



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

TEMA:

**PROPUESTA TEÓRICO-METODOLÓGICA PARA EL ANÁLISIS DE
LA MEMORABILIDAD DE PERSONAJES DEL CINE ECUATORIANO**

AUTORA:

MARISOL ALEXANDRA ALAVA CORNEJO

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE INGENIERA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

TUTOR:

CRISTIAN CORTEZ GALECIO, Ph.D.

Guayaquil, Ecuador

16 de septiembre del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Marisol Alexandra Álava Cornejo**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**.

TUTOR

f. _____

MSc, Cristian Cortez Galecio.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Mgs. María Emilia García Velásquez

Guayaquil, 16 de septiembre del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Marisol Alexandra Alava Cornejo**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación: **Propuesta teórico-metodológica para el Análisis de la Memorabilidad de personajes del cine ecuatoriano**, previo a la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 16 de septiembre del 2019

AUTORA:

f. _____

Marisol Alexandra Álava Cornejo



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES

AUTORIZACIÓN

Yo, **Marisol Alexandra Álava Cornejo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Propuesta teórico-metodológica para el Análisis de la Memorabilidad de personajes del cine ecuatoriano**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 16 de septiembre del 2019

AUTORA:

f. _____

Marisol Alexandra Álava Cornejo

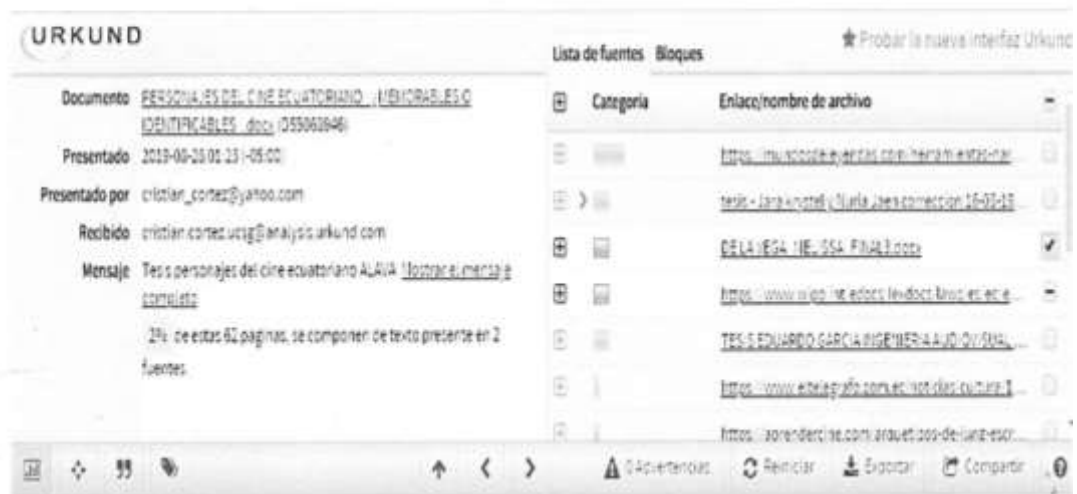
REPORTE URKUND

Guayaquil, 29 de agosto de 2019

Lcda. María Emilia García, Mgs.
Director de Carrera de
Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales

Presente

Sírvase encontrar en la presente el *print* correspondiente al informe del software URKUND, correspondiente tema de Trabajo de titulación **Propuesta teórico-metodológica para el análisis de la memorabilidad de personajes del cine ecuatoriano**, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con su autor, el estudiante: **Marisol Alexandra Alava Cornejo** a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el mencionado documento. Cuyo resultado ha obtenido el siguiente porcentaje: 2%



The screenshot displays the URKUND software interface. On the left, a document summary is shown with the following details:

- Documento:** PERSONAJES DEL CINE ECUATORIANO (MEMORABLES IDENTIFICABLES) (doc: 1055060646)
- Presentado:** 2019-08-29 01:23 (-05:00)
- Presentado por:** cristian_cortez@yahoo.com
- Recibido:** cristian_cortez_urkg@analysis.arkund.com
- Mensaje:** Tesis personajes del cine ecuatoriano ALAVA. [Mostrar mensaje completo]

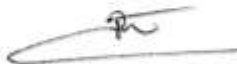
Below the message, it states: "2% de estas 62 paginas, se componen de texto presente en 2 fuentes."

On the right side, there is a "Lista de fuentes" (List of sources) table with the following columns: "Categoría" and "Enlace/nombre de archivo".

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	https://itu.scoohyentad.com/hera/memorable
	tesis-jana-anote/q/aria-jesus-comerion-16-03-18
	DE LA VEGA, HE. USA FINAL3.docx
	https://www.wired.com/edocs/indoct-bruce-et-al-
	TESIS EDUARDO GARCIA INGENIERIA AUDIOVISUAL...
	https://www.eltiempo.com.ec/studies/culture-1
	https://aorenderline.com/arduet-dos-de-luna-esor...

At the bottom of the interface, there is a navigation bar with icons for back, forward, and other functions, along with a status bar showing "0 Advertencias" (0 Warnings) and buttons for "Reiniciar", "Exportar", and "Compartir".

Atentamente,



Cristian Cortez, Ph.D.
Docente tutor



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA O SU DELEGADO

f. _____

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

OPONENTE

ÍNDICE

ÍNDICE	VII
ÍNDICE DE TABLAS	X
RESUMEN	XI
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I: Presentación del Objeto de Estudio	4
1.1. Planteamiento del Problema	4
1.2. Formulación del Problema	5
1.3. Objetivo General	5
1.4. Objetivos Específicos	5
1.5. Justificación y Delimitación	5
1.6. Premisas	6
CAPÍTULO II: Teórico	7
2.1. Estado del arte	7
2.2. Marco Teórico	8
2.2.1. El Cine y la Representación	8
2.2.2. El Personaje de Ficción	9
2.2.3. Construcción del Personaje	12
2.2.4. Los Arquetipos y sus Viajes	23
2.2.5. Identificación y memorabilidad	34
2.2.6. Verosimilitud	39
2.2.7. Interpretación Actoral	42
2.2.8. Marco Referencial	43
CAPÍTULO III: Diseño de la Investigación	50
3.1. Planteamiento de la Metodología	50
3.2. Unidad de Análisis	50
3.3. Instrumentos de Investigación	51

<i>Modelo de Entrevista a profundidad - Psicólogo</i>	52
<i>Modelo de Entrevista a profundidad - Especialistas y Expertos</i>	52
3.4. Resultados de las herramientas de investigación	53
3.4.1. Caracterización de Elementos para la Construcción y Presentación del personaje	53
3.4.2. Matriz de Análisis Cualitativo de Personajes y su Contenido Audiovisual	55
3.4.3. Identificación y Memorabilidad según Expertos y Especialistas	61
3.4.4. Identificación y Memorabilidad en Espectadores	65
CAPÍTULO IV: Análisis de los Resultados de Investigación	68
4.1. Análisis de Resultados	68
4.1.2 De la construcción del personaje a su Memorabilidad	68
a) Importancia del personaje de ficción	68
b) La identificación, clave en un buen personaje	68
c) Buena historia, buen casting = personaje memorable	69
Conclusiones	72
Recomendaciones	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS	80
Transcripción de Entrevistas	80
David Aguirre Panta	80
María Emilia García Velásquez	82
Arturo Serrano Alvarez	84
Alex Dumani Rodriguez	86
Virgilio Valero Montalván	88
Juan Martín Cueva	91
Ruth Coello	93
Alberto Alexander del Valle	95

Grupo de discusión	98
Características del grupo	98
Guía de Actividades	99
Transcripción de la sesión	99
Fotografías del Grupo de Discusión	102

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE TABLAS	X
CAPÍTULO III: Diseño de la Investigación	50
3.4. Resultados de las herramientas de investigación	53
Tabla 1	57
Tabla 2	62
Tabla 3	66
ANEXOS	80
Tabla 4	98

RESUMEN

Las historias contadas en la cinematografía pertenecen idealmente a los personajes, ya que sin ellos la historia no se desarrolla, ni avanza. La identificación con los personajes de ficción es un proceso que se da después de que la audiencia logra conectar empáticamente con sus protagonistas. El presente trabajo de investigación parte de la necesidad de reafirmar la importancia del personaje de ficción como una herramienta para asegurar la calidad y/o éxito de una producción cinematográfica, producir empatía y reafirmar la identificación entre la audiencia. Para eso, se necesita que el personaje sea recordado por algún aspecto lo suficientemente atractivo, sea parte de su construcción o del contexto en que aparecieron. El objetivo principal de este estudio es analizar las características que permiten la memorabilidad de los personajes de ficción, tomando como caso las películas *Ratas, ratones, rateros* (Cordero, 1999), *Pescador* (Cordero, 2011) y *Mejor no hablar de ciertas cosas* (Andrade, 2012). La premisa del presente trabajo sostiene que los factores que influyen en la memorabilidad de los personajes de ficción son, además de la identificación, el carisma y aporte del actor que lo representa es su verosimilitud y humanidad. La identificación con el personaje es una característica suficiente, mas no necesaria, para que éste se vuelva memorable. Para ello se ha implementado las técnicas de investigación: revisión documental, entrevista a profundidad, análisis de contenido cualitativo audiovisual, grupo de discusión y finalmente triangulación de datos. Al final, se presentarán las conclusiones comprobando o refutando la premisa planteada.

Palabras Claves: *Personaje de ficción, personaje memorable, construcción de personaje, identificación con personajes, cine ecuatoriano.*

INTRODUCCIÓN

El 20 de julio de 2012 James Eagan Holmes de 24 años, entró vestido de *El Joker* en el estreno de la película *The Dark Knight Rises*, en un cine de Aurora, Colorado, EEUU; murieron 12 personas y otras 53 resultaron heridas. La causa declarada en el juicio: se identificó *demasiado* con el personaje, incluso su defensor atribuyó su look y cabello decolorado y teñido de naranja a tal patología. Finalmente Holmes es condenado a cadena perpetua, sin derecho a libertad anticipada, esquivando la pena de muerte (EL MUNDO, 2012). En abril del 2018, en Maipú, Santiago de Chile, 10 delincuentes vestidos con overoles rojos y máscaras, como personajes de la serie de Netflix *La casa de papel*, intentaron explotar un cajero automático utilizando la saturación por gas (Sandoval, 2018).

Es el cine, conocido como el séptimo arte, el que posee el poder de contar historias de una manera innovadora de una forma distinta a la literatura y el teatro. El dinamismo que puede tener, por los personajes y su participación en la historia llega a tener tal influencia en sus espectadores de formas que no pueden ser predichas.

Los personajes son la perspectiva que tendrá la audiencia en la historia, además de ser elementos con los que esta se puede identificar y así cruzar el puente entre la realidad y la ficción. Las historias son de los personajes y giran en torno a ellos.

Se reconoce la importancia de la identificación con personajes, pues permite que el personaje llegue a ser inolvidable y se convierta en un ícono atemporal. Sin embargo, el presente trabajo pretende confirmar o refutar su premisa, que sostiene que la identificación con personajes es una característica suficiente, mas no necesaria para que un personaje se vuelva memorable.

Aún así, muchas veces, la memorabilidad y/o conexión que tiene el espectador con un personaje, puede llegar a ser tanta que se dan acontecimientos posteriores al disfrute mediático que la evidencien. Eventos donde los personajes influyen no solo en las emociones del espectador, sino también en su actuar, denotan el poder que tienen los personajes no solo en la narrativa audiovisual, sino también en el disfrute mediático y en el impacto cultural y social que puedan tener en las audiencias.

En la presente investigación se tratarán temas generales como el cine, la identificación, representación, para ir abarcando en el personaje de ficción, su construcción, arquetipos, construcción y verosimilitud. Asimismo, se tratarán temas como la memorabilidad y la interpretación actoral así como un pequeño repaso de la historia cinematográfica de Ecuador y la Ley de Cine.

CAPÍTULO I: Presentación del Objeto de Estudio

1.1. Planteamiento del Problema

En la actualidad, el mundo del entretenimiento audiovisual es masivo y de gran influencia a las diferentes sociedades alrededor del mundo. Entre estos se encuentra la industria cinematográfica, más específicamente el cine americano o hollywoodense, cuyo guión “ha alcanzado el mayor éxito en todo el mundo” (Fernández Díez, 2005).

A pesar de su éxito a nivel mundial, su impacto cultural y mediático es evidentemente más notorio en el continente de América. Este medio cuenta con una estructura dramática que es el guión cinematográfico americano y posee “la clásica división del relato en tres partes (planteamiento, nudo o desarrollo, y desenlace) está totalmente asumida por el público occidental” (Fernández Díez, 2005).

Ahora, son los personajes los que juegan un rol importante en el conflicto dramático. Actualmente, si hay entregas del cine americano que se permiten ser extremadamente taquilleras, es muy probable que una de las razones sea por sus personajes y el impacto que tienen en las sociedades. Kohan, que estudia a los personajes desde una perspectiva literaria menciona que “está demostrado que los personajes de la novela tienen un impacto en las decisiones y el comportamiento de los lectores en su vida cotidiana” (2014).

En el presente proyecto, se pretende recalcar la importancia del personaje como herramienta narrativa, para la identificación y posterior memorabilidad. Es necesario exponer información que sirva de pauta para los futuros directores, productores y guionistas del país. El enfoque hacia los personajes y su función como herramienta relacionada al disfrute mediático brindará una nueva perspectiva al momento de pensar para recaudar, producir conscientemente y aún así, permitir inclinarse por las tendencias y aspectos artísticos sobre los técnicos. He ahí la relevancia de visibilizar este objeto de estudio, así como analizar e invitar a los participantes del medio a ser más críticos de este.

1.2. Formulación del Problema

¿Qué características y factores influyen en la identificación y memorabilidad de los personajes de ficción del cine ecuatoriano? Casos: *Ratas, ratones, rateros* (1999), *Pescador* (2011) y *Mejor no hablar de ciertas cosas* (2012).

1.3. Objetivo General

Analizar los factores que influyen en la identificación y memorabilidad de los personajes de ficción por medio de un estudio a los personajes principales de las películas *Ratas, ratones, rateros* (1999), *Pescador* (2011) y *Mejor no hablar de ciertas cosas* (2012).

1.4. Objetivos Específicos

- a) Caracterizar, a través de la revisión bibliográfica, los elementos para la construcción y presentación del personaje por medio de investigación documental.
- b) Definir los aspectos y características de los personajes principales a través del visionaje de las películas *Ratas, ratones, rateros* (1999), *Pescador* (2011) y *Mejor no hablar de ciertas cosas* (2012) a través del análisis de contenido cualitativo audiovisual.
- c) Determinar la relación entre la identificación con personajes, la memorabilidad y la construcción del personaje, por medio de entrevistas a profundidad a especialistas y expertos.
- d) Precisar los factores que influyen en la identificación y memorabilidad de los personajes de *Ratas, ratones, rateros* (1999), *Pescador* (2011) y *Mejor no hablar de ciertas cosas* (2012) mediante el grupo de discusión.

1.5. Justificación y Delimitación

El séptimo arte, en la actualidad, brinda un gran abanico de sensaciones y sentimientos a un público bastante amplio, permitiéndose ser un producto de consumo masivo. Otros productos audiovisuales con una narrativa y personajes, como las series de ficción o cortometrajes, a pesar de tener una difusión menor y por ende, un menor alcance, no están exentos de tener dicho impacto en su público.

Es importante exponer con mayor frecuencia la relevancia que tienen los personajes en el éxito de un producto audiovisual. Muchos expertos en el campo, podrán reconocerlo, pero ¿cuántas veces este reconocimiento se da de forma superficial? El impacto que tiene la credibilidad de un personaje, su desarrollo y construcción puede llegar a ser tan efectivo que también puede pasar desapercibido.

El público es quien experimenta lo que se le expone en dichos productos, cayendo en una profunda conexión con los personajes sin notar o comprender completamente el porqué de este vínculo con el concepto de una persona que en la vida real, no existe.

Ecuador se encuentra todavía en crecimiento en el aspecto cinematográfico. Sin embargo, su población no está exenta de estar expuesta a sus producciones. Es más, muchas de las grandes y reconocidas producciones que marcaron la industria del cine ecuatoriano son todavía recordadas, además de ser motivo de estudio en instituciones o universidades.

Es por eso que el presente proyecto se enfocará únicamente en tres personajes que marcaron, de cierta forma, y que pertenecen al cine ecuatoriano para visibilizar la presencia de los personajes y su relación con el disfrute mediático, la recaudación y el éxito de las producciones. Es una necesidad exponer información cualitativa que pueda servir de pauta para los futuros directores, productores y guionistas del país.

1.6. Premisas

- Los factores que influyen en la memorabilidad de los personajes de ficción son, además de la identificación, el carisma y aporte del actor que lo representa es su verosimilitud y humanidad.
- La identificación con personajes es una característica suficiente, mas no necesaria para que éste se vuelva memorable.

CAPÍTULO II: Teórico

2.1. Estado del arte

El presente trabajo tomó como punto de partida algunas investigaciones de pregrado realizadas con anterioridad, como la tesis *Cine Queer de producción nacional: análisis de los casos Feriado (2014), El secreto de Magdalena (2015) y Versátil: Sin prejuicios (2017)* realizada por Ericka Sanchez Vite, en 2018. O como *Personajes errantes en la narrativa de Roberto Bolaño*, de Byron Muñoz Mosquera, en 2015, donde se analizan los personajes desde el punto de vista literario. Otros análisis se centran en el género documental como *Propuesta de un modelo de análisis de cine documental político ecuatoriano, periodo 2006-2011. Caso: Con mi corazón en Yambo de María Fernanda Restrepo* de Diana Llerena Puglla, de 2017. *Análisis de tres filmes ecuatorianos del Director Sebastián Cordero: Ratas, ratones, rateros; Pescador y Sin muertos no hay carnaval. Desde la mirada del realismo sucio* de Melissa De la Vega, 2018.

La tesis doctoral de Alex del Valle Candell, *Propuesta teórico-metodológica para el incentivo del consumo cultural de la producción cinematográfica nacional en estudiantes de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil (FACSO)*, del 2017; presenta un análisis cinematográfico tomado por Zavala (2010) que se adaptó por la autora para el análisis de los personajes.

El trabajo de grado de *Cinematografía ecuatoriana: Análisis audiovisual de las temáticas presentadas en las producciones fílmicas de Sebastián Cordero* de María José Almeida Plúas (2017) donde se evidencia la evolución del cine ecuatoriano en ámbitos estéticos, técnicos y temáticos por medio de un análisis de las obras principales de Cordero.

También está *La Representación de lo nacional en dos películas del cine ecuatoriano: Qué tan lejos y Ratas, ratones, rateros* de Jimena Stefanía Muhlethaler Chango (2017) donde trata temas de ideología, representación y sociología. También realiza un análisis completo de cada fase de producción de las películas que estudia.

Análisis dialectal de los diálogos de Ángel y Salvador en la película Ratas, ratones, rateros: cine ecuatoriano de Byron Patricio Reinoso Sánchez (2013) que estudia la acogida, el contexto y los estereotipos institucionalizados del filme que estudia.

Todos estos hallazgos demuestran la ausencia de investigaciones académicas que se enfoquen específicamente en los personajes del cine nacional, lo que reafirma la pertinencia del presente trabajo de investigación.

2.2. Marco Teórico

2.2.1. El Cine y la Representación

El origen del cine implica un estudio complejo. Como un arte, al igual que esta misma, resulta ser un término difícil de definir concretamente. Sin embargo, el cine además de considerarse una expresión artística, es también parte de una industria que ha estado creciendo con el pasar del tiempo. Así pues, para Deleuze, era el “arte de las masas y nuevo pensamiento, el autómatas espiritual” (Deleuze, 1996).

El cine como cualquier industria busca vender, y para vender debe complacer a su público. Es por eso que se busca complacer por medio de un atractivo no solo visual, sino también narrativo. Deleuze se refiere al cine como el arte de las masas, pero también como el nuevo pensamiento. Las personas pueden sentirse atraídas por un producto de ficción pero terminarán consumiendo la totalidad del producto cuando se comprometen con la narrativa, ya sea de forma sentimental o intelectual.

Este pensamiento y compromiso tiene relación con la teoría de la representación. Si el arte, o en este caso, las historias, representan satisfactoriamente realidades de distintos grupos, existirá este compromiso. Ana Testa y Leticia Minjot hablan, en su caso, de la representación estética. Afirman que esta, y su narrativa, es un medio que trata la autorepresentación. Este medio lidia con la satisfacción del sujeto individuado o representado, permitiéndole vivir como el sujeto o actor reconocido de la historia (Testa & Minjot, 2003).

Se está hablando de una representación del público mismo en la producción cinematográfica, quizá de una manera tan sutil y bien ejecutada, que puede pasar desapercibida por el público. Es aquí donde se recalca que el cine es el arte de las masas. El cine, siendo arte y producto de industria, se permite representar de forma

estética como mencionan Testa y Minjot. En este caso, se habla de un producto artístico que representa a sus consumidores.

Este producto posee un compromiso sentimental, donde el espectador se siente representado y reconocido en la historia de ficción. Entonces, ¿de qué manera se puede sentir representado el consumidor de dicho producto? Obviando factores pertenecientes al diseño de producción, como lo son la arquitectura, gadgets o vestimenta (claros representantes de un colectivo que generalmente es cultural), existe un representante mayor y más directo: el personaje de ficción.

2.2.2. El Personaje de Ficción

Para dar inicio, se debe partir por las raíces etimológicas de la palabra personaje. Esta viene del latín persona que significa máscara. El latín persona viene del griego Ο ΡΟΛΟΣ que significa papel, y hace referencia al rol o papel del personaje dramático. Mediante las tres personas gramaticales se llega al significado de un ser animado y de persona humana (Pavis, 1998).

Por medio de esto, se puede inferir que un personaje es un elemento de ficción con un rol o papel por cumplir dentro de un recorrido narrativo. Esto es afirmativo según Ubersfeld, que menciona que el personaje es un elemento en una secuencia narrativa, además de ser un representante o un ser basado en un ser humano (Ubersfeld, 2002).

Cabe mencionar, sin embargo, que el concepto de personaje dramático como tal, fue discutido en la Poética de Aristóteles con otros vocablos como “héroe”, “persona”, “carácter”, etc. (Bernal, 2004).

Además de eso, en el teatro, el personaje tiene forma humana por dos motivos: 1) la interpretación del actor y 2) la representación imaginaria del espectador.

El término “personaje revela en primer lugar una cualidad ontológica, de apariencia antropomórfica, pues su discurso pertenece a un Ser que participa de las mismas características que una persona real, pero cuya vida se desarrolla en la ficción. Este concepto de personaje no es propio solo del teatro, sino que tiene una naturaleza más amplia y se podría incluir en cualquier otra arte narrativa (pintura, novela, escultura, etc.), pues viene

predeterminado por el hecho de que toda acción tiene un sujeto que la realiza. (Bernal, 2004).

Aún así, el personaje es aquel que será definido por una serie de características que le harán resaltar o diferenciarse de otros. Esto permite poder clasificar a los personajes, ya sea por edad, género, rol, ideales, etc. Es de suponer que tantos elementos distintivos puedan ser contradictorios, sin embargo, esto es lo que llega a darle verosimilitud y solidez al personaje. Es de hecho, “una característica fundamental de su naturaleza semántica” (Pavis, 1998).

Esto va de la mano con la perspectiva de Ubersfeld, que menciona que desde una perspectiva narrativa “el personaje primero es un actante... ; por lo tanto tiene un rol en el sistema actancial de la obra: es el sujeto, el objeto o el ayudante... a menos que adopte sucesivamente varios roles” (Ubersfeld, 2002). Así, se puede inferir que una de las maneras en que se puede clasificar a los personajes es desde un punto de vista narrativo.

