

22



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS



PATRONES MÍTICOS EN: "DE NOCHE VIENES, ESMERALDA," DE JAIME HUMBERTO HERMOSILLO

## INFORME ACADÉMICO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

PRESENTA:  
ELSA MARTA DE GUADALUPE PACHECO MUÑOZ

ASESOR DE INFORME:  
DR. ARMANDO PARTIDA T.



MÉXICO, D.F.

279255

2000



Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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

*Para Isabela Giordano Pacheco*

## CONTENIDO:

### I. Introducción

1. *De Noche Vienes, Esmeralda*, y su Contenido Mítico
2. Sobre Christopher Vogler y sus Fuentes.

### II. Síntesis de las teorías planteadas por Vogler en *La Travesía del Escritor*.

#### 1. La Travesía del Héroe

- A) El Mundo Ordinario
- B) El Llamado a la Aventura
- C) El Héroe se resiste al Llamado
- D) Aparición del Tutor
- E) Cruzando el Primer Umbral
- F) Pruebas, Aliados y Enemigos
- G) Aproximación a la Caverna Intima
- H) La Batalla Suprema
- I) La Recompensa (Blandiendo la Espada)
- J) El Camino de Regreso
- K) La Resurrección
- L) La Vuelta a Casa, con el Elixir.

#### 2. Los Arquetipos

- A) Funciones de los Arquetipos
- B) Aspectos de la Personalidad Heroica

#### 3. Los Arquetipos más frecuentes y Útiles.

##### 1.) El Héroe

- A) Función Psicológica
- B) Funciones Dramáticas
  - a) El espectador se identifica
  - b) Crecimiento
  - c) Acción
  - d) Sacrificio
  - e) Enfrentar a la muerte

- C) Heroísmo dentro de Otros Arquetipos
- D) Rasgos de Carácter
- E) Variaciones del Arquetipo
  - a) Héroes Dispuestos e Indispuestos
  - b) Anti-héroes
  - c) Héroes Colectivos
  - d) El Héroe Solitario
  - e) Héroes Catalizadores

## 2). El Tutor

- A) Función Psicológica
- B) Funciones Dramáticas
- C) Diferentes Tipos de Tutores
  - a) Tutores Oscuros
  - b) Tutores “Caídos en Desgracia”
  - c) Tutores Continuos
  - d) Tutores Múltiples
  - e) Tutores Cómicos
  - f) El Tutor como Chamán
- D) Flexibilidad del Arquetipo
- E) Tutores Interiores
- F) Localización del Tutor

## 3.) El Guardián de Umbrales

- A) Función Psicológica
- B) Función Dramática
- C) Señales que Indican Nuevo Poder

## 4). El Mensajero

- A) Función Psicológica
- B) Función Dramática
- C) Tipos de Mensajeros

## 5). Camaleones

- A) Función Psicológica
  - a) Proyección
- B) Función Dramática
- C) La Máscara del Camaleón

## 6. La Sombra

- A) Función Psicológica
- B) Función Dramática
- C) La Máscara de la Sombra
- D) Sombras que se Humanizan

## 7). El Tramposo o Gracioso

- A) Función Psicológica
- B) Función Dramática
- C) El Héroe Gracioso

### **III. Mundos que Corresponden, y Mundos en Conflicto**

- 1). Mundos que Corresponden : Hermsillo y Poniatowska
- 2). Mundos en Conflicto: Víctor Solorio y Esmeralda

### **IV. Arquetipos presentes en el Guión**

#### 1. Los Héroes de la Película

- A) La Trayectoria
  - a) Víctor Solorio
  - b) Esmeralda

#### 2) El Mensajero: Pedro

#### 3) El Tutor: Don Gregorio

#### 4) Josefo/a: El Camaleón

#### 5) El Gracioso: Lucita

#### 6) El Guardián de Umbrales: Manuel García

### **V. Conclusión**

### **VI. Bibliografía**

## Informe Académico.

### I. INTRODUCCION

#### 1) *De Noche Vienes Esmeralda*, y su contenido Mítico.

A principios de 1997, Jaime Humberto Hermosillo \*1., llevó a cabo la filmación de su película *De noche vienes, Esmeralda*, cuyo guión cinematográfico construyó a partir del relato De noche vienes\*2, de Elena Poniatowska. Tanto el guión cinematográfico como el discurso visual, proponen al lector/espectador la visión muy personal del mundo del director, diferente a la de la autora mencionada.

