualquier espectador, sin importar si es niño o adulto. Pixar supo demostrarlo una vez más utilizando su principal herramienta: la animación, género que Peter Docter supo trabajar con la finalidad de entregar en cada historia un mensaje positivo para toda familia. Los conflictos que atraviesan los personajes fácilmente pueden ser “nuestros monstruos cotidianos a los que tenemos que enfrentar cada día, por eso llegamos a identificarnos”, Porto (2013, p.36). Este efecto es mucho más rápido cuando se refiere a emociones, porque son ellas las que intervienen en la forma de actuar y ser de cada persona.

Ahora interesa describir a los personajes más importantes de la obra para comprender sus motivaciones y al mismo tiempo, permitir a la investigación identificar con exactitud el hilo conductor que da unidad a la historia. En la película el personaje principal es Riley Anderson, una niña de 11 años, que vive feliz con su familia en Mimesota y de quien depende la existencia de la historia. En ella viven las cinco emociones principales de todo ser humano, quienes son las encargadas de reaccionar ante los diferentes estímulos externos. Vale mencionar que en la producción de la película participaron varios psicólogos, uno de ellos y el principal del grupo fue Paul Eckman, quien explicó que “si bien en todo ser humano existen seis emociones: sorpresa, alegría, tristeza, desagrado, temor e ira, en *Intensamente* no se representa a sorpresa porque es la emoción más corta, ya que solo aparece puntualmente para orientar la atención y darles paso a las demás” (Hipertextual, 2015).

Los diseñadores utilizaron la simbología para representar a las cinco emociones, con la finalidad de obtener una mejor caracterización, fácil reconocimiento y atención del espectador. Alegría, la protagonista de la obra, es una estrella de color amarillo, sin embargo, posee también el azul porque depende de Tristeza para lograr su objetivo, lo cual se evidencia en el desarrollo de la trama y en el clímax final mencionado en párrafos atrás. Ella a lo largo de la historia lucha por mantener optimista y de buen humor a Riley, por lo que trata que todos sus recuerdos sean felices.

Tristeza es representada por el color azul y su forma de lágrima. Es vista como una emoción marginada e inútil y hasta innecesaria; sin embargo, esa perspectiva da un giro cuando se convierte en el pilar fundamental para el crecimiento de Riley. Este personaje cobra importancia ante la experiencia de pérdida del personaje principal. Los psicólogos Keltner y Ekman (2015) aseguran que “la verdadera estrella de la película es Tristeza, ya que *Inside Out* es una película sobre la pérdida y lo que ganan las personas cuando son guiadas por sentimientos de tristeza. Riley pierde amigos y su casa, en su mudanza de Minnesota. La historia es aún más conmovedora porque ha entrado en los años de la pre adolescencia, lo que conlleva una pérdida de la infancia”.

La importancia de Tristeza es clave para el desarrollo de la trama. Su existencia, tanto en Riley como en cualquier ser humano, es necesaria para saber superar ciertos momentos críticos. La tristeza no solo hace referencia a situaciones de dolor, sino también a momentos de meditación, que permiten dar un siguiente paso para el crecimiento de la personalidad de cada uno. En la historia, se observa que sin la existencia de Tristeza, Riley no hubiera pasado por ese arco de transformación que trae como consecuencia la instalación de una consola más amplia, más islas de personalidad y un crecimiento psicológico de sus emociones, lo cual en relación con el mundo real afirma claramente el grado de maduración y el inicio de una nueva etapa en el desarrollo de Riley.

Tristeza aparece en la obra como aquel personaje que obstaculiza alcanzar el objetivo final del protagonista: mantener a Riley feliz. Sin embargo, inconsciente de su poder e importancia en la vida de la púber, fue quien finalmente hizo, en el mundo exterior (donde se desarrolla Riley), que la pequeña de 11 años se autorrevelara. Demostrándolo al deshacerse de sus miedos, regresando a casa y sincerándose con sus padres, dando una muestra de arrepentimiento y honestidad. Al mismo tiempo, en el mundo de la mente de Riley, Alegría también presenta un arco de transformación importante, al integrar a Tristeza y dejar claro que no solo una emoción es importante, sino la existencia y presencia de las cinco en la vida de todo humano, porque de lo contrario alcanzar la felicidad sería una meta imposible.