Son varios los autores que sostienen que el personaje es de hecho, el núcleo de la historia. Así lo menciona Dunne, afirmando que el personaje es la raíz de una escena y de la historia (Dunne, 2009). Y esto resulta interesante, considerando que de hecho, son los personajes los que brindan una perspectiva que mirar dentro de la narrativa.

Según Isabel Cañelles López, el personaje tiene como propósito ser el enganche tanto para el escritor como el lector y la narración. Lo justifica de la siguiente manera:

Para el escritor, porque el personaje lo guiará en el desarrollo de la acción con su temperamento único y arrollador. Para el lector, porque ante la aparición del personaje salta el resorte de la identificación, y esa es la única manera forma de que la historia cobre vida a sus ojos. Para la narración, porque mientras el personaje no asome cabeza en ella, se desarrollara en vano. (Cañelles López, 1999).

Olga Fernández sostiene que: “El personaje representa en toda obra de ficción, la fuerza decisiva que mueve la acción del relato hacia un final determinado” (2002).

Esto indica que para la ficción, el personaje es aquel que da sentido a la historia y permite que exista un desarrollo de la misma.

Asimismo, David Corbett argumenta que los personajes son el centro narrativo además de reflejos de las personas por medio de las siguientes palabras:

Los personajes infunden convicción a la historia, la sujetan a los detalles misteriosos de la vida cotidiana al revelar las formas únicas e inimitables en que la gente consigue las cosas, las creencias que las guían y los errores que la traicionan, sus decisiones cruciales, sus errores desesperados, sus logros fundamentales. (2018).

Es importante comprender que el personaje, además de ser reflejo y representación de la humanidad, estará representado o tendrá una voz gracias a un ser humano. Esto es lo que se conoce como el actor o intérprete. Para entenderlo mejor, Aristóteles lograba separar actor y personaje hablando de “caracteres” para los personajes y de “actores” y “coro” para los intérpretes (384-322 a. de C.).

De igual manera, César Bernal señala que el personaje está construido por el actor, basándose en códigos de interpretación específicos y pertenecientes a la época. A lo que Bernal hace referencia es a la cultura, ideales, arte y psicología detrás de cada momento histórico (2004).

Es entonces que se debe hacer una línea imaginaria, comprendiendo que los personajes son atemporales, ya que pueden ser leídos, observados, analizados o estudiados por varias generaciones. Sin embargo, a pesar de tener atemporalidad, su construcción estará limitada a los temas relevantes para la cultura, los ideales y la psicología de la época que le corresponda.

De esta forma, el personaje tiene su importancia no solo por ser el máximo representante, sino también por ser el núcleo de la historia y elemento atemporal para los medios narrativos de ficción. Sin embargo, para poder llegar a cumplir con estas causales, los personajes deben pasar por un proceso de creación y construcción primero.

2.2.3. Construcción del Personaje

Isabel Cañelles menciona que los límites de la mente son pocos. Alega que la mente puede multiplicarse sin extrapolar al cuerpo. Con esto, ella hace referencia a la multiplicidad de las personas. Asimismo, afirma que los personajes son un medio para que el artista pueda encarnar su propia multiplicidad. “El escritor abre las rejas de su mente difusa para que vivan fuera de él y poder, de esa forma, vivirlos” (1999).

Esto implica que el ser humano es la base para la construcción de un personaje. En este caso, el ser humano que sirve de base, será el autor. David Corbett, refiriéndose a la construcción de personajes, afirma que para que la comprensión del personaje se dé, el autor debe comprenderse a sí mismo de modo sincero y completo (Corbett, 2018).

En este caso, se puede inferir que es indispensable para el autor conocerse a sí mismo, sin rodeos, para poder explorar su multiplicidad y ser base para la creación y posterior desarrollo de sus personajes. Sin embargo, esto no tiene porqué ser una regla para crear personajes. Es indiscutible que cada autor deberá tener sus procesos establecidos, o quizá no tanto. Aún así, Corbett sostiene que los personajes salen de 5 fuentes principales: 1) la misma historia, 2) el inconsciente, 3) personas reales, 4) el arte o algún material de inspiración o 5) una combinación de varias o todas las mencionadas (Corbett, 2018).

Todas estas fuentes tienen sus ventajas y desventajas, así como sus limitaciones al momento de combinarlas. Corbett hace hincapié en que el origen del personaje solo es el principio. “Uno de los errores más comunes en la formación de personajes es engancharse al impacto emocional, moral o psicológico que nos produce el origen del personaje” (Corbett, 2018). Por lo tanto, está invitando al autor a ir más allá de las ideas que sirven de pilar para el personaje y su mera existencia.

Ahora, cuando Corbett habla de la historia como la fuente del personaje, se refiere a personajes que, según su punto de vista, podrían tener problemas de bidimensionalidad. “Es probable que esos personajes cumplan una función y no que actúen como agentes independientes con necesidades, miedos, afectos y preocupaciones ajenas a la historia” (Corbett, 2018).

Corbett recomienda pensar en los personajes como seres humanos en lugar de engranajes de una máquina (es decir, la narrativa). También cataloga a los personajes cuya fuente es la historia como meros esquemas. “Para llevarlos al siguiente nivel, se necesita una comprensión más profunda no solo de los personajes que se mencionan, sino también de los demás, los personajes aún desconocidos que se necesitan para que las historias cobren vida” (Corbett, 2018).

Silvia Kohan, al igual que Corbett, tiene una propuesta para la creación del personaje. En su caso, de 4 ejercicios o rutas concretas que sirven como guía. A estas rutas las denomina como 1) de la curiosidad al interés, 2) del comportamiento a la emoción, 3) de lo que le toca vivir a los acontecimientos del relato y 4) del eje a novela/cuento (Kohan, 2014).

Comienza entonces con su primera ruta, que denomina “De la curiosidad al interés”, donde alega que al inicio, un personaje es un desconocido para el espectador y que sus vivencias deben resultar cercanas y creíbles. Kohan invita al autor a pensar en los intereses del personaje, así como sus motivaciones y metas. Todo esto con el propósito de que el personaje pase del universo del autor al del lector (Kohan, 2014). Con esto, se puede inferir que para Kohan, es importante que el personaje deje una marca y que para esto, tiene que tener metas con móviles creíbles y de peso emocional.

Ambas posturas tienen similitudes y parecen concordar en la importancia del personaje como ser independiente, pensante y sensible. Es entonces que el personaje no debería ser llevado por la historia, sino que debería ser este quien lleve a la historia. Cuando esto sucede, las historias están centradas en sus personajes y por ende, no avanzan a menos que estos tomen decisiones.

La Conferencia Internacional del Storytelling Virtual sostiene que las historias centradas en personajes se permiten moldear las metas, creencias y los planes de los personajes. El propósito de esto es lograr que la historia se desarrolle conforme los personajes cumplan metas por sí solos e interactúen entre ellos (Balet, Torguet, & Subsol, 2003). Con eso, se tiene una perspectiva más amplia, humana y realista de los personajes.

Regresando a los personajes creados por y para la historia, Corbett afirma que el género no es más que una pauta. Se debe recordar que en este caso, Corbett hace referencia al género como un conjunto de reglas del mundo o la historia donde el personaje se desarrolla. De hecho, indica que al autor le corresponde no solo cumplir con esta pauta sino elevarse y reinventar la pauta misma.

La clave está siempre en escapar de las restricciones de la historia dando a los personajes la libertad de sorprender, en salirse de la historia para que puedan vivirla en sus propios términos, sin dejar de respetar los temas centrales y los sucesos que la historia nos pide. (Corbett, 2018).

Ahora, cuando Corbett habla de personajes originados del inconsciente, se refiere a aquellos cuya idea base proviene de los sueños. Comenta también que esta fuente parece ser bastante contraria a la anterior, ya que un personaje que proviene de un sueño puede no tener historia.

En el primer caso, debes desarrollar a los personajes más allá de los requisitos iniciales de la historia y la situación; en el segundo, has de ir más allá del impacto temático de la figura del sueño para crear una cadena de acontecimientos impulsada por causas y efectos que cuente cómo evoluciona ese tema. (Corbett, 2018).

Para Corbett, el autor siempre debe ir más adelante, en lugar de estancarse en la idea base. “Para una caracterización más matizada, la primera impresión tiene que evolucionar. Deja que la imagen o inspiración original sea el punto de partida, no el punto final” (Corbett, 2018).

Algo similar puede verse cuando los personajes son originarios del arte o la naturaleza. Corbett menciona que el autor puede hacer uso de su sentido de personalización como inspiración para un personaje. Sus ejemplos son los de un árbol torcido que ha perseverado en su crecimiento, así como un halcón que vuela con gracia y determinación. Menciona también que el propósito de la personalización como tal, es “atribuir una personalidad fija a la impresión inicial, porque la imagen formada en la mente es en gran parte estática” (Corbett, 2018).

Además de eso, Corbett no pone límites a la personificación ni los orígenes de esta índole que puedan inspirar a los autores a crear sus personajes. No solo se habla

del arte o la naturaleza, puede ser la música, la astrología, el tarot o cualquier otra fuente no humana. “Lo importante es recordar que, aunque todo se puede personificar, hemos de conservar el sentido de su potencial ilimitado, para que en su comportamiento se mantenga el elemento necesario de libertad y sorpresa que lo hace convincente” (Corbett, 2018).

Ahora, sobre los personajes basados en personas reales, caso bastante apartado del anterior, Corbett habla de la subjetividad, y como alguien no puede conocer al 100% a otros, así como tener una percepción propia que esté errada. Aún así, sostiene que “la fuente de personajes más obvia e inmediata es tu propia vida: ¿dónde encontrar mejor inspiración para personajes realistas y tridimensionales que en los que te rodean?” (Corbett, 2018).

A este punto, es indiscutible que un personaje tiene que partir de algo que motive al autor a crearlo y desarrollarlo en primer lugar. Silvia Kohan habla de las emociones, en su segunda ruta “Del comportamiento a la emoción”. En esta ruta resalta una guía que propone un ejercicio práctico donde se debe hacer dos listas de personajes que hayan hecho llorar y reír al lector respectivamente. Además de estas emociones, las listas deben incluir los sucesos precisos que hayan causado dichas reacciones. Como paso final, se debe hacer una lista de emociones que el autor crea que su personaje provoca para poder comparar los resultados de las dos primeras listas y la última (Kohan, 2014).

Este ejercicio sirve, no solo para entender el peso emocional que puede tener un personaje ya existente, sino también que es necesario que el personaje en construcción tenga esta característica. Esto le brindará tridimensionalidad, credibilidad y lo convertirá en un tipo de ancla con la narrativa para la audiencia.

Ahora, es importante entender que estas emociones sólo son efectivas en los espectadores cuando hay una acción de por medio que, incluso bajo la narrativa, tenga bastante peso. Las acciones del personaje también están relacionadas con la ruta tres de Silvia Kohan “De lo que toca vivir a los acontecimientos del relato” para crear personajes. En esta sección, Kohan explica que en sus talleres, ella presenta un relato a sus asistentes y deja que todos en la clase continúen la narrativa, enfocada en las acciones del personaje. Esta libertad a continuar como mejor les parezca dio resultados muy diversos (Kohan, 2014).

Como mencionaba Corbett, las personas son impredecibles porque no se las conoce al 100%. Ni siquiera uno mismo se puede llegar a conocer completamente. Esta cualidad de ser verdaderamente impredecibles está ligada con las acciones. El actuar de uno no es algo que se pueda calcular con patrones; si acaso suponer por medio de observación.

La presencia de varios resultados para el final del relato, en cuanto a las acciones del personaje, indican que cada participante del taller tiene una perspectiva diferente de este personaje, a pesar de ser hipotético y sin haber demostrado su psicología o desarrollo. En otras palabras, este personaje está hecho para la historia, incompleta por cierto, y es bidimensional porque está hecho para ser moldeado por los participantes.

Cada uno deberá tener su propia perspectiva de la supuesta psicología de este personaje, a que a pesar de que no exista, ellos le otorgan una. Como se mencionó antes, el autor no debe quedar estancado en la emoción principal que un personaje le da. Para eso existe el desarrollo y las acciones del mismo. Solo así, podrá demostrar todo el trasfondo y el impacto que le genera al autor, para pasar a ser parte del mundo del lector y así este, pueda sentir por el personaje.

Esto nos lleva a la cuarta y última ruta de Kohan “Del eje a la novela/cuento”, donde más allá de las acciones, sean para el progreso de la narrativa o de los personajes, habla del móvil. Una vez que se encuentre ese móvil o tema recurrente, cada escena, lugar, decisión, relación con otros personajes y su misma evolución debe estar ligado a ese móvil (Kohan, 2014).

Esto tiene que ver ligeramente con la ruta anterior y su ejercicio. Los participantes tenían diferentes puntos de vista acerca del actuar del personaje hipotético. Esto debido a que cada uno le otorgó un móvil distinto, según su parecer. Los personajes son como las personas en este aspecto: cada uno con un móvil distinto que afectará en sus acciones, a otros personajes y a su alrededor a lo largo de la historia.

Según Corbett, las fuentes que menciona no son exclusivas entre sí, por lo que invita a que se combinen estas fuentes al momento de crear un personaje. “Combinar en un personaje elementos derivados de una fuente con los de otra y

luego añadir algunos toques finales de la propia imaginación puede generar un conjunto superior a la suma de sus partes” (Corbett, 2018).

Aún así, Corbett advierte sobre la unión de elementos que juntos podrían resultar en personajes poco convincentes. Entre esos están los personajes femeninos que intentan mostrarse fuertes e independientes, cuando la visión del autor parece apuntar más hacia un personaje masculino con ciertos hábitos femeninos. En este caso, menciona que habiendo tantas mujeres en cargos policiales o militares, no debería haber problema para tener tan buena referencia del mundo real (Corbett, 2018).

Asimismo, habla de aquellos personajes que comienzan siendo invisibles ante los demás por su falta de gracia o descuido personal, para que luego pasen a ser deslumbrantes sin realmente mostrar cómo y cuándo se dio esta transformación. La falta de datos en este caso, hace el hecho risible y poco creíble (Corbett, 2018).

Corbett es claro; no quiere impedir combinaciones algo disparejas. Reconoce el potencial que tienen las contradicciones, porque pueden conducir a personajes fascinantes. Lo que trata de decir, es que no basta con solo hacer la combinación de rasgos a la fuerza. “Para ser convincente, un personaje compuesto requiere especial atención a las experiencias formativas que le han moldeado” (Corbett, 2018).

Con franqueza, se sostiene que los mejores personajes son aquellos que según Corbett, son mixtos. Si la fórmula está bien hecha y se muestra coherencia, entonces se estaría dando vida a personajes verdaderamente fascinantes. Tal vez tanta complejidad en el inicio resulte algo abrumadora, pero también se quiere invitar a los autores a que se den el tiempo necesario para explorar a sus personajes de forma debida. Tal como si estuviesen conociendo a una persona por primera vez, para poder entenderles, desarrollarlos y presentarlos de la mejor manera.

Con personajes mixtos, no se cree que Corbett hable de personajes llenos de contradicciones y rasgos poco comunes. Se trata de hacer que estos personajes sean especiales, incluso cuando son corrientes. Así lo sostiene Kohan: “Tu personaje puede ser alguien real y corriente, pero tiene que tener una particularidad

que lo destaque, un rasgo que lo haga inolvidable, una actitud, una circunstancia, un hecho vivido” (Kohan, 2014).

El personaje es mucho más que una herramienta para contar una historia. Idealmente, debería ser lo más importante, tanto para el autor como para su audiencia. Incluso por sobre la historia misma, por más interesante que sea, porque sin personaje, no hay historia que ver a través de sus ojos. Es por esto que su construcción es tan importante, para que este sea creíble y tenga un impacto. “Construir un personaje es creer en su existencia. Crear es creer. Y es que a la literatura, como a la religión, hay que echarle fe” (Cañelles López, 1999).

De igual forma, Cañelles sintetiza el proceso de creación como un proceso de construcción de personaje que involucra el deseo del autor por hacer saber su perspectiva del mundo y de las cosas a los demás, esperando que otros piensen y sientan como este lo hace. En este caso, el personaje es el medio para transmitir esos ideales y esa perspectiva. Esto repercute en los lectores o la audiencia, dependiendo del medio, y suele dar como resultado un disfrute mediático y una identificación. Más adelante, se profundizará en aquello.

Como se mencionó previamente, un personaje debe ser independiente de la historia para ser interesante y dirigente de su historia. Esto tiene relación, además, con la credibilidad y las dimensiones del personaje, cuya relevancia no termina en su construcción. “Una vez construido el personaje habrá de tener todas sus dimensiones: física, psicológica, emocional y social, de modo que sea lo que se llama “un personaje con volumen”, lejos del personaje estereotipado de cartón piedra” (Fernández Díez, 2005).

Federico Fernández habla de estas dimensiones como partes importantes en los personajes, incluso si son secundarios y de hecho menciona que descuidar estos aspectos consiguen desperdiciar el talento de los intérpretes. Cada dimensión la explica textualmente a continuación:

- **Presencia.** La presencia del personaje la conforma su aspecto físico y permanente, su vestuario, caracterización y elementos de atrezzo que utiliza.

- **Situación y acompañantes.** El escenario en el que actúa, la situación del personaje en el escenario, sus relaciones espaciales con otros personajes, son el contexto necesario para conocer y valorar quien es el personaje.
- **Acción o actuación.** Los gestos que utiliza en cada situación nos muestran las expresiones de sus emociones y sentimientos
- **Diálogo.** La forma en que se expresa verbalmente el personaje, las características de su voz, lo que dice y como lo dice en cada situación son manifestaciones expresivas del personaje que informan sobre quién es y sobre cómo siente, actúa y reacciona. (Fernández Díez, 2005).

Cuando Fernández habla de la presencia del personaje, no solo habla del aspecto físico, sino que hace hincapié en que esta dimensión del personaje puede comunicar mucho sin decir tanto, dado a que lo caracteriza. Se podría decir entonces, que esta dimensión es un reflejo del personaje y también, por consiguiente, de lo que el autor quiere comunicar a través de este.

La situación y los acompañantes están claramente relacionados con el aspecto social del personaje, donde sus círculos sociales y las situaciones en las que se ve envuelto determinan su comportamiento. De igual forma, menciona que esta dimensión permite valorar al personaje por quien es, además de poder conocerlo todavía más.

Fernández sostiene que la Acción o actuación son resultados de las emociones y sentimientos del personaje, debido a los gestos que pueda tener al momento de realizar las acciones como tal. Al igual que la presencia, es una dimensión que no muestra tanto, pero que dice mucho de manera indirecta.

Por último, el Diálogo, para Fernández, es probablemente la manifestación más evidente de la dimensión psicológica del personaje. Sostiene que su expresión verbal, su voz y la manera en que dice las cosas son expresiones que dicen quién es el personaje y también cómo se siente. Esto es comprensible, suponiendo que la voz es el medio de comunicación directo donde el ser hace saber de sus ideales, opiniones y posturas. Es de suponer que, dado que el personaje está basado en el ser humano, deberá hacer uso de su voz de la misma forma.

A pesar de esto, el enfoque que tiene Fernández acerca del personaje y sus dimensiones es mayoritariamente de carácter exterior. Esto quiere decir que se concentra más en factores que permitan al personaje expresarse. Sin embargo, Carlos Robles Cruz tiene un enfoque más interior, donde cada dimensión que él propone se concentra en aspectos personales del personaje.

Según su obra, Cruz propone la dimensión a) cognitiva, b) emocional, c) físico-corporal y d) trascendente. También habla del drama holista como su principal base de análisis y referencia, sin embargo, sus palabras son útiles y aplicables para otro contexto de ficción. “En el drama holista, la situación dramática tiene su origen en la relación sinérgica entre las cuatro dimensiones que conforman al personaje, así como su manifestación en el ámbito” (Robles Cruz, 2013).

Alega que “nada permanece estático, todo se mueve. La esencia del drama es el movimiento, entendido éste como la expresión total de los personajes” (Robles Cruz, 2013). Nuevamente se habla del personaje como un ser independiente que es, de hecho, aquel que hace que la historia se desarrolle, y no la historia al personaje.

Las dimensiones de las que habla dan vida al personaje, además de generar las situaciones de la narrativa (que podrían verse como puntos de giro). Pasa entonces a mencionar que la dimensión cognitiva es reinada por la mente y los pensamientos. Es aquí donde la memoria, la información, análisis, razonamiento, pensamiento hipotético y demás procesos del personaje se toman en cuenta. Se está hablando de las “ideas, concepciones, abstracciones, decisiones, opiniones, etc.” del personaje (Robles Cruz, 2013).

La dimensión emocional, en cambio, comprende los sentimientos experimentados por el personaje. Robles afirma que las reacciones anímicas del personaje tienen relación con su memoria emocional y la influencia de sus propios pensamientos. Está hablando de experiencias como el “miedo, enojo, tristeza, amor, entre otras” (Robles Cruz, 2013).

En cuanto a la dimensión físico-corporal, las cosas son claras también. Las características corporales, fisionomía, expresiones o gestos del personaje conforman esta dimensión. Se está hablando de como se muestra ante otros, ya

sea por su apariencia o por su caminar, incluso su “proyección energética” (Robles Cruz, 2013).

Por su parte, la dimensión trascendente trata todo atributo del personaje que vaya más allá de la dimensión físico-corporal. Aquí, Robles demuestra que esta podría ser la dimensión más compleja. No habla de características visibles o concretas, pero hace referencia al legado y la marca que deja el personaje. Se trata de una señal que deja, ya sea en otros personajes, transmitiendo un abrazo, por ejemplo. Aún así, esa huella también la deja en la narrativa. Por eso Robles invita al creador dramático a reconocer estas señales importantes de su personaje para poder escoger las que sirvan para su obra (Robles Cruz, 2013).

A modo conclusivo, cuando se habla de las dimensiones del personaje, se podría mencionar 3 que son la dimensión 1) física, 2) social y 3) psicológica.

Tanto Fernández como Robles coinciden en proponer una dimensión física. Esta puede tener un enfoque tanto personal o como expresivo, donde se entiende por personal como algo del personaje para el personaje y lo expresivo hace referencia a algo exterior; una proyección del personaje para los demás.

Fernández, con su enfoque más externo, si menciona una dimensión de valoración social, que él llama la de Situación y Acompañantes. Robles no habla explícitamente de una dimensión como esta. Sin embargo, en la que él llama dimensión trascendente, se habla de la huella que un personaje puede dejar en otro. Aquí se ve una ligera relación.

Por último, tenemos la dimensión Psicológica, que para Robles, viene a ser tanto la dimensión cognitiva como emocional. Cuando se habla de psicología de personaje, o de su personalidad como tal, se considera tanto su pensar como su sentir. Sin embargo, nuevamente, el enfoque de Robles es interino. Fernández habla de los resultados y las manifestaciones de la dimensión Psicológica, refiriéndose a el diálogo y la acción y actuación.

Cada autor tiene su propia perspectiva y distintos nombres para cada dimensión al momento de crear, construir, desarrollar o analizar personajes de ficción. Sin embargo, en la mayoría de los casos, a pesar de tener distintos nombres o denominaciones, se presentan similitudes y semejanzas.

Adicional a esto, se puede notar que cada una de estas dimensiones está relacionada con la otra y, de cierta forma, también se puede considerar como el resultado de la otra. Por ejemplo, el tipo de vestimenta y expresión física que tenga un personaje se verá afectada por su psicología. Asimismo, el carácter, personalidad y aspectos cognitivos y emocionales del personaje estarán relacionados con su entorno, situación y relaciones con otros personajes.

Entonces, se sabe que cuando se habla de dimensiones, o un personaje que va más allá de ser plano o bidimensional, existe un referido a lo complejo y verosímil. A un personaje correctamente construido, que se siente real y complejo como si de una persona real se tratase.

Sin embargo, la construcción completa y sustanciosa del personaje lleva a su presentación en la historia ante la audiencia. “La primera aparición del personaje es determinante para establecer sus características de partida. El personaje se da a conocer en situaciones que muestran su múltiple dimensión: física, psicológica, emocional, social” (Fernández Díez, 2005).