Hermosillo, con una larga filmografía en su haber, utilizó en esta ocasión determinadas herramientas para elaborar su relato cinematográfico, una de las cuales nos ocupa en particular, por haber sido tema del trabajo desarrollado por encargo del director, y fundamento de este informe. Esta fue la utilización del esquema mítico planteado por Christopher Vogler en su libro *The Writer's Journey* \*3. (La Travesía del Escritor) para trazar determinadas rutas en la trayectoria de la heroína, y los personajes que la rodean, dentro del mapa dramático sobre el que se construyó la película.

Mi trabajo al lado del director se inició en 1992, con el montaje en teatro de *La Tarea*. A partir de entonces, he desarrollado, con intervalos, infinidad de distintas tareas para proyectos específicos, que van desde la elaboración de *castings* (selección de reparto), y *story-boards*, hasta la asistencia de dirección, y el último trabajo, denominado en los créditos como "investigación". Esta se llevó a cabo en los meses preliminares a la filmación, así como en forma paralela al proceso.

Una vez que el trabajo fue entregado al director, la investigación prosiguió en otros sentidos, como se explica más adelante. Consistió, sobre todo, en recabar información que pudiera ser útil a los actores en cuanto a la construcción de sus respectivos personajes. El desarrollo de la presente investigación estuvo siempre alejada del trabajo directo con los actores, llevado a cabo de la forma cuidadosa y tan personal, que acostumbra el director.

\*1 Hermosillo, Jaime Humberto, cineasta Mexicano de fama mundial nacido en Aguascalientes en 1942. Su trayectoria de más de veinte películas a la fecha, marca una carrera independiente y atrevida. Junto a Emilio "El Indio Fernández", demuestra su relevancia en el panorama del cine mundial, al aparecer en *Cinemania*.

\*2. Elena Poniatowska, *De noche vienes*, Ediciones Era, México 1985

\*3. Christopher Vogler, *The Writer's Journey, Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, CA. De Michael Wiese Productions, 1992.

Cabe aclarar desde este momento, que la forma como se aplicaron los patrones míticos directamente en el trabajo del actor, así como la bitácora específica de su utilización por parte del director, es un proceso en el que no hubo una participación directa, habiéndonos limitado siempre al trabajo sobre el papel. Aún así, el producto final permite ver la influencia de las teorías que emanan de nuestra investigación, llegando incluso a tomar formas corpóreas dentro de la película, como puede corroborarse.

El trabajo en general se dividió en dos áreas, una de las cuales consistió en compaginar el guión con la realidad, para lo que se hicieron distintas entrevistas. Para efectos de comprensión del lector, cabe aclarar que la anécdota de la película consiste en narrar la historia de una enfermera que es arrestada por poligamia, y que se enfrenta a un Agente del Ministerio Público, su captor y antagonista, en principio. Es por esta razón que la parte inicial de la investigación incluyó la visita a las oficinas de la Procuraduría General de la República, en repetidas ocasiones, para entrevistar a varios Agentes del Ministerio Público, así como a abogados, que pudieran constatar el hecho de que las acciones legales de la película (aunque sea ficción), se basan en la realidad.

Otra de las entrevistas se llevó a cabo con una enfermera nocturna, para conocer a fondo su forma de vivir y trabajar. Las entrevistas fueron entregadas a Claudio Obregón y María Rojo, quienes tuvieron a su cargo los roles del Agente del Ministerio Público, y la Enfermera, respectivamente.