Otras de las emociones es Desagrado, lleva el color verde y una forma de brócoli. Su función es evitar que Riley termine envenenada física y socialmente. Temor, representado por un nervio de color morado, la mantiene a salvo de cualquier posible peligro; mientras Furia, una fusión de martillo y volcán, se preocupa porque las cosas sean justas. En el caso de los padres, las emociones

mantienen un mismo género debido a que ellos ya tienen una personalidad definida. En el padre lidera la furia por poseer una personalidad más temperamental, usual en los hombres; y en la madre, lidera la tristeza por el predominio de la preocupación, entendimiento y escucha activa (Vico, 2015).

El modo de representación de los personajes tiene un por qué. Según el especialista Pérez (2013), si bien las películas de Pixar están llenas de magia, lo cierto es que las tres producciones dirigidas hasta el momento por Peter Docter reflejan su gusto por el mundo de la aventura y lo extraordinario. En este sentido, lo que más lo diferencia de sus compañeros del estudio son sus ocurrencias infantiles semejantes al estilo clásico del medio animado y su inigualable mirada infantil. En todas sus creaciones artísticas, se observa el carácter que lo caracteriza. Su personalidad introvertida y su fértil imaginación han marcado su filmografía. Al igual que su timidez, se refleja en algunos conflictos de sus personajes, y su gusto por la fantasía en la riqueza de los mundos que crea y en el tipo de situaciones cómicas que presenta.

A menudo, los personajes de Docter se embarcan en tramas relacionados con el descubrimiento, la búsqueda y el sacrificio, lo cual se relaciona con su aficionado a la literatura y al cine de aventura y fantasía. No es raro, entonces, ver una clara influencia de estos géneros en su modo de abordar el cine. El modo en que su carácter tímido y fantasioso refleja los conflictos de sus personajes, se manifiesta en que la mayoría de ellos viven en mundos que resultan muy diferentes de lo que ellos piensan. Por ejemplo, Alegría estaba convencida que en la vida no había espacio para la tristeza, el pesimismo o la melancolía, por eso siempre trataba, en lo posible, que Riley tenga solo recuerdos felices. Sea la situación que sea, por lo que siempre le exigió a Tristeza alejarse de todo pensamiento central.

Como se mencionó antes, la trama del descubrimiento que experimentan estos personajes viene, casi siempre, de la mano de seres puros. Es decir, en el camino aparecen benefactores, que cumplen el papel de agentes que ofrecen a sus beneficiarios el prisma adecuado con el cual mirar la realidad. Ellos les permiten descubrir una nueva perspectiva del mundo y de la vida. En el caso de *Intensamente*, la presencia de Bing Bong en la travesía de Alegría, le hizo experimentar por primera vez el dolor causado por la pérdida de alguien apreciado. Además, del sacrificio y el amor sincero. Fue la primera señal que dio la historia en demostrar que para llegar a la felicidad, es necesario atravesar por situaciones de angustia, dolor y tristeza (Pérez, 2013).

La apertura a los otros, como una actitud positiva ante la vida, es uno de los elementos coincidentes en las historias del director. Es a través de la relación con los demás que sus personajes logran dar sentido a la vida y conectar con la realidad. Como sucede con *Alegría*. Si ella no hubiera atravesado esa difícil experiencia fuera de la central de mando con *Tristeza*, *Alegría* nunca habría descubierto la importancia de la presencia de las emociones como unidad en cada acontecimiento de la vida de Riley, porque sin ellas uno no sería lo que es. La esencia de la persona finalmente está en la existencia de éstas.

Otro de los temas recurrentes en su obra es el sacrificio, entendido más bien como un desprendimiento que no solo es exterior, sino también interior. En el caso de *Bing Bong* se demostró con claridad la sincera amistad que sentía por Riley. Ese amor incondicional lo lleva a dar su vida para salvarla, dejando de lado sus ilusiones (como la de llevarla a la luna) para darle una vida feliz a Riley. Asimismo, el sentimiento de desprendimiento también se visualiza con la pérdida de su mejor amiga, del equipo de hockey y su hogar de Mimesota.

Es evidente como la personalidad e intereses del director están en las entrañas de su producción. Los temas y aspectos de sus historias muestran una nostalgia de la inocencia de sus vivencias vista con una mirada infantil pero claro está, sin apartarse de la realidad que un adulto debe asumir. La apertura a otras personas y el viaje hacia sitios maravillosos en los que se asume con naturalidad lo imposible, revela la propia lucha de Docter con su timidez.

