



FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE CINE

EL VIAJE DEL SUFRIMIENTO

Elementos para la construcción del Niño como Héroe en el Cine Fantástico



Tesina para optar al título de Cineasta con especialidad
en
Escritura y Desarrollo de Guion y Producción Ejecutiva

Alumno
JUAN PABLO JELDRES CHAVEZ

Profesor Guía
FRANCISCO ZAÑARTU GUZMAN

VALPARAISO 2014

AGRADECIMIENTOS

Primero que nada quisiera agradecer con especial cariño a una persona que ha sido un pilar importante de amor, apoyo y hermandad desde que éramos adolescentes, mi prima Paola Chavez, alguien con quien he compartido muchas penas y alegrías, a pesar que la vida nos ha tratado con dureza, no nos rendimos, dimos la lucha y ahora podemos decir con orgullo que salimos adelante con esfuerzo y sacrificio. Tú supiste darme ánimos cuando todo el mundo miraba con malos ojos el camino que decidí para mi vida, y no habría podido llegar a este punto sin tu apoyo y amor incondicional. Te amo prima

Por otro lado quisiera agradecer a algunos académicos que me entregaron conocimientos y ejemplos de vida que guardare con especial cariño.

Recordar al profesor Roberto Enríquez quien siempre mostró su lado humano antes que el académico, generando una cercanía y confianza con los estudiantes, sin poner barreras de superioridad entre profesor y alumno, siendo una persona que siempre mostro su apoyo a momentos difíciles que uno pasa como estudiantes, momentos de depresión y soledad que uno siendo estudiante de región siente con mayor dureza, pero donde un consejo y una palabra de apoyo fueron muy significativos.

Con el aprendí una de las lecciones más importantes para un productor y que tendré presente por el resto de mi vida, que para un productor no hay nada imposible.

Segundo agradecer al profesor Pascual Araya quien siempre fue un hombre dispuesto a enseñar, incluso afuera de la sala de clases, en el vi una persona que reamente ama y le apasiona el cine y por lo mismo siempre entrego su conocimiento y buena voluntad ante cualquier duda o ayuda que necesitara. Alguien a quien ahora siento no como un profesor, sino como un amigo.

Al profesor Iván Sanhueza quien me enseñó valores de ética y honestidad ante todo, con el entendí que para hacer cine se necesita talento, esfuerzo y sacrificio, pero algo más importante que todo eso, que para hacer cine se necesita ser "buena persona".

Y a mi compañero Juan Pablo Petroschki en quien encontré un gran amigo y colega que me apoyo en las buenas y en las malas, alguien a quien en estos cinco años he aprendido a apreciar y valorar por sus capacidades y la gran persona que

es. Espero que el tiempo nos dé la oportunidad de seguir trabajando y creciendo profesionalmente.

No puedo dejar de agradecer al profesor Edgar Doll y Francisco Zañartu quienes siempre tuvieron una preocupación y voluntad para ayudarme tanto en mi paso por la universidad como en el desarrollo de la presente tesina.

Por último solo quiero agradecer a Dios por todo lo brindado en mi vida, sé que mi llegada a la universidad fue tardía, pero hoy puedo decir que tengo la madurez para entender que la vida tiene procesos y enseñanzas valiosas, hoy ya terminé una etapa que me llena el corazón de felicidad, pues pude cumplir mi sueño y estudiar lo que me apasiona.

Me siento un hombre realizado y privilegiado, pues tomé el valor para dedicar mi vida a hacer cine, que es lo que me llena por completo. Gracias Dios por darme esta oportunidad y nunca soltar mi mano en el camino, ya que sin ti nada de esto habría sido posible

ÍNDICE

Agradecimientos	0
Índice	3
Introducción	4
Tema	5
Problematización	5
Pregunta	5
Hipótesis	5
Respuesta	5
Marco Teorico	7
PSICOANÁLISIS DE LOS CUENTOS DE HADAS	9
El cuento y los niños	9
MORFOLOGIA DEL CUENTO	12
EL HEROE DE LAS MIL CARAS	30
El héroe y el dios	30
Todo viaje inevitablemente tiene una partida.	31
Propuesta de análisis	37
Conclusiones	39
Bibliografía	42

INTRODUCCIÓN

Unos de los objetivos del cine fantástico es trasladar al espectador a mundos inimaginados, llenos de historias extraordinarias con seres o personajes que enfrentan ante aventuras de gran peligro, pero que fascinan con su esfuerzo y humanidad.

A continuación se hará un reconocimiento teórico respecto a los personajes que más interesan al presente trabajo respecto a estos filmes, los niños como héroes, se abordan dos áreas en general, la narratología y a psicología los cuales nos dan luces respecto a los elementos en común que nos ayudaran a responder o determinar una decodificación de los personajes que protagonizan estas historias.

Estas historias, más allá de seguir una estructura clásica, en donde tenemos a héroe y el antagonista, y compartir elementos en común como el viaje o el peligro, podemos ver algo en particular, los protagonistas o héroes del relato son niños, los cuales por alguna determinada razón tienen en sus manos una responsabilidad que ningún adulto puede tomar, un motivo ancestral y mágico que liga a estos niños tener que salvar o resolver lo que nadie más puede por el bien de los habitantes de un país o su mundo.

Si ahondamos en el simple hecho de que el protagonista es un niño, podemos de inmediato desprender una serie de elementos con los cuales podemos analizar al personaje, como por ejemplo, por qué tiene que ser un niño y no un adulto, sus limitaciones físicas, la carga emocional con la que tiene que cargar, y la presión de tener que lograr la tarea encomendada. He aquí una serie de factores tanto narrativos como psicológicos y sociales que condicionan al personaje para entenderlo como un ser único y enriquecedor.

A raíz de este análisis queremos llegar a crear un esquema o una metodología casi didáctica e instructiva para la creación de este tipo de personajes en filmes fantásticos como corte realista.

TEMA

El niño como personaje principal, héroe del relato, que se desenvuelve en un mundo de fantasía con sus propias características leyes en particular y que definen de manera única al niño héroe. Desde el punto de vista de la narración y la psicología tomando al niño como elemento fundamental del relato.

PROBLEMATIZACIÓN

¿Es posible, mediante el análisis de cine fantástico, lograr determinar las características más esenciales de los niños como héroes?

PREGUNTA

¿Cómo se construye el personaje de niños héroes en el cine fantástico?

HIPÓTESIS

La construcción del personaje de los niños como héroe en los filmes de fantasía gira en torno a tres elementos;

1° La Pérdida de los Padres o la Madre fundamentalmente.

2° El Viaje que el personaje principal tiene que realizar por dos motivos específicos

- El desapego del entorno familiar que da protección.
- Las experiencias que irán enriqueciendo su identidad.

3° La pérdida de un ser amado.

RESPUESTA

Efectivamente, estos tres elementos son fundamentales dan punto de partida al relato y condicionan el desarrollo del personaje, ya que estos puntos son claves

para sacar el niño de todo orden lógico tradicional, por lo que estos tres puntos guían al niño a su condición de héroe en el relato.

MARCO TEORICO

El presente trabajo está enfocado a estudiar al niño héroe desde diferentes perspectivas tanto narrativas como del psicoanálisis, entendiendo que, para crear a un personaje, se debe partir por una historia en donde insertamos a dichos personajes (historia ligada a un contexto, sea cual sea) y los diferentes elementos psicológicos que definen al personaje en aspectos que determinan o guían el desarrollo de la historia.

Esto es muy importante determinar, ya que al encontrar los elementos indicados para la tridimensionalidad del personaje, podremos llegar a historias con una trama interesante y personajes con una dimensión más profunda y humana que enriquezcan la historia.

Se puede establecer, como primera idea, que los relatos de fantasía en el cine poseen, por decirlo de una cierta manera, una genética equivalente al cuento maravilloso, ya que cumplen los mismo códigos de forma, siendo congéneres (a pesar de que son dos soportes diferentes; cine, literatura) ya que siempre han estado ligados, entendiendo que uno precede al otro, por lo cual, existe una influencia de la literatura en el desarrollo del cine, pero que con el pasar de los años se ha convertido en una retroalimentación mutua entre ambos medios.