Mi formación en la Facultad de Filosofía y Letras, y concretamente, en la Carrera de Literatura Dramática y Teatro, fue fundamental para el desarrollo del trabajo. La sola idea de enfrentarse a un libro que propone una de las teorías en el campo del guionismo, más en boga en estos tiempos, hubiera sido imposible sin tener los conocimientos necesarios en cuanto a Literatura Dramática se refiere. Los años en los seminarios de Teoría Dramática no sólo proporcionaron un terreno firme, por donde moverme, sino que me dieron los fundamentos para asumir, en determinadas circunstancias, una posición crítica, como veremos en las conclusiones.

Los conocimientos adquiridos abarcan, en el plano teórico, el estudio exhaustivo de todos los géneros dramáticos, a través de la historia, desde distintos puntos de vista, lo que proporcionó la base necesaria para entender el libro de Vogler. Aunque éste examine y proponga otra forma de narrar, el hecho de haber dramatizado el cuento de Poniatowska, y de haberlo insertado antes dentro de un patrón que corresponde a un género específico, inscribe al guión dentro de los terrenos de la Literatura Dramática.

Por otra parte, los elementos mitológicos y los arquetipos que se mencionan a lo largo de la investigación, son parte de toda la historia del teatro, desde sus orígenes.

Otra faceta del quehacer teatral relacionada con la investigación fue el hecho mismo de saber hacerla, en cuanto a su planteamiento, desarrollo y conclusión, así como la relación de un relato con la sociedad a la que se dirige. Esto último cobra importancia al revisar los objetivos de Hermosillo, en cuanto al espectador, que revisamos en su momento.

Los estudios realizados no sólo implican el conocimiento de las teorías dramáticas en general, sino que, en mi caso, me formaron en la disciplina de conocer el trabajo del actor y el director, dentro de una puesta en escena, de enorme utilidad para el trabajo al lado del director. Los cimientos adquiridos durante los cuatro años de estudios, son herramientas básicas que pueden utilizarse en cualquier medio de comunicación, llámese medio impreso, (vía dramaturgia o crítica), puesta en escena teatral, o puesta en escena para televisión o cine, siendo las teorías dramáticas la raíz de todas estas formas de comunicación, aunque cada una, y en particular el cine, tienen sus leyes específicas.

La cantidad de campos abarcados para la investigación propuesta por Hermosillo fue muy variada, y el trabajo realizado abarcó alrededor de 100 cuartillas. Aún así, la parte más importante de la investigación fue el aplicar la teoría que se describe, al guión y la propuesta visual derivada de éste, creados por el director. Como se menciona anteriormente, el director había transformado ya el cuento de Elena Poniatowska en guión cinematográfico, obteniendo como resultado una tragicomedia, (desde su estricto punto de vista), cuando la investigación alrededor de los patrones míticos se inició. Más tarde, el esquema se insertaría al género elegido.

Durante esta etapa, básicamente, se construyó un esquema para Esmeralda, la heroína del relato, y los arquetipos que la rodean, basado en el esquema de Vogler. Este esquema tiene sus raíces en el trabajo de Joseph Campbell titulado *El Héroe de las Mil Caras* \*4. Ambos autores coinciden en descifrar y discutir el monomito o la trayectoria del héroe, y el esquema mítico derivado de él, que se reproduce en las historias de todos los tiempos.

Es Vogler, basado en Campbell, quien parte de la siguiente aseveración para plantear los fundamentos de su teoría:

\*4. Joseph Campbell, *El Héroe de las Mil Caras (Psicoanálisis del Mito)*, Editorial Fondo de Cultura Económica, México 1997

“Un mito es una historia en particular que lidia con los dioses o las fuerzas de la creación, y la relación de estas fuerzas o *energías* con los seres humanos. No todos los relatos modernos son mitos, ni alcanzan dimensiones míticas, pero las historias que se cuentan hoy en día tienen mucho en común con la energía de los antiguos mitos.