El contenido de fondo de este largometraje sirve para educar a todo tipo de público, pero principalmente aquellos que no son adultos. “Esta finalidad que persigue Pixar las refleja en la mayoría de sus películas como lo es el caso de la muerte de Ellie y lo que significa para el Sr. Fredricksen en *Up* (2009); el abandono de Eva cuando deja la Tierra y el sentimiento que se genera en *Wall-E*; la situación que viven los juguetes de Andy cuando él se marcha a la Universidad en *Toy Story 3* (2010) o el momento que vive Sally cuando Rayo McQueen vuelve a los circuitos y abandona Radiador Spring en *Cars* (2006), entre muchas otras escenas” (Porto, 2016, p.41).

¿Cómo *Intensamente* supo establecer una fuerte conexión con el público? En el desarrollo de toda historia se representa patrones universales que permiten una conexión con el espectador. Estos elementos capaces de encarnarse en la mitología, textos sagrados, folclore, arte y cultura popular son los denominados

arquetipos. Ellos forman parte de la vida misma, que por su universalidad son capaces de ser compartidos y reconocidos a través del subconsciente colectivo. De este modo, los encontramos no solo en eventos como el nacimiento o la muerte, sino en personajes como el héroe, el guerrero o el sabio.

Si volvemos a realizar un recuento de la película, se ha podido rescatar diversos eventos arquetípicos como es el caso de la alegría que causa el nacimiento de un nuevo integrante en la familia. La creación de un amigo imaginario con el que se puedan compartir aventuras, la experiencia de la victoria como el de la derrota (en los partidos de hockey), la pérdida de un ser querido, el sentimiento de la verdadera amistad, el miedo a lo desconocido, la experiencia del primer día de clases, la alteración emocional que siente un adolescente al interactuar con otra persona de su sexo opuesto y el sentimiento paternal. Las diversas situaciones por las que atraviesan los personajes y principalmente Riley son un claro ejemplo de las diversas experiencias que toda persona ha vivido en cierta etapa de su vida, lo cual hace a *Intensamente* una obra capaz de reflejar la praxis o realidad humana, donde el espectador se vea claramente identificado con el actuar de los personajes.

En el siguiente cuadro se han identificado los siguientes arquetipos que los personajes de *Intensamente* han encarnado a lo largo de la historia. Es importante especificar que no se han considerado todos los personajes de la película, sino solo aquellos que se han aportado al desarrollo de las tramas principales y el objetivo final de la historia.

Tabla 4: Identificación de los arquetipos según el desarrollo de los personajes en la historia.

Personaje	Qué impulsa a la acción	Sentimiento o emociones fundamentales	Arquetipo que responde
Riley	Melancolía por regresar a Mimesota	Alegre, introvertida	Persona corriente y bromista
Alegría	El miedo a que Riley tenga una vida infeliz	Optimista, extrovertida, motivadora	Sensible extrovertido
Tristeza	Riley se encuentre consigo misma a través de la reflexión	Solitaria, depresiva, sensible	Reflexivo introvertido
Temor	Miedo a que Riley sufra algún peligro	Preocupado, precavido, desconfiado	Intuitivo extrovertido
Furia	El fiasco de vivir en San Francisco	Amargado, enérgico, temperamental	Reflexivo extrovertido.
Desagrado	Riley no pase por ninguna situación ridícula	Grandeza, protectora	Perceptivo extrovertido
Papá	Darle lo mejor a su familia	Despistado	Padre o rey
Bing Bong	Deseo de volver a ser el mejor amigo de Riley	Fiel, incondicional, sensible	Héroe
Mamá	Su preocupación por la estabilidad familiar	Empatía, reflexiva, sensible	Madre o reina

Fuente: Elaboración propia a partir de Truby (2009), Núñez (2007) y Carl Jung citado por Sánchez-Escalonilla (2014).

La calificación de los personajes se ha basado de la siguiente manera: en el caso de las emociones se ha optado por la selección de los arquetipos de denominación psicológica establecida por Jung. Mientras a los personajes humanos se les ha asignado los arquetipos planteados por Núñez y Truby. Este método se vio conveniente ya que las emociones poseen características más abstractas y complejas. Ahora se procederá solo a la explicación de los personajes más importantes de la historia.