Para el estudio específico del Niño como Héroe, uno tendrá que partir por entender algunos aspectos psicológicos de los niños ligados a los cuentos de hadas, ya que muchos de estos cuentos tienen como protagonistas a niños podremos entender que los aspectos relevantes de su destino en la historia, están marcados por conflictos internos, o como ciertas carencias presente en su vida afectan su desarrollo y entendimiento del mundo que les rodea. Con ello confluirán los aspectos narrativos en los cuales pueden desembocar dichos conflictos o carencias que son, como ya lo veremos más adelante, el punto de partida de las tragedias que afectan al héroe y lo obligan a abandonar el seno familiar.

De igual manera, para complementar las diferentes posibilidades narrativas que están presentes en las obras fílmicas con niños héroes, se podrá analizar el cine de corte fantástico bajo la perspectiva del cuento maravilloso y el análisis que hace Vladimir Propp sobre los cuentos populares rusos.

La morfología es el estudio de las partes que constituyen algo y su relación las unas con las otras, los elementos que finalmente evidencian una estructura que da forma a algo objetivo. Propp en su obra “Morfología del Cuento” (*Editorial Fundamentos, 12° Edición 2006*) hace un estudio morfológico de un amplio repertorio de cuentos populares rusos en los que encontró elementos en común, donde pudo establecer un patrón narrativo en base a “funciones”, las cuales podemos entender como convenciones narrativas estructurales.

Finalmente se verá el estudio psicoanalítico que hace Campbell sobre el héroe y el mito, en donde confluyan los dos aspectos de este trabajo, se establece una relación entre los aspectos psicológicos del héroe y su paso por ciertos tópicos narrativos universales, en donde tenemos al personaje inserto en las convenciones narrativas estudiadas y su significado personal para él, tanto como persona y como héroe.

Podemos decir que existen un sinnúmero de elementos relacionados a los aspectos psicológicos de cada persona, pero son de especial dimensión los que afectan a los niños ya que ellos son más vulnerables y se encuentran en una etapa de la vida en donde están en un constante búsqueda de la identidad personal, cualquier cambio en su entorno puede significar un cambio decisivo a nivel personal y emocional, el niño es un personaje interesante y complejo de definir, pero de especial significado para el espectador, ya que este ve reflejado en el niño sus propios conflictos personales, tanto antiguos como actuales, llevándolo a un estado de empatía y afecto porque evocan inmediatamente a su lado paternal, pero quizás el aspecto de mas importante de porque los niños cautivan como personajes es el hecho de que tengan que sobreponerse ante las adversidades de la vida, demostrando que con valor y esfuerzo se puede salir adelante, representando una fuente de inspiración para los espectadores que quedan con un sentimiento optimista frente la vida de ver que si un niño puede lograr cosas extraordinarias ellos también pueden destacarse en su vida personal.

PSICOANÁLISIS DE LOS CUENTOS DE HADAS

El niño para poder alcanzar un grado de madurez tiene que pasar, a lo largo de su vida, por diversas experiencias que le lleven a encontrar un sentido a su existencia, un propósito por el cual debe vivir. Cuando se alcanza este entendimiento, el niño puede hacer una contribución a su vida. Para ello el niño deberá desarrollar recursos internos que lo definirán y ayudarán en su crecimiento personal, desarrollar las emociones, el intelecto, la sabiduría, etc. Elementos que deben colaborar y enriquecerse mutua y progresivamente.

Esto es parte inevitable del desarrollo de todo niño en general, si bien en parte este psicoanálisis está enfocado a ver como los niños ven reflejados sus conflictos personales, en los cuentos de hadas se logra encontrando soluciones a algunos de estos problemas, partiremos de la base de que los niños ven reflejados sus conflictos en los personajes, los cuales tienen su base en la vida real y expresan las mismas problemáticas que tienen los niños que los leen.

Por ello podemos mirar este análisis en las dos direcciones, tanto del niño como lector y del niño como personaje de los cuentos de hadas.

En los cuentos de hadas el niño puede adquirir una comprensión para luchar y dominar los problemas psicológicos del crecimiento, fantaseando sobre los elementos significativos de la historia. El cuento de hadas tiene un valor olvidado, pues ofrecen a la imaginación del niño nuevas dimensiones de las cuales le sería imposible llegar a concluir por sí solo.

El niño puede aprender de los cuentos de hadas ciertos problemas que le afectan en su vida y como debe conllevarlos, a su vez el entendimiento del mismo cuento puede ser tomado de diferente manera dependiendo de la edad del niño.

EL CUENTO Y LOS NIÑOS

Los cuentos de hadas llevan al niño a descubrir su identidad y vocación, en esto podemos entender que ve en los personajes, en el niño protagonista específicamente, una sugerencia de cuáles son las experiencias que el niño lector necesita para desarrollar su carácter.

Estas historias muestran al niño que existe una vida buena al alcance de todos, a pesar de las adversidades, pero que esta vida de dicha no se puede

lograr sin enfrentar las peligrosas luchas que encontrara en su camino como parte de esta búsqueda en donde el niño (héroe) encuentra una verdadera identidad.

Una de las influencias de los cuentos de hadas es que entregan al niño elementos que ayudan a plantearse cuestionamientos que definen su carácter, un aspecto importante en el cuento El Pescador, es que tiene que pasar por varias pruebas sin éxito para conseguir el objetivo final, enseña al niño que las cosas no se consiguen al primer intento y que en la vida hay que intentar muchas veces antes de lograr el éxito. Uno no debe rendirse a pesar del fracaso inicial.

El cuento de hadas y el mito representan problemas humanos universales en los que se plantea ciertas soluciones. Por eso el cuento de hadas pasa de generación en generación, porque reúne las exigencias conscientes e inconscientes de mucha gente.

A pesar de la dimensión fantástica de los cuentos y las extraordinarias experiencias de sus héroes, estos consiguen finalmente adquirir una dimensión humana real, ya que el héroe tendrá que vivir y morir como todos nosotros.

Para el niño es difícil encontrar una división clara que separe los objetos de las cosas vivas, los árboles, las rocas, etc. Ya que ellos quieren entender el mundo y es más fácil encontrar respuestas en aquellas cosas que estimulan su creatividad.

Las explicaciones que tienen los cuentos de hadas son de fácil entendimiento para los niños aunque para los adultos sea irreal, en cambio las explicaciones reales son incomprensibles para los niños ya que estos carecen de pensamiento abstracto para capturar su sentido lógico.

El niño tiene ciertas impresiones que constituyen aspectos de la realidad mezclados con la fantasía. El niño fantasea con algún segmento de la realidad que evocan en ciertas necesidades. Los cuentos de hadas ayudan al niño porque le muestran la comprensión que surge de todas estas fantasías ya que siguen el mismo proceso que la mente infantil.

Los niños crean la fantasía de que su madre cuando es mala con ellos es porque ella ha sido suplantada, así crean la idea de una mama buena y otra mala, creen que la mala es un impostor, a si se sienten protegidos porque saben que tienen una madre buena que algún día los salvara, de esta forma es como se

concibe la idea de la madrastra mala en los cuentos de hadas, y es así como el niño puede aceptar la idea y convivir con una mama estricta o mala.

En el cuento de Los Dos Hermanitos¹ de los hermanos Grimm, el hecho de tener que abandonar la casa representa que el niño tiene que convertirse en un ser integro, proceso que parte a raíz de dejar el universo familiar o perderlo fortuitamente. El niño tiene que llegar a una maduración a medida que descubre el mundo, un camino enormemente difícil y lleno de peligros tanto físicos pero más significativamente psicológicos, este proceso es inevitable y es el responsable de que el héroe adquiriera su forma final que lo llevara a cumplir la tarea encomendada o requerida por él.

Pero su inicio estará marcado por las desventuras que los niños tienen que pasar, partiendo de que se ven obligados a abandonar el hogar. Los riesgos psicológicos y el proceso evolutivo se ven representados por los peligros, las pruebas y las pérdidas que el héroe encuentra en sus aventuras. Esto deja de manifiesto en la mente infantil del protagonista que frente al dolor tiene que sobreponerse y que deben correrse todos los riesgos necesarios, pues es así como el héroe llegara a su identidad completa que lo dotara de todas las herramientas necesarias para cumplir sus objetivos.