Los patrones estructurales y los personajes arquetípicos proveen la base de todo relato moderno, y deberían serle familiares a todo narrador. Mi intención es delinear hasta el trazo algunos de estos patrones provenientes de la mitología, y relacionarlos con el relato moderno, escrito o cinematográfico”. \*5.

Para Vogler, “toda historia o relato está constituida por ciertos elementos estructurales comunes, que podemos encontrar de forma universal en mitos, cuentos de hadas, sueños y películas. A éstos se les conoce o denomina como *La Travesía del Héroe*.” \*6.

La parte de la investigación que incluimos como Informe Académico, inicia, entonces, con el descubrimiento de *The Writer's Journey*, a lo que seguirá la inserción de *De noche vienes, Esmeralda* a los patrones planteados. El primer paso consistió en la lectura y traducción del libro de Vogler, así como en la elaboración de una síntesis de sus teorías fundamentales, con la que el director introdujo a los actores en el tema.

Esta primera parte fue entregada a Hermosillo antes de que el rodaje se iniciara, y fue utilizada para el trabajo de mesa del director, anterior a la filmación. Una vez que se inició el rodaje, cada uno de los actores que interpretaría a un arquetipo, recibió una copia de la síntesis, que adjuntamos.

Antes de entrar en materia, consideramos necesario hacer una breve introducción para el lector, sobre Christopher Vogler y su propia trayectoria, así como de las fuentes en las que basa su teoría, Joseph Campbell y Carl G. Jung.

## 2) Sobre Christopher Vogler y sus Fuentes :

Como lector de guiones, Vogler evaluó, durante años, cientos de novelas e historias para los Estudios de Cine. El resultado fue que empezó a localizar los elementos comunes mencionados anteriormente. Señaló, separó y clasificó personajes, situaciones, y locaciones recurrentes en cada una de las historias que revisó, y empezó a develar un patrón común. Un poco más adelante, al ingresar a la Escuela de Cine de la U.C.L.A., descubrió el trabajo de Campbell sobre mitología, y

---

\*5 Vogler, Christopher, Op. Cit, p. vii.

\*6 La Travesía del Héroe es el nombre que Vogler da a lo que Campbell denomina como La Aventura del Héroe.

encontró el esquema de lo que había intuido. Más tarde, empezó a aplicarlo a películas que van desde *El Mago de Oz* \*7, hasta *Atracción Fatal*\*8.

Su trabajo sobre éstas, y muchas otras películas, lo hicieron darse cuenta de que las historias planteadas ejercían una fascinación especial sobre el público, porque satisfacían los patrones que Campbell encontró en los mitos más antiguos. Las historias contienen algo que el espectador de todos los tiempos necesita, en general.

Cuando Vogler retomó su trabajo, ya no como lector, sino como Asesor de una casa productora de mucho mayor relevancia, empezó a usar el esquema apenas delineado como una herramienta eficaz para llevar a cabo sus diagnósticos; así como para señalar y corregir posibles problemas en los guiones. Posteriormente, elaboró una pequeña *Guía Práctica para El Héroe de las Mil Caras*,\*9 que lo llevó a profundizar en diferentes ensayos, hasta que llegó a impartir cátedra para escritores, en la misma U.C.L.A. Su guía empezó por distribuirse entre guionistas y ejecutivos de la Compañía Productora Disney, y derivó en su famoso libro, fundamento de nuestro trabajo.