La construcción del personaje es un proceso que no termina sino hasta que este ejercicio se haga de forma correcta y se sienta orgánico.

Establecer como es el personaje en el comienzo de la película es imprescindible para comprender las motivaciones de su comportamiento y dotar de coherencia a sus decisiones y acciones, y por otro lado, para apreciar la evolución del personaje en su enfrentamiento a conflictos, en su superación de pruebas para conseguir los objetivos. (Fernández Díez, 2005).

Esto sirve como delimitante para decidir, no sólo qué se quiere mostrar en el inicio, sino también como una guía para el autor y para el espectador acerca del personaje como tal. ¿De quien se habla y por qué se encuentra en esta historia? Es, de una forma, el compendio de todo lo trabajado en la construcción, presentado de forma sintetizada y digerible, para entender rápidamente al sujeto, su psiquis y sus motivaciones.

Como se vio previamente, la construcción de un personaje puede originarse de varias formas, inclusive combinando las fuentes. Asimismo, al momento de empezar a desarrollar al personaje, se debe considerar varios aspectos para que este sea

multidimensional y se sienta más real para la audiencia. Sus dimensiones, así como la fuente originaria, son partes importantes del personaje. Sin embargo, también se debe considerar su rol en la narrativa.

2.2.4. Los Arquetipos y sus Viajes

Si se trata de personajes, a lo largo de la historia, varios autores se han referido a estos como caracteres, arquetipos, prototipos, tipos, etc. Muchos tratan de no usar la palabra estereotipo para referirse a un personaje pues se considera despectivo. Baranda y Vian tienen una perspectiva diferente, pues su texto declara que se busca tener una perspectiva más neutra u objetiva de la palabra refiriéndose al personaje (Baranda & Vian Herrero, 2006).

Ahora, según varios diccionarios, la palabra arquetipo puede ser definida como “modelo”, “ideal” y en ciertos casos hasta como “ejemplo”. Esta definición llega a ser bastante similar con la definición para la palabra prototipo según las búsquedas de Baranda y Vian (Baranda & Vian Herrero, 2006).

Fuera del plano general, dictado por los diccionarios, se puede ver mucho la presencia del término arquetipo cuando se habla de personajes, su construcción, análisis y demás. Según el Diccionario de Términos Fílmicos, la palabra arquetipo es “un término literario, inspirado por el psicólogo Carl Jung, que se refiere a dicho elemento en el cine, drama, misterio, literatura o religión, que evoca en el espectador o lector un fuerte sentido de experiencia primitiva” (Beaver, 2006).

Esto quiere decir que dicha experiencia debe ser familiar o reconocible de alguna manera para el espectador, para que así, dicho elemento sea considerado un arquetipo. En su caso, se habla principalmente de un rol por cumplir de parte del personaje. “El concepto de arquetipo es una herramienta indispensable para comprender la función o el propósito de los personajes que participan en cualquier historia” (Vogler, 2002).

Ahora, Carl Jung fue un psicólogo suizo que se basaba en arquetipos para sus teorías de psicología humana. Pérez habla sobre los estudios de Jung, donde estos arquetipos tienen su origen gracias a la mitología y se encuentran en el inconsciente siendo colectivos y universales que sirven como ejemplo y modelo. (Pérez, 2018).

En su obra, Carol S. Pearson analiza los arquetipos propuestos por Jung para el psicoanálisis y el viaje del héroe de Joseph Campbell. A pesar del enfoque mayoritariamente psicológico, sus palabras son útiles para una perspectiva narrativa, considerando que el personaje es un representante y un reflejo de la humanidad.

Es importante recordar que estos arquetipos son moldes que se hacen visibles en las personas, según la propuesta de Jung y el análisis de Pearson. Esto quiere decir que una persona no está obligada a permanecer con un arquetipo que dicte su comportamiento o pensamientos eternamente. “Nuestra perspectiva del mundo está definida por el arquetipo que actualmente domina nuestra forma de pensar y actuar” (Pearson, 2012).

Según la teoría de Jung, sus arquetipos eran doce, cada uno simbolizando una motivación humana básica, y estaban divididos en tres grupos: el Ego, el Alma y el Yo. En su obra, Carol S. Pearson los analiza a profundidad, alegando que estos grupos pertenecen a una danza y son, a su vez, escenarios o partes de un viaje (que en narrativa, se puede interpretar como el viaje del héroe) (Pearson, 2012).

Cuando Pearson habla del Ego, se refiere a la protección del niño interior. El ego puede relacionarse con el primer escenario o parte del viaje: la preparación. “Durante la parte de preparación, somos retados a probar nuestra competencia, coraje, humanidad y fidelidad a grandes ideales” (Pearson, 2012).

Es entonces cuando menciona los arquetipos de: El inocente, el huérfano, el guerrero y el bienhechor como parte de la Preparación para el Viaje. Estos arquetipos pueden denominarse como los arquetipos del Ego.

Los primeros cuatro arquetipos nos ayudan a prepararnos para el viaje. Comenzamos con inocencia, y del Inocente, aprendemos optimismo y confianza. Cuando experimentamos “la caída”, nos convertimos en Huérfanos, decepcionados, abandonados, traicionados por la vida misma- y especialmente por las personas que debían preocuparse por nosotros. El Huérfano nos enseña que debemos valerlos por nosotros mismos y dejar de depender de otros para cuidarnos, pero el Huérfano se siente tan impotente y

sin poder que su mejor estrategia para sobrevivir es unirse a otros para ayudarse mutuamente.

Cuando el Guerrero viene a nuestras vidas, aprendemos a ponernos metas y desarrollamos estrategias para cumplirlas, estrategias que casi siempre requieren el desarrollo de coraje y disciplina. Cuando el Bienhechor toma actividad, aprendemos a cuidar de otros y eventualmente a cuidarnos a nosotros mismos también. (Pearson, 2012).

Pearson concluye que estos cuatro atributos son optimismo, la unión con otros, el coraje para pelear por uno y los demás y la compasión y el cuidado propio y ajeno. “Juntos, son las habilidades básicas para vivir en sociedad. Sin embargo, casi siempre estamos insatisfechos en esa totalidad, a pesar de haber aprendido que es necesario ser moral y exitoso en el mundo” (Pearson, 2012).

En un sentido narrativo, se puede encontrar similitud con aquellos personajes que viven en la desdicha y no están satisfechos con su estilo de vida. Un caso común sería el personaje Outcast o Underdog, que en español sería un tipo de marginado o paria que no tiene suficientes oportunidades. Entre estas características tenemos personajes como Aladín, Edward con sus manos de tijera, Willy Wonka, Carry White, Amélie, Wall-e, entre otros.

Ahora si se habla del Alma, Pearson se refiere a la entrada a los misterios. El alma está ligada al segundo escenario del viaje, que es el viaje mismo y lo que ella denomina como el convertirse en real. “En el viaje, dejamos la seguridad de la familia o la tribu y embarcamos en una aventura donde encontramos muerte, sufrimiento y amor. Pero lo más importante: nosotros nos transformamos” (Pearson, 2012).

Los arquetipos de este escenario son: el buscador o explorador, el destructor, el amante y el creador. Estos pasan a ser los arquetipos del Alma.

Comenzamos a añorar algo que va más allá de nosotros y nos convertimos en Buscadores, cuya meta es algo inefable que nos satisfecerá. Responder al llamado y embarcarse en el viaje nos hace descubrir que estamos experimentando privación y sufrimiento, mientras el Destructor se lleva mucho de lo que parecía esencial a nuestras vidas. La iniciación a través del

sufrimiento, sin embargo, es culminada por cualquier iniciación hacia Eros, el Amante, mientras nos damos cuenta de nuestro amor por otras personas, causas, lugares, trabajo. Este amor es tan fuerte que requiere compromiso- y así, ya no somos libres. El tesoro que emerge de este encuentro con la muerte y el amor es el inicio de el verdadero yo. El Creador nos ayuda a expresar este yo en el mundo y nos prepara para regresar al reino. (Pearson, 2012).

Es entonces que Pearson habla de estas cuatro habilidades como: esfuerzo, superación, amor y creación, que enseñan sobre el proceso de muerte que atraviesa el yo pasado para dar paso al nuevo. Estos arquetipos, según Pearson, preparan al sujeto para el retorno y el cambio de vida (Pearson, 2012).

Bajo una perspectiva argumental, Jung y por consiguiente Pearson, están hablando de la etapa previa a la adaptación del personaje ante los resultados de la resolución del conflicto final. Se está hablando del procesamiento del personaje ante la victoria, o caso contrario, la derrota en la lucha. También puede ser ante una búsqueda exitosa o fallida.

Ahora si se habla del Yo, Pearson se refiere a la expresión propia ante el mundo. El yo refiere al tercer escenario o fase del viaje, que es el retorno y lo que ella denomina como el transformarse en libre. “En nuestro regreso de la aventura, nos convertimos en los Gobernantes de nuestros reinos, que son transformados debido a nuestro cambio. Sin embargo, debemos estar continuamente sujetos a renacer para no convertirnos en tiranos” (Pearson, 2012).

Los arquetipos de esta fase son: el gobernante, el mago, el sabio y el bufón o loco. Estos pasan a ser los arquetipos del Yo.

Cuando retornamos, nos damos cuenta de que somos los Gobernantes de nuestros reinos. Al principio, podríamos estar decepcionados del estado de este plano o campo. Pero conforme actuemos con nuestra nueva sabiduría y seamos más auténticos a nuestro profundo sentido de identidad, el yermo aparece. Cuando el Mago se activa en nuestras vidas, nos hacemos aptos para la sanación y nos transformamos a nosotros mismos y a otros para que el reino pueda continuar siendo renovado.

Sin embargo, no estamos completamente plenos o felices hasta que enfrentemos nuestra propia subjetividad, por lo que el Sabio nos ayuda a conocer que es la verdad realmente. Mientras aprendemos a aceptar nuestra subjetividad y superar las ilusiones y deseos, somos capaces de alcanzar un estado de desapego donde podemos ser libres. Es ahí cuando estamos listos para dejar salir al Bufón y aprendemos a vivir alegremente el momento sin preocuparnos por el mañana. (Pearson, 2012).

Es así como Pearson concluye que esta fase está compuesta por responsabilidad total de la vida propia, transformación y sanación de uno y de los demás, desapego y un compromiso a la verdad y la capacidad de disfrute y espontaneidad. Además de eso, agrega que este conjunto final de atributos son la recompensa misma del viaje (Pearson, 2012).

En términos literarios, esta fase podría considerarse como un epílogo. En términos dramáticos o cinematográficos, esto se referiría a los eventos posteriores a la aventura, después del clímax y el último punto de giro, cuando los personajes se preparan para afrontar los cambios que se darán como resultado de sus acciones. Todos los personajes atraviesan, de cierta forma, esta fase porque ese es el propósito de una narrativa promedio: contar con una resolución de conflictos. Sin embargo, esto es más notorio en aquellas historias que cuentan con una vista a la vida de los personajes después de un tiempo considerable.

Para finalizar con los arquetipos de Jung, es importante reconocer que los personajes no están obligados a atravesar por todos estos arquetipos durante su historia. Pérez habla únicamente de personajes protagónicos para esta aclaración. Aún así, se considera que esto también aplica para los demás personajes debido a que tienen menos tiempo en pantalla. Pérez advierte que no es necesario que un protagonista pase por todos los arquetipos que dicta Jung. Indica que solo forman parte del viaje clásico del héroe y de su transformación, así como la que muchas personas atraviesan en la vida real. (Pérez, 2018).

Regresando al arquetipo, desde su definición y uso, esta palabra también es un “término usado para indicar un personaje dramático o literario prototípico que posee rasgos humanos reconocibles, por ejemplo, aquel personaje que está entre sus sentimientos pasionales y los del deber y la responsabilidad” (Beaver, 2006). Con

esto, se puede introducir la idea de que, un arquetipo, vendría a ser un tipo de personaje, dependiendo de sus características, rasgos, o quizá sus roles en la narrativa.

Es importante recalcar que el arquetipo no debe verse como un rol fijo que hace a un personaje rígido. Al igual que con las personas y su psicología, que jamás se mantienen eternamente en un arquetipo, se puede encontrar a un personaje cambiante. Dada su experiencia, Vogler habla del arquetipo como un conjunto de funciones flexibles que aporta libertad al contar historias. Propone una reinterpretación de la palabra, viéndola como una máscara necesaria para el progreso de la historia que, a pesar de todo, es temporal para el personaje (Vogler, 2002).

Tal es el caso de aquellos personajes que comienzan aparentando o siendo cierto tipo de persona, y luego de su desarrollo, su función, sus motivos y metas cambian también. Y es de hecho, este suceso, el más enriquecedor para un personaje, pues se permite un desarrollo drástico pero memorable (en caso de que su exposición sea correcta y verosímil).

Joseph Campbell, quien propuso la estructura del viaje del héroe, propuso también que toda buena historia incluye los siguientes arquetipos: 1) el héroe, 2) el mentor, 3) el aliado, 4) el heraldo, 5) el guardián del umbral, 6) la figura cambiante, 7) la sombra y 8) el embaucador. Menciona que estos arquetipos son “precisamente aquellos que han inspirado, a lo largo de la cultura humana, las figuras básicas del ritual, la mitología y la visión” (Campbell, 2008).

Vogler interpreta los arquetipos clásicos como facetas de personalidad del héroe o incluso, del autor. Esto refuerza la relación que tienen los arquetipos de psicoanálisis de Jung con los arquetipos clásicos de Campbell o cualquier otro arquetipo encontrado en narrativa. Además de esto, Vogler menciona los arquetipos de Campbell como los más frecuentes y útiles para el autor (Vogler, 2002).

Federico Fernández habla sobre la estructura arquetípica y el mito del héroe de Campbell, alegando que esta estructura es la base de multitud de historias desde tiempo inmemorial.

Entonces, hablando pues de los arquetipos clásicos de Campbell, el Héroe es “el guía turístico personal de la audiencia en la aventura que es la historia” según Chris Winkle. Para Winkle, es crítico que la audiencia se identifique con el Héroe porque la experiencia de la historia es a través de sus ojos. En la narrativa, el Héroe deberá dejar su vida y entrar a una con la que no se siente familiarizado, de forma que presente un reto para este. Así, Héroe y audiencia dominarán las reglas del mundo propuesto y salvarán el día (Winkle, 2014).

Otras características usuales del Héroe son la búsqueda personal y la superación, así como la capacidad de que sus acciones tengan un gran impacto en la narrativa. Arrebola menciona que este rol busca autorrealización, transformación y comprende acciones decisivas y sacrificios. (Arrebola, 2017).

Es importante dejar en claro que el Héroe, a pesar de tener características bastante reconocibles, además de ser el eje principal, tiene otros aspectos cambiantes o poco convencionales. Tiene que ser imperfecto, hasta ser un antihéroe lleno de desgracias y negativas. (Arrebola, 2017).

Como se puede ver, el personaje cuyo arquetipo sea perteneciente al de Héroe, viene a ser el personaje principal. Ahora, un personaje principal usualmente, pero no siempre, es el sujeto de perspectiva. Por otro lado, el sujeto de perspectiva es aquel personaje cuya experiencia sirve para contar la historia (Arnold & Eddy, 2007).

Esto regresa al punto principal: el Héroe es el eje y el guía para la audiencia. Así lo dice un texto perteneciente al portal web de la Universidad Estatal de Michigan:

El Héroe es el protagonista o el personaje central, cuya función principal es separarse del mundo ordinario y sacrificarse por el Viaje presente- para responder al llamado, completar la aventura y restaurar el balance en el mundo ordinario. Experimentamos el Viaje a través de los ojos del Héroe (Michigan State University, n.d.).

Además del personaje protagónico, se pueden encontrar otros personajes con los que interactúa y estos tampoco están exentos de presentar un arquetipo. Tal es el caso del Mentor, que tal como su nombre indica, desempeña un papel de guía para el Héroe, ya que le brinda consejo y sabiduría. Arrebola menciona lo siguiente respecto al arquetipo de Mentor:

El mentor es la persona sabia que guía al héroe, proporcionando consejos útiles. En ocasiones es un reflejo del potencial que puede alcanzar el héroe, una aspiración. Otras veces solo será un personaje cuyo encuentro arranque el velo que ocultaba las verdaderas causas de los problemas, otorgando al protagonista posibles soluciones a sus conflictos. El mentor es un héroe que ya ha recorrido su propio viaje. No se limita a un único personaje y puede tratarse de un enemigo. (Arrebola, 2017)

Ya que el Héroe es sacado de su mundo ordinario para emprender una aventura, va a encontrarse necesitando ayuda. Cuando el Mentor aparece en la vida del Héroe, representa una oportunidad de lucha, conocimiento, herramientas incluso. Además de eso, el Mentor suele ayudar a que la trama siga fluyendo. “Los Héroes pueden negarse a dejar el mundo que conocen por uno que no... Cuando el Héroe está en el camino correcto y tiene lo que necesita para sobrevivir, el Mentor desaparece. Los Héroes deberán pelear sin su ayuda” (Winkle, 2014).

El Mentor no solo es arquetípico en su móvil y actuar. Su apariencia también suele ser bastante reconocible, icónica inclusive. “El Mentor es usualmente un viejo barbudo que asiste al Héroe ofreciéndole consejo, asistencia o un regalo. Este personaje es mayor y más sabio, pero por alguna razón necesita que el Héroe complete la aventura” (Richardson, 2018).

Así como el Héroe debe interactuar con personajes que le ayuden como el Mentor, deberá interactuar con otros más de diversas naturalezas. El Guardián del Umbral es un personaje bastante flexible; representa la línea divisoria entre el mundo conocido y el desconocido e impide el paso al Héroe. “No hay límites para los guardianes: son los esbirros del enemigo, el aliado que quiere medir sus fuerzas, obstáculos en el camino o el pasado o los sentimientos que el héroe quiere abandonar” (Arrebola, 2017).

Toda historia presenta el desarrollo no solo de la trama sino del Héroe a través del tiempo. Así como requiere de los consejos del Mentor para seguir adelante, el Héroe también tendrá amigos que le acompañarán. Aquí es donde el arquetipo del Aliado entra en papel. Cuando el Héroe se enfrente a grandes retos, tan grandes para una sola persona, necesitará a otra persona que le ayude a distraer enemigos, entrar a lugares o incluso ayudarle con el equipaje. (Winkle, 2014).

La aventura puede ser muy complicada de atravesar solo, el Aliado asiste al Héroe de varias maneras, incluso con conocimiento. Muchas veces, este tipo de personajes pueden presentar, además, el arquetipo del Embaucador o Bufón. Arrebola argumenta y define al Bufón de la siguiente manera:

Es un personaje que hace travesuras y proporciona alivio cómico. Suele acompañar al héroe en su viaje, a veces solitario, procurando humanidad, recordándole su procedencia. No es obligatorio que el personaje se limite a bromas, estamos hablando de un bribón o embaucador cuyo arquetipo principal es la picaresca. (Arrebola, 2017).

El Bufón da un tinte de humor a la historia, por su personalidad fresca y pícara que deja que la audiencia se relaje durante el viaje. A veces, un Bufón tiene otro rol: desafiar un estándar y romper con esquemas. Un buen Bufón brinda una perspectiva ajena y trae preguntas importantes tanto para el Héroe como para la audiencia. (Winkle, 2014).

Ahora, antes de que el Héroe interactúe con sus Aliados, un Bufón o su Mentor, deberá ser expuesto a la aventura primero. El Herald aparece al comienzo para dar a conocer el cambio próximo en la vida del Héroe y son el punto clave para establecer la aventura y ponerla en marcha. Asimismo, si un personaje que cumple con el arquetipo de Herald no cumple otro rol que no sea ese, probablemente aparezca durante poco tiempo. (Winkle, 2014).

Como se puede ver, este rol tiene una función directa y simple que es necesitada al inicio de la historia ya que sin ella, la misma no arrancarían. Arrebola argumenta una descripción del arquetipo de Herald en las siguientes palabras:

El herald es la llamada del héroe hacia la aventura, es el mensaje, quien anuncia los sucesos venideros. No es obligatorio que sea un personaje, puede tratarse de un objeto como una carta o un evento catastrófico que provoque la llamada. No hay limitaciones para que varios heraldos promuevan el cambio en una misma historia, mostrando nuevos desafíos o rumbos por recorrer. (Arrebola, 2017).

Ahora, el guardián del umbral es aquel que prueba al Héroe antes de que este se enfrente a grandes desafíos. Pueden aparecer en cualquier punto de la historia y su

rol clave es bloquear el camino del Héroe y frustrar su Viaje. Su mensaje para el Héroe es “Regresa a tu casa y olvídate de tu Viaje” y para la audiencia es “Este camino está lleno de peligro”. (Winkle, 2014).

Además, Winkle menciona lo siguiente respecto al guardián del umbral:

El umbral es la frontera entre el mundo conocido y lo desconocido, en ellos el guardián impide el progreso y el héroe demostrará su valor. No hay límites para los guardianes: son los esbirros del enemigo, el aliado que quiere medir sus fuerzas, obstáculos en el camino o el pasado o los sentimientos que el héroe quiere abandonar.

El enfrentamiento con el guardián sirve para medir fuerzas antes de continuar por otros derroteros. Siempre encontraremos alguno antes de atravesar un umbral. (Arrebola, 2017; Winkle, 2014).

El Guardián no necesariamente será un personaje; puede ser un obstáculo también. Asimismo, el Guardián no siempre será un enemigo. A veces está para advertir al Héroe acerca de su Viaje y trata de convencerlo de no avanzar porque es peligroso. Es aquí donde el Héroe debe engañar, vencer o ingeniárselas para sobrepasar al Guardián. (Richardson, 2018; Winkle, 2014).

Por otro lado, la Figura Cambiante, el Cambiaformas o el Camaleón es aquel personaje que se encuentra en una delgada línea entre Aliado o Enemigo. En ciertas ocasiones, su lealtad es cuestionada ya que es bastante inestable. Sin embargo, este tipo de personaje brinda una combinación entre atractivo y peligro potencial. Los Cambiaformas benefician mucho a la historia creando relaciones interesantes entre los personajes y añadir tensión en escenas que les pertenecen a los Aliados y Héroe. (Winkle, 2014).

Aun así, no siempre un Cambiaformas o Camaleón tendrá malas intenciones. Ciertamente, es un arquetipo bastante variable que enriquece la historia y mantiene el interés de la audiencia. Arrebola expone la descripción de este arquetipo debido a la intriga que genera, con las siguientes palabras:

Es el arquetipo más complejo de todos, sirve para no dar descanso a los lectores, para mantenerlos en tensión y no saber qué ocurrirá a continuación.

Son quienes acompañan al héroe para traicionarlos, los villanos que en realidad están del lado del bien o el bufón que finalmente se descubre como mentor.

El camaleón se muestra como una figura de desconfianza para preguntarnos qué trama en realidad. Su rol puede cambiar varias veces y no será hasta mucho más adelante cuando descubramos sus verdaderas intenciones. Cualquier personaje puede ser un camaleón siempre que sirva para sembrar la duda. (Arrebola, 2017).

Por último, la Sombra que suele ser el Villano o Enemigo de la historia. Es el personaje que amenaza y causa conflictos en el Héroe. Aun así, la Sombra no tiene porque ser un personaje. También puede ser una amenaza de carácter natural o psicológico que genere conflicto narrativo y se oponga a los fines de los protagonistas. (Arrebola, 2017; Winkle, 2014).

La Sombra, como personaje, es efectiva si refleja al Héroe y resalta sus luchas internas de alguna manera, ya que sirve de ejemplo para la audiencia. La Sombra es una versión retorcida del Héroe si este sigue malos pasos. Es un representante de “ideas contrarias al héroe, es una proyección de él si fracasa en su viaje, también es todo lo opuesto al mentor” (Arrebola, 2017).