¹ El hermano pequeño cogió a su hermanita de la mano y dijo... “ven, iremos a descubrir el mundo”, para escapar de una casa que se había convertido en un mecanismo represor, - anduvieron todo el día por prados, campos y pedregales; y cuando llovía, la pequeña decía; “Mira, el cielo llora como nuestros corazones”-

(Bettelheim 93)

MORFOLOGIA DEL CUENTO

Ya que los cuentos no pueden ser ordenados, clasificados, y por ende analizados por su temática; de corte maravilloso, personajes o costumbristas. Esto se debe a que, por lo general las obra que habla de animales antropomorfizados tienen un carácter de maravilloso (entendiendo que primero hablamos de cuentos u obras narrativas bajo una cierta lógica épica realista), ordenar este análisis de las formas el cuento debe ser analizado por su estructura en particular, para ello Propp se centra en las acciones, las cuales siempre son las mismas, independiente de los personajes, ya que son estos los que generalmente cambian.

Por lo tanto las funciones son las partes fundamentales del cuento, así mismo un acto puede tener diferentes significaciones. Ej: si se le da dinero a alguien, este puede utilizarlo para comprar comida, para viajar o para pagar una deuda, etc. Son diferentes acciones que nacen del mismo motivo, “el haber recibido dinero”.

Vemos, pues, que actos idénticos pueden tener significaciones diferentes, y a la inversa. Entonces: *Por función, entenderemos la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significación² en el desarrollo de la intriga.*

Las observaciones presentes pueden ser formuladas brevemente de la siguiente manera:

1. Los elementos constantes, permanentes, del cuento son las funciones de los personajes, sean cuales fueren estos personajes y sea cual sea la manera en que cumplen esas funciones. Las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento.
2. El número de funciones que incluye el cuento maravilloso es limitado. (Propp 33)

El cuento también tiene sus propias leyes, estableciendo que la sucesión de las Funciones tiene un mismo orden y es siempre idéntica.

² Sentido de una palabra o frase y que determina un valor relevante en la narración.

Los cuentos habitualmente empiezan con una exposición inicial, de la familia en los que se encuentra al protagonista quien se le menciona solo con el nombre y su estado al igual que se hace en el cine. Llamamos a esto situación inicial y va seguido de las siguientes funciones, hemos de aclarar que tomaremos las funciones que estén presentes o puedan ser utilizadas en casi todas las obras fílmicas del cine fantástico.

1) Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa.

1. El alejamiento puede ser el de una persona de la generación adulta. Los padres se van a trabajar. "El príncipe tuvo que partir a un largo viaje, abandonar a su mujer y dejarla entre gentes extrañas". "Partió el Mercader a países extranjeros". Las formas habituales del alejamiento son: para ir a trabajar, al bosque, para dedicarse al comercio, a la guerra, "para ocuparse de sus asuntos".
2. La muerte de los padres representa una forma reforzada del alejamiento.
3. A veces son los miembros de la generación más joven los que se alejan. Se van a ir a hacer una visita, para ir a pescar, a buscar fresas.

2) Cae sobre el protagonista una prohibición.

La prohibición es algo a lo que se le impone o existe por defecto dentro de los relatos, es algo que el protagonista no debe hacer por algún motivo, sea cual sea. Está en la mayoría de los casos representa un peligro para el protagonista o las personas que lo rodean. A pesar de ello la prohibición puede tener distintas connotaciones o formas. A veces la prohibición es una limitación, "eres muy pequeño para realizar esa acción".

Por otro lado la prohibición puede tener una forma debilitada bajo la apariencia de un consejo, una oración o un mito frente a algo. Un ejemplo mencionado por Propp es "Todavía eres pequeño", son limitaciones disfrazadas ante los ojos de todos, pero que representara el punto de inflexión en el destino del héroe.

El cuento menciona en general, primero el alejamiento y luego la prohibición. De hecho se establece como regla que una sucede a la otra.

Esto no es una regla de hierro ya que puede darse los casos en que la prohibición se presenta antes del alejamiento como también se puede hablar de alejamiento sin ninguna relación con la prohibición o viceversa. Aun así preferimos dejar las dos como complementos sucesivos ya que esto puede enriquecer más la historia tanto desde el punto de vista narrativo como desde el punto de vista psicológico en el desarrollo del niño como personaje.

Los cuentos a veces destacan ciertas situaciones particulares del entorno que rodea a los personajes para acentuar la llegada de las funciones, esto es recurrente en la transición de la llegada repentina de la fechoría o la desgracia. Por lo tanto la imagen de la situación inicial va estrechamente ligada a la desgracia, se presenta un inicio en donde el factor principal a destruir es la felicidad, tanto de los protagonistas como de las personas que lo rodean.

Ej; un rey posee un reino grande y próspero lleno de abundancia, una familia vive feliz en un hogar donde no les falta nada, etc. Al destacar el factor de tranquilidad, un aparente estatus quo, condición general que englobaremos bajo el concepto de "felicidad", esta felicidad sirve evidentemente de contraste para hacer más impactante y atractiva la llegada de la fechoría o la desgracia como giro narrativo. A si el protagonista se verá más victimizado y el villano se verá más malo y vil.

3) Se transgrede la prohibición

Las formas que puede tomar la transgresión van de la mano con las formas de prohibición, una da paso a la otra aunque en ocasiones la segunda puede existir sin la primera. Ya que algunas prohibiciones no están impuestas sino que son acontecimientos que se pueden evitar, como por ejemplo volver tarde a casa, sin que se haya impuesto esta prohibición.

Por otro lado esto impulsa (por lo general) la entrada del agresor en el cuento, junto con la transgresión puede hacerse presente la desgracia o la fechoría, por ello la presencia del agresor es indispensable para impulsar este giro en la historia

4) El agresor intenta obtener noticias

La información es clave en toda progresión dramática, el desconocer o estar al tanto de ciertos acontecimientos dará paso a las acciones de los personajes, en el cine el uso de la información es utilizado, en ocasiones, para complejizar las historias e incluso llevándolas a un estado más intelectual, por lo general es el agresor el que necesita información adicional para tomar ventajas y perpetrar la fechoría. Unas de las formas de obtener dicha ventaja pueden ser;

1. Interrogatorio: tiene por fin sacar información que puede ser de utilidad para el agresor, ya sea para poder engañar al protagonista o para sacar ventajas sobre él. También puede desear esta información para utilizar las habilidades mágicas del protagonista o bien apoderarse o robarle algún objeto (puede ser mágico) en particular
2. La pregunta: el interrogatorio puede adoptar la forma de pregunta para sacar información sobre la víctima.
3. En algunos casos aislados aparece el interrogatorio hecho por personajes interpuestas. (Propp 40)

5) El agresor recibe información sobre su víctima

Nuevamente nos encontramos antes funciones emparejadas, en donde una sucede a la otra en lógica de causa y efecto, en este caso pregunta y respuesta. Por lo general se da en un dialogo en donde se responde la pregunta en seco. Pero también se da en algunos casos en que la respuesta puede existir sin la pregunta, aquí la información es divulgada de manera impudente, por error o mal entendido

El interrogatorio a veces supone una traición frente a alguien.

6) El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.

El agresor (el malo) adquiere la forma o una apariencia distinta para engañar a su víctima.

1. El agresor actúa por medio de la persuasión: se ofrece algo atractivo al protagonista para engañarlo.
2. Actúa de inmediato utilizando medios mágicos: se da de comer algo envenenado.
3. Utiliza otros medios engañosos o violentos.

7) La víctima se deja engañar y ayuda a su enemigo a su pesar

El protagonista se deja convencer o engañar por el agresor. Se ve que si las prohibiciones son transgredidas, nacen a partir de aceptaciones de las proposiciones engañosas para poder transgredir la prohibición al ser ejecutadas.

Existe una reacción mecánica a la utilización de los medios mágicos, al decidir utilizar estos medios mágicos se provoca la transgresión o la desgracia facilitando el trabajo del agresor.

La proposición engañosa y la aceptación se dan por medio de la violencia, aprovechando una situación difícil en la que se encuentra el protagonista. A veces esta situación es creada por el agresor (la fechoría previa).

8) El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios.

Esta función es extremadamente importante, todas las anteriores funciones hacen posible, facilitan o preparan este momento. Mientras que la intriga va ligada al momento de la fechoría.

Sus formas que adquiere la fechoría son en extremo variadas.