“Las herramientas a las que me refiero”,- dice Vogler, “existen desde antes de las pirámides, antes de Stonehenge, e incluso antes que las pinturas rupestres. La contribución de Joseph Campbell a esta caja de herramientas fue reconocerlas, agruparlas, darles una nomenclatura y organizarlas dentro de un patrón al que cualquier historia responde. Su *Héroe de las Mil Caras* trata sobre el tema más recurrente dentro de la tradición oral y escrita de todos los tiempos : el mito del héroe o *monomito*. Este existe en todas las culturas de todos los tiempos, con variaciones de acuerdo a su lugar de origen.”\*10

Campbell se acerca a la estructura del relato desde un punto de vista antropológico, mientras que Vogler lo hace desde el cine, y para el cine. Para darse una idea del alcance del trabajo de Joseph Campbell, y para situar mejor al lector dentro de el tema, es que incluimos la siguiente cita:

\*7. *El Mago de Oz (Wizard of Oz)* Estados Unidos-1939 Director Victor Fleming-King Vidor (Basada en la novela homónima de Frank Baum)

\*8. *Atracción Fatal (Fatal Attraction)* Estados Unidos 1987 Director Adrian Lyne

\*9. Vogler, Christopher-, *Guía Práctica para El Héroe de las Mil Caras*, folleto de siete cuartillas, elaborado por el autor, que empezó a tener demanda en las Casas Productoras de Hollywood.

\*10. Vogler, Christopher, *Op. Cit.*, p.13.

“En todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humanos. No sería exagerado decir que el mito es la entrada secreta por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten en las manifestaciones culturales humanas.

Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos científicos y tecnológicos, las primeras visiones que atormentan el sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito.

Lo asombroso es que la eficacia característica que conmueve e inspira los centros creadores profundos reside en el más sencillo cuento infantil, como el sabor del océano está contenido en una gota y todo el misterio de la vida en el huevo de una pulga. Porque los símbolos de la mitología no son fabricados, no pueden encargarse, inventarse o suprimirse permanentemente. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente”. \*11

Es Campbell quien revisa y enlaza su pensamiento, en cuanto a su teoría del héroe, con aquella alrededor de los arquetipos promulgada por Carl G. Jung, que nuestro autor retoma para sus fines.

La enorme contribución de Jung a esta teoría en particular, está expuesta en su libro *Arquetipos e Inconsciente Colectivo* \*12, así como en *El Hombre y sus Símbolos* \*13. El psiquiatra suizo sostiene, a grandes rasgos, que los arquetipos, personajes o energías que se repiten constantemente en los sueños de las personas y en los mitos de todas las culturas, reflejan distintos aspectos de la mente humana, y que la personalidad humana se divide a sí misma entre estos personajes, para actuar en las diferentes situaciones dramáticas de la vida. Esta teoría es el resultado de haber descubierto una enorme correspondencia entre las figuras recurrentes en los sueños de sus pacientes y los arquetipos provenientes de la mitología.

\*11. Campbell, Joseph, *Op. Cit.*, p. 11.

\*12. Carl G. Jung, *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*, Editorial Paidós. Biblioteca de Psicología Profunda, Barcelona, 1997.

\*13. Jung, Carl G. *El Hombre y sus Símbolos, (Man and his Symbols)* Aldus editores, 1964. Reimpresión de 1969 Yugo eslavía.

Para Jung, ambos provienen de una fuente mucho más profunda, el inconsciente colectivo. La siguiente es su definición de tal concepto:

“Un estrato en cierta medida superficial de lo inconsciente, es, sin duda, personal. Lo llamamos inconsciente personal. Pero ese estrato descansa sobre otro más profundo, que no se origina en la experiencia y la adquisición personal sino que es innato: lo llamado inconsciente colectivo. He elegido la expresión *colectivo*, porque este inconsciente no es de naturaleza individual, sino universal, es decir que, en contraste con la psique individual, tiene contenidos y modos de comportamiento que son, *cum grano salis*, los mismos en todas partes y en todos los individuos.

En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de la naturaleza suprapersonal existente en todos los hombres”\*14.

Es este uno de los conceptos que hacen que un espectador “reconozca” una historia, y fueron Campbell y Jung quienes develaron los caminos que los mitos y sus arquetipos, a través de sus formas de expresión, han recorrido hasta nuestros días. Vogler los retoma y lo aplica al relato contemporáneo, escrito o cinematográfico.