Riley es calificada con el arquetipo de persona corriente, porque desde el inicio de la película quedó claro que ella era una púber normal, sociable y con una vida sencilla y feliz. No poseía ningún problema familiar, ni obsesión por algo, ni mucho menos un trauma que altere su personalidad. Asimismo, ella destaca el arquetipo de bromista debido al gusto por vivir y disfrutar la vida al máximo, no existía momento o pesimismo que apaguen sus energías por hacer de cada día un día mejor. Este perfil si bien es orientado por Alegría, cabe resaltar que esta emoción recibe un arquetipo diferente, pero no alejado ni incoherente con la personalidad de Riley, sino que van de la mano por la misma afinidad que desarrollan a lo largo de la historia.

Alegría es la emoción que sufre en gran medida un arco de transformación, producto de su lucha constante por conseguir los mejores recuerdos de Riley. Sus acciones y decisiones reflejan el arquetipo de sensible extrovertido debido a sus firmes convicciones, su sólida personalidad y su gusto por relacionarse. Ella nunca desistió, sino mostró perseverancia para conseguir su objetivo, no se dejó influir por otras emociones sino mantuvo el perfil de líder hasta el final y supo reconocer la importancia y limitaciones de estas (emociones) en la vida de Riley.

Tristeza es el personaje que permite dar solución a la trama y descubrir el sentido de la historia. Ella obedece al arquetipo opuesto de Alegría: sensible introvertido y en menor medida, el arquetipo de reflexivo introvertido, debido a su carácter reservado, de difícil apertura al ambiente social, a su compleja personalidad y alto grado de pesimismo. Aunque al final de la historia tristeza sea vista de diferente manera, ella a lo largo de la película mantuvo la imagen de aquella emoción que entorpecía el camino hacia el objetivo de Alegría.

En cuanto a la narración de la historia es calificada como extradiegética, porque si bien al inicio de la película el narrador se introduce en el reparto a través de Alegría. Luego, cuenta la historia en tercera persona, lo que deja interpretar

que el autor hace una construcción narrativa al margen del mundo diegético. Asimismo, las declaraciones que dio Pete Docter a diversos medios de comunicación confirman su breve presencia en la historia a través de Alegría, ya que narra y dramatiza la experiencia que vivió con su hija y la que paso él de pequeño cuando se mudó de ciudad por situaciones familiares (Sánchez-Escalonilla, 2009).

De este modo, concluimos que *Intensamente* como obra poética cumple con el paradigma aristotélico al ser *mimesis praxeio*. La historia que representa obedece a una realidad humana cotidiana, es decir, una verdad universal a la que todo ser humano está expuesto en cierta etapa de su vida como lo es la pubertad. Además, representa situaciones de la vida misma como las de un padre despistado, el desagrado por algunas comidas, el miedo a lo desconocido, la pérdida de lo máspreciado, la preocupación familiar, el nacimiento y la muerte, como se mencionó párrafos anteriores.

Esta mimesis reflejada a través de las acciones y objetivos que persiguen los personajes permite establecer una conexión con el espectador, ya que a partir de una buena historia y personajes arquetípicos se hace posible dar paso a la reflexión sobre aquellas emociones y motivaciones humanas que permiten al espectador reconocer la humanidad de los personajes, que trae como consecuencia el proceso de refiguración. Demostrado así, la inteligibilidad de la trama, manteniendo unidos y cohesionados los elementos que componen su mundo diegético, lo que hace posible comprenderla y verla como verdadera obra de arte, cumpliendo de esta forma con el desarrollo de la primera navegación y el proceso de catarsis.

En este apartado se ha podido comprobar como los arquetipos son un aporte importante en el proceso de identificación. Una obra con personajes arquetípicos al espectador entender al personaje, conocer sus miedos, problemas internos y deseos. Construyendo de esta forma una conexión con el público, que los impulsa y anima a sumergirse en la historia y a vivirla e interiorizarla como suya.

3. Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias.

El segundo paso de este análisis, después de haber comprobado que *Intensamente* cumple con lo planteado en la Poética de Aristóteles y la consistencia interna en su historia, se desarrollará junto al proceso de comprensión la segunda lectura o “navegación”. Esta consiste en llegar a una propuesta sobre el sentido global o unitario de la obra, para lo cual se necesita dar un salto hacia fuera, mejor dicho ya no acompañar al protagonista de la historia en sus aventuras, sino dialogar con la obra misma.