1. El agresor rapta a un ser humano; la hija de un rey, la bruja rapta a un niño pequeño.
2. Se roba o llevan un objeto mágico.
3. La eliminación violenta del ayudante mágico representa una categoría en particular de esta forma de rapto.
4. Se saquea o destruye lo que ha sido sembrado.
5. Se usurpa la luz del día.

6. Comete un robo o un rapto de alguna otra manera (43). El rapto se puede dar de mil maneras, es mejor asumir todos los raptos como formas de fechorías.
7. Inflige daños corporales: roba los ojos de alguien, los cuales después son recuperados.
8. Provoca una desaparición repentina: aquí un personaje desaparece inesperadamente sin que los demás personajes se den cuenta, ya que estos pueden ser engañados mientras se provoca la desaparición. O también puede ser el resultado indirecto de un error, del cual los demás no se han percatado.
9. Exige o extorsiona a su víctima; por lo general es la consecuencia de un pacto engañoso, de cual se aprovechan para realizar el rapto, la desaparición o exigir a alguien en compensación.
10. Expulsan a alguien
11. Dan la orden de tirar a alguien al mar; en ocasiones es una orden como también puede ser una decisión de dejar a alguien a la deriva en el mar
12. Embruja a alguien o algo; el agresor por lo general realiza varias fechorías al protagonista, rara vez aparecen solas y tienden a unirse, el embrujo representa una de ellas.
13. Efectúa una sustitución; alguien es reemplazado de alguna manera.
14. Dan la orden de matar a alguien: esta es en ocasiones una forma de expulsión modificada, en donde se da la orden de matar a alguien y posteriormente a este se le perdona la vida o es rescatado, cuando es este el caso el agresor pide el corazón como prueba de la muerte del sujeto.
15. Comete un asesinato; va ligada a la fechoría central y es decidora al momento de cumplir la fechoría. Ej: La princesa roba la camisa mágica de su marido y le pata. (44)

16. Encierran a alguien, lo aprisionan; la princesa es encerrada en la torre más alta.
17. Quiere obligar a casarse a alguien con el.
18. Lo mismo entre parientes cercanos
19. Amenaza con realizar actos de canibalismo; el agresor quiere devorar al protagonista o a los personajes, puede ser un animal de características sobrenaturales.
20. Lo mismo entre parientes cercanos.
21. Atormenta a alguien todas las noches; un ser atormenta al protagonista todas las noches, puede ser el diablo un fantasma, una bruja, etc.
22. Declara la guerra; alguien declara la guerra, un reino vecino, un dragón al pueblo, etc.

Esta es la extensa lista de fechorías que pueden gatillar el conflicto, pero no todos los cuentos parten necesariamente por la realización de una fechoría.

8.a) Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene ganas de poseer algo.

Aquí se reconoce en los personajes o miembros de la familia una carencia, el deseo de algo que necesita o quiera poseer, o que también requiera para algo en especial. Esto puede ser alguien o algo en espacial, un animal (puede ser un animal sobrenatural o mitológico) o un objeto mágico que cumpla una importante misión.

9) Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o con una orden, se le llama o se le hace partir.

Aquí tenemos dos tipos de héroes

- El que parte en busca de la princesa raptada, el objeto mágico o la carencia que existe, aquí podemos llamar a los protagonistas buscadores.

- El que es expulsado del pueblo y el cuento sigue sin interesarse más en los que quedan, aquí no hay buscador. Aquí existe la figura de *héroe víctima*.

Sea cual sea el caso, siempre hay un motivo que incentive o forcé el viaje del protagonista.

1. Se lanza una llamada de socorro, segunda de la llamada del héroe. La llamada parte generalmente del Rey y va acompañada de promesas.
2. Se llama inmediatamente al héroe. La llamada puede tener forma de súplica, de amenaza o de promesas.
3. El héroe se va de su casa. En este caso la iniciativa nace del mismo héroe y no de un personaje externo que se lo pide, toma la decisión y decide partir, recibe la bendición de los padres como también puede hacer su partida en silencio sin comunicárselo a nadie.
4. Se difunde la noticia de la desgracia. El héroe al enterarse de la fechoría decide partir, esto está vinculado al héroe buscador.
5. El héroe expulsado es llevado lejos de casa.

10) El héroe buscador decide aceptar o decide actuar

La decisión precede a dónde debe haber una búsqueda, por lo tanto se da en cuentos donde tenemos a un héroe buscador, es una decisión tomada por el protagonista, por lo tanto los héroes que se ven en situaciones de destierro, embrujados, o traicionados quedan excluidos de esta función.

11) El héroe se va de su casa

Aquí se distingue una tipo de héroe y partida en particular. En todos existe la figura en dónde existe una partida, el héroe emprende un camino en donde le esperan un sin fin de aventuras. Tenemos en primera instancia a una joven que ha

sido secuestra y un héroe que parte en su búsqueda, tenemos presente la figura del héroe buscador que se encuentra presente en la anterior función (función X). Pero por otro lado, si expulsan a nuestro protagonista y este se ve obligado a partir, el argumento del relato sigue un desarrollo del héroe víctima. En este caso la partida es dramática y toma tintes de huida.

A estas situaciones me atrevería a agregar una más que va de la mano de las planteadas por Propp, y es el héroe que se ve obligado a abandonar el hogar en busca de un carencia personal o de alguien amado, esto lo obliga a abandonar el ambiente de paz que rodea el lugar donde vive pues dicha carencia existe en algún lugar desconocido para el, por lo cual emprende el viaje, muchas veces sin retorno.

En estos casos al desarrollarse la acción de la partida aparece la figura del otro personaje con el cual se encuentra nuestro protagonista, llamamos a este personaje el Donante o Proveedor, por lo general este encuentro es casual. El héroe ya sea buscador o víctima recibe un objeto mágico, algo que le ayuda a continuar su viaje o reparan (en ocasiones) el daño causado por la fechoría. Antes de recibir este objeto, el héroe es sometido a una serie de pruebas las cuales, luego de ser superadas, recibe en premio el objeto mágico.

12) El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le preparan para la recepción de un objeto mágico o de un auxiliar mágico

Aquí es donde el proveedor cumple su principal función, entregar algo de trascendencia para el viaje que está realizando nuestro protagonista.

Por lo tanto en estricto rigor se trata de que el héroe debe obtener algo importante, por lo tanto este encuentro tiene diferentes matices, primero sabemos que el encuentro con el proveedor es casual, algo que el héroe no tenía programado ni el proveedor tampoco, esto crea el escenario para que el proveedor tenga un encuentro cordial con el protagonista como también puede ser un encuentro hostil, diferenciando algunas posibles formas que pueda tener esta interacción entre los dos.

- 1- El donante hace pasar al héroe por una prueba.
- 2- El donante saluda y pregunta al héroe; si el héroe responde de manera grosera, no recibe nada, en cambio si responde manera educada el donante entrega el objeto mágico).

- 3- En moribundo o un muerto pide al héroe que le haga un servicio.
- 4- Un prisionero pide al héroe que le liberé.
- 5- Uno se dirige al protagonista pidiéndole gracia. Aquí es donde el donante pide que se le perdoné la vida, tras ello recompensa al héroe en agradecimiento. Por lo general vemos esta situación en fábulas de animales que luego de ser capturados, piden que se les deje en libertad, acción que el héroe lleva a cabo.
- 6- Dos personas que discuten piden al héroe que reparta entre ellos su botín. Aquí el héroe intercede como mediador para llegar a un acuerdo, por lo general es esté el que propone el acuerdo o solución entre dos personajes en conflicto.
- 7- Otras peticiones.
- 8- Un ser hostil intenta aniquilar al héroe. Se intenta eliminar al héroe por medio de actos indirecto que no representan una lucha.
- 9- Un ser hostil lucha contra el héroe.
- 10-Se le muestra al héroe un objeto mágico y se le propone un intercambio.

(Propp 51)

13) El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante

Acá el héroe realiza o no las pruebas o peticiones de los donante en sus diferentes formas. En la mayoría de los casos la reacción puede ser positiva o negativa.

- 1)El héroe supera (o no) la prueba.
- 2)El responde (o no responde) al saludo del donante.
- 3)Hace al muerto (o no lo hace) el servicio pedido.
- 4)Libera al prisionero.