Es partiendo de todas las teorías descritas hasta aquí, que iniciamos nuestra propia travesía, cuyo primer paso es la entrada al mundo del héroe. Lo que exponemos a continuación es la traducción directa, aunque sintetizada, de *La Travesía del Escritor*, en lo que constituye su primera parte: “La Travesía del Héroe”, y “Los Arquetipos.”

\*14 Jung, Carl, *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*, p.10.

## II: Síntesis de las Teorías planteadas por Vogler en *La Travesía del Escritor*:

La siguiente síntesis está tomada directamente de *La Travesía...* Como se menciona en la Introducción, fue elaborada para el trabajo de mesa del Director. Más tarde, fue utilizada para introducir a los actores en el tema, dándole una dirección muy definida a los personajes por interpretar. Esta parte de la Investigación\*15 expone los pasos que conforman:

### 1. LA TRAVESIA DEL HEROE.

Según Vogler:

“Generalmente, el corazón de una historia reside en la travesía que el personaje central emprende. El héroe, (entiéndase como héroe/heroína), con sus “mil caras” partirá siempre de viaje, físico o emocional (simbólicamente, emprende ambos, de forma paralela), al iniciarse un relato. En cualquier historia que funcione, éste irá de una forma de ser a otra, que se considere más elevada. Este arquetipo se someterá a una transformación, cuyo objetivo es crecer. Empezará una travesía que lo llevará, por citar algunos ejemplos, de la adolescencia a la madurez, de la ignorancia a la sabiduría, del odio al amor, de la desesperación a la esperanza, o de la debilidad a la fortaleza, etc.

Dentro de esta estructura, el héroe dejará su mundo confortable para aventurarse en otros mundos, nuevos y desconocidos, plagados de retos, conflictos, y de fuerzas antagónicas que son proyecciones del descenso al “yo”. Más adelante, veremos la similitud con los ritos de iniciación de algunas culturas, de acuerdo con Campbell y Jung”.

El primer paso del esquema es la visión que tiene espectador del héroe, dentro de su entorno cotidiano, y el contraste con el mundo en el que está a punto de entrar. A continuación se describen las etapas que atravesará:

#### A) El Mundo Ordinario:

“ Al principio de la historia por contar, veremos al héroe situado dentro de su *Mundo Ordinario*, como lo llama Vogler.

\*15. Vogler, Christopher, *La Travesía del Héroe* traducción literal -(pp 17-31)

Después de esta exposición, recibirá un llamado que lo sacará de lo ordinario, llevándolo hacia lo extraordinario. Algunos ejemplos: *Dorothy* y el *Mundo de Oz*, *El señor de los Anillos*, *Jasón* y su Travesía, etc. ( Nótese cómo, en la versión filmica *El Mago de Oz*, por ejemplo, el *Mundo Ordinario* de la heroína aparece en blanco y negro, mientras que la entrada al *Mundo Extraordinario* resalta por la entrada del color.)

#### B) El Llamado a la Aventura:

Al héroe se le presenta un problema, reto, o recibe un llamado a la aventura. Cuando esto sucede, no podrá permanecer en la comodidad de su mundo ordinario, y debe responder. En algunas historias, (como en la *Historia sin Fin*\*16, en la que la *nada* se apodera del mundo), algo amenaza al mundo, o alguien debe ser rescatado de algún enemigo.

Siempre existe algo que amenaza la estabilidad del mundo, un error que debe ser corregido, o una venganza que debe llevarse a cabo. En términos dramáticos, el Llamado establece las reglas del juego (o una apuesta), y determina o esclarece la meta del héroe: la obtención de un tesoro o un amante, la venganza o corrección de un error, el llevar a cabo un sueño, enfrentar un reto, o cambiar de forma de vida.

Esta primera apuesta, o lo que está en juego, puede en ocasiones aparecer en forma de pregunta, por ejemplo : ¿Regresará Dorothy a casa? O, ¿Salvará Sebastián al mundo de la “nada”? ¿Conseguirá Jasón el Vello de Oro?