Otra razón por la cual esto es efectivo, es porque al final de la historia, el éxito del Héroe se sentirá más significativo y satisfactorio a los ojos de la audiencia. Al final, la Sombra representa, en efecto, un desafío más para el Héroe. La diferencia es que este desafío es el mayor, más personal y más difícil de enfrentar. (Winkle, 2014).

Tal como se vio con los arquetipos de Jung, los personajes con los arquetipos de Campbell también pueden ser cambiantes. Esto solo refuerza la idea de que los personajes, tal como las personas, son seres cambiantes que poseen diferentes dimensiones y pueden evolucionar. “Es inusual tener exactamente un personaje por arquetipo en las historias ya que los arquetipos no son más que roles que un personaje puede tomar” (Winkle, 2014).

2.2.5. Identificación y memorabilidad

Como se ha tratado anteriormente, un personaje es elemento clave para la historia a contar. Sin embargo, el motivo de su importancia, no sólo se debe a su rol en la historia o cómo sus acciones puedan afectar a su alrededor. Para poder asegurar que estos factores se den exitosamente, se debe retroceder un poco a su construcción.

Anteriormente se hizo referencia a la multiplicidad de la mente, que hace de los personajes un medio para encarnar esta multiplicidad. Así, el autor se permite identificar con su personaje, dado a que es una extensión de sí mismo. Cañelles menciona que el escritor puede vivir otras vidas por medio de sus personajes (Cañelles López, 1999).

Considerando esto, si una obra logra estar bien ejecutada, la cualidad de poder vivir en la piel de otro, también puede ser adoptada por la audiencia. Aquí se estaría hablando de identificación con un personaje bien construido y multidimensional que le permite al espectador empatizar y recordarlo incluso después. “El protagonista de nuestra novela favorita se nos instala en el espíritu de forma similar a la de la persona amada cuando está ausente, a la de un ser querido que ha muerto pero sigue hablándonos en sus sueños” (Cañelles López, 1999).

Silvia Kohan reconoce la relación entre multiplicidad, identificación y empatía que pueden causar los personajes, de esta manera:

La calidad literaria del personaje permite al lector conectar de una manera diferente con su identidad. Le moviliza situaciones o vivencias propias que no puede expresar de otro modo y lo ayuda a vivir sin culpa ni pudor las propias fantasías. (Kohan, 2014).

Esto permite inferir que la multiplicidad no es sólo del autor, sino también de quien consume el medio. Los personajes no son más que representaciones o reflejos en mundos de ficción que permiten sentir la experimentación de segunda mano. Esta representación, que se manifiesta de varias formas, es el principal motivo de que exista identificación con personajes de ficción.

La identificación, que también es llamada empatía (por parte del lector), se puede tomar como un “proceso psicológico donde la audiencia experimenta las mismas emociones y sentimientos que los personajes con los que se identifican” (O’Bannon, 2011).

Este proceso psicológico se da por un tipo de relación que el espectador o lector encuentra entre sí con el personaje. Aquí se refuerza la teoría de representación y la idea de que la audiencia y el personaje deben tener algo en común para que exista Identificación. “La identificación ocurre cuando un miembro de una audiencia siente que este y el personaje son uno y el mismo” (Winkle, 2018).

Cuando se habla de personajes memorables, usualmente se deberá a un conexión por parte de la audiencia con el personaje. En muchos casos, esta conexión se debe a la identificación. Cuando el autor construye un buen personaje y da uso de su multiplicidad, tiene muchas posibilidades de tener un producto exitoso en sus manos que le permita expresarse como quiere. “La identificación es una de las armas más potentes que tiene el escritor en sus manos para contar historias, para comunicarse consigo mismo y con el lector” (Cañelles López, 1999).

Una de las razones por la cual la identificación es una herramienta tan poderosa es debido a que la audiencia no suele estar consciente de su empatía con los personajes. Es por eso que suele estar fuera del control del autor. De hecho, es impredecible y difícil de medir, ya que el efecto puede ser fuerte o débil.

A pesar de esto, hay ciertos factores clave que el autor puede tomar en cuenta si está en busca de que su audiencia se identifique con sus personajes. Entre esos factores, se encuentran: demografía, experiencias y vocación o hobby.

Demografía: Si la edad, género, raza, orientación sexual, etc. del personaje es la misma a la de un miembro de la audiencia, la identificación será más probable.

Experiencias: Si un personaje está atravesando una experiencia que fue importante para un espectador, eso puede crear identificación. En particular, experimentar dificultades similares tiene gran impacto.

Vocación o hobby: Otras partes importantes de la identidad individual, como la vocación, pueden tener un impacto. Sin embargo, ya que hay tantas vocaciones y hobbies, la vocación de un personaje tiene menos probabilidad de hacer gran diferencia para la identificación de las audiencias en general. (Winkle, 2018).

Michael Hague, por su parte, habla de los personajes como reflejos de humanidad, reafirmando que es un representante, tanto de lo humano, del autor y de la audiencia. Asimismo, propone sus propias técnicas para conseguir Identificación.

Crear simpatía por los personajes - Esta es una de las formas más efectivas de conseguir Identificación con un personaje de ficción. Un personaje que es víctima de una desgracia no merecida es alguien que se le puede apoyar.

Mostrar al Héroe sufriendo - El sufrimiento emocional funciona bien en este caso, pero también se puede mostrar al personaje sufriendo por algún problema físico.

Poner a los personajes en peligro - Preocuparse por el bienestar de un personaje nos atrae a este. Cuando alguien está en el peligro, nos sentimos instantáneamente mal por esa persona.

Hacer personajes admirables - Mientras más agrada una persona, más se le apoya. Lo mismo sucede con los personajes. Hay muchas maneras de lograr esto. El personaje puede ser aristócrata, gracioso, inteligente, fuerte, atractivo o habilidoso de alguna forma.

Crear personajes poderosos - Los lectores y las audiencias suelen mostrar fascinación por personajes que sean figuras de poder.

Introducir a los protagonistas tan pronto sea posible - El lector está a la espera de alguien digno de su apoyo y seguimiento. Esta curiosidad debe ser alimentada y recompensada tan pronto como sea posible.

Dar defectos y debilidades al personaje - Los personajes peculiares o particulares que presenten rasgos o errores humanos consiguen llamar la atención del público y de su identificación precisamente porque reconocen estas características del personaje como suyas también. (Hauge, 2013).

John Truby cree que hay dos pasos para trabajar y planificar Identificación. El primero es la Debilidad y necesidad. Desde el comienzo de la historia, el protagonista tendrá una debilidad que lo retrasa y algo que hace falta y eso que no tiene, le afecta tan profundamente que, de cierta forma, arruina su vida. Luego, la necesidad es “aquello que el héroe debe culminar para sí con el propósito de tener una vida mejor. Esto usualmente involucra la superación de sus debilidades y cambiar, o crecer, de alguna forma” (Truby, 2008).

De cierta forma, se puede interpretar a la necesidad de Truby como el móvil del personaje. Adicional a esto, menciona que se debe tomar en cuenta dos puntos críticos cuando se piensa en la necesidad del personaje. El primero es que el héroe no debería estar conciente de su necesidad al inicio de la historia. “El héroe deberá darse cuenta de su necesidad en una auto-revelación, cerca del final de la historia, solo después de haber atravesado una gran cantidad de dolor (en un drama) o lucha (en comedia)” (Truby, 2008).

El segundo punto crítico consta de darle al héroe una necesidad moral y también una necesidad psicológica. En historias promedio, el héroe sólo tiene necesidades psicológicas. Estas tratan de superar un serio defecto que hiere únicamente al héroe. Sin embargo, en historias mejores el héroe tiene necesidades morales además de necesidades psicológicas. “El héroe deberá superar un defecto moral y aprender cómo actuar correctamente con otras personas. Un personaje con una necesidad moral siempre está hiriendo a otros de una forma (su debilidad moral) al inicio de la historia” (Truby, 2008).

Ahora, una vez que el personaje supera la debilidad y descubre su necesidad, deberá tener un deseo. “Deseo es lo que el héroe quiere en la historia, su meta particular” (Truby, 2008).

Sin embargo, es importante tener lo siguiente en cuenta:

Una historia no se vuelve interesante para la audiencia hasta que el deseo aparece. Piensa en el deseo como el ancla de la historia que la audiencia toma para seguir adelante. Todos abordan el “tren” con el Héroe, y todos irán tras la meta juntos. El deseo es la fuerza o motor de la historia, la línea de la cual todo lo demás se cuelga.

El deseo está íntimamente conectado con la necesidad. En la mayoría de las historias, cuando el héroe cumple su meta, también cumple con su necesidad. (Truby, 2008).

No se debe confundir la necesidad con el deseo o pensar en estos como uno solo. La diferencia de ambas radica en que la necesidad es algo intrínseco del personaje, mientras que el deseo va fuera de este. “Una vez que el héroe encuentra su deseo, se mueve en una dirección particular y toma acciones para cumplir su meta” (Truby, 2008).

Además, las funciones de estos pasos también son distintas. La necesidad sirve para que la audiencia tenga una idea de los cambios que el héroe debe atravesar para mejorar su vida. Esta es la clave de la historia pero está implícita. En cambio, el deseo le permite al espectador tener la misma meta que el protagonista, porque ese deseo también se hace suyo. “El deseo es superficial y la audiencia cree que la historia se trata de esto” (Truby, 2008).

Para finalizar, anteriormente se habló de las dimensiones del personaje durante el proceso de construcción. Entre las conclusiones, se halló que las dimensiones se podrían resumir a tres: física, social y psicológica. Sin embargo, se piensa que hay otros aspectos del personaje que no se están considerando.

Robles Cruz habla de una dimensión trascendente, haciendo referencia a la marca que deja el personaje en otros. Sin embargo, esto podría no limitarse únicamente a eso. La dimensión trascendente puede referirse también a la huella que deja el personaje por medio de sus acciones, sus diálogos o palabras de peso, su ocupación y el impacto que tendrá en las audiencias.

Esto es importante porque otorga una perspectiva más sobre los posibles factores que hacen a un personaje memorable, además de la empatía e identificación que pueda sentir la audiencia. Si un personaje se comporta de manera admirable, o tiene líneas icónicas, entonces también será recordado por eso.

Con esto también se puede concluir que la construcción de personaje pertenece y permite la futura existencia de la memorabilidad. No solo se trata del punto de partida, que es una referencia humana (autor), o de los aspectos o factores que podrían asegurar identificación y/o posterior memorabilidad. Se está hablando de

algo bastante subjetivo, de una huella o marca que el personaje deja en aquellos que lo percibirán de manera única, personal e irrepetible.

2.2.6. Verosimilitud

Anteriormente se habló de forma ligera acerca de la credibilidad del personaje. En efecto, este factor es de suma importancia para que su desarrollo en pantalla se sienta orgánico, así como poder llegar a conectar con la audiencia. Un personaje es creíble cuando sus acciones vienen de sus propias características internas (Balet et al., 2003).

Cuando se habla de características internas, se habla de las dimensiones del personaje. Si el personaje no actúa acorde a lo que se ha presentado en pantalla como sus dimensiones, entonces no resultará creíble ni humano para la audiencia y esto, de hecho, podría afectar en generar empatía o identificación. Esto se da por el factor humano. Solo cuando el autor haya entendido a su personaje y sepa cómo plasmarlo de la mejor manera, el lector podrá interiorizar dicho personaje.

Además de esto, Kohan aclara que no se trata de los sucesos que vive el personaje solamente. No se puede forzar identificación si las acciones del personaje no tiene coherencia con sus dimensiones e identidad. “Para que las situaciones extremas como un asesinato, una enfermedad terminal, un abandono, un fracaso resulten impactantes en un relato, es necesario que le ocurran a un personaje que el lector ya haya humanizado” (Kohan, 2014).

Es algo que se puede discutir, pero invita a conocer que pueden existir incongruencias entre las acciones del personaje y su historia de fondo. Para desarrollar mejor la idea, se planteará un ejemplo:

Si hablamos de un personaje, un hombre, que ha asistido a la guerra, deberá tener algún tipo de estrés post-traumático que evidencie las secuelas. Además de, por supuesto, algún indicio físico, quizá alguna cicatriz o la falta de una extremidad. Aquí lo verdaderamente importante es el TEPT (trastorno de estrés post-traumático). Si el personaje llegó a vivir algo que le marcó, deberá repercutir en su vida y deberá ser demostrado por medio de acciones.

Si este hombre no llega a presentar algún tipo de síntoma o inhibición que demuestre que en efecto ha sufrido por ir a la guerra, ¿realmente tener una herida de guerra es suficiente evidencia? Puede ser coherente visualmente, pero no termina de encajar para la audiencia. Llega a sentirse inhumano y esto interfiere, además, con la empatía y apego hacia el personaje.

Asimismo, existen incongruencias entre acción e ideal. En secciones tempranas de este proyecto, se menciona la importancia del móvil para el personaje. Sin un móvil, el personaje realmente no tendrá intenciones de embarcarse en la aventura. Pero entonces, ¿qué sucede cuando el personaje dice tener una opinión y luego actúa contradictoriamente?

Para visualizar mejor la problemática, se retomará el personaje del ejemplo anterior. Si el veterano de guerra, tras vivirla, decide que tomará una actitud pasiva y no disfruta de la violencia, es probable que haya sido porque tal vivencia lo cambió para siempre. Si esta postura es algo que el personaje profesa fervientemente a lo largo de su narrativa, entonces deberá demostrarlo. Si llegase a mostrarse agresivo, sea en palabras o en acciones, entonces deja de tener sentido para la audiencia.

No se puede establecer la psicología de un personaje para luego ignorarlas más adelante. No a menos que exista un desarrollo visible y justificado de por medio. Aún así, es importante entender que existe un límite. Según Corbett, la contradicción puede llegar a ser atractiva, porque lo que no se espera de un personaje llega a sorprender. Estas contradicciones despiertan la curiosidad y sirven de herramienta para crear a un personaje a costas de la creatividad y la verosimilitud (Corbett, 2018).

Sin embargo, existen límites para todo. Corbett menciona que cuando una persona tiene un comportamiento extraño, es porque no encaja con lo que se sabe de esta. Sin embargo, en un guión u obra de ficción, si el personaje está fuera de sí, entonces no es creíble. Menciona también que puede sacarse provecho de las contradicciones, con un riesgo, por supuesto: “las contradicciones extrañas o inverosímiles pueden mejorar una obra cómica... pero pueden quitar fuerza a la dramática” (Corbett, 2018).

Lo mismo sucede con las reglas del género o del mundo que la narrativa propone. Aquí se habla de incongruencias entre las reglas del mundo y las acciones del personaje. Corbett mencionaba que los personajes son seres independientes y que no se los debe ver como herramientas para el progreso de la historia. Sin embargo, sus acciones tampoco deben dejar de respetar los temas centrales o sucesos de la historia.

Este equilibrio entre permitir que los personajes actúen como ellos quieran y, al mismo tiempo, conducirles hacia lo que el argumento necesita se consigue entendiendo cómo y por qué los personajes encarnan por sí mismos los temas básicos de la trama y desean que esos eventos tengan lugar, pero sin limitarse solo a eso. (Corbett, 2018)

El personaje es el que mueve a la historia, como se ha mencionado, pero no se debe malinterpretar esto. El personaje no es un dios que moldea las cosas a su antojo. Al menos, no debería ser así. Esto lo convertiría en un personaje carente de conflicto y carente de un mundo con reglas establecidas. Ambos son elementos indispensables en una narrativa, además del personaje, claro está.

Cuando se habla de incongruencias entre las reglas del mundo y las acciones del personaje, se habla de una especie de trampa que le conviene al personaje. Esto hace que sus problemas o conflictos se vean inofensivos y de poco peso, cosa que no es conveniente.

Nuevamente se retoma el caso del veterano de guerra. Se habló de un TEPT para su perfil psicológico, así como de sus heridas o cicatrices. Si, por ejemplo, este personaje carece de una pierna, entonces deberá atarse a las limitaciones que esto conlleva. No se puede esperar que este personaje corra o salte sin dificultad si llegase a encontrarse en una situación que lo amerite.

Esto tiene que ver con sus limitaciones y su conflicto, que no solo lo harán ver más verosímil, sino que le dará mucho más atractivo a su historia. Si este personaje llegase a burlar sus propias dificultades por algún tipo de conveniencia, puede llegar a ser insatisfactorio para la audiencia llegar a presenciarlo. No es creíble y mucho menos agradable de ver.

Anteriormente se dijo que si el personaje no actúa acorde a sus dimensiones, entonces no resultará creíble, de manera que podría afectar en generar empatía o identificación. Esto quiere decir que la verosimilitud está relacionada con la construcción del personaje y que ambas tendrán influencia en la empatía e identificación.

2.2.7. Interpretación Actoral

Como se mencionó anteriormente, el personaje es un representante. Los personajes son representantes de la multiplicidad del autor y llegan a ser representantes de la audiencia más adelante. Cuando se habla de literatura, la representación, la multiplicidad y la identificación se dan de una manera más directa y sencilla. Sin embargo, cuando se habla de teatro o de cine, la situación se vuelve más compleja.

En producciones de acción real, los personajes son interpretados por un tercero que también entra en estos procesos. Es aquí, cuando el representante pasa a ser representado.

El actor debe recordar que el personaje es él, el público está listo para identificarlo, no tiene por qué dudar y si las reacciones son las suyas, es decir, parten de él mismo, el personaje (ser semejante a una persona de carne y hueso, pero de ficción), va a reaccionar con él, porque no tiene otra opción, está en la piel del actor. (Bernal, 2004).

Esto supone una gran responsabilidad para el actor, debido a que debe ponerse en la piel de un ser hipotético. Sin embargo, también tiene la oportunidad de comprender a este ser bajo sus reglas, ofreciendo un valor agregado pues da un nuevo aporte: su perspectiva.

El actor debe interpretar y crear, no copiar, debe estar dotado de la habilidad de ver y experimentar cosas que se mantienen ocultas y que la gran mayoría de las personas no ven. El cuerpo del actor debe moldearse y rehacerse desde adentro para obtener un cuerpo sensible y una psicología rica, colorida; se complementan hasta crear aquella armonía tan necesaria a los fines de un actor profesional. (Agudelo Olarte, 2004).

Cuando el actor logra aportar gracias a su interpretación y análisis de personaje, se llega a lo que según Konstantín Stanislavski, actor, director escénico y pedagogo teatral ruso, llama como *Comunión*.

Es el punto de encuentro entre los sentimientos del actor y los sentimientos de personaje. A través de la técnica, el actor puede encontrar estos puntos de encuentro. Cuando el actor puede lograr un nivel de concentración tal que sus sentimientos y sus impresiones como individuo trasciendan y se entrega por completo a recrear los del personaje, existe una verdadera transformación.

La línea de su persona, la que trae de su vida personal, se ve por un momento suspendida y toda esa energía que trae de ella se transforma en la línea del personaje. Cuando esto sucede, el actor ha logrado crear a partir de él un personaje que siente y vive en escena. Este personaje que está muerto en papel, cobra vida propia, la particular que este actor y solo este actor puede darle de esa manera irrepetible y original. (Agudelo Olarte, 2004).

Si el actor brinda su aporte puede llegar a enriquecer la aceptación del personaje y también colaborar con la trascendencia de este. Para poder llegar a esto, también deberá ser capaz de entenderse a si mismo y al personaje, como si de otra persona se tratase, para poder llegar a un punto donde serían el mismo ente. “Los personajes son creados por personas a imagen y semejanza de las personas, y algunas personas parecen hechas a imagen y semejanza de un personaje” (Cañelles López, 1999).

2.2.8. Marco Referencial

La industria cinematográfica en el Ecuador cuenta con un aproximado de 96 películas, sin embargo, según la Cinemateca Nacional del Ecuador, se pueden encontrar todavía más producciones. La historia puede dividirse en tres décadas:

Década de los 90

El primer largometraje de ficción del Ecuador es *El tesoro de Atahualpa*. Esta es una película muda, dirigida por Augusto San Miguel y fue estrenada el 7 de agosto de

1924. La trama giraba alrededor de la búsqueda del misterioso tesoro del inca Atahualpa.

El Tesoro de Atahualpa relata la historia de un médico de nombre Jaime García, interpretado por Augusto San Miguel, quien recibe mapas y señas precisas sobre la ubicación del tesoro del inca como gesto de agradecimiento de un indígena al que previamente había brindado atenciones. (Cinemateca Nacional Ecuador, n.d.)

Al ser la primera, se convirtió en el inicio del cine ecuatoriano. Tal fue su impacto, que en octubre de 2006, el ministro de cultura de Ecuador, Raúl Vallejo, instituyó el 7 de agosto como día del cine ecuatoriano, en honor a la fecha de estreno de El tesoro de Atahualpa. (Arteta Vargas, 2007).

Más adelante, se encuentran películas como:

- “Se necesita una guagua” (1924).
- “Un abismo y dos almas” (1925).
- “Guayaquil de mis amores” (1930).
- “Se conocieron en Guayaquil” (1949).
- “Amanecer en el Pichincha” (1950).
- “Los hieleros del Chimborazo” (1980).
- “Dos para el camino” (1981).
- “Mi tía Nora” (1982).
- “La Tigra” (1989).
- “500 años después, el regreso” (1990).
- “Sensaciones” (1991).
- “Entre Marx y una mujer desnuda” (1996).
- “Ratas, ratones, rateros” (1999).
- “Sueños en la Mitad del Mundo” (1999).

De esas, destacan en taquilla:

1. “Dos para el camino” con 500 mil espectadores.
2. “La Tigra” con 250 mil espectadores.
3. “Ratas, ratones, rateros” con 180 mil espectadores.

El largometraje de *Ratas, ratones, rateros*, dirigido por Sebastián Cordero y estrenado en 1999. La historia sigue a Salvador, un adolescente pillo, terco e ingenuo cuya vida, todavía tranquila a pesar de sus pequeños robos y atracos, cambia por completo tras la llegada de su primo Ángel, un ex convicto que busca saldar deudas antes de que lo tomen y lo asesinen. (Cordero, 1999).

Además de ser una de las películas más vistas en el cine ecuatoriano, tiene la distinción de ser una de las emblemáticas. Fue nominada como Mejor Película extranjera de habla hispana en los Premios Goya el 2001. Asimismo, el director tuvo una mención honorífica y fue nominada como Mejor Película en el Festival de Cine de Bogotá del 2000. Obtuvo el premio a Mejor Edición en el Festival de Cine de La Habana en el mismo año de lanzamiento. Fue nominada en los Ariel Awards de 2001 y en los Premios ALMA del 2002 también. (Wayback Machine, 2013).

El largometraje posee un ritmo bastante acelerado y generoso tanto para la narrativa como para las vivencias de los personajes, permitiendo que la historia avance con velocidad y de forma dinámica pero natural. Se conoce poco a poco más de los personajes, y son estos mismos los que, dado a sus naturalezas opuestas y chocantes, permiten que la historia avance de manera fluida. Por un lado, se puede ver que Salvador desea un cambio y más emoción para su vida sin dejar de pensar en las demás personas que llegan a importarle, mientras que Ángel busca su propio bienestar, seguridad y satisfacción únicamente. (Cordero, 1999).

Década del 2000

Durante la década del 2000 se hayan producciones como

- “Alegría de una vez” (2001).
- “Fuera de juego” (2002).
- “Un titán en el ring” (2002).
- “Tiempo de ilusiones” (2003).
- “Cara o cruz” (2003).
- “Un hombre y un río” (2003)
- “Jaque” (2003).
- “1809-1810 mientras llega el día” (2004).
- “Crónicas” (2004).

- “Qué tan lejos” (2006).
- “Esas no son penas” (2006).
- “Sé que vienen a matarme” (2007).
- “Cuando me toque a mí” (2007).
- “Alfaro vive carajo” (2007).
- “Retazos de vida” (2008).
- “Atrapen al Santo” (2008).
- “Impulso” (2009).
- “Rabia” (2009)
- “Los canallas” (2009).
- “Vale todo” (2009).
- “Blak Mama” (2009).