- 5)Perdona al animal que implora por su vida.
- 6)Hace el reparto y reconcilia a los que disputaban algo.
- 7)El héroe realiza cualquier otro servicio.
- 8)El héroe se salva de los ataques que se le dirigen haciendo que estos mismos, usados para dañarle se vuelvan en contra del personaje hostil.
- 9)El héroe vence (o no vence) al ser hostil.
- 10)El héroe acepta el intercambio, pero después utiliza la fuerza mágica del objeto en contra del donante.

(Propp 53)

14) El objeto mágico pasa a disposición del héroe

El héroe obtiene el objeto mágico y lo utiliza a conveniencia
Estos objetos pueden ser;

- 1) Animales.
- 2) Objetos de los que surgen auxiliares.
- 3) Objetos con propiedades mágicas (espadas, lanzas, etc)
- 4) Cualidades recibidas (fuerza, rapidez, etc)

Objeto mágico es todo aquel que se transmite mágicamente

- 1)El objeto se transmite, por lo general es una recompensa en agradecimiento.
- 2)El objeto se encuentra en el lugar indicado.
- 3)El objeto es fabricado.
- 4)El objeto se compra o se vendé.
- 5)El objeto cae por azar a manos del héroe.

- 6)El objeto aparece espontáneamente.
- 7)El objeto se bebe o se come.
- 8)Se roba el objeto.
- 9) Diferentes personajes se ponen a disposición del héroe.

15) El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda

- 1)El protagonista es llevado volando por los aires.
- 2)Es llevado por tierra o agua.
- 3)Es conducido por algo o alguien.
- 4)Se le indica el camino a seguir.
- 5)Utiliza medios de comunicación inmóviles (una escalera).
- 6)Sigue rastros de sangre.

16) el héroe y su agresor se enfrentan en un combate

Se diferencia esta función del donante hostil. En el donante hostil hay una pelea en donde el héroe obtiene un objeto mágico que le ayuda en su viaje. En el combate con el agresor el héroe obtiene el objeto mismo de la búsqueda.

- 2)Se baten en pleno campo.
- 3)Hay una competencia entre ambos.
- 4)Juegan a las cartas.

17) El héroe recibe una marca

- 1)Una marca es impresa sobre su cuerpo (recibe una hería en combate)
- 2)El héroe recibe un anillo o pañuelo (el pañuelo de la princesa con el sello real)

3)Otras marcas

18) El agresor es vencido

19) La fechoría inicial es reparada o la carencia es colmada

El objeto de búsqueda finalmente se consigue, mediante la fuerza o bien mediante la astucia.

20) El héroe regresa

El héroe vuelve, por lo general, de la misma manera que en su partida, a veces toma la forma de huida. Pero el estado de héroe no es el mismo, este ha mostrado una evolución en su viaje, las experiencias de su viaje le dan una maduración y encontrar la respuesta que andaba buscando en su búsqueda le otorgan un grado especial, ahora es un ser completo posee un dominio de su entorno al mismo tiempo que habilidades especiales.

21) El héroe es perseguido

- 1- El persecutor vuela siguiendo a héroe.
- 2- El persecutor reclama y culpa al héroe.
- 3- Persiguen al héroe bajo la apariencia de diferentes animales.
(un brujo persigue al héroe bajo la apariencia de un lobo, búho, dragón, etc.)
- 4- El héroe es adelantado por su perseguidor y este se transforma en un objeto seductor para el protagonista al cual espera en el camino por donde debe pasar. (el perseguidor adelanta al héroe que atraviesa un desierto y lo espera bajo la apariencia de un prado con fuentes de agua y comida).
- 5- El perseguidor intenta devorar al héroe.
- 6- El perseguidor intenta matar al héroe.

22) El héroe es auxiliado

- 1- El héroe es llevado por los aires por ayuda de un animal extraordinario.
- 2- El héroe huye, tras su paso pone obstáculos en el camino a quienes le persiguen.
- 3- En la huida el héroe se camufla, transformándose en objetos totalmente desapercibidos para sus persegutores.
- 4- El héroe se oculta en el transcurso de su huida.
- 5- Se salva transformándose en animal.

23) El héroe llega de incognito a su casa o a otro pueblo o ciudad.

24) Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.

25) Se propone al héroe una tarea difícil.

Se somete al héroe a pruebas difíciles en donde deberá mostrar sus capacidades, habilidades o astucia, esas pruebas pueden de carácter físico o intelectual en donde el héroe reafirma ante los demás su categoría de héroe o personaje con cualidades especiales.

Las pruebas pueden ser; tomar grandes cantidades de cerveza, habilidades de tiro y puntería, pruebas de paciencia, etc.

26) La tarea es realizada

27) El héroe es reconocido

Por una marca o un objeto en particular, un anillo, espada, etc. O por recibir el reconocimiento después de haber realizado una tarea difícil. El héroe pasa a ser reconocido por los demás personajes como alguien particular o de importancia, esto muchas veces determina la ayuda del donante mágico o el mentor que guía al héroe en su viaje y búsqueda.

28) El falso héroe o el agresor, el malvado, queda desenmascarado.

En la mayoría de los casos esta función precede a la anterior o está ligado a ella, a veces es el resultado indirecto del fracaso del héroe frente a una prueba difícil, en donde el agresor es evidenciado de alguna manera tras el fracaso del héroe.

29) El héroe recibe una nueva apariencia.

- 1- Recibe una nueva apariencia gracias a la intervención mágica de alguien.
- 2- El héroe construye un palacio, su apariencia o cambia pero ahora es un príncipe.
- 3- El héroe viste con nuevos vestidos; cenicienta viste ropas nuevas y se transforma en una bella mujer.

30) El falso héroe o el agresor es castigado.

Se le dispara a muerte, es cazado, se le ata a un caballo y arrastrado, se suicida, etc. En ocasiones es perdonado pero por lo general el agresor encuentra la muerte, sobre todo si existen combates y batallas en donde hay enfrentamientos.

31) El héroe se casa y haciende al trono.

Estas funciones pueden trabajarse en grupo. Por eso la fechoría, el envío o la llamada de Socorro, la decisión de reparar el daño sufrido y la partida (ABC[^]) constituyen el nudo de la intriga.

(Propp 37, 74)

NOTA: El arrancar brazos y piernas no constituiría una función que forme parte de la intriga. Son en realidad una cualidad del héroe expresada en ciertos actos que motivan su expulsión.

Sí bien este estudio es referente a las funciones e independiente de los personajes, debe saber que estas se aplican a los personajes mediante esferas.

1) Esfera del agresor, comprende; la fechoría, el combate contra el héroe, la persecución.

2) La esfera del donante: la transmisión del objeto mágico, y el paso del objeto al héroe

3) La esfera del auxiliar: el desplazamiento del héroe en el espacio, la reparación de la fechoría, el Socorro durante la persecución, la transfiguración del héroe.

4) La esfera de la princesa y de su padre: la petición de realizar tareas difíciles, la imposición de una marca, el descubrimiento de un falso héroe, el reconocimiento de verdadero héroe, el castigo del segundo agresor, el matrimonio.

5) La acción del mandatario: sólo incluye el envío de héroe

6) La acción del héroe: la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante, el matrimonio.

7) La acción del falso héroe que comprende también la partida para la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante siempre negativas, y en tanto que función específica las pretensiones engañosas.

(Propp 91, 92)

Las diferentes formas de incluir nuevos personajes en el curso de la acción.

-) El agresor se muestra dos veces en el transcurso de la acción, la primera aparece de repente (llega volando, etc). La segunda vez

llega como alguien a quién es buscado, y representa el término del viaje del héroe.

-) El donante se le encuentra casualmente, la mayor parte de las veces en el bosque.

-) El auxiliar mágico es introducido en tanto que regalo.

-) El mandatario, el héroe, el falso héroe y la princesa forman parte de la situación inicial.

(Propp 97)

Los atributos de los personajes y su significación (*)

Las propiedades de los personajes son valores variables, estos complementan una serie de cualidades que poseen los personajes y que están en relación con la historia que se desarrolla. Estos atributos proporcionan al cuento sus diferentes matices narrativos

El cuento sufre la influencia de la realidad histórica contemporánea, de la poesía épica de los pueblos vecinos, la literatura y la religión, tanto si se trata de dogmas cristianos como de las creencias populares locales.