#### C) El Héroe se resiste al Llamado (Rechazo del Llamado):

En esta etapa, el héroe se enfrenta al miedo, *rechazando la llamada*, u oponiendo resistencia. Expresa su temor más grande, el temor a lo desconocido. Todavía no ha establecido un compromiso verdadero con el viaje y se debate entre emprenderlo o no. Si ha partido ya, puede optar por el regreso. En este momento, aparecerá una influencia exterior, un cambio de circunstancias, otra ofensa hacia el orden natural de las cosas, o el Tutor, todos éstos, elementos exteriores que se requieren, en algunos casos, para ayudarlo a atravesar este punto dramático, que simboliza el miedo.

\*16. La *Historia Sin Fin (The NeverEnding Story)* Inglaterra- Alemania Oriental, 1984 Director : Wolfgang Petersen. (basada en la novela de Michael Ende)

D) Aparición del Tutor: (Anciano/a Sabio/a):

Este punto en el desarrollo de la historia ofrece a menudo la aparición de un personaje equivalente a la figura de Merlin. Su valor simbólico corresponde al vínculo entre madre-hijo, maestro-aprendiz, doctor-paciente, guía-guiado, o dios-hombre.

La función del tutor es preparar al héroe para enfrentarse a lo desconocido : lo provee con consejos, guías y equipo mágico, y puede asesorarlo a lo largo de la historia, pero no puede acompañarlo. El héroe debe enfrentar solo sus circunstancias. Aún así, aparecerá en determinados momentos para alentarlo, o sacudirlo.

E) Cruzando el primer Umbral:

El héroe ahora se compromete con la historia, y cruza el primer umbral, entrando de lleno en el mundo extraordinario, y aceptando las consecuencias de lidiar con el problema o reto planteado durante *El Llamado*. Se sobrepone al miedo y la desconfianza originales, dejando de ser un “pez fuera del agua”, para detonar la acción, e iniciar movimientos. Este es el momento en el que la historia “despega”, y se manifiesta de forma simbólica con la partida de un barco o tren, el inicio de un romance, etc.

Los relatos, por lo general, se dividen en tres Actos:

1. La decisión que el héroe toma de actuar.
2. La acción en sí.
3. Consecuencias de la acción.

La acción de cruzar el Umbral marca la división entre el primer acto y el segundo. Al cruzarlo, el héroe no podrá dar marcha atrás.

F) Pruebas, Aliados y Enemigos:

Una vez que ha cruzado el primer umbral, el héroe encontrará nuevos retos y pruebas, a la vez que establecerá contacto con Aliados o Enemigos. Esto sucede mientras empieza a aprender las reglas del Mundo Extraordinario.

En un clásico *western*, el héroe aparece en la cantina donde se pondrá a prueba su hombría y determinación, y donde también se establecerán alianzas y enemistades. Estas escenas contribuyen al retrato de su carácter, a la vez que el espectador puede apreciar cómo reaccionan el héroe y sus circundantes en condiciones extremas (de estrés).

### G) Aproximación a la Caverna Intima:

El Héroe alcanza en este momento la frontera de un lugar peligroso, donde se encuentra el objetivo por alcanzar. Se representa generalmente como el cuartel general del enemigo. Cuando el héroe atraviesa esta frontera, está cruzando el segundo umbral. En ocasiones, hace una pausa antes de adentrarse en la caverna, para reflexionar, planear o preparar su ataque, y es este el momento que corresponde a la aproximación. (Recuérdese a *Orfeo*, al *Príncipe* antes de entrar al Castillo donde se encuentra *La Bella Durmiente*, o a *Teseo* al entrar al laberinto del Minotauro). Esta Aproximación cubre todos los preparativos para entrar en la Caverna, y hacer acopio de fuerzas para enfrentar la muerte o el peligro extremo.