De estas producciones, se destacan como taquilleras:

1. “Qué tan lejos” con 220 mil espectadores.
2. “Esas no son penas” con 30 mil espectadores.
3. “Cuando me toque a mí” con 85 mil espectadores.
4. “Alfaro vive carajo” con 13 mil espectadores.

2010 y Actualidad

Desde el año 2010 hasta fechas actuales, se cuenta con una cantidad mayor de películas realizadas, tales como:

- “Zuquillo Exprés” (2010).
- “A tus espaldas” (2010).
- “Prometeo deportado” (2010).
- “Saraguro: historia con sangre Inka” (2010).
- “En el nombre de la hija” (2011).
- “Con mi corazón en Yambo” (2011).
- “Pescador” (2011).
- “Santa Elena en bus” (2012).
- “Sin otoño, sin primavera” (2012).
- “El Ángel de los Sicarios” (2012).
- “La llamada” (2012).

- “Con Elizabeth en Mount Dora” (2012).
- “La bisabuela tiene Alzheimer” (2012).
- “Ruta de la luna” (2012).
- “Horas extra” (2012).
- “Virgen del Cisne” (2012).
- “Mejor no hablar de ciertas cosas” (2012).
- “No robarás” (2013).
- “Mono con gallinas” (2013).
- “Distante cercanía” (2013).
- “La muerte de Jaime Roldós” (2013).
- “El facilitador” (2013).
- “Ya no soy Pura” (2013).
- “Resonancia” (2013).
- “Tinta sangre” (2013).
- “Rómpete una pata” (2013).
- “Silencio en la tierra de los sueños” (2013).
- “Quito 2023” (2014).
- “Saudade” (2014).
- “Feriado” (2014).
- “Ochentaisiete” (2014).
- “Travesía” (2014).
- “Instantánea” (2014).
- “Sexy Montañita” (2014).
- “Medardo” (2014).
- “A estas alturas de la vida” (2014).
- “Ciudad sin sombra” (2014).
- “La Tola Box” (2014).
- “Vengo volviendo” (2015).
- “La ruta del sol” (2015).
- “La descorrupción” (2015).
- “El secreto de Magdalena” (2015).
- “Sed” (2015).
- “El panóptico ciego” (2015).
- “Entre Sombras: Averno” (2016).

- “Un secreto en la caja” (2016).
- “Alba” (2016).
- “Sin muertos no hay carnaval” (2016).
- “Con alas pa' volar” (2016).
- “Nice Guy Julio” (2017).
- “Huahua” (2017).
- “Killa” (2017)
- “Verano no miente” (2018).
- “Siguiete round” (2018).
- “From Core to Sun” (2018).
- “Cenizas” (2018).
- “Agujero negro” (2018).
- “Minuto final” (2018).
- “Un minuto de vida” (2018).
- “Sacachún” (2018).
- “A Son of Man” (2018).
- “La dama tapada - El origen de la leyenda” (2018).

Entre estas, destacan las taquilleras:

1. A tus espaldas con 120 mil espectadores
2. Prometeo deportado con 185 mil espectadores
3. Con mi corazón en Yambo con 150 mil espectadores
4. Pescador con 105 mil espectadores
5. Sin otoño, sin primavera con 35 mil espectadores
6. Mejor no hablar de ciertas cosas con 53 mil espectadores
7. Mono con gallinas con 23 mil espectadores
8. La muerte de Jaime Roldós con 55 mil espectadores

De las películas taquilleras, se puede destacar dos. La primera, Pescador, dirigida por Sebastián Cordero y lanzada el 2011. La trama argumental gira en torno a Blanquito, de 30 años, que vive descontento con su estilo de vida en un pueblito pesquero de las costas de Manabí. Cuando la playa se llena de cajas que contienen bloques de cocaína, Blanquito puede cambiar su vida y salir de su pueblo, haciendo

equipo con una mujer colombiana llamada Lorna, que asegura que tiene contactos que pagarán mucho más por la cocaína. (Cordero, 2011).

La pieza fue nominada a Mejor Película Iberoamericana en los Premios Ariel de México y ganó el premio Augusto San Miguel en la categoría de Largometraje de Ficción en 2009. Asimismo, consiguió el Premio Mayahuel de plata en la categoría de Mejor actor en el año 2011 durante el Festival Internacional de Cine en Guadalajara y el Premio Mejor Actor Sección Colombia 100% del Festival Internacional de Cine de Cartagena. (El Telégrafo, 2012).

Es reconocida principalmente por sus personajes, que son más de lo que muestran en sus primeras impresiones. La interpretación de Andrés Crespo, junto con las metas del personaje principal son puntuales y, hasta cierto punto, las metas son comunes y representativas si se ven en un plano general. Aún así, muy a pesar de esto, es la forma en que se resuelven los conflictos, junto con el final, lo que da una lección que cambia al personaje y lo lleva a reflexionar. (Medina, 2016).

Después está: Mejor no hablar (de ciertas cosas), dirigida por Javier Andrade del 2012. Su argumento gira en torno a Paco Chávez, cuya vida es desordenada llena de vicios y amores prohibidos. Su vida empieza a sufrir grandes cambios desde que decide robar, junto a su hermano Luis, un caballo de porcelana de su propia casa para comprar con este, más droga. (Andrade, 2012).

Aquí, los personajes parecen no tener intención de cambiar su estilo de vida, hasta que los sucesos de la trama misma obligan a realizar este cambio. Al final, el protagonista, quien se ve mayormente afectado, se ve obligado a cambiar desde adentro hacia afuera, de manera radical, por lo que atraviesa. (Andrade, 2012).

Los reconocimientos del largometraje son Premio a Mejor película ecuatoriana en el Festival Latinoamericano de Cine de Quito en el año 2013. Asimismo el largometraje ganó dos premios en una muestra de cine internacional en España en la categoría de Mejor película y también de Mejor Dirección. También consiguió el premio en la categoría de Ópera prima durante el Festival de Cine de las Américas, en Estados Unidos. (El Telégrafo, 2013).

CAPÍTULO III: Diseño de la Investigación

3.1. Planteamiento de la Metodología

El presente trabajo cuenta con una investigación aplicada que se preocupa por obtener conocimiento y llevar personajes a la pantalla grande y volverlos memorables por medio de identificación y otros factores. Esta investigación es además, explicativa, porque a más de buscar por medio de documentación definiciones y descripciones de los sucesos de interés, también busca encontrar el porqué de dichos sucesos.

La valoración de los datos empleados es cualitativa, ya que no se puede medir el grado de ciertos factores relevantes a la investigación, como la identificación y disfrute mediático, de una manera que no sea subjetiva. Ahora, dados los antecedentes, esta investigación es también experimental, porque no existe réplica exacta del presente trabajo en otras fuentes.

El tipo de inferencia utiliza un método hipotético-deductivo, donde la premisa planteada se basa en la observación y la inducción y deberá ser comprobada o refutada mediante la experimentación.

3.2. Unidad de Análisis

Para la delimitación de la unidad de análisis, se considerarán las películas realizadas en la industria de cine ecuatoriano. Según esta variable, lo que se toma en cuenta es que sean producidas por personas ecuatorianas, para un público ecuatoriano y en territorio ecuatoriano. Su temporalidad es indistinta, ya que pueden ser largometrajes anteriores o modernos. Un aproximado de películas considerable es de 96 películas.

La muestra selectiva no fue probabilística por criterio, donde la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las causas relacionadas con las características de la investigación. El procedimiento no es mecánico, ni en base a fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de una persona o de un grupo de personas. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014).

En encuesta realizada en la tesis doctoral de Alex Del Valle (2017) se indagó a una población representativa de la ciudad de Guayaquil con 384 sujetos, las películas ecuatorianas “preferidas” entre las que se encontraron: *Mejor no hablar de ciertas cosas* (Andrade, 2013) *Qué tan lejos* (Hermida, 2006) *Pescador* (Cordero, 2011), *Ratas, ratones, rateros* (Cordero, 1999) y *Prometeo deportado* (Mieles, 2010); mientras que el portal Cinéfilos Ecuador en 2016 midió las cinco películas preferidas por las audiencias en cuanto a: influencia social, vigencia del tema, impacto que causó, y aceptación del público: *Ratas, ratones y rateros* (Cordero, 1999), *La Tigra* (Luzuriaga 1990) *Con mi corazón en Yambo* (Restrepo, 2011), *Feriado* (Araujo, 2014), *A tus Espaldas* (Jara, 2011). Mientras que 12 de los 14 entrevistados coincidieron con Ángel y Blanquito como los personajes más recordados del cine ecuatoriano.

Con todos esos criterios se optó como muestra selectiva a:

- *Ratas, ratones, rateros* dirigida por Sebastián Cordero, estrenada en 1999 y tuvo alrededor de 180 mil espectadores
- *Pescador* dirigida por Sebastián Cordero, estrenada en 2011, con 105 mil espectadores
- *Mejor no hablar de ciertas cosas*, dirigida por Javier Andrade, estrenada en 2013, con 53 mil espectadores.

Lo que estas películas tienen en común es que están dentro del grupo selecto de las producciones más taquilleras. Además, cada una presenta personajes con rasgos particulares y arquetipos que presentan ciertas similitudes: costeños, de género masculino, marginales, representan minorías y las películas se ubican dentro del género de drama social; aunque sus frases más memorables pertenecen al campo de la comedia.

3.3. Instrumentos de Investigación

El recorrido metodológico de la presente investigación se sostiene en las siguientes técnicas: Revisión bibliográfica documental, entrevistas en profundidad, Análisis de contenido cualitativo audiovisual de los personajes principales de *Ratas, ratones, rateros* (1999), *Pescador* (2011) y *Mejor no hablar de ciertas cosas* (2012) y por último, el grupo de discusión.

Las fuentes documentales están mayormente compuestas por textos especializados, pero no exceptúa diccionarios, artículos de internet, material cinematográfico, etc. que sirvan de soporte para introducir, alimentar, soportar y comprobar o refutar la inducción de la premisa.

Las entrevistas se realizan tanto a especialistas como a expertos (7 en total). El objetivo es poder reafirmar o desmerecer la importancia del personaje en su narrativa, qué lo hace memorable y qué lo hace identificable. También se consulta qué personaje del cine ecuatoriano sería considerado memorable y porqué.

Adicional a esto, se entrevistó al Psicólogo David Aguirre para conocer su perspectiva y contar con su aporte en cuanto a la identificación y memorabilidad del modelo de personajes que se hallan en el cine ecuatoriano. A este profesional se le realizó una entrevista con preguntas distintas. A continuación se puede visualizar los modelos de entrevistas:

Modelo de Entrevista a profundidad - Psicólogo

1. ¿Qué piensa del cine ecuatoriano en cuanto a representación de lo humano?
2. ¿Cuáles considera que son los factores que más destacan al momento de crear una representación del ecuatoriano en un personaje de ficción?
3. ¿Qué impacto cree que tengan las representaciones de los personajes de cine ecuatoriano sobre su audiencia?
4. ¿Qué aspectos considera que deberían cambiar en cuanto a la construcción y presentación de los personajes en el cine ecuatoriano?
5. ¿Cómo ve el futuro de los personajes de cine ecuatoriano? A nivel de construcción y dimensión psicológica.

Modelo de Entrevista a profundidad - Especialistas y Expertos

1. ¿Qué tan importante es para usted el personaje al momento de ver o hacer una película (o leer un libro)? ¿Por qué?
2. ¿Qué suele llamarle la atención de un personaje y por qué?
3. ¿Qué considera que es un buen personaje y por qué?
4. ¿Qué aspectos hacen que no le interese conocer más de un personaje?
5. ¿Le parece importante que un personaje sea memorable para su público?
6. ¿Cómo definiría a un personaje memorable y por qué?

7. ¿Le parece importante que un personaje sea identificable para su público?
8. ¿Cómo definiría a un personaje que produce identificación y por qué?
9. ¿Qué elementos son necesarios para que los personajes tengan más identificación del público?
10. ¿Cree que exista una fórmula para crear personajes inolvidables? De ser así ¿cuál sería? ¿O qué aspectos son indispensables?
11. ¿Qué personajes del cine ecuatoriano considera memorables y por qué?
12. ¿Qué consejos daría a los realizadores de cine o escritores para planificar y escribir personajes memorables?

La comparativa entre los 5 personajes de cine ecuatoriano se realiza por medio del Análisis de contenido cualitativo audiovisual de las 3 películas a las cuales pertenecen estos personajes, sus aspectos y características más destacables. El motivo es poder determinar qué relación tienen estos aspectos con el disfrute mediático que llevó a sus filmes a ser de los más taquilleros y a estos personajes de los más recordados.

El grupo discusión se dirige a personas que residan en Guayaquil, cuyo género es indistinto y su rango de edad es de 18 a 25 años aproximadamente. Su propósito es conocer qué le permite a este grupo identificarse y ser parte del disfrute mediático, así como su perspectiva con respecto a los 5 personajes de cine ecuatoriano que se estudian.

3.4. Resultados de las herramientas de investigación

3.4.1. Caracterización de Elementos para la Construcción y Presentación del personaje

De acuerdo a la revisión bibliográfica de documentos realizada, el personaje de ficción parte de una representación de lo humano. El autor puede basarse en varias fuentes para comenzar la construcción de sus personajes. Estas son, según David Corbett, 1) la misma historia, 2) el inconsciente, 3) personas reales, 4) el arte o algún material de inspiración o 5) una combinación de varias o todas las anteriores.

Estas fuentes, como un inicio para la construcción, sirven para impulsar el comienzo y el desarrollo de las bases del personaje. Sin embargo, el autor no deberá quedarse únicamente con esa(s) fuente(s) para trabajar su personaje. Federico

Fernández Díez sostiene que el personaje deberá tener sus dimensiones trabajadas como siguiente paso.

Tanto Fernández como Carlos Robles Cruz proponen sus propias dimensiones, discrepando en ciertas terminologías, pero teniendo la idea general de estas. De sus propuestas, se pueden sintetizar a las dimensiones del personaje como la 1) física, que comprende la expresión y proyección del personaje, 2) social, donde se habla de sus relaciones con otros y del estatus del personaje y 3) psicológica, donde se abarca la mente y las emociones.

Cada dimensión puede, no sólo relacionarse con otra, sino también ser resultado de otra. Esto se puede ver, por ejemplo, en la vestimenta de un personaje, que estará afectada por su psicología (gustos y tendencias). Con esto, se puede concluir que al hablar de dimensiones, la verosimilitud juega un gran papel. Si la proyección o presentación del personaje y sus dimensiones no es correcta, no será creíble.

Como se dijo anteriormente, el personaje parte de lo humano. La representación que evoca deberá ser verosímil para que este personaje genere una identificación potencial en los espectadores. Se está hablando de un proceso psicológico, según O'Bannon, donde los espectadores comparten las mismas emociones con cierto personaje.

Y es evidente que, si el personaje es un representante de lo humano, basado en lo humano, y diseñado y construído para proyectarse de forma humana, deberá entonces basarse en psicología. Para eso, están los arquetipos y los viajes que emprenden los personajes.

Si bien es cierto que actualmente, el personaje de cine se rige por arquetipos concretos para este medio, se debe regresar a los orígenes para comprender un poco más el aspecto psicológico de esta parte del personaje de ficción. Según el Diccionario de Términos Fílmicos, la palabra arquetipo es un término inspirado por el psicólogo Carl Jung que hace referencia a un elemento que evoca "un sentido de experiencia primitiva".

Carl Jung fue un psicólogo suizo que propuso los arquetipos para sus teorías de psicología humana. Como se trató en el Marco Teórico, Jung separaba sus

arquetipos en grupos consecutivos que pertenecían a un viaje que implicaría transformación o cambio por parte de la persona.

Tanto en psicología como en cinematografía, se sostiene que los arquetipos no son estáticos, sino cambiantes. Esto quiere decir que las personas no se mantienen en un arquetipo por siempre y por ende, los personajes tampoco deberán hacerlo pues son reflejos del ser humano. Que un personaje de ficción presente varios arquetipos solo demostraría que presenta una transformación y tiene dimensiones bien planteadas, trabajadas y presentadas.

El hecho de que el arquetipo se base en estudios y teorías psicológicas, además de que sea un elemento que evoque una experiencia primitiva, refuerza la presencia y relevancia de la identificación con personajes de ficción al momento de construir y presentar uno.

Asimismo, la interpretación actoral juega un papel importante en la presentación del personaje. Sin la correcta presentación del personaje, todo el trabajo realizado en la construcción se podría echar a perder. No solo se trata de poder caracterizar el trabajo de construcción en acciones y diálogos comprendidos en el guión, sino también en la dirección y el aporte del actor para poder darle vida a estos.

Por último, además de las ideas fuentes, las dimensiones, los arquetipos y viajes transformadores, la interpretación y la identificación que evoquen los personajes, es importante que la presentación del personaje saque provecho de todo esto anteriormente mencionado y trabajado en la construcción. Esto con el fin de tener un personaje con varias capas que no se vea plano y refleje fielmente la complejidad humana.

Así, la construcción y la presentación del personaje están fuertemente ligadas y dependen una de otra para poder darle la fuerza que necesita al personaje de ficción para poder tener un impacto, sea este por identificación, como por memorabilidad.

3.4.2. Matriz de Análisis Cualitativo de Personajes y su Contenido Audiovisual

Para poder llevar a cabo el análisis de los personajes principales de *Ratas, ratones, rateros* (1999), *Pescador* (2011) y *Mejor no hablar de ciertas cosas* (2012), se

procedió a ver las producciones cinematográficas a las cuales pertenecen cada personaje.

Durante el visionaje, se tomó apuntes y observaciones. Seguido de esto, al tener la Caracterización de Elementos para la Construcción y Presentación del personaje de ficción, realizada anterior a este apartado y producto de lo revisado en las referencias, se diseñó un modelo de tabla que comprenda esta categoría analítica.

La tabla comprende una fotografía del personaje, la película a la que pertenece, aspectos de su dimensión física, social y psicológica, así como factores de su relevancia en la historia, su arco narrativo o transformación y aporte por parte de la interpretación actoral.

En cuanto a **aspecto físico**, se valorarán dos caras. Primero, la vestimenta, como algo que el personaje puede controlar de su apariencia. Segundo, los rasgos genéticos, como algo que no controla. En **lo social** se pondrá en observación elementos como la profesión y ocupación, hobbies, estatus socioeconómico, relación con otros personajes, cultura e ideologías.






En cambio, en el **aspecto psicológico** se buscará determinar factores como el temperamento y carácter, las fobias o traumas, gustos y disgustos y por último, si el personaje es introvertido o extrovertido. **La relevancia** por su parte, consta de evaluar qué rol tiene el personaje en la película así como el impacto que tendrán sus acciones en la trama argumental para determinar la relevancia del personaje.

Por último, está el **arco narrativo** y la **interpretación actoral**. El arco narrativo del personaje será valorado con su desarrollo y transformación en mente. La interpretación actoral consta de factores como el lenguaje corporal, la expresión oral y sus frases, la verosimilitud y los clichés o estereotipos.

A continuación se ve la síntesis de dicho análisis:

Tabla 1

Comparativa dimensional de personajes principales

Personaje o Aspecto a Valorar	ÁNGEL	SALVADOR	BLANQUITO	PACO	LUIS
Foto					
Película	Ratas, ratones y rateros		Pescador	Mejor no hablar de ciertas cosas	
Físico	Alto, de espalda ancha. Su vestimenta es icónica de los 90; llama la atención con colores amarillos (camiseta de Barcelona y su cabello teñido).	Delgado, de vestimenta sencilla. No se preocupa mucho por su físico.	Bajo, de espalda ancha. No suele llevar zapatos; cuando sí los lleva, usa deportivos. Su vestimenta es usualmente cómoda, pero de alguna manera, llama la atención (a veces la ropa le queda grande).	Alto, delgado. Su vestimenta es deportiva y sencilla. Más adelante cambia drásticamente por atuendos más frescos y elegantes.	Bajo, delgado. Su ropa es cómoda y da cierta vibra alternativa. Su cabello lo suele llevar despeinado. Su apariencia en general es desarreglada.
Social	Clase baja	Clase media	Es de clase baja, pero busca ser más que eso. Aún así es bastante humilde y descomplicado.	Viene de una familia de clase alta, pero está independizado y es de clase media.	Viene de una familia de clase alta, pero no goza de esos beneficios por ser la "oveja negra" de la familia.
Psicológico	Es extrovertido, astuto, pillo, egoísta, carismático y su humor se basa en incomodar a los demás a su alrededor. Proyecta la imagen de no tener miedo a nada, pero siempre está pendiente de sus alrededores.	Es tímido, introvertido y reservado. Sin embargo, es astuto e igual de pillo. Anhela una vida llena de aventuras, basándose en una idealización de Ángel.	Es bastante extrovertido, pero demuestra indicios de un complejo de inferioridad. No es ingenuo, pero deja que otros lo traten mal o lo menosprecien. Aún así no deja que se aprovechen de él. Es carismático y disfruta de jugar con los demás.	Extrovertido, desinteresado y de apariencias. No demuestra aquellas cosas con las que no se siente feliz o cómodo consigo mismo. Es bastante descomplicado y evita problemas a toda costa. Aún así, tiene problemas con la ira y eso le juega en contra.	Extrovertido, rebelde sin causa, desastroso, que me importa e impulsivo. Es bastante terco y conflictivo. Se mete en muchos problemas por sus vicios y por su actitud desafiante. No sigue ordenes ni reglas de nadie más que él mismo.
Relevancia	Protagonista Sus acciones tienen mucho impacto, pues afecta a la trama argumental y a los demás personajes.	Co-Protagonista Su rol es más pasivo, pues sigue a Ángel en la mayoría del filme y actúa dependiendo de los acontecimientos de la trama argumental.	Protagonista A pesar de su personalidad pasiva, sus acciones no lo son. Está en constante movimiento y sus acciones o carencia de acciones afecta tanto a la trama como a otros personajes.	Protagonista Su rol es mayormente de narrador de eventos pasados. Sus acciones afectan a otros personajes únicamente, mas no en la trama argumental como tal.	Co-Protagonista Sus acciones tienen mucho impacto, pues afecta a la trama argumental y a los demás personajes.

Arco Narrativo	Su desarrollo o transformación es casi nula, dado que no cambia su estilo de vida o percepción de esta misma. Al final del filme, sigue sin ver por alguien más que no sea él mismo.	Se ve obligado a madurar y dejar de confiar en alguien que no merece su consideración. El desarrollo es paulatino pero evidente durante todo el filme.	La transformación de este personaje es grande, pues se enfrenta a la pérdida de cada uno de sus sueños ante muchos fracasos, seguidos uno tras otro. Su aceptación resulta agri dulce pero adecuada.	Su desarrollo y transformación son drásticos debido a los eventos que atraviesa. Es forzado a madurar y cambiar de móviles. Anterior a eso, presentaba un desarrollo paulatino y poco perceptible en cuanto a temperamento.	Su desarrollo y transformación es leve y bastante paulatina, que puede pasar desapercibida. Se puede ver que su temperamento e impulsividad bajan de a poco. No pierde sus vicios ni sueños, sin embargo.
	Posee frases peculiares e icónicas	No posee frases peculiares	Posee frases peculiares e icónicas	Posee frases peculiares e icónicas	Posee frases peculiares e icónicas
Interpretación Actoral	Cae en el cliché de "costeño astuto". No genera empatía, pero llega a ser muy gracioso, entretenido e interesante. Sus acciones son coherentes con sus palabras.	Cae en el cliché de "serrano ingenuo". Aún así, genera empatía por su situación. Su ingenuidad e idealización hacia Ángel es creíble por su juventud y poca experiencia.	Rompe un poco con el cliché de ser "costeño astuto", pues se presenta bastante pasivo y hasta algo infantil/ingenuo. Genera mucha empatía, pues encarna el anhelo humano. Sus acciones van de acuerdo con sus palabras y metas.	No genera empatía, pero es interesante y entretenido. Sus acciones son coherentes cuando se toma en cuenta su vicio y sus antecedentes familiares. Aún así, su expresión oral y temperamento se sienten exagerados.	Genera cierta empatía y es entretenido e interesante. Sus acciones se ven motivadas por su vicio y sus antecedentes familiares; esto es coherente pero algo exagerado.