El estudio de los atributos de los personajes no incluye más que los tres apartados siguientes, aspecto y nomenclatura particularidades de la entrada en escena hábitat.

También se puede dar el caso que con la transgresión de la prohibición del héroe se libera al agresor.

Cuando uno desea entender el cuento también hay que considerar la situación o el contexto en la que se crea, en este punto vemos que las bases más importantes se encuentran en la vida práctica y la religión. Esto también nos da una dimensión de cómo podemos llegar a construir una historia, finalmente las bases o contexto que le damos a los personajes de un filme, sin importar su naturaleza fantástica, hablara siempre de cuestiones personales o exteriorizando cuestionamientos conscientes o inconscientes de sus autores, representado en los personajes un reflejo de sus propios miedos, problemas, afinidades personales, etc. Finalmente un reflejo del autor plasmado en sus propios personajes.

Llamaremos forma fundamental a la forma que está vinculada con el origen del cuento. Se establece un sentido general de la religión al cuento y no viceversa. Por lo general se piensa que el cuento tiene sus bases en la vida real, pero si vemos alguna influencia de la vida real en el cuento es meramente secundaria, reflejando muy poco de la vida habitual a diferencia de los personajes donde si vemos una influencia más ligada a lo personal. El cuento maravilloso tienen sus bases más ligadas a las religiones y para entenderlo más detalladamente esto se necesario comprender datos de la cultura y la época de la cual procede el cuento. Por eso es recurrente hacer ciertas interpretaciones de elementos narrativos están claramente vinculadas con las antiguas representaciones religiosas.

EL HEROE DE LAS MIL CARAS

Joseph Campbell hace un extenso análisis sobre el mito presente en varios contextos a través de la historia, para ello plantea que las verdades contenidas en las doctrinas religiosas parecen disfrazas o deformadas, así como al niño se le cuenta que una cigüeña trae a los bebés, es una verdad pero disfraza con un sentido simbólico, pero el resto de los adultos sabe que significa el ave y su llegada.

Para poder entender ciertas verdades ocultas en la figura de la religión y la mitología, se comparan una serie de ejemplos dejando que su significado se haga presente por sí mismo. Primero se debe aprender la gramática de los símbolos y luego como llave para decodificarlos se utilizará como herramienta el psicoanálisis.

EL HÉROE Y EL DIOS

Campbell dice en este capítulo que todo héroe inicia una aventura que se puede estructurar en tres grandes pasos, desde su mundo cotidiano hacia un lugar de fuerzas sobrenaturales, se enfrenta hacia fuerzas extraordinarias ganando batallas, y luego regresa a su hogar con un bien obtenido.

El regreso del héroe con lo obtenido, es en vista de todos, es el momento o el punto de justificación de toda la travesía o alejamiento por parte del héroe. Este regresa a casa y se reintegra a la sociedad bajo el reconocimiento de algún título importante.

El héroe del monolito es un personaje especial totalmente diferenciado de las demás personas que lo rodean, tiene facultades extraordinarias, es honrado o apreciado en la comunidad donde vive, o también es alguien anónimo o despreciado por los demás. Y el mundo en el que se encuentra sufre de alguna deficiencia simbólica a nivel particular o general.

TODO VIAJE INEVITABLEMENTE TIENE UNA PARTIDA.

Todo filme fantástico tiene presente una llamada a la aventura en donde el héroe debe iniciar su viaje, que como ya sabemos en un tópico indispensable en el cine fantástico.

Una aventura puede iniciarse de maneras diversas, puede gatillarla una ligereza accidental, (alguien perdió algo por accidente, y se debe recuperar) esta puede ser la puerta de entrada a un mundo donde confluyen poderes que no se entienden correctamente.

Como Freud ha demostrado, los errores no son meramente accidentales. Son el resultado de deseos y conflictos reprimidos. Son ondulaciones en la superficie de la vida producidas por fuentes insospechadas.

(Campbell 54)

El error puede ser el punto de partida para un destino que se abre para el protagonista. Como el primer signo de que algo le sucederá al héroe.

Aquí Campbell nos muestra el cuento de la princesa y la rana, donde se manifiestan las fuerzas que están juego, la rana que aparece sorpresivamente a ayudar a la princesa, denominada "el mensajero", el motivo de su aparición es cumplir una misión y devolver la pelota perdida de la princesa "la llamada a la aventura", la rana se introduce en el estanque y recupera la pelota para la princesa.

La llamada también puede significar un gran cambio histórico, como también un fuerte cambio o crecimiento personal del héroe, marca lo que puede llamarse "el despertar del yo". En dónde este llamado de la aventura significa un antes y un después para el héroe, en los cuentos de hadas el llamado a la aventura para una princesa significa el paso espiritual, un abandono de un estado para dar paso a otro, no significa otra cosa que el advenimiento de la adolescencia, en donde su vida de niña privilegiada y protegida cambia frente a las responsabilidades de una vida más adulta. Ha llegado el momento de dejar todo atrás, de "pasar un umbral"

Este primer estado denominado "el llamado a la aventura" significa simplemente que el destino llama al héroe a abandonar su estado de paz en una sociedad o entorno equilibrado, y transferirlo a un mundo desconocido regido por leyes y fenómenos desconocidos y peligros, un lugar donde confluyen seres extraños, fuerzas malignas, y toda clase de alteraciones de nuestra concepción general referente a lo normal.

Este paso puede ser una decisión personal o bien un condicionante ocasionado por un ser maligno como el caso de Odiseo, quien fue desviado de su ruta por los fuertes vientos y marejadas ocasionadas por el vengativo dios Poseidón.

En ocasiones toca la situación de que existe una negativa a la aventura, o la llamada no se responde, esto convierte a la aventura en una negativa. El rechazo o la negativa frente al llamado se producen por desinterés personal ya que siempre se puede dar el caso de que existan otras motivaciones. Esto encierra al personaje en el fastidio, situaciones de esfuerzo desmedido y laborioso, y el personaje pasa a convertirse en una víctima que debe ser salvada. Su entorno de tranquilidad pasa a convertirse en un lugar de sufrimiento y su vida pierde todo significado.

Cuando un personaje rechaza el llamado este puede recibir un castigo por su indiferencia o arrogancia, algunos son hechizados, a veces para siempre, en cambio otras están destinadas a ser salvadas (la víctima). La bella durmiente, luego de haber sido dormida por la bruja, recibe el beso del príncipe quien la despierta de su sueño eterno.

Aquel héroe que no rechaza la llamada a la aventura, emprende el viaje y su primer encuentro es con la figura protectora, aquel ser (que por lo general se encuentra casualmente) que lo ayudara y lo dotara de elementos, amuletos contra las fuerzas del dragón como menciona Campbell, que serán indispensables para lograr su objetivo o meta. Este punto se condice con lo planteado por Propp, el encuentro con el proveedor o ayudante mágico cuyo encuentro es casual y entrega algo de gran importancia para el héroe y su misión.

Este ser representa la fuerza protectora, la fantasía de la seguridad que siempre tiene que reinar en el mundo, una protección que viene previo al nacimiento del hombre, cuando esté se encuentra en el vientre y que debería perdurar siempre casi de manera romántica a lo largo de toda la vida.

Podríamos decir entonces, ya que este ser entrega algo valioso el héroe, que este acto de entrega puede ser simbólico y no necesariamente debe representar algo material, puede ser también un conocimiento único entregado por un maestro, este maestro más haya de convertirse en su mentor puede suplir alguna carencia o conflicto del héroe, propongo el siguiente ejemplo bien básico; un joven a medida que avanza su viaje se encuentra un maestro de género femenino, quien aparte de entrenarlo entrega el afecto, el cuidado y la protección perdidas por la ausencia de la madre.

El héroe en su camino a la aventura se ve obligado, por lo general a adentrarse en territorios misteriosos y desconocidos, esto explica Campbell se encuentran siempre fuera de las fronteras del territorio conocido o habitado por el héroe o su comunidad, un territorio perteneciente a una tribu, país o reino, que cuenta con límites y fronteras, todo lo que se encuentra al interior de esta fronteras representa la zona de tranquilidad y equilibrio de un mundo seguro, en donde se encuentra la protección tanto de un territorio seguro y conocido, como a la vez la protección y seguridad de una sociedad que habita y domina este mundo con leyes y estructuras sociales que garantizan una paz interna para los miembros de su país.