Este salto dado por el espectador se da al final de la historia cuando Alegría le dice a Tristeza “depende de ti, Riley te necesita”. En la trama, Alegría acepta que la tristeza, a pesar de ser una emoción opuesta a ella, no necesariamente produce efectos negativos, sino que ayuda a Riley a liberar y sincerarse frente a sus padres por su sentimiento de melancolía al haber dejado Mimesota. Es consciente de que no siempre será ella la emoción indicada para ciertas situaciones, sino que cada acontecimiento de la vida necesita de la presencia de todas las emociones, que si bien una podrá primar no hace a las demás menos importantes.

En el primer acto de la película, Tristeza es vista como la que entorpeció o destruyó el optimismo de Riley frente a todos los nuevos cambios dados a raíz de la mudanza a San Francisco, pero finalmente se convierte en un personaje héroe porque rescata a Riley de esa crisis emocional en la que se ve atrapada, y no solo eso, sino que se convierte en la emoción clave para madurar e iniciar una nueva etapa: la pubertad. Solo Tristeza tenía la solución, que de haberse quedado en los pensamientos, a largo plazo no lo hubiera logrado, ya que ella era la única emoción indicada para solucionar la situación. Esto se demuestra cuando la consola que dirige las acciones de Riley vuelve a funcionar una vez que Tristeza la toca.

Toda obra representa una realidad de ficción, que si bien se diferencia a la realidad exterior en la que vive el espectador, le permite saber qué es qué de un modo más profundo que viendo la realidad sin la mediación artística (Brenes, 2013). Una obra permite descubrir y comprender mejor el mundo en el que se vive, pero sobre todo comprender ciertos aspectos de la complejidad del hombre. En este caso, *Intensamente* nos da a conocer lo que hace al ser humano ser lo que

es, poniendo al descubierto la personalidad del hombre a través de emociones específicas, que en la vida real todo el mundo posee.

En este caso, la pérdida de algo preciado e incluso querido como hecho concreto permite al espectador vivir el efecto de temor y piedad. Si relacionamos este acontecimiento con la realidad humana se puede rescatar que toda persona a pesar de la diversidad de las experiencias que pueda tener una de la otra, todos atraviesan por miedos u obstáculos, lo que hace que ante un estímulo externo haya una reacción, la cual se fundamenta en las emociones que posee toda persona, y que a la vez explica cómo ante un hecho triste se llora y ante uno gracioso se ría.

Una persona descubre lo que es a partir de las experiencias que viva, porque es mediante ellas que dejará expresar sus emociones, quienes podrán actuar de diferente manera según las circunstancias pero siempre persiguiendo un mismo fin: la felicidad. Cuando una historia termina, independientemente del tema o género que trate, presenciamos una pérdida o ganancia de felicidad en los personajes o una reflexión sobre ésta, la cual desemboca en un conflicto entre el bien y el mal. La llegada de Riley a casa y el gesto de honestidad que tiene frente a sus padres es la solución del conflicto, porque reconoció su nostalgia por la vida que tenía en Mimesota, lo cual implicó una liberación del dolor interno para alcanzar la estabilidad emocional y reconciliación familiar.

De esta forma, *Intensamente* obedece una vez más al mito poético, porque permite acceder a la observación de algunas variantes del logro o pérdida de la vida feliz y de la vida humana a la altura de la dignidad de cada persona. Aspecto que le brinda consistencia a la historia y a la película misma, debido a que las hace semejante al espectador, no visto desde la perspectiva convencional donde la persona se desempeña como ciudadano, consumidor, profesional, sino equivalente a ese mundo íntimo y personal propio de la dignidad humana (Sánchez-Escalonilla, 2001).

La sencillez y sinceridad del director Peter Docter ha hecho de *Intensamente* una obra capaz de tratar temas sensibles y abstractos como son el amor, la muerte y la felicidad, extrayendo lo más específico de esos temas a través de vivencias específicas, es decir mediante un personaje particular que tenga un problema determinado para desarrollar aspectos que la audiencia pueda reconocer en su vida, sin importar si el personaje sea una emoción o una combinación de animales

(como lo es Bing Bong). La sinceridad que ejerce en la creación de sus historias radica en el punto de vista que tiene sobre la vida y el mundo donde la esperanza y el optimismo toman gran protagonismo en la caracterización de sus personajes. Como lo representa en este caso con Alegría, quien obedece a un arquetipo claramente optimista y que a pesar de las adversidades no perdió la esperanza de llegar a su meta (Pérez, 2013).