Los personajes presentan varias similitudes mayormente encontradas en las dimensiones social y psicológica.

Como resultado de esta síntesis y proceso, se tiene lo siguiente en base a los personajes analizados:

Ratas, ratones, rateros (1999) tiene personajes principales complementarios, mostrándose como un dúo dinámico pero bastante opuesto. Esto resulta bastante atractivo, permitiendo a la narrativa fluir naturalmente y estar llena de conflictos. Ángel, sin embargo, es quien tiene un rol activo, pues los conflictos de mayor peso giran en torno a él. De igual forma, tiene un humor y carisma bastante favorecedor a su proyección y su astucia y pillería generan intriga, volviendolo impredecible.

Pescador tiene un personaje que aparenta ser ingenuo y poco conocedor por su actitud pasiva y relajada ante malos tratos de las personas en su pueblo. Sin embargo es bastante atento a las cosas que suceden a su alrededor, además de no faltarle carisma para cautivar tanto a otros personajes como al espectador. Blanquito es soñador y tiene muchas metas, como cualquier persona, lo cual lo hace representante del deseo y anhelo: emociones y características muy humanas. El hecho de que su viaje no haya resultado como lo esperaba favorecen a su desarrollo y transformación, volviendolo todavía más tridimensional.

Mejor no hablar de ciertas cosas también posee una dualidad, donde el personaje principal y hermano mayor, Paco Chávez, es también el narrador en voz en off de la historia. Este recurso permite tener una perspectiva más íntima del personaje, que favorece a la proyección y conocimiento íntegro del personaje mismo. Luego está Luis Chávez, hermano menor, lleno de sueños, un fuerte temperamento, drama y tragedia. Este personaje es el representante de la frustración ante la falta de logros, pero también representa el anhelo y los sueños. Es un personaje catártico, caótico pero dinámico y atrayente de conflicto para la trama.

Estos personajes poseen un alto grado de similitud en cuanto a la dimensión social. Si bien es cierto que lo que tienen en común en lo físico sería su característica de ser mestizos, otros aspectos como el arco narrativo no tienen tantas semejanzas. Cada uno tiene presencia o carencia de transformación y esta se presenta una manera distinta y ajena una de otras.

Asimismo, la interpretación actoral, la relevancia en la historia y la dimensión psicológica no sólo juegan un papel importante en la memorabilidad de estos personajes, sino que son aspectos que tienen mucho en común.

Tanto Ángel, Salvador, Blanquito, Paco o Luis son personajes marginales, disidentes, que viven fuera o contra la ley y lo establecido. Salvador es, quizá, el que más desentona entre todos, pues a pesar de tener deseos de ser parte del mundo marginal, su arco narrativo lo regresa a su vida tranquila.

Sin embargo, Ángel, Paco y Luis son alcohólicos-drogadictos. Por su parte, Blanquito está involucrado en narcotráfico. Aquí presentan similitud por el ambiente social en el que se desarrollan. De igual forma, son sus acciones y actitudes anarquistas las que permiten a estos personajes tener gran relevancia en la historia, afectando no solo a esta sino también a otros personajes a su alrededor.

El léxico de estos personajes es popular. “Juguetéame el arroz”, “Problemas psicovaginales” o “Yo soy Simón”, son algunas de las frases de Blanquito, Ángel y Luis respectivamente. El uso de jerga e insultos los acerca al lumpen. Nuevamente, el aspecto social tiene bastante presencia. Sin embargo, esto también tiene gran aporte por parte de la interpretación actoral.

En cuanto a su psicología, son solteros, sin sentido de la responsabilidad o familia, también presentan signos de machismo y hasta cierto punto, misoginia, ya que las mujeres son solo objeto para desfogue sexual.

Son clasistas y regionalistas: los tres son costeños. Ángel y Blanquito pertenecen a la clase baja. Aquí Luis es diferente, pues es originalmente de clase media-alta. Sin embargo, regresa a tener similitud con los otros personajes, pues su actitud lo aleja de su familia y no tiene dinero para drogarse, por lo que acude a robar y venderse a sí mismo (de cierta forma) para poder conseguir y apaciguar su vicio.

Cada personaje tiene sus diferentes capas, que permiten que sean percibidos en su complejidad humana. Además, se sienten distintos unos de otros, a pesar de compartir muchos rasgos y aspectos que podrían catalogar a estos personajes como repeticiones o copias de sí mismos. Esto es un acierto, considerando que existen personas que tienen mucho en común y aún así, se presentan de forma distinta, pues tienen experiencias, pensamientos y emociones distintas. Es entonces que el factor humano se ve reflejado en la presentación de estos personajes, siendo fruto de su construcción.

3.4.3. Identificación y Memorabilidad según Expertos y Especialistas

Para determinar la relación entre la identificación con personajes, la memorabilidad e incluso la construcción del personaje en el cine ecuatoriano, se llevó a cabo la una serie de entrevistas a profundidad.

El primer profesional entrevistado para considerar es David Aguirre, psicólogo que hace gran hincapié en la presencia del estereotipo y modelo en personajes de cine ecuatoriano. A esto le da una connotación principalmente negativa, alegando que este modelo e idea construida estanca y evita un desarrollo y apertura a nuevas maneras de representar.

El motivo principal de esta perspectiva, se daba gracias a la diversidad de la persona ecuatoriana, que según Aguirre, es imposible de representar con una unidad. Señalaba que debido a las distintas regiones y climas de estas, cada persona proveniente de estas tendrá una identidad totalmente distinta a nivel cultural, experimental y psicológico.

Si existe esta diversidad, entonces no se está sacando provecho de esto al momento de crear nuevos personajes que pasen a ser representantes y modelos a seguir para las audiencias. Para Aguirre esto es sumamente importante. Alega que las representaciones que existen actualmente en el cine o televisión llegan a trascender a las masas y a sus propios rasgos y particularidades. Así, no solo asegura la presencia de memorabilidad, identificación y posterior efecto e impacto en las masas, sino también que esto es una limitante en aspectos narrativos y artísticos.

Es así como Aguirre preferiría una representación más humana, a lo que él define como auténtica, genuina y real. Sin embargo, es positivo y cree que, en la actualidad, se hallan nuevas posiciones y posibilidades que el personaje puede explorar y descubrir para reinventarse y romper con el esquema que se ha creado.

Para aquellos que son especialistas y expertos en la construcción misma del personaje, sus respuestas son sintetizadas en la siguiente tabla:

Tabla 2

Exposición de respuestas a entrevistados

CAMPO	Ma. Emilia García	Arturo Serrano	Alex Dumani	Virgilio Valero	Juan Martín Cueva	Ruth Coello	Alexander del Valle
1	Es uno de los aspectos más importantes	Son ellos el centro de todo.	Es imprescindible.	Muy importante.	Es una de las cosas más importantes.	Me concentro más en la trama.	Son la conexión con el espectador.
2	Actitud o personalidad que sea muy particular. Acciones no predecibles.	Que esté bien construido e interesante.	Los personajes con "fallas", porque son más creíbles.	No por cantidad, tiempo o parlamento, sino por presencia que puede lograr dentro del contexto de la película.	Si tiene contradicciones, dudas, y no tiene las respuestas a todo.	Las cosas particulares de construcción de personaje.	La capacidad que tiene de lograr que los espectadores se identifiquen con él.
3	La mayoría tiene alguna característica humana potenciada.	El que está bien construido, es complejo, producto de lo que ha vivido.	El que realmente transmite lo que el escritor desea, sin que vean los "hilos" de la escritura.	El que está desarrollado en todos sus aspectos (social, físico, psicológico, escénico).	x	Un personaje que me transmite emociones sin necesidad de grandes movimientos o gestos.	El que te hace olvidar que estás observando una ficción y te vuelve parte de la historia.
4	Si es muy predecible.	Cuando es un personaje sin vida interior.	La exageración de detalles innecesarios.	He tenido la suerte de acercarme a personajes que son muy interesantes de desarrollar.	x	Si no es interesante, no logra hacer contacto conmigo. Eso es personal.	Personajes sin motivos o razón en la historia.
5	No siempre.	Sí y no. Sin personajes poco memorables, no podemos tener personajes memorables.	No es necesario. Depende la historia en que se cuente.	Depende de algunas características que las pone el espectador.	x	No; no sé si memorable sea la palabra. Pero es el referente de la película.	Claro que sí.
6	Lo contesto en la pregunta 3.	Aquel que queda en tu mente días después de haber visto el filme.	Cuando es comprendido o misterioso y no es posible descifrar lo que piensa.	En el sentido en que transgrede tiempo y espacio.	x	Si ha logrado hacer una conexión entre el actor, la construcción y la historia.	Primero lo define su construcción y segundo su caracterización.
7	x	x	Depende de la historia que se quiera contar.	Yo pienso que cada creador sabe al nicho y hacia dónde va a ir su construcción.	x	No lo creo necesario.	Es muy importante.
8	x	x	x	x	x	Depende del formato. Las películas cuentan historias e importan las emociones.	Depende de su procedencia y de la construcción.
9	x	x	Tener rasgos identificativos con la audiencia a la que apunta la historia.	Yo pienso que debe responder a los intereses de ese público; que lo haga cercano.	x	En el cine son los elementos aspiracionales, lo que queremos ser.	Tener un arco de transformación.

CAMPO	Ma. Emilia García	Arturo Serrano	Alex Dumani	Virgilio Valero	Juan Martín Cueva	Ruth Coello	Alexander del Valle
10	Darles una característica o rasgo particular.	El arte no tiene ni usa fórmulas y quien lo intenta está destinado a fracasar.	Una parte es el actor y otra es que realmente destaque en escenas.	No creo que haya fórmulas para eso. En el arte no hay recetas.	No existe una fórmula entendida como una receta. Es un proceso de construcción colectiva y progresiva.	No solo depende del actor y del personaje, depende de toda la industria alrededor.	Creo que la fórmula la da cada guionista al momento de escribir su historia.
11	Blanquito, por sus frases y por la identificación que generó.	Ángel en Ratas, ratones, rateros.	Ángel de Ratas, Ratones, Rateros; y a Vinicio Cepeda de Crónicas.	La Tigra y Ángel por las interpretaciones.	Los hermanos de Mejor no hablar de ciertas cosas y Blanquito de Pescador.	Ángel de Ratas, ratones, rateros. También los personajes de Andrés Crespo.	Ángel en Ratas, ratones, rateros.
12	Tiene que ser un personaje distinto a los que se han visto antes.	Escribir y escribir y escribir. Y sobre todo, ver MUCHO cine del bueno.	Escribir o desarrollar algo con lo que tengan una conexión, no escribir algo por ser "funcional".	Creo que los realizadores tienen que tener mucha honestidad cuando crean sus trabajos.	La investigación con gente de la vida real que, por ejemplo, vive las mismas situaciones que los personajes que estamos escribiendo.	Uno no escribe o hace cine para ser memorable. Eso lo dice el tiempo y el público.	Los personajes deben ser verosímiles y reales para que logren conectarse con el público.

La mayoría de entrevistados consideran al personaje de ficción como un elemento primordial y fundamental para el consumo de producciones cinematográficas.

Todos los entrevistados, a excepción de uno, están de acuerdo con que el personaje es el principal foco al momento de consumir algún medio cinematográfico. Es considerado el centro, así como un factor determinante para que la audiencia perciba la historia a su manera. Los entrevistados señalaron que un personaje atractivo para ellos es aquel que destaca, es particular, posee fallas que lo hacen humano, y presenta un buen nivel de relevancia e impacto tanto en la historia como en otros personajes.

En cuanto a memorabilidad, los entrevistados presentan opiniones diversas. Si bien pueden considerar que es importante que el personaje sea memorable, o llegan a reconocer la necesidad que tiene el personaje para convertirse en referente de su propia película, existen otras opiniones variables. Virgilio Valero alega que realmente esto depende de las reglas que el espectador ponga, punto válido considerando que cada espectador es distinto.

Según Alex Dumani, la importancia de que un personaje sea memorable o no también depende. Sin embargo, él sostiene el motivo de esta variable es el tipo de historia que se va a contar. María Emilia está de acuerdo con esto, no solo considerando el tipo de historia, sino también el lugar y la ambientación de la historia misma.

Ahora, en su mayoría estuvieron de acuerdo en que no existe fórmula para crear personajes inolvidables, o en este caso, de asegurar que estos personajes se vuelvan inolvidables. El argumento se basaba en la dificultad que presenta predecir los gustos y reacciones del público y, por otro lado, que cada guionista o director tendrá su propio proceso y forma de trabajar. Esto último, en el sentido de que cada quien generaría su propia fórmula.

Aun así, algunos mencionan que algunos factores indispensables para apuntar a esa memorabilidad son otorgar una característica o particularidad que haga que el personaje destaque y el aporte que de cada actor al momento de hacer su interpretación.

De entre los personajes de cine ecuatoriano que consideran memorables, se encuentran Ángel de Ratas, ratones, rateros (1999), Blanquito de Pescador (2011), Vinicio de Crónicas (2004), La Tigra de La Tigra (1990), y Paco y Luis de Mejor no hablar de ciertas cosas (2012). El personaje que fue mencionado, de estos, con mayor frecuencia, fue Ángel debido a su complejidad y sus múltiples facetas. Es un personaje redondo, con muchas capas. A simple vista se ve como un pillo y criminal, pero tiene un lado sensible que impacta al público por el contraste que genera.

Por último, al momento de escribir, se debe hacer varias veces, sin llegar a pensar que el primer o segundo borrador es suficiente. Asimismo, otro método para asegurar que el trabajo final tenga cierto nivel de calidad, se debe acudir la observación, investigación y reconocimiento de los alrededores que sirven como base e inspiración. Esto permite, además, trabajar detalladamente en la verosimilitud y autenticidad de los personajes y el producto final.

3.4.4. Identificación y Memorabilidad en Espectadores

Para precisar los factores que influyen en la identificación y memorabilidad de los personajes analizados previamente en la Matriz de Análisis Cualitativo de personajes y su contenido audiovisual, se procedió a realizar un grupo de discusión. El grupo comprendía a estudiantes de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales con un rango de edad de 20 a 25 años, cuyos género y estado civil son indistintos.

El motivo de esta selección fue contar con un grupo con probabilidades de conocer y desconocer de los personajes por igual. Naturalmente, debido a la carrera que siguen, es probable que tengan conocimiento de estos personajes. Sin embargo, el visionaje de dichas películas será el factor determinante, factor que muy ajeno a la carrera, puede no estar presente.

Se realizó una guía, previo a la sesión, dónde se introduce a los participantes al tema. El propósito de la introducción es conocer qué tanto conocían los participantes sobre los personajes y de ser así, qué tanto los recuerdan y por qué.

Por motivos protocolarios, se dio contexto de cada personaje de todas formas, previo a presentar un fragmento audiovisual que demuestre la historia, las frases y acciones más relevantes de los personajes de Ángel de Ratas, ratones, rateros (1999), Blanquito de Pescador (2011) y Luis de Mejor no hablar de ciertas cosas (2012).

Después de cada proyección se dió paso a una retroalimentación para determinar las impresiones de los participantes por cada personaje, así como la verosimilitud, la identificación con estos, y la familiaridad que puedan tener con estos (si este personaje les recuerda a alguien ya existente).

Por último, se hizo una breve discusión para dar con una definición de lo que sería un personaje memorable y, además, la mención de otros personajes de cine ecuatoriano que recuerden.

Adicional a esto, se presentan los siguientes resultados de forma sintetizada:

Tabla 3

Síntesis de opiniones en el grupo de discusión

Aspectos positivos	Aspectos negativos
Personajes distintos en cuanto a emociones y psicología.	Personajes similares en rasgos culturales y en su dialecto.
La expresión oral y jerga produce identificación y gracia.	Algunas acciones o diálogos se sienten exagerados.
Los personajes tienen carisma y generan intriga.	Hay demasiada violencia según los participantes.
La trama y los personajes generan interés en los participantes.	Algunos estereotipos o clichés son utilizados para los personajes.
Se plasman varias realidades en la sociedad ecuatoriana.	Los personajes pueden no proyectar una buena imagen del país y su gente.
Cada personaje tiene motivaciones diferentes, atractivas y verosímiles.	Dos de las tres películas poseen un ritmo narrativo lento y algo pesado para su consumo.

Por cada opinión negativa hallada en las respuestas del grupo de discusión, existe una opinión positiva o favorecedora para contradecir o reconsiderar lo negativo.

Las respuestas de los espectadores fueron en su mayoría favorables y positivas. Para aquellos participantes que no conocían a los personajes, ni habían tenido oportunidad de ver la película a la que pertenecen, resultó ser un despertar de curiosidad genuina. Algunos hicieron saber su deseo por ver las películas una vez que su interés despertó.

El grupo encontró favorable la diversidad emocional y psicológica que encontraron en los personajes. Sin embargo, consideran que todos tienen un fondo cultural y léxico similar, además de ser algo estereotipados. No es un aspecto del todo negativo, ya que agregaron que la expresión oral les produce identificación con estos personajes. Se ven reflejados, además de sentir gracia y caer ante el carisma de los personajes por ver algo cómico y familiar a ellos.

En su mayoría, los aspectos negativos que el grupo encontraba al momento de cada proyección podía ser fácilmente contrarrestada con un aspecto positivo. Por ejemplo, varios de los participantes encontraron que las acciones y los diálogos

pueden sentirse algo exagerados, además de ver mucha violencia que no da una buena imagen del país o su población.

Sin embargo, las realidades sociales plasmadas son consideradas como algo bien ejecutado y son además, bien recibidas. El grupo estuvo de acuerdo en que esto, junto a las motivaciones de los personajes, fueron aspectos de mucho peso que poseían verosimilitud y eran lo suficientemente interesantes como para generar intriga y motivarlos a seguir al personaje en su viaje.

Para finalizar, para los participantes, lo que hace a un personaje memorable es la suma de varios factores que pueden estar juntos o no. Entre esos factores se encuentra la personalidad, carisma y su forma de ser, que abarcan la dimensión psicológica y social.

Por otra parte, también se mencionó el desarrollo en la historia y lo que atraviesa el personaje, pues debe ser un proceso paulatino. Sólo si el viaje es paulatino se sentirá verosímil. Aquí hay una relación con los arquetipos, el arco narrativo y el viaje del personaje.

Por último, el rol que juega el intérprete es clave. Un personaje puede ser memorable cuando su intérprete comprende perfectamente al personaje. Aquí se está hablando netamente del aporte que tiene la interpretación actoral en la construcción y presentación del personaje.

CAPÍTULO IV: Análisis de los Resultados de Investigación

4.1. Análisis de Resultados

4.1.2 De la construcción del personaje a su Memorabilidad

Contraponiendo los hallazgos obtenidos en las entrevistas en profundidad a los especialistas y expertos, el grupo de discusión, resultados del análisis de contenido cualitativo audiovisual y los conceptos y definiciones de la revisión bibliográfica, se llega a los siguientes resultados:

a) Importancia del personaje de ficción

Como se vio previamente, en el marco teórico, varios autores sostenían que el personaje de ficción era un elemento que tenía un rol por desempeñar en la narrativa donde se desarrolla, además de estar basado en, y hacer referencia al ser humano. Esto tiene relación con las entrevistas realizadas, donde la mayoría de entrevistados concuerdan en que el personaje es importante y primordial al momento de consumir medios cinematográficos. A rasgos generales, sostenían que el motivo se debía a que el personaje es el hilo que engancha al espectador y lo invita a seguir la historia.

Alex Dumani sostenía que el personaje era imprescindible pues era un punto tanto de atracción como de repulsión para el espectador. Esto hace referencia a que el personaje, idealmente, no puede pasar desapercibido por la audiencia. Deberá ser notado y generar algún tipo de reacción, sentimiento y/o sensación.

Esto se da debido a que será dueño de su historia y, si es protagonista, deberá reclamar ese título como tal. Si no fuese ese el caso, realmente no se encontraría un sentido a su presencia más allá de servir como una simple pieza dentro de la máquina de la narrativa (lo que suele resultar en una historia funcional pero carente de alma).

b) La identificación, clave en un buen personaje

De acuerdo a la documentación, y según Ubersfeld (2002), el personaje de ficción es un representante humano. Tener esa característica le otorga la posibilidad de ser objeto de identificación. Tomando eso en cuenta, se puede definir al personaje de

ficción que produce identificación como aquel que encarna ideales, pensamientos, emociones y representa a las personas gracias a esta encarnación representativa.

El especialista Alex Dumani menciona que los autores deberán crear personajes cuya necesidad sea “tener rasgos identificativos con la audiencia a la que apunta la historia” (2019). En este aspecto Virgilio Valero coincide, alegando que el personaje debe responder a los intereses de ese público; que lo haga cercano. (2019).

Considerando que para que los espectadores se identifiquen con los personajes estos deberán tener simpatía, fuerza, habilidad en lo que hacen, destreza, conocimiento, y demás, María Emilia García tiene una opinión similar, acerca de la memorabilidad en este caso. Señala como elemento clave el que el personaje tenga “una característica o rasgo particular” (2019).

Si el personaje tiene una construcción sólida y se presenta adecuadamente, la posibilidad de que las masas se identifiquen con este personaje crecen. El personaje que logre esto será aquel que esté bien trabajado y puede llegar a ser memorable.

Sin embargo, la mayoría de los entrevistados estuvieron de acuerdo en que no existe una fórmula para crear personajes inolvidables. Ciertamente, el público es un misterio y es muy difícil de predecir sus reacciones y el impacto que la historia y mucho menos el personaje pueda ocasionar en este.

c) Buena historia, buen casting = personaje memorable

Ya que el público es impredecible, es muy difícil llevar a cabo la realización de una guía o serie de pautas para poder asegurar que un personaje se vuelva inolvidable. Sin embargo, es válido analizar todos los factores posibles que influyen en este fenómeno.

Esto produce un retorno al tema de la identificación con personajes. Por ejemplo, varios entrevistados se inclinaron por Ángel de *Ratas, ratones, rateros* (1999) como personaje memorable del cine ecuatoriano, mientras que otros señalaron a Blanquito de *Pescador* (2011). Paco y Luis Chávez de *Mejor no hablar de ciertas cosas* (2012) también fueron mencionados, aunque sólo fue una vez.

Los motivos de estas menciones se debían, generalmente, a las capas y la complejidad que percibían en estos personajes. Esto permitía interpretar al personaje con todas sus dimensiones, como si de un humano se tratase. Cada faceta, emoción y acción distinta de estos personajes les asegura grados de verosimilitud, así como autenticidad.

Por otro lado, para los participantes del grupo de discusión, Ángel y Blanquito resaltan más. Aquellos participantes que no conocían las películas con antelación, mostraban mayor inclinación e interés por la película de *Pescador*, tanto por el personaje y su historia, como por el ambiente que lo rodeaba.

Los principales motivos de su identificación, a ojos de los participantes, fueron el carisma y expresión oral de los personajes. Todos estos rasgos son pertenecientes a la construcción del personaje, específicamente a la que es dada por el intérprete. De igual forma, se entiende por expresión oral como el uso de modismos, frases populares y acento. Cuando se habla de carisma, se hace referencia al sentido del humor del personaje, así como su encanto personal para con otros personajes y con la audiencia misma.