Pero la aventura representa ir más allá de lo conocido, el héroe se ve en la necesidad de buscar algo que no se encuentra en su territorio, por lo tanto debe aproximarse a la frontera, ese lugar que representa el límite entre lo conocido y lo desconocido, más allá se encuentra la oscuridad, el peligro, la muerte, pues el héroe se adentra en lo desconocido y el ser humano solo manifiesta el miedo frente a lo que no conoce (sea lo que sea). Por ello el héroe debe armarse de valor y llenar su espíritu de coraje para avanzar cada día a lo que puede representar su fin o su muerte.

Cada mitología o creencia populares crean sus propios mitos en torno a estos territorios que van más allá de las tierras o de los mares explorados, pueblan con engañosas y fantasiosas criaturas que habitan este mundo desconocido, seres

peligrosos como leviatanes, ogros, sirenas, dragones marinos, etc., pero todas criaturas devoradoras de hombres que en ocasiones tienen habilidades sobrenaturales.

Las regiones de lo desconocido (desiertos, selvas, mares profundos tierras extrañas, etc.) son libre campo para la proyección de los contenidos inconscientes. La *libido* incestuosa y la *destruido* parricida, son reflejadas en contra del individuo y de su sociedad en forma que sugieren tratamientos de violencia y peligrosos y complicados placeres; no solo como ogros sino como sirenas de belleza misteriosamente seductoras y nostálgicas. (Campbell 78)

El paso a lo desconocido también implica (en ocasiones) un guardián que cuida de este paso del umbral, un protector. Siempre es mejor no provocar ni sacar de sus límites a este guardián pero solo pasando a través de él, el héroe pondrá en marcha el sentido negativo de esta fuerza destructora y oscura que está del otro lado, el héroe gatilla el punto sin retorno en su aventura y su enfrentamiento frente a tal guardián significara que cruce el umbral, ya sea vivo o muerto a una nueva zona de experiencia y sabiduría.

La idea del cruce través del umbral simboliza el paso del héroe hacia lo desconocido,

El paso a través del umbral es un momento que simboliza el paso sin retorno hacia lo desconocido, un lugar donde se desconoce el interior, el héroe en vez de conquistar el lugar es tragado por lo desconocido pareciendo que hubiera muerto, y al mismo tiempo comprende una nueva y extraordinaria experiencia que implica un gran conocimiento que va de la mano con un gran sacrificio.

El paso al umbra es una auto aniquilación para el héroe, en vez de atravesar hacia afuera a los confines, el héroe va hacia adentro, se inserta en lo prohibido que dará a este es un nuevo renacer.

El devoto al entrar sufre una metamorfosis, abandona su carácter inicial, y de transforma en alguien superior, un acto que es la renovación de la vida.

El paso a través del umbral es un paso hacia lo desconocido, hacia un mundo que se encuentra ahí pero que nadie es capaz de ver más allá de sus fronteras o la entrada, se desconoce su interior, como el hombre desconoce el interior de un animal, al adentrarse supone una auto aniquilación, como si el héroe fuera tragado por aquel animal, sólo se permite la entrada pero no la salida a un lugar en donde sólo le espera la muerte, por ello Campbell hace alusión al vientre de una ballena.

El interior es un lugar sagrado, ante los ojos de los que miran del exterior, este lugar sólo representa la muerte y el peligro, pero es un lugar de renacimiento, el héroe se adentra a obtener lo que para él significara un crecimiento personal, sufre una metamorfosis en donde este abandona su estado inicial y se transforma en un nuevo ser, evoluciona y renace como un nuevo individuo, aquí el significado del vientre cambia abruptamente ya que su significado negativo proviene del miedo y la ignorancia, pasa a transformarse en un lugar que simboliza el renacer de un nuevo ser, en alguien que ha evolucionado con un carácter superior.

Comprendemos entonces que el vientre, es un espacio único que está reservado sólo para las personas extraordinarias, por ello su entrada está siempre custodiada por un guardián, seres temibles como gárgolas, ogros y dragones, que a su vez reafirman, en parte, la peligrosa esencia del interior.

Un vez que el héroe atraviesa el umbral, este se ve en un mundo completamente diferente al suyo, con características y leyes abstractas, este es el lugar en donde el héroe se ve enfrentado a una serie de pruebas.

El héroe ya sea un dios o diosa, hombre o mujer, se descubre en estas pruebas a sí mismo, a su yo interior, su propio ser insospechado al que tendrá que enfrentar, el héroe debe despojarse de toda sus limitaciones espirituales, el orgullo, la vanidad, la virtud, y someterse a lo absolutamente intolerable, es aquí donde el héroe se reencuentra con sí mismo y descubre que es un todo, y el paso por estas pruebas no son más un largo y doloroso camino de conquista de las propias debilidades y barreras del yo actual, proceso que lo llevara convertirse en un ser extraordinario, en un héroe.

El héroe o joven es instruido frente a las grandes enseñanzas de la vida por su padre, aquí el joven siente un rechazo frente a tales enseñanzas formando una imagen vengativa del padre al cual se ve como un ogro, esto deriva del propio ego del joven quién rechaza la idea de asumir y aprender los valores de la vida futura,

ligados a responsabilidades propias de cada individuo. Su espíritu es incapaz de ver concebir una visión más realista del padre y de su verdadera esencia de sus acciones.

Aquí el alma inexperta del joven puede verse afectada de manera trágica, ya que sí este asume acciones de manera inapropiada o inexpertas sobreviene la tragedia y el caos. Quiérase o no el padre es el iniciador a través el cual el joven se inserta en un mundo adulto, lleno de responsabilidades las cuales conllevan una sabiduría transmitida por el padre. El joven ahora se desenvuelve en un mundo más amplio, y el padre se ve como un rival y no como una fuente de experiencia y conocimiento.

El padre por otro lado debe confiar los símbolos de su sabiduría a un hijo que se ha desprendido de todos los lastres de la infancia, para evitar un engrandecimiento del yo y un mal uso de los poderes. Ahora el joven pasa a ser un nuevo ser, se transforma en un nuevo padre, el cual tiene la responsabilidad de transmitir e iniciar en el futuro a ser destinado a adquirir esa fuerza cósmica.

Se adquiere un grado de madurez y el hijo logra conocer verdaderamente al padre, el dolor del camino recorrido pasa con rapidez y el joven es capaz de sanarse de sus sentimientos negativos hacia el padre.

PROPUESTA DE ANÁLISIS

El método de investigación realizado en la presente tesis va enfocado a dilucidar al personaje en una dimensión más profunda a través de diferentes herramientas que nos darán un enfoque objetivo de los elementos más esenciales que lo conforman y como estos condicionan, interactúan y enriquecen la narración y los diferentes hilos de acción del relato.

Este trabajo está enfocado a aplicarse en obras fílmicas de carácter fantástico, en donde los héroes son niños los cuales tienen que lograr encontrar un objetivo que por alguna razón ninguno de los otros personajes puede llevar a cabo.

Primero haremos un análisis de las estructuras dramáticas a modo general en las obras fílmicas, se tiene pensado utilizar en una primera instancia el filme “La Historia Sin Fin” (Wolfgang Petersen, 1984), “FullMetal Alchemist” (Hagane no Renkinjutsushi) (Seiji Mizushima, 2003 serie animación), se pretende ver cómo estas dos obras responde a las diferentes estructuras narrativas del relato clásico, en este análisis y reconocimiento del relato se incorporara los modelos y estructura narrativas que más sean representativas en cuento a la forma y estética de las obras, ya que estas se enmarcan dentro de un modelo específico de producción cinematográfica, el “Relato de Fantasía”. Veremos cómo están presente las funciones narrativas de Propp que tienen sus bases en el cuento maravilloso y el psicoanálisis del héroe de Campbell. Todos estos modelos aparecerán en una primera instancias para analizar la estructura de la obra la cual se ira desglosando más adelante para llegar a lo particular con los personajes, pero en una primera etapa nos ayudaran en entender la función narrativa del cine y porque el relato tiene que responder a ciertas convenciones formales que se han ido desarrollando a lo largo de la historia del cine.