Con su capacidad de comprender la mentalidad infantil pudo construir y personificar las emociones que todo ser humano posee y que en conjunto son las que forjan la personalidad de cada uno: lo que hace ser lo que uno es. Una personalidad que se va descubriendo y formando a partir de las vivencias que se tengan. No es estática, sino que va evolucionando y madurando hasta que se defina, lo que explica que en *Intensamente* los padres tengan una personalidad fija, porque ellos ya han alcanzado la madurez suficiente demostrando su capacidad de control sobre sus emociones.

Peter Docter ha sabido crear un mundo posible lleno de arquetipos, que permite al espectador activo vivir aquellas emociones y sentirse reflejado a través del actuar de los personajes. Al acompañar la película es inevitable no remontarse a una etapa determinada de la vida como lo es la pubertad, el desagrado de ciertas comidas, recordar el primer día de clases, sentir el miedo a lo no conocido, vivir el sentimiento de soledad y añoranza, la emoción por la llegada de un hijo, el sentimiento de culpabilidad y derrota, y finalmente el de arrepentimiento. Son emociones, que sin duda todo ser humano las experimenta en determinado momento de su vida, lo que hace que esta película genere las mismas sensaciones en niños y adultos. Es así como se afirma el efecto catártico porque el espectador se llena de temor y piedad, al presenciar aquel acontecimiento trágico que acontece en el mundo fantástico, en los personajes, pero principalmente en el mismo.

A ello hacía alusión Amélie Rorty (1992, p. 13) al preguntarse “¿Por quién tenemos temor o miedo? ¿Por el héroe trágico? ¿Por nosotros? ¿Por toda la humanidad?”, y responde: “por los tres, por los tres al mismo tiempo”. El temor y la piedad por el héroe trágico hace referencia a lo que aquí hemos llamado “primera navegación”, y el temor y piedad por nosotros y por toda la humanidad es el efecto que acompaña a la “segunda navegación”, cuando la obra estudiada es una obra poéticamente cumplida como ocurre con *Intensamente* de Peter Docter.

Este trabajo académico concluye que un arquetipo es una herramienta útil para la construcción de buenas historias porque aporta originalidad en el guion y una proyección positiva de contenido. Pero su excepcionalidad radica en el poder de conexión que establece con el espectador al apelar directamente a sus emociones. Esta investigación no afirma que un arquetipo crea una historia o asegure su éxito, sino que no solo ha puesto al arquetipo en valor como herramienta o elemento que contribuye en la construcción de guiones y al sentido trascendente de la historia.

CONCLUSIONES

Primera.

Una historia sin mito no es considerada una obra poética. Todas deberán cumplir con ser representación de la vida humana, por ello se le reconoce al mito como alma de la tragedia, porque mientras más se dramatice en la obra una realidad a través de emociones y acciones que reflejen el actuar y sentir humano podrá establecer una conexión estable con el espectador, quien pasando por un proceso catártico podrá verse representado a través de las peripecias de los personajes, ya que tanto la obra como el espectador actúan en pos de la felicidad.

Segunda.

Una historia es considerada una buena historia cuando tener todos los elementos que conforman su mundo posible forma una unidad y coherencia. Es decir, siguen una estructura narrativa causal, que permite visualizar la lógica y el orden que siguen sus argumentos. Sin el cumplimiento de este requisito la historia no tendrá una consistencia interna ni mucho menos alcanzará la perfección poética.

Tercera.

En el proceso de recepción de una película es necesaria la voluntaria suspensión de la incredulidad para la comprensión de los mundos de ficción. Esta suspensión será necesaria para ver a los personajes como personas con conciencia, libres y responsables de sus actos, los cuales deberán corresponder coherentemente con el mundo posible planteado. Sin verosimilitud no se podrá ver como real aquello que se presenta, porque entraría en conflicto con los estándares de lógica que se tiene en el mundo exterior.

Cuarta.

Una buena historia debe ser compuesta por arquetipos que sirvan como herramienta clave para la transmisión de experiencias humanas universales, porque cuando el guionista opta por representar en su historia estereotipos esta carecerá de contenido y forma. La fortaleza de estos elementos (arquetipos), plasmado en los personajes y en los acontecimientos, contribuye a la unidad y coherencia de toda narración, pero principalmente a hallar en la profundidad de los personajes y sus conflictos la propia humanidad del espectador.