Según el criterio de la experta Ruth Coello, el cine es para contar una historia, ya que es subjetivo y lleno de emociones donde la identidad (cultural) no necesita jugar un papel tan importante. Para ella, la televisión es el medio adecuado para reforzar ese sentido de identidad socio-cultural. Sin embargo, los participantes del grupo de discusión alegan que el motivo de su interés por los personajes tomados para el estudio, se da gracias a las similitudes que encuentran entre ellos y los personajes (es decir, los aspectos culturales y de identidad).

Esto revela la opinión dividida acerca de la presencia y uso de rasgos culturales y sociales específicos para la construcción de personajes en el cine ecuatoriano. Si bien es cierto que facilitan la identificación con estos personajes, puede ser un limitante que perjudique otros factores técnicos y narrativos de los largometrajes.

Para finalizar, algunos entrevistados estaban de acuerdo en reconocer la importancia de que el personaje de ficción sea memorable. Por su parte, también se alegó que esto dependía mucho y que no siempre era necesario. Arturo Serrano mencionó que un personaje no tiene la necesidad de ser siempre memorable. “Sin

personajes poco memorables, no podemos tener personajes memorables.” (2019). Por último, una entrevistada considera que no cree necesaria la memorabilidad. Aún así, concluyó y reconoció que el personaje que se vuelve referente a la película a la que pertenece es sumamente importante.

Con todo esto, es posible determinar que para conseguir memorabilidad, no solo se cuenta con identificación en el camino, sino también con otros factores. Es la construcción de personaje y su presentación o proyección el proceso que trasciende las etapas de producción en largometrajes y juega un rol fundamental en esto. Una buena práctica de esto permite que el personaje enganche a la audiencia y posiblemente tenga un impacto y memorabilidad.

Conclusiones

Como conclusiones del presente trabajo se tiene:

1. La memorabilidad del personaje radica en el impacto que tenga sobre los espectadores. No se trata de que el personaje sea conocido por quienes no hayan visto su película, aunque es un punto muy favorable. Se trata de que el personaje quede en la mente de quien sí vio su película incluso después de haberla visto.
2. La construcción de personaje va más allá de la preproducción. Es un proceso compartido entre guionista, dirección, intérprete y demás cargos en la producción (como el vestuarista, maquillista, e incluso el editor).
3. La identificación permite que un personaje sea recordado y posiblemente se convierta en memorable. Esto se debe a que las personas recordarán con mayor facilidad lo que es familiar a ellos.
4. Existen dos factores que permiten la identificación: lo externo e interno. Si el personaje se ve o actúa como el espectador, entonces se identificará externamente con este. Si el personaje tiene experiencias o sufrimientos similares al espectador, la identificación es interna.
5. Aún así, la identificación no es el único medio existente para asegurar la memorabilidad de los personajes. Los factores que influyen en la memorabilidad de los personajes de ficción son la identificación, el carisma y aporte del actor, una conducta intrigante, características o rasgos peculiares, la verosimilitud y humanidad, etc.
6. El personaje de Ángel fue y es memorable porque cumple con 5 factores de 5 mencionados que son:
 - a. Carisma Aporte del actor
 - b. Conducta intrigante
 - c. Características peculiares
 - d. Verosimilitud
 - e. Identificación

Siendo este último, en el caso de 'Ángel, el que tiene menor presencia.

7. Ángel es un personaje que produce identificación si se considera únicamente su sentido del humor, jerga y frases, pues sirve como referente cultural. Es su

estilo de vida y actividades las que no permiten al público general identificarse con este personaje.

- 8.** El personaje de Blanquito fue y es memorable porque cumple con 4 factores de 5 mencionados, que son:
 - a. Identificación
 - b. Carisma y aporte del actor
 - c. Verosimilitud
 - d. Conducta intrigante
- 9.** Blanquito no posee características o rasgos peculiares que lo hagan resaltar. Sin embargo, su punto fuerte es la identificación y su verosimilitud. No solo es un referente cultural debido a su jerga y gestos, sino también por ser un representante del anhelo y los sueños, que es una característica muy humana.
- 10.** El personaje de Luis fue y es memorable porque cumple con 4 factores de 5 mencionados, que son:
 - a. Verosimilitud y humanidad
 - b. Carisma y aporte del actor
 - c. Conducta intrigante
 - d. Características peculiares.
- 11.** Luis es un personaje que produce poca identificación interna, puesto que lleva un estilo de vida que su público no comparte a rasgos generales. Sin embargo, si se considera su jerga y gestos, puede producir identificación. Si se valora su actitud quememeimportista y anarquista, podría generar identificación en un grupo muy específico de individuos.
- 12.** Un personaje puede ser memorable por medio de su carisma y proyección en escena. Este aporte lo da el intérprete, donde la dicción, lenguaje corporal, frases y diálogos toman un papel importante.
- 13.** Otro medio para conseguir memorabilidad de personajes es brindarle misterio y una conducta que intrigue y llame la atención. Esto se puede lograr por su psicología o la historia detrás del personaje. Este debe tener algo atractivo y ser o actuar lo suficientemente confuso como para ser difícil de predecir sin perder la verosimilitud.

- 14.** Las características o rasgos peculiares también le dan atractivo al personaje.
Se entiende por peculiar a algo que puede ser diferente de lo usual o bien, potenciado a niveles mayores de los comunes.
- 15.** El cine que cuenta una historia apela a la subjetividad y lo emotivo mediante historias que pretenden ser innovadoras. No es necesario apelar a la identidad socio-cultural como puede hacerlo la televisión. Sin embargo, hacer esta práctica puede garantizar la identificación con el personaje, que posteriormente puede dar paso a que este se vuelva memorable.

Recomendaciones

Dadas las conclusiones del presente trabajo, se recomienda lo siguiente:

1. Escritura y práctica constante por medio de investigación, experimentación de primera o segunda mano, observación y abstracción. Esta puede ser por medio de personas conocidas, cine, series y demás contenido narrativo, etc.
2. Escribir personajes con un público objetivo claro para poder apelar a la identificación y la posible memorabilidad. Esto, teniendo siempre en mente que el personaje es un representante de los humanos en la ficción.
3. Pensar en los personajes como personas existentes. No crear personajes que sirvan únicamente para desarrollo de la historia. Todo personaje debe tener sus propias motivaciones y generar un impacto en la historia por ellas.
4. Dar al personaje voz propia, resaltando su humanidad, dolores y sufrimiento. Esto le brindará verosimilitud y lo hará convincente ante el espectador.
5. Trabajar y desarrollar un producto que apasione y con el que se tenga conexión. Escribir algo con intención de conseguir memorabilidad y éxito no garantiza su éxito y puede generar frustraciones.
6. Es recomendable que el cine ecuatoriano no se centre tanto en la ubicación geográfica, cultura o estatus social de los personajes como lo hace la televisión. Se puede innovar, manteniendo la profundidad que ya se maneja en estos personajes y mejorarla todavía más.
7. ¿Solo los personajes negativos producen identificación y se vuelven memorables? No es casual que tres de los personajes más recordados del cine nacional (Ángel, Blanquito y Luis) provengan de películas sórdidas, dramas sociales y policiales. No es casual que estos personajes se vean involucrados en crímenes, narcotráfico, estratos populares y tanto su léxico como accionar sea jerga, lumpen. El cine ecuatoriano debe superar la temática narco-miseria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo Olarte, G. P. (2004). *Juegos teatrales. Sensibilización, improvisación, construcción de personajes y técnicas de actuación* (Coop. Editorial Magisterio, ed.). Coop. Editorial Magisterio.
- Andrade, J. (2012). *Mejor no hablar (de ciertas cosas)*. Retrieved from <http://www.imdb.com/title/tt2047788/>
- Arnold, B., & Eddy, B. (2007). *Exploring Visual Storytelling* (Thomson Delmar Learning, Ed.). Thomson Delmar Learning.
- Arrebola, D. (2017, February 23). El viaje del héroe: los 7 Arquetipos o Personajes de toda historia. Retrieved July 1, 2019, from Mundos de Leyendas website: <https://mundosdeleyendas.com/herramientas-narrativas/arquetipo-el-viaje-del-heroe-personajes/>
- Arteta Vargas, G. (2007, August 7). Cine nacional cumple 83 años. *El Universo*. Retrieved from <https://www.eluniverso.com/2007/08/07/0001/260/03B891FADD43438C8B06C666C9FFE961.html>
- Balet, O., Torguet, P., & Subsol, G. (2003). *Virtual Storytelling; Using Virtual Reality Technologies for Storytelling* (Vol. 2; Springer Science & Business Media, Ed.). Springer Science & Business Media.
- Baranda, C., & Vian Herrero, A. (2006). *El personaje literario y su lengua en el siglo XVI* (Editorial Complutense, Ed.). Editorial Complutense.
- Beaver, F. E. (2006). *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art* (P. Lang, Ed.). Peter Lang.
- Bernal, C. O. (2004). *La verdad del personaje teatral* (EDITUM, Ed.). EDITUM.
- Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces* (New World Library, Ed.). New World Library.
- Cañelles López, I. (1999). *La construcción del personaje literario: un camino de ida y vuelta*

- (T. E. Fuentetaja, Ed.). Taller Escritura Fuentetaja.
- Cinemateca Nacional Ecuador. (n.d.). El Tesoro de Atahualpa. Retrieved August 13, 2019, from Cinemateca Nacional Ecuador website:
<http://www.cinematecanacionalcce.com/Tematicas/Detalle/51>
- Corbett, D. (2018). *El arte de crear personajes: En narrativa, cine y televisión* (ALBA Editorial, Ed.). ALBA Editorial.
- Cordero, S. (1999). *Ratas, ratones, rateros (1999) - IMDb*. Retrieved from
<http://www.imdb.com/title/tt0210249/>
- Cordero, S. (2011). *Pescador*. Retrieved from <http://www.imdb.com/title/tt1830761/>
- Deleuze, G. (1996). *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2* (Grupo Planeta, Ed.). Grupo Planeta.
- Dunne, D. (2009). *The Dramatic Writer's Companion: Tools to Develop Characters, Cause Scenes, and Build Stories* (University of Chicago Press, Ed.). University of Chicago Press.
- EL MUNDO. (2012, July 20). El asesino de Denver: "Soy el Joker, enemigo de Batman." *EL MUNDO*. Retrieved from
https://www.elmundo.es/america/2012/07/20/estados_unidos/1342811357.html
- El Telégrafo. (2012, March 10). "Pescador" gana dos premios en Festival de Guadalajara. *El Telégrafo - Noticias Del Ecuador Y Del Mundo*. Retrieved from
<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/pescador-gana-dos-premios-en-festival-de-guadalajara>
- El Telégrafo. (2013, October 2). Con "Mejor no hablar de ciertas cosas", Ecuador busca estar en los Oscar. *El Telégrafo - Noticias Del Ecuador Y Del Mundo*. Retrieved from
<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/con-mejor-no-hablar-de-ciertas-cosas-ecuador-busca-estar-en-los-oscar>
- Fernández Díez, F. (2005). *El libro del guión* (E. D. de Santos, Ed.). Ediciones Díaz de Santos.
- Fernández, O. (2002). *Palabra, furia y razón: sobre autores y personajes* (Editorial Abya

- Yala, Ed.). Editorial Abya Yala.
- Hauge, M. (2013). *Writing Screenplays That Sell, New Twentieth Anniversary Edition: The Complete Guide to Turning Story Concepts into Movie and Television Deals*. Harper Collins.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (M. del P. Baptista Lucio, Ed.). McGraw-Hill Education.
- Kohan, S. A. (2014). *Dar vida al personaje: Técnicas para crear personajes inolvidables* (ALBA Editorial, Ed.). ALBA Editorial.
- Medina, M. (2016, September 5). Los espacios de la mirada: el conflicto social de Pescador de Sebastián Cordero. *El Telégrafo - Noticias Del Ecuador Y Del Mundo*. Retrieved from <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/los-espacios-de-la-mirada-el-conflicto-social-de-pescador-de-sebastian-cordero>
- Michigan State University. (n.d.). *Interpretations of Joseph Campbell and the Hero's Journey*. Retrieved from <https://msu.edu/~jdowell/pdf/JosephCampbellPathHero.pdf>
- O'Bannon, M. (2011, February 24). Character Identification - How To Hook Your Readers. Retrieved July 31, 2019, from Better Storytelling website: <http://www.betterstorytelling.net/thebasics/identification.html>
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro* (Paidós, Ed.). Paidós.
- Pearson, C. S. (2012). *Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World* (H. Collins, Ed.). Harper Collins.
- Pérez, L. F. (2018, August 28). Arquetipos de Jung para escribir personajes. Retrieved July 1, 2019, from Aprendercine website: <https://aprendercine.com/arquetipos-de-jung-escribir-personajes/>
- Richardson, J. (2018, February 23). Character Archetypes. Retrieved July 9, 2019, from Innovative Literacy website: <https://innovativeliteracy.com/character-archetypes-joseph-campbell/>
- Robles Cruz, C. (2013). *Aplicación y Desarrollo del Drama Holista* (E. Ediciones, Ed.). Escenología Ediciones.

- Sandoval, J. (2018, April 11). Intentan robar cajero vestidos al estilo “La Casa de Papel” en Maipú - LOS40 Chile. Retrieved September 13, 2019, from LOS40 Chile website: <https://los40.cl/2018/intentan-robar-cajero-vestidos-al-estilo-la-casa-de-papel-en-maipu-10409.html>
- Testa, A., & Minjot, L. (2003). *Representación en ciencia y arte* (Editorial Brujas, Ed.). Editorial Brujas.
- Truby, J. (2008). *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller* (S. A. G. Farrar, Ed.). Farrar, Straus and Giroux.
- Ubersfeld, A. (2002). *Diccionario de términos claves del análisis teatral* (Editorial Galerna, Ed.). Editorial Galerna.
- Vogler, C. (2002). *El Viaje Del Escritor* (E. Robinbook, Ed.). Ediciones Robinbook.
- Wayback Machine. (2013, December 19). Filmografía de Sebastián Cordero. Retrieved August 21, 2019, from Wayback Machine website: <https://web.archive.org/web/20131219201635/http://especiales.elcomercio.com/2013/12/sebastian-cordero/>
- Winkle, C. (2014, February 7). The Eight Character Archetypes of the Hero’s Journey. Retrieved July 9, 2019, from Mythcreants website: <https://mythcreants.com/blog/the-eight-character-archetypes-of-the-heros-journey/>
- Winkle, C. (2018, August 31). Accounting for Character Identification. Retrieved July 30, 2019, from Mythcreants website: <https://mythcreants.com/blog/accounting-for-character-identification/>

ANEXOS

Transcripción de Entrevistas

David Aguirre Panta

Especialización: Ph.D. en Psicología en Universidad del Salvador

Director del Departamento de Psicología en

Fundación Hombre del Mañana

Preguntas:

¿Qué piensa del cine ecuatoriano en cuanto a representación de lo humano?

Bueno del cine ecuatoriano, yo siempre critico que está completamente estereotipada la forma en cómo se representa al guayaquileño. Casi pensamos en Andrés Crespo como el imaginario del guayaquileño promedio: un tipo sabroso, sabido, que si puede infringir la ley lo hace, algo chabacano y con “peladas”. Es una imagen estereotipada que en lugar de dar apertura o experiencia sobre el guayaquileño, masifica una representación y la gente se identifica con esto.

¿Cuáles considera que son los factores que más destacan al momento de crear una representación del ecuatoriano en un personaje de ficción?

El ecuatoriano no puede ser representado con una sola imagen debido a las cuatro regiones. Esto interviene mucho con la subjetividad. Los de la costa aparentan mayor vivacidad, alegría y “fuego” que los habitantes de las cordilleras por el mismo frío que los rodea. Inclusive los que tienen experiencias cercanas a las plantas (Amazonía) tienen otro tipo de experiencia cultural y representativa en comparación a los que son de ciudad.

¿Qué impacto cree que tengan las representaciones de los personajes de cine ecuatoriano sobre su audiencia?

Aunque parezca cliché, las representaciones que ponemos en el cine o la televisión, trascienden a las particularidades de las masas. No se puede pensar que lo que sucede en el cine está alejado con las identificaciones que suceden en la población.

¿Qué aspectos considera que deberían cambiar en cuanto a la construcción y presentación de los personajes en el cine ecuatoriano?

Por eso nos identificamos con ciertos personajes, personas, construcciones ficticias de un modelo a perseguir. Esto nos hace daño. Por ejemplo, una imagen de Andrés Crespo o de la Mofle, si hablamos de televisión, nos hace pensar que estos atributos son dignos de admirar cuando realmente, esto crea un estereotipo terrible.

Es este estereotipo terrible el que nos impide ser verdaderos y tener representaciones guayaquileñas auténticas, genuinas y reales. Más que nada humanas.

¿Cómo ve el futuro de los personajes de cine ecuatoriano? A nivel de construcción y dimensión psicológica.

El guayaco, lastimosamente se estereotipa. Esto daña la imagen, porque se llega a pensar que por eso, este debe ser de esa forma. Pero creo que en este nuevo tiempo, con las nuevas experiencias de otros personajes, el guayaquileño tiene posiciones y posibilidades nuevas que descubrir. Entre esas están la amabilidad, cordialidad y la libertad de salir de la posición establecida. Con esto se puede hacer una invención que represente una solución ante este modelo de guayaquileño que se ha forjado.

María Emilia García Velásquez

Especialización: Master in Fine Arts in Film

Licenciada en Comunicación Social mención en Audiovisuales

Preguntas:

¿Qué tan importante es para usted el personaje al momento de ver o hacer una película (o leer un libro)? ¿Por qué?

Es uno de los aspectos más importantes porque en torno al personaje gira la trama.

¿Qué suele llamarle la atención de un personaje y por qué?

Que tenga alguna actitud o personalidad que sea muy particular. También me llama la atención cuando sus acciones no son predecibles.

¿Qué considera que es un buen personaje y por qué?

Es una pregunta un poco difícil porque depende mucho de los gustos de cada persona. En esto entra el tema de la percepción y las experiencias personales de cada persona. Eso puede hacer que nos conectemos más con un personaje determinado.

De todas formas siempre hay personajes que resaltan. Por ejemplo: Darth Vader, Sherlock Holmes, Yoda, Michael Corleone, Jack Sparrow, etc. Estos personajes sobresalen porque primero ocupan un lugar especial en la trama de las películas o libros donde aparecen. Son personajes con rasgos muy particulares. La mayoría tiene alguna característica humana potenciada: inteligencia superior, fuerza, astucia, entre otras. Por eso sobresalen y son recordados.

¿Qué aspectos hacen que no le interese conocer más de un personaje?

Si es muy predecible. Aunque también depende mucho del lugar que se le de en la trama.

¿Le parece importante que un personaje sea memorable para su público?

No siempre un buen personaje va a ser memorable porque depende mucho del tipo de historia, del lugar que tenga en la trama. Hay historias que son excelentes y tienen personajes creíbles, bien contruidos pero que no sobresalen.

¿Cómo definiría a un personaje memorable y por qué?

Creo que esto ya lo contesto en la pregunta 3.

¿Cree que exista una fórmula para crear personajes inolvidables? De ser así ¿cuál sería? ¿O qué aspectos son indispensables?

Tal vez el factor en común que podría resaltar es lo que mencionaba antes, darles una característica o rasgo particular; hacerlos impredecibles o potenciar una característica más allá de lo normal.

¿Qué personajes del cine ecuatoriano considera memorables y por qué?

Podría ser Blanquito de Sebastián Cordero. No hay mejor prueba que el hecho de que algunas de sus frases se hayan vuelto memorables. Creo que es un personaje que alcanzó un alto grado de identificación con el público.

¿Qué consejos daría a los realizadores de cine o escritores para planificar y escribir personajes memorables?

Tiene que ser un personaje distinto a los que se han visto antes. No necesariamente debe ser un personaje con algún rasgo sobrehumano. A veces hay personajes que impactan por su honestidad.

Arturo Serrano Alvarez

Especialización: Doctor en Humanidades y Estudios Culturales

Licenciada en Filosofía

Preguntas:

¿Qué tan importante es para usted el personaje al momento de ver o hacer una película (o leer un libro)? ¿Por qué?

Imagínate. El cine es movimiento y el movimiento es acción y son los personajes quienes realizan la acción. Son ellos el centro de todo. Hoy en día puede hacer cine sin trama, sin conflicto, pero sin personajes es sencillamente imposible.

¿Qué considera que es un buen personaje y por qué?

Lo mismo que dije arriba. Buen personaje es el que está bien construido, que es complejo, que es producto de lo que ha vivido, que se enmarca en la historia.

¿Qué aspectos hacen que no le interese conocer más de un personaje?

Cuando no está bien construido, es decir, cuando es un personaje sin vida interior quien parece haber sido creado sobre la nada.

¿Le parece importante que un personaje sea memorable para su público?

Sí y no. Todos los personajes son importantes. Unos quedarán en la memoria, pero los que no quedan han servido el propósito de ayudar al otro a ser protagonista de la acción. Sin personajes poco memorables, no podemos tener personajes memorables.

¿Cómo definiría a un personaje memorable y por qué?

Aquel que queda en tu mente días después de haber visto el filme.

¿Cree que exista una fórmula para crear personajes inolvidables? De ser así ¿cuál sería? ¿O qué aspectos son indispensables?

Las fórmulas son de la química. El arte no tiene ni usa fórmulas y quien lo intenta está destinado a fracasar.

¿Qué personajes del cine ecuatoriano considera memorables y por qué?

Ángel en Ratas, ratones, rateros.

¿Qué consejos daría a los realizadores de cine o escritores para planificar y escribir personajes memorables?

Escribir y escribir y escribir. Corregir y volver a escribir y volver a escribir. Y sobre todo, ver MUCHO cine del bueno. Por ejemplo, Tarantino es un maravilloso creador de personajes memorables.

Alex Dumani Rodriguez

Especialización: Master en Guiones Audiovisuales, Film/Cinema/Video Studies
Técnico en Producción y Dirección audiovisual

Preguntas:

¿Qué tan importante es para usted el personaje al momento de ver una película (o leer un libro)? ¿Por qué?

Es imprescindible ya que son los puntos de conexión (o repulsión) de la audiencia con la historia. Sin personajes no hay trama.

¿Qué suele llamarle la atención de un personaje y por qué?

Me interesan los personajes con "fallas", porque son más creíbles. cuando tienen mañas que cuentan más de lo que dicen.

¿Qué considera que es un buen personaje y por qué?

Un buen personaje es el que realmente transmite lo que el escritor desea, sin que vean los "hilos" de la escritura. Un personaje que se siente orgánico en sus acciones y decisiones dentro del mundo en que se desarrolla.

¿Qué aspectos hacen que no le interese conocer más de un personaje?

La exageración de detalles innecesarios para forzar interés en un personajes o un personaje que es simplemente funcional en la historia. (Se necesita un piloto en la escena, y el personaje resulta que ha sido piloto de casualidad).

¿Le parece importante que un personaje sea memorable para su público?

No necesariamente. Depende la historia en que se cuente. Por ejemplo, en un slasher film, no interesan mucho los personajes, sino que lo memorable es cómo van muriendo uno por uno, no es tan llamativa la naturaleza del personaje en sí.

¿Cómo definiría a un personaje memorable y por qué?

Un personaje es memorable cuando va en los dos extremos: O es comprendido completamente por el público (no necesariamente justificado), o el personaje es

misterioso por naturaleza y no es posible descifrar completamente lo que piensa en un momento dado.

¿Le parece importante que un personaje sea identificable para su público?

De nuevo, depende de la historia que se quiera contar. En la mayoría de los casos, si, en el caso del protagonista.

¿Qué elementos son necesarios para que los personajes tengan más identificación del público?

Que se desenvuelva con reacciones lógicas con respecto a la historia que se da. Tener rasgos identificativos con la audiencia a la que apunta la historia.

¿Cree que exista una fórmula para crear personajes inolvidables? De ser así ¿cuál sería? ¿O qué aspectos son indispensables?