Una vez estudiada y entendida las obras cinematográficas se procederá al análisis de los personajes, partiendo por la selección de algunas escenas que sean las más importantes para entender al personaje como tal y su desarrollo en la narración. En este análisis se realizara una descripción de la escena, su relevancia dentro de la historia, y el posterior análisis del personaje desde el psicoanálisis, aquí ya se deberán revelar los elementos más importantes de los niños como héroes y como estos elementos condicionan e interactúan con el relato (previamente ya analizados) dando a este una nueva perspectiva para entender su creación, ya que creo que muchos de los aspectos de la narración

van en función de ciertos rasgos o características de los personajes, siendo la historia la que se acomoda a los personajes y no al revés como se podría pensar.

Aquí es donde estará concentrado el análisis más importante y duro de la investigación ya que es aquí donde los personajes son analizados en profundidad, a partir de escenas que no solo son importantes en la historia, sino que serán el punto conector entre “personaje – estructura narrativa” y “estructura narrativa – personajes” como una forma de creación en donde la escritura de un relato puede partir desde los elementos de un personajes al igual que el personaje puede definirse a partir de una determinada historia y estructura dramática.

En el análisis de dichas escenas también se podrá explorar al personaje en una dimensión psicológica, narrativa y humana, con lo que veremos el estado inicial de los personajes y su desarrollo a lo largo de la historia, su relación con los demás personajes, sus cambios y experiencias desde estos tres puntos de vistas que dan como pie de inicio la niñez.

El objetivo es generar una relación entre las diferentes áreas de estudios ya mencionadas para que se puedan complementar y darnos un punto de vista más allá de la información formal presente en el marco teórico, y encontrar nuevos puntos de vistas que ayuden a definir a estos personajes en una dimensión más rica a la hora de comenzar un proceso creativo.

Finalmente podremos hacer un desglose objetivo y estructural de cuáles serían los principales elementos que conforman a estos personajes. Los cuales esperamos sean los puntos establecidos en la hipótesis que enunciamos como elementos fundamentales de la génesis de un relato en donde el héroe es un niño.

CONCLUSIONES

Como ya hemos podido apreciar, los diferentes temas planteados pueden ser utilizados en conjunto para la creación de obras cinematográficas y en específico la creación de los personajes niños, si bien podemos utilizar algunos elementos en obras de estilo realistas en donde los protagonistas sean niños, este tipo de producción no da lugar a utilizar y enlazar todos los elementos mencionados de la forma que lo haría el filme fantástico, un filme realista en donde el protagonista es un niño y existe la ausencia de los padres, solo puede hacer énfasis en el sufrimientos y desventuras por las que tiene que pasar un huérfano, si bien batman y superman son héroes sin padres, ellos lograr su protagonismo como héroes cuando son adultos y no niños, ya que su contexto no les permite llevarlos como niños a un plano de protagonismo, esto resultaría inverosímil, por lo tanto creo que el filme fantástico es el único que reúne las condiciones necesarias para dar un contexto en donde el niño pueda ser apreciado de manera íntegra y no menospreciado por ser un niño, él es un ser de valor con las habilidades suficientes para poder desarrollarse por completo y convertirse en héroe.

Todo se remite a este estado final, el conseguir el objeto de deseo y convertirse en héroe, por lo que los tres puntos planteados en la hipótesis se entiende como la fórmula que lleva al niño a conseguir cumplir su misión en el relato.

Sabemos que el héroe tiene que cumplir una misión, ósea lograr un objetivo por el bien personal o colectivo, por eso se le otorga el grado de héroe, pero para ello debe de adquirir los elementos que lo convertirán en un ser extraordinario, muy diferente al común de los mortales, el niño en un estado inicial sabemos que tiene las cualidades para dicho cometido pero no posea las técnicas o habilidades extraordinarias que le darán el éxito, aun es un ser incompleto, pero mientras siga en su entorno familiar o comunidad siempre va a seguir siendo el mismo de siempre, lo extraordinario debe ser encontrado en un lugar fuera de esta paz y tranquilidad que le brinda su comunidad, por ello debe emprender un viaje y adquirir estas nuevas habilidades o nuevo conocimiento, esto (siendo un niño) jamás ocurrirá mientras este se encuentre inserto en el seno protector de los padres, mientras estos existan el niño tendrá un entorno de afectividad y

protección frente a todo mal. Si este estatus quo se mantiene, el niño jamás se verá en la necesidad de evolucionar como personaje ni menos como héroe, no sentirá la necesidad de viajar en la búsqueda de algo extraordinario, por lo tanto la pérdida de los padres es el primer punto de inflexión que dará un giro radical en el destino del héroe, una de las primeras función de Propp hace alusión a esto “uno de los seres de la familia se aleja”, entendiendo de manera algo indirecta el punto que planteamos, por lo tanto como primera ley fundamental expresada en este trabajo concluye que, para que exista el héroe, primero sus padres deben morir.

Bien, los padres han desaparecido y es en este momento donde se manifiesta la carencia, la desgracia, el objeto de deseo, que representa una búsqueda, el cumplimiento de este objetivo es lo que otorgara la felicidad al héroe y a todos los que lo rodean, pero este objeto de deseo jamás se encuentre en su entorno, se encuentra siempre en lo desconocido, un lugar que representa una serie de peligros, por lo tanto el héroe se ve obligado a emprender la búsqueda, el llamado a la aventura se hace presente, esto hace a la historia sea más atractiva e interesante, pues ya tenemos un niño con el que el público a empanizado por sus nobles cualidades, la partida puede ser iniciada por los diferentes puntos planteados por Propp y Campbell, pero la idea más importante planteada en este punto es el hecho de que el niño da un paso hacia la madures al abandonar su hogar, ha salido en busca de la sabiduría, y entiende que dé él depende la felicidad de toda su comunidad o el mundo, en ese momento es un niño pero el viaje lo transformara y dotara de cualidades únicas que lo llevaran a convertirse en héroe, jamás alcanzaría un estado más elevado si no se enfrenta ante el mundo y lucha por algo que dará sentido a su existencia.

Entendemos entonces, el viaje como otro punto importante que tiene que ver exclusivamente con la evolución del niño a héroe, el viajar representa también dejar algo atrás, abandonar un lugar para ir a otro, una metáfora ligada a la vida que nos dice que uno debe despojarse de las barreras espirituales que frenan nuestro crecimiento personal, el niño madura de manera abrupta y comprende que el conocimiento, como en todo orden de cosas no puede ser adquirido sino no hay una búsqueda y un sacrificio de su parte, pues es aquí donde el héroe se ve enfrentado a la prueba de vida más triste por las que debe pasar, pues como en todo orden de cosas para obtener algo siempre hay que hacer un sacrificio, nada llega sin entregar algo a cambio, ley universal de la vida, para obtener un auto hay que trabajar y tener dinero, para sacar una carrera universitaria sacrificas tiempo

en estudiar, todo representa un intercambio, en el caso del héroe es mucho más trágico pues su búsqueda implica una maduración y crecimiento personal, el héroe no puede sucumbir ante la adversidad por muy dura que sea, por eso la pérdida del ser amado es trascendental en su viaje, es aquí donde el espíritu del héroe se fortalece, aprende a no quebrarse ante el miedo y el dolor, no se corrompe ante la ira o la venganza, perder a un ser amado y no doblegarse ante la maldad le dará la posibilidad de evolucionar y llegar a un estado donde nadie más ha llegado, es por eso que es un verdadero Héroe, no solo por sus su inteligencia, sus habilidades y el conocimiento adquirido, sino también porque es un ser íntegro y justo, incorruptible ante cualquier mal y que dará protección a quienes lo necesiten, un ser digno de admiración.

Se establecen entonces en el presente trabajo que estos tres elementos más allá de ser recurrentes en relatos de fantasías por sus cualidades narrativas, tienen que ver con el desarrollo interno y emocional del niño que son las bases decidoras para que este adquiriera su dimensión de héroe en todo sentido.

BLIBLIOGRAFIA

- Bruno Bettelheim, *"Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas"*, España, Editorial Crítica.
- Vladimir Propp, *"Morfología del Cuento"* Editorial Fundamentos, 12° Edición 2006.
- Joseph Campbell (2001). *"El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito"*. México: Fondo de Cultura Económica