Quinta.

Intensamente cumple con todo lo requerido para ser una obra poética, porque supo plasmar a través de los personajes una realidad humana, que por ser universal y de fácil identificación para el espectador se le considera arquetípica. Esta obra supo cruzar las fronteras de la cultura y de generaciones, ya que logró dirigirse con éxito a un público diverso. Esta última producción de Pixar supo no solo representar una situación de la vida real, sino también hacer inteligible aquello que está detrás de ella: la complejidad de la personalidad del hombre.

Sexta.

Los arquetipos no son unívocos ni excluyentes. Esto quiere decir que el personaje puede evolucionar y representar a más de un solo arquetipo. Sin embargo, el uso de arquetipos es una herramienta importante para la construcción de guiones porque permiten representar aquellos elementos de reconocimiento, empatía, vinculación emocional, predicción de actos futuros.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, J. L. (1998). *La escritura dramática*. Madrid: Castalia.
- Agencia EFE. (2015). El comercio. Tendencias. Recuperado el 7 de abril de 2016, <http://goo.gl/oifyzz>
- Aranda, D. & Pujol, C. (2015). *¿Cómo se estructura la trama de un guion audiovisual?* Barcelona: Editorial UOC.
- Brenes, C. S. (2001). *¿De que tratan realmente las películas? Claves prácticas para analizar y escribir guiones de cine y televisión*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, S.A.
- Brenes, C. S. (2008). *Recepción poética del cine. Una aproximación al mundo de Frank Capra*. Pontificia Universitas Sanctae Crucis, Roma, Italia.
- Brenes, C. S. (2011). El valor práctico de la teoría: Enseñar la Poética de Aristóteles a guionistas. *Comunicación y Sociedad*. Vol. XXIV (1), pp. 101-117.
- Brenes, C. S. (2012). Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética. *Revista de Comunicación* (11), pp. 7-23.
- Brenes, C.S. (2013). The dark knight de Christopher Nolan: Lectura analógica y simbólica de un blockbuster, in Fuster, Enrique-Wauck, Jhon (eds.), *Scrittori del Novecento e Misterio Cristiano*, Edusc, Roma 2013, pp.163-172.
- Brenes, C. S. (2014). La Poética de Aristóteles en los manuales de guion: valoración crítica. *Comunicación y Sociedad*. Vol. XXVII (2), pp. 55-78.
- Caman Molero, K. y Atarama Rojas, T. (2015). Aportes del Derecho de la Comunicación a la ficción audiovisual: análisis del constitutivo esencial del mensaje cinematográfico a partir de la valoración del universo diegético de Toy Story. *Derecom*, 19, 183-203. Recuperado el 7 de abril de 2016, <https://goo.gl/DxKZ8E>

- Cano, P. L. (2013). *De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Canudo, R. (1911). *El manifiesto de las siete artes*. Recuperado el 7 de abril de 2016, <https://goo.gl/C4ruka>
- Cavell, S. (2008). *El cine, ¿puede hacernos mejores?* (Alejandrina Falcón, trad.). Buenos Aires: Katz editores. (Obra original publicada en 2003).
- Chion, M. (2009). *Como se escribe un guion*. Madrid: Catedra.
- Cuevas Álvarez, E. (2011). *La narratología audiovisual como método de análisis*. Recuperado el 7 de abril de 2016, <http://goo.gl/G2JkfW>
- Echart, P. (2012). Perfiles heroicos en la filmografía de David Mamet. *Área abierta*. Vol. XII (2), pp. 1-16.
- Echart, P. (2014). La futilidad del éxito en tres comedias de George Clooney: crueldad intolerable, up in the air y los descendientes. *Fotocinema*. (8), pp. 109-132. Recuperado el 7 de abril de 2016, <https://goo.gl/uF52hK>
- Fernández Díez, F & Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Espasa Libros, S.L.U.
- Field, S. (1995) *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. (Marta Heras trad.) Madrid: Plot Ediciones S.L. (Obra original publicada en 1984).
- Froug, W. (1993) *Screenwriting tricks of the trade*. Los Ángeles: Silman-James Press.
- García-Noblejas, J.J. (1982). *Poética del texto audiovisual*. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, S.A.
- García-Noblejas, J.J. (2000). *Comunicación borrosa. Sentido práctico del periodismo y de la ficción cinematográfica*. Pamplona: Eunsa.
- García-Noblejas, J. J. (2004). Identidad personal y mundo cinematográficos distópicos. *Comunicación y sociedad*. Vol. XVII (2), pp. 73-87.
- García-Noblejas, J. J. (2013). Pensar hoy un sentido trascendente para la catarsis aristotélica. *Lavoro e vita quotidiana*. Vol. IV (1), pp. 265-292.