Hollywood constantemente fábrica personajes así. Una parte es el actor y otra es que realmente destaque en escenas (que pueden ser muy pocas, no es necesario que tenga alta exposición para que sea memorable). Pero mucho depende de la anticipación, dentro de la historia, de los demás personajes y situaciones a las escenas del personaje memorable. Debe ser creativamente interesante, aplicando detalles no convencionales (Hannibal Lecter, Jack Sparrow, HAL9000, Joker, Alex DeLarge, Forrest Gump etc.) que responden a esa atracción por lo desconocido, peligroso o simplemente fuera de la norma, que resulta en la atracción del espectador por conocer más sobre ese personaje.

¿Cuáles personajes del cine ecuatoriano considera memorables y por qué?

Por el momento solo recuerdo a Ángel de Ratas, Ratones, Rateros; y a Vinicio Cepeda de Crónicas.

¿Qué consejos daría a los realizadores de cine o escritores para planificar y escribir personajes memorables?

Primero que todo el escribir o desarrollar algo con lo que tengan una conexión, no escribir algo por ser "funcional". Eso se nota en pantalla. Otro problema es el escribir y no dar real voz a los personajes, sino que se percibe que es el escritor en diferentes facetas o tonos, pero todo es lo mismo.

Virgilio Valero Montalván

Especialización: Director de Teatro, actor y escritor

Diseñador de interiores

Preguntas:

¿Qué tan importante es para usted el personaje al momento de ver una película (o leer un libro)? ¿Por qué?

Muy importante, porque construye toda la historia en la película o a través de la narrativa. El personaje es el que va construyendo la historia y se une al lector, sea que lo haga en tercera persona, sea de ficción o de autoficción. El personaje es el nexo importante; el que va a transcurrir durante toda la obra artística.

¿Qué suele llamarle la atención de un personaje y por qué?

Me llama mucho la atención la veracidad con que puede estar construido el personaje. Eso puede ser desde el punto de visto interpretativo o de construcción dramática si hablamos de cine o teatro.

¿Qué considera que es un buen personaje y por qué?

Un buen personaje es muy cercano a la posibilidad del estilo con que se escriba el lenguaje, sea teatral, cinematográfico o audiovisual. Si cumple estas características de veracidad es porque se ha desarrollado en todos sus aspectos (social, físico, psicológico, escénico).

¿Qué aspectos hacen que no le interese conocer más de un personaje?

En general he tenido la suerte de acercarme a personajes que son muy interesantes de desarrollar. Sobre todo cuando son personajes que difieren de mí. Son más interesantes de interpretar, porque son retos. Uno tiene que salir de la zona de confort, irse hacia otros ángulos.

¿Le parece importante que un personaje sea memorable para su público?

Yo pienso que no depende del que lo interpreta o del que lo construye, sino de algunas características que las pone el espectador. A veces son circunstancias

históricas, políticas, o muy personales de quien percibe la obra. No creo que un personaje en sí mismo se pueda catalogar de memorable.

¿Cómo definiría a un personaje memorable y por qué?

En el sentido en que transgrede tiempo y espacio. Los clásicos por eso son eternamente vivos. ¿Quién no se ha asociado a un Romeo o percibe una Julieta? ¿Quién no ha tenido el poder de Macbeth? ¿Quién no se ha reído de personas como los personajes de Moliere?

¿Le parece importante que un personaje sea identificable para su público?

Yo creo que cada obra tiene su nicho de expectación, de opciones para ser percibida. Si yo creo algo, sé de alguna manera hacia dónde lo estoy dirigiendo. De lo contrario, sería muy frustrante. Es decir, si construyo música y me interesa el rock satánico obviamente a un ama de casa no le va a interesar. Probablemente pase desapercibido y no se identifique.

Yo pienso que cada creador sabe al nicho que va a lograr y hacia dónde va a ir su construcción.

¿Qué elementos son necesarios para que los personajes tengan más identificación del público?

Yo pienso que debe responder a los intereses de ese público, a las memorias y las vivencias. Que lo haga cercano. Yo pienso que ahí logrará esa identificación. Sobre todo la veracidad.

¿Cree que exista una fórmula para crear personajes inolvidables? De ser así ¿cuál sería? ¿O qué aspectos son indispensables?

No creo que haya fórmulas para eso. En el arte no hay recetas.

¿Qué personajes del cine ecuatoriano considera memorables y por qué?

La Tigra es un personaje que, cuando lo interpretó Lissette Cabrera, se considera memorable, sobre todo por el estilo y las características del cine que se proponían en ese momento, en los años 90.

El protagonista de Ratas, ratones, rateros, porque creo que es un personaje potente cuyo actor tuvo una buena interpretación.

¿Cree que exista una fórmula para crear personajes inolvidables? De ser así ¿cuál sería? ¿O qué aspectos son indispensables?

Los consejos son aproximaciones. Yo no creo en las recetas. Creo que los realizadores tienen que tener mucha honestidad cuando crean sus trabajos y creo que esa honestidad hará memorable el producto.

Juan Martín Cueva

Especialización: Director de Cine documental

Director de la Escuela de Cine de la Universidad de las Artes

Preguntas:

¿Qué tan importante es para usted el personaje al momento de ver una película (o leer un libro)? ¿Por qué?

Para mí, una de las cosas más importantes al ver una película o leer un libro, es el personaje o los personajes a través de los cuales se cuenta la historia. Tanto en el cine como en la literatura, me parece que las historias que se cuentan, fundamentalmente se cuentan a través de experiencias que son las secuencias o capítulos que le suceden a unos personajes determinados. Por eso, son la base o la unidad básica de la narración.

Si los personajes son flojos, la historia difícilmente podrá ser sólida. Si son complejos y sólidos, la historia gana con eso. Obviamente también depende de la estructura y la forma de la narración, pero el personaje es un elemento absolutamente fundamental.

¿Qué suele llamarle la atención de un personaje y por qué?

Lo que me llama la atención son los lados un poco sorprendentes, desconocidos, imprevistos y contradictorios. Un personaje plano no va a ser un personaje con el cual me enganche.

Si tiene contradicciones, dudas, y no tiene las respuestas a todo, me parece un personaje interesante porque ayuda a que el espectador se identifique con ellos. Si todo está resuelto de antemano, no va a ser un buen personaje, ni atractivo ni quedará en la memoria.

¿Cree que exista una fórmula para crear personajes inolvidables? De ser así ¿cuál sería? ¿O qué aspectos son indispensables?

No existe una fórmula entendida como una receta. Siempre se combina la historia y el personaje; son inseparables. La historia está hecha de personaje y los personajes

están contruidos en función a la historia. Un personaje inolvidable es necesariamente un personaje que ha sido muy pensado en función de la historia pero también, en función a lo que él aporta a la historia; viene con algo dentro de sí, de su historia personal.

Es un proceso de construcción colectiva y progresiva. Se hace entre el guionista, el director y el actor. A veces también el montaje. Todo esto hace que el personaje se construya. Hay escenas que ganan muchísimo por la interpretación del actor.

¿Cuáles personajes del cine ecuatoriano considera memorables y por qué?

El personaje principal de La Tigra. Me parece que es un personaje determinante para la historia en su conjunto. Creo yo, que no es un personaje de Camilo Luzuriaga o de Lissette Cabrera o de José de la Cuadra. El personaje pertenece a esa película y viene de un proceso interesante de construcción de personaje.

El protagonista de Fuera de Juego, Juan, que es un chico joven que está en una situación crítica y compleja en cuanto a lo familiar. Asimismo está en una edad donde muchas cosas se definen. Creo que su actor lo entendió muy bien también y que aportó mucho.

Todas las mujeres de Esas no son penas. Cada una de ellas es compleja y cada una de ellas es una posibilidad de una mujer de Quito en este momento, de 30 a 40 años. Temas de maternidad, sexualidad, relación de pareja, trabajo, salud están presentes en distintas variantes con estos personajes.

Los dos hermanos de Mejor no hablar de ciertas cosas, que me parecen muy bien contruidos. Así como el personaje de Pescador, que es complejo y atraviesa por distintos momentos en distintos contextos. Está muy bien contruido dramáticamente.

¿Qué consejos daría a los realizadores de cine o escritores para planificar y escribir personajes memorables?

Me parece fundamental la investigación. La investigación con gente de la vida real que, por ejemplo, vive las mismas situaciones o ejerce las mismas actividades que los personajes que estamos escribiendo. Se debe armar la dramaturgia en función a las realidades.

Ruth Coello

Especialización: Directora de actores de dramáticos de TC

Licenciada en Comunicación Escénica

Preguntas:

¿Qué tan importante es para usted el personaje al momento de ver una película (o leer un libro)? ¿Por qué?

Lo primero que me llama la atención es la trama. De ahí van los personajes.

¿Qué suele llamarle la atención de un personaje y por qué?

Las cosas particulares de construcción de personaje.

¿Qué considera que es un buen personaje y por qué?

Un personaje construido de adentro hacia afuera porque me transmite emociones sin necesidad de grandes movimientos o gestos. Sin embargo, hay personajes que se construyen desde afuera hacia dentro. Por ejemplo, la máscara, cuya kinesia y gestos fueron recordados durante muchos años y fue icónico para el actor.

¿Qué aspectos hacen que no le interese conocer más de un personaje?

Si no es interesante, no logra hacer contacto conmigo. Eso es personal.

¿Le parece importante que un personaje sea memorable para su público?

No; no sé si memorable sea la palabra. Pero es interesante que recuerden al personaje que hiciste, porque eso es el referente de la película.

¿Cómo definiría a un personaje memorable y por qué?

Si ha logrado hacer una conexión entre el actor, la construcción y la historia. Si tiene esos tres elementos, yo creo que es suficiente para que sea memorable.

¿Le parece importante que un personaje sea identificable para su público?

No lo creo necesario. A veces te atraen personajes, momentos o historia de personajes con los que no necesariamente te identifiques. Me parece importante, para que el público se identifique.

¿Cómo definiría a un personaje que produce identificación y por qué?

Depende del formato. Las películas cuentan historias. El personaje aquí no es lo más importante, sino las emociones. Con respecto a la televisión, es diferente, porque la producción nacional debe lograr identidad. Estos referentes deben existir en el personaje para que uno se pueda identificar.

¿Qué elementos son necesarios para que los personajes tengan más identificación del público?

En el cine son los elementos aspiracionales, lo que queremos ser. Es algo subjetivo. En televisión, es un sentido de verdad, de hacer referencia a algo creíble y conocido.

¿Cree que exista una fórmula para crear personajes inolvidables? De ser así ¿cuál sería? ¿O qué aspectos son indispensables?

Crear personajes inolvidables no solo depende del actor y del personaje, depende de toda la industria alrededor.

¿Cuáles personajes del cine ecuatoriano considera memorables y por qué?

Ángel de Ratas, ratones, rateros. También los personajes de Andrés Crespo. Ellos fueron escogidos por las similitudes con los personajes.

¿Qué consejos daría a los realizadores de cine o escritores para planificar y escribir personajes memorables?

Uno no escribe o hace cine para ser memorable. Eso lo dice el tiempo y el público. Uno debe hacer su trabajo y el resto lo hará el público. Tu haces tu trabajo y la otra parte o lo hace el marketing o lo hace el público.

Alberto Alexander del Valle

Especialización: Doctor en Ciencias de la Comunicación

Docente y Gestor de Titulación de la Facultad de Comunicación

Social de la Universidad de Guayaquil

Preguntas:

¿Qué tan importante es para usted el personaje al momento de ver una película (o leer un libro)? ¿Por qué?

Es muy importante, ya que todos los personajes de una historia son los encargados de generar la empatía con los espectadores.

¿Qué suele llamarle la atención de un personaje y por qué?

Me llama la atención la capacidad que tiene un personaje de lograr que los espectadores se identifiquen con él, logrando esa empatía que te mencioné anteriormente.

¿Qué considera que es un buen personaje y por qué?

El mejor personaje es el que te hace olvidar que estás observando una ficción y te vuelve parte de la historia.

¿Qué aspectos hacen que no le interese conocer más de un personaje?

Creo que ese es un problema de la construcción del personaje desde el guión, todos deben tener un motivo, una razón de ser en la historia y si los personajes no logran eso, la historia cae y el interés se pierde.

¿Le parece importante que un personaje sea memorable para su público?

Claro que sí, aquí es todo lo contrario a la pregunta anterior, puedes tener la trama más incoherente pero si un personaje es memorable eso queda en la memoria de los espectadores. Por ejemplo: Michael Fassbender y su personaje David en Prometheus. Todo el peso de la historia cae sobre ese personaje y la gran actuación del actor. También está Michael Sheen y su personaje Aro en Crepúsculo: un

personaje que, los breves minutos que sale en cada película, te hace olvidar que estás frente a una de las peores sagas juveniles de los últimos años.

¿Cómo definiría a un personaje memorable y por qué?

Primero lo define su construcción en el guión y las acciones que tendrá en la trama y segundo su caracterización. Por ejemplo: el personaje de Vito Corleone interpretado por Marlon Brando en el Padrino o The Joker interpretado por Heath Ledger en el Caballero de la Noche, en el segundo caso el personaje secundario fue tan memorable que opacó al personaje principal y a su protagonista.

¿Le parece importante que un personaje sea identificable para su público?

Es muy importante, ya que según la Teoría del Lector Implícito, si el espectador se identifica con algún personaje o situación, pasa a ser parte de la historia, tomado partido en todos los eventos de la trama.

¿Cómo definiría a un personaje que produce identificación y por qué?

Depende, hay personajes que destacan por ser parte de una franquicia reconocida en la cultura pop y otros, solo necesitaron una aparición en el cine para dejar su marca y conectarse con la audiencia, pero en ambos casos la construcción del personaje en guión es lo que producirá la identificación con el público.

¿Qué elementos son necesarios para que los personajes tengan más identificación del público?

Tener un arco de transformación en el que se puedan identificar los cambios que tendrá el mismo en el transcurso de la historia, tener metas, objetivos o algo que lo inspire en su accionar.

¿Cree que exista una fórmula para crear personajes inolvidables? De ser así ¿cuál sería? ¿O qué aspectos son indispensables?

Creo que la fórmula la da cada guionista al momento de escribir su historia y lo que busca contar, luego el director debe explotar la capacidad actoral en la caracterización de los mismos.

¿Cuáles personajes del cine ecuatoriano considera memorables y por qué?

El personaje de Ángel en *Ratas, ratones, rateros* del director Sebastián Cordero e interpretado por Carlos Valencia de 1999, ya que logra captar en el público ese interés que el cine ecuatoriano había perdido en las últimas décadas y aunque las características del personaje no son de mi agrado, reconozco que, al público, fue lo que más le gusto.

¿Qué consejos daría a los realizadores de cine o escritores para planificar y escribir personajes memorables?

Los personajes deben ser verosímiles y reales para que logren conectarse con el público desde el protagonista, co-protagonista y antagonista.

Grupo de discusión

Características del grupo

Tabla 4

Datos de participantes del grupo de discusión

Nombre	Edad	Sector
Melani Ayovi	22	Guayaquil/PJ
Jimmy Chavez	21	Urdesa Central
Justin Gil	21	Acuarelas del Río/Terminal
José Vélez	24	Guayaquil/Garzota
Melina Espinosa	24	Alborada 6ta Etapa
Maverick Armijo	20	Guayaquil/PJ
Joaquín Saldarriaga	25	Calle Esmeraldas
Carlos Sánchez	24	Guayaquil/Pascuales

Estudiantes de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales con un rango de edad de 20 a 25 años. Género y estado civil indistinto.

Guía de Actividades

1. Presentación del Moderador.
2. Explicación de la Actividad: Proyección de escenas de 3 películas ecuatorianas para la apreciación de sus personajes.
3. Dinámica de integración.
 - a. ¿Conocen o han visto alguna de estas películas?
 - b. ¿Conocen o recuerdan a estos personajes? ¿Por qué?
4. Se da contexto del personaje y se proyecta su respectiva escena(s).
5. Retroalimentación (después de cada proyección):
 - a. Primera impresión del personaje.
 - b. ¿Les recuerda a algún otro personaje de cine? ¿O a alguien?
 - c. ¿Les parece creíble el personaje, su comportamiento, etc.?
 - d. ¿Tienen algo en común con ese personaje?
6. Discusión entre el grupo y Moderador
 - a. Qué es un personaje famoso o memorable para ellos.
 - b. ¿Qué otro personaje de cine ecuatoriano recuerdan y por qué?
7. Agradecimientos y cierre de la sesión.

Transcripción de la sesión

Introducción al tema:

1. ¿Conocen o han visto alguna de estas películas?

De los 8 participantes presentes, 3 señalaron haber visto al menos una de las 3 películas estudiadas. Carlos Sánchez vio Mejor no hablar de ciertas cosas y Ratas, ratones, rateros. Melina Espinosa vio Pescador y Ratas, ratones, rateros. José Vélez vio únicamente Pescador.

2. ¿Conocen o recuerdan a estos personajes? ¿Por qué?

Sí. Uno de los participantes, Carlos Sánchez menciona que recuerda a los personajes por la actuación del intérprete, por el peso y la relevancia del personaje. Además de eso, por la esencia e identidad cultural, pues le permite identificarse con el personaje.

Otra participante, Melina Espinosa, mencionó que a pesar de no identificarse con los personajes, los recuerda por sus acciones y el gran impacto que tuvieron estas en la historia.

José Vélez por el contrario, no recuerda los sucesos de la película que vio (Pescador), por lo que tampoco puede recordar al personaje ni su relevancia.

Retroalimentación (después de cada proyección):

1. Primera impresión del personaje.

Las palabras utilizadas por el grupo para describir a Ángel fueron: “Grosero, dañado y estereotípico”. Lo describen dañado físicamente, por sus heridas. Sin embargo, también puede estar “dañado” por su forma de ser, pues no le importan otras personas. Mencionan que es un personaje estereotípico, porque a comparación con los personajes de la sierra, estos no resaltan tanto como él que es costeño, que es más astuto.

A Blanquito lo describen como alguien agradable que despierta curiosidad, tanto por su personalidad, su aspecto socio-cultural y el ambiente en que se desenvuelve.

Luis Chávez es descrito como agresivo, grosero e impulsivo. También lo describen como alguien rebelde, que busca llamar la atención y es la oveja negra de la familia.

2. ¿Les recuerda a algún otro personaje de cine? ¿O a alguien?

Posterior a la proyección de Ángel, el grupo respondió conocer tanto personas semejantes como personajes de ficción de películas o series. Aquí las opiniones son diversas, pero la respuesta general es sí.

Una vez presentado el personaje de Blanquito, Melany Ayoví, menciona que Blanquito si le recuerda a personas que conoce en la vida real, más específicamente un amigo suyo. Piensa que el personaje es un indicativo de la identidad costeña.

Jimmy Chávez dice conocer personas similares, que sean “ovejas negras” en su familia, así como personas que viven con vicios. De igual forma, Melany Ayoví, con uno de sus primos, que igualmente es el hermano menor, rebelde y busca llamar la atención.

3. ¿Les parece creíble el personaje, su comportamiento, etc.?

Con respecto a Ángel, el grupo concuerda en que sí. A tal punto de poder ver el personaje reflejado en una persona real.

Si se trata de Blanquito, también piensan que sí, pues no lo sienten sobreactuado y lo perciben relajado.

Maverick Armijo cree que Luis no es creíble, pues piensa que su móvil está algo exagerado. El grupo tiene respuestas muy variadas pero en general, concordaron en que el personaje si llega a sentirse real, alegando que la impresión exagerada y caótica fue por la acción de discusión familiar.

Carlos Sánchez defendió la escena, por haberse visto la película previamente, mencionando que esa es la única escena llena de caos y gritos. Más adelante, Melany Ayoví concuerda con la verosimilitud del personaje, principalmente por su personalidad y sus metas.

4. ¿Tienen algo en común con ese personaje?

El grupo señaló que no comparte el tipo de vida ni mucho menos las metas que tiene Ángel. Sin embargo, Carlos Sánchez menciona que comparte el humor con el personaje, así como la identidad cultural de la ciudad de Guayaquil. Posteriormente, Melany Ayoví estuvo de acuerdo con eso.

Con respecto a Blanquito, Melany Ayoví resalta nuevamente que ella no tiene algo en común, pero que un amigo suyo sí tiene varias cosas en común.

En cuanto a Luis Chávez, Melany Ayoví dice ser parecida a él por su temperamento, ya que alega que es una persona que se altera rápidamente y con facilidad.

Discusión entre el grupo y Moderadora:

Definición de personaje famoso o memorable

Según el grupo, lo que hace a un personaje memorable es su carisma y su forma de ser. Otros mencionaron su desarrollo en la historia y lo que atraviesa, pues debe ser un proceso paulatino. Otra respuesta frecuente fue la personalidad, y las emociones, tanto positivas como negativas, que evoca en el espectador debido a sus acciones.

Carlos Sánchez menciona que el rol que juega el intérprete es clave. Menciona que un personaje puede ser memorable cuando se tiene un actor que es semejante o puede comprender perfectamente a ese personaje.

¿Qué otro personaje de cine ecuatoriano recuerdan y por qué?

Los personajes de *Sin Otoño, Sin Primavera*, según Carlos Sánchez, porque son personajes que van contra un sistema y de todo lo establecido.

Tito Nieves de *Con Alas pa' Volar*, según Melany Ayoví, porque siguió sus sueños a pesar de su situación económica y familiar.

Fotografías del Grupo de Discusión





**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
SECRETARÍA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR,
CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Marisol Alexandra Álava Cornejo**, con C.C: **#0932097967** autor/a del trabajo de titulación: **Propuesta Teórico-Methodológica para el Análisis de la Memorabilidad de Personajes del Cine Ecuatoriano**, previo a la obtención del título de **Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **16 de septiembre del 2019**

f. _____

Nombre: **Marisol Alexandra Alava Cornejo**

C.I: **0932097967**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Propuesta Teórico-Metodológica para el Análisis de la Memorabilidad de Personajes del Cine Ecuatoriano.		
AUTOR(ES)	Marisol Alexandra Alava Cornejo		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Cristian Cortez Galecio, Ph.D.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	16 de septiembre del 2019	No. PÁGINAS:	102
ÁREAS TEMÁTICAS:	Identificación con personajes, personaje memorable de ficción.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Personaje de ficción, personaje memorable, construcción de personaje, identificación con personajes, cine ecuatoriano.		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>Las historias contadas en la cinematografía pertenecen idealmente a los personajes, ya que sin ellos la historia no se desarrolla, ni avanza. La identificación con los personajes de ficción es un proceso que se da después de que la audiencia logra conectar empáticamente con sus protagonistas. El presente trabajo de investigación parte de la necesidad de reafirmar la importancia del personaje de ficción como una herramienta para asegurar la calidad y/o éxito de una producción cinematográfica, producir empatía y reafirmar la identificación entre la audiencia. Para eso, se necesita que el personaje sea recordado por algún aspecto lo suficientemente atractivo, sea parte de su construcción o del contexto en que aparecieron. El objetivo principal de este estudio es analizar las características que permiten la memorabilidad de los personajes de ficción, tomando como caso las películas Ratas, ratones, rateros (Cordero, 1999), Pescador (Cordero, 2011) y Mejor no hablar de ciertas cosas (Andrade, 2012). La premisa del presente trabajo sostiene que los factores que influyen en la memorabilidad de los personajes de ficción son, además de la identificación, el carisma y aporte del actor que lo representa es su verosimilitud y humanidad. La identificación con el personaje es una característica suficiente, más no necesaria, para que éste se vuelva memorable. Para ello se ha implementado las técnicas de investigación: revisión documental, entrevista a profundidad, análisis de contenido cualitativo audiovisual, grupo de discusión y finalmente triangulación de datos. Al final, se presentarán las conclusiones comprobando o refutando la premisa planteada.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593 95 924 1867	E-mail: marisol.alava.cornejo@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Byrone Mauricio Tomalá Calderón		
	Teléfono: +593 96 028 3943		
	E-mail: byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			