Gutiérrez Delgado, R. (2012, enero, 10). El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos* (21-A), p. 43-66.

Gutiérrez Delgado, R (coord.) (2013). *Poéticas de la persona. Creación, responsabilidad y vigencia en la Comunicación Pública y la Cultura. Estudios en homenaje a Juan José García-Noblejas*. Salamanca: Comunicación Social, S.C.

Halliwell, S. (1992). "Pleasure, Understanding and Emotion in Aristotle's Poetics". En A.O. Rorty, (ed.). *Essays on Aristotle's Poetics*, Princeton: Princeton University Press, pp.241-260.

Jung, C. (1969). *El hombre y sus símbolos*. (Luis Escobar Bareño, Trad.). Madrid: Aguilar.

Jung, C. (1977). *Psicología y simbólica del arquetipo*. Buenos Aires: Paidós.

Jung, C. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid: Trotta.

Lara, I. (2015). Hipertextual. Cine y Tv. Recuperado el día 7 de abril de 2016, <http://goo.gl/2pvVLt>

Martínez García, M^a A. (2011). *Laberintos narrativos. Estudio sobre el espacio cinematográfico*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

McKee, R. (2008). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principio de la escritura de guiones*. (Jessica Lockhart, trad.) Barcelona: Alba Editorial, S.L.U (Obra original publicada en 2002).

Medina Laveron, M. (2006). *Calidad y contenidos audiovisuales*. Navarra: Ediciones Universidad de Navarra, S.A.

Melgar Gil, L.-T. (2007). *El guion de cine. De la premisa a la copia para el director*. Guipúzcoa: Escuela de cine y vídeo.

Núñez, A. (2007). *¡Será mejor que lo cuentes! Los relatos como herramientas de comunicación: storytelling*. Barcelona: Empresa activa.

Oksenberg, A. (1992). *The psychology of Aristotelian Tragedy*. Princeton: Princeton University Press.

Ortiz-Osés, A. (1988). *C. G. Jung arquetipos y sentido*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Pérez-Guerrero, A.M. (2013). *Pixar. Las claves del éxito*. Madrid: Ediciones Encuentro, S.A.

Porto, L. (2016). Estudio de las emociones en los personajes animados de *Inside Out*. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(1), 31-45. Recuperado el 7 de abril de 2016, <http://goo.gl/jWKZA7>

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. (23.^a ed.). Consultado en <http://goo.gl/xiSsbl>

Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *La creación del personaje*. En *Estrategias de guion cinematográfico*. (pp. 275-290). Barcelona: Editorial Ariel, S.A.

Sánchez-Escalonilla, A. (2009). *Fantasías de aventuras. Claves creativas en novela y cine*. (pp. 49-65). Madrid: Editorial Ariel, S.A.

Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guion cinematográfico. El proceso de creación de una historia*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.

Segar, L. (2011). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. (Ángel Blasco, trad.) Madrid: Ediciones Rialp, S.A. (Obra original publicada en 1987).

Steele, A. (2014). *Escribir cine. Guía práctica para guionistas de la famosa escuela de escritores de Nueva York*. (Pablo Sauras, trad.) Barcelona: Alba Editorial S.L.U. (Obra original publicada en 2006).

Truby, J. (2009). *Anatomía del guion. El arte de narrar en 22 pasos*. (Elena Villalonga Serra, trad.) Barcelona: Alba Editorial, S.L.U. (Obra original publicada en 2007).

Tubau, D. (2015). *El espectador es el protagonista. Manual y antimanual del guion*. Barcelona: Alba Editorial S.L.U.

Vilches, L. (comp.) (2001). *Taller de escritura para cine*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

Vico, A. (2015). *Be fullness. Entrena tus emociones y conquista tu vida*. Recuperado el 7 de abril de 2016, <http://goo.gl/CiplAO>

Walter, R. (1988) *Screenwriting: the art, craft and business of film and television writing*. New York: A Plume book.