### H) La Batalla Suprema:

En esta etapa, el héroe tocará fondo, al encarar su temor más grande. Se verá enfrentado a la posibilidad de morir (verdadera o simbólicamente), y se verá envuelto en una lucha feroz, en contra de fuerzas hostiles.

Este es un “momento negro” para el público, que se suspende en vilo sin saber si su héroe fracasará. Es importante simular que éste muere, o está a punto de morir, para alcanzar el renacimiento, una de las fuentes mágicas más poderosas del mito heroico. Las etapas que preceden ésta, han llevado al espectador a identificarse con la figura central y su destino, haciendo que, por un momento, sus emociones se depriman, durante la batalla, para después poder vivir la resurrección juntos. El sentimiento que acompaña este momento cúspide es de felicidad completa, pues nunca se está más vivo que cuando se enfrenta a la muerte.

Este es también un momento clave en algunos rituales de iniciación, en fraternidades y sociedades secretas. El iniciado se ve forzado a “probar la muerte” de alguna forma terrible, y después se le permite experimentar la resurrección, como un nuevo miembro del grupo. El héroe, en cada historia, es un candidato a iniciarse, o iniciado, al ser introducido a los misterios de la vida y la muerte. Toda historia debe tener un momento de vida o muerte en el que el héroe o sus metas se vean seriamente amenazados.

### I) La Recompensa (Blandiendo la Espada):

El héroe ha sobrevivido a la Batalla Suprema, y ha destruido al dragón o capturado al minotauro. Tanto él como el espectador tienen derecho a celebrar. El héroe toma posesión del tesoro o recompensa, que se convierte en la espada mágica,

el Santo Grial, o el elixir que salvará a la humanidad. En algunos casos, la “espada” significa el conocimiento y la experiencia, que lo llevarán a la reconciliación con las fuerzas hostiles.

En esta etapa puede aparecer un conflicto entre el héroe y “sus padres”, o una reconciliación con el sexo opuesto, en el caso de una comedia romántica. En algunas historias, el objeto de deseo es el tesoro que el héroe debe salvar o ganar, y, si este es el caso, este momento corresponde a la escena de amor.

Desde el punto de vista del héroe, y como veremos en su momento, los miembros del sexo opuesto pueden aparecer como arquetipos denominados “camaleones”, o seres cambiantes de forma y edad, que representan los aspectos cambiantes del sexo opuesto.

La Batalla Suprema a la que se ha sometido el héroe lo recompensará con el conocimiento y una mayor comprensión hacia el otro sexo, una especie de habilidad para ver más allá de la apariencia exterior, llevándolo a la reconciliación. El héroe puede convertirse, en este momento, en alguien mucho más atractivo. Se ha ganado su título, al arriesgarse por su comunidad.

#### J) *El Camino de Regreso :*

El héroe se encuentra todavía en el mundo extraordinario, representado por un castillo, un bosque, o una caverna. Ahora, empieza a cruzar el umbral hacia el Tercer Acto, en el que lidiará con las consecuencias de haberse enfrentado a las fuerzas oscuras, en la Batalla Suprema. Si todavía no se ha reconciliado con sus padres, los dioses o las fuerzas hostiles, éstos lo perseguirán en venganza por haber obtenido el objeto de su búsqueda, y desordenado su mundo.

En esta etapa, decidirá regresar al mundo ordinario. Debe partir, y dejar el mundo extraordinario atrás, enfrentándose a nuevos peligros, tentaciones y pruebas.

#### K) *La Resurrección :*

En la antigüedad, los guerreros y cazadores tenían que purificarse antes de regresar a sus comunidades, para limpiar sus manos de sangre. El héroe, que ha estado al borde de la muerte, debe ser purificado para renacer, llevando a cabo una última batalla, entre la Muerte y la Resurrección, antes de regresar a su mundo cotidiano.

Este momento es, casi siempre, una repetición de la muerte y resurrección ocurridas durante la Batalla Suprema. La Muerte y las Fuerzas Oscuras darán la última batalla, desesperada, antes de ser derrotadas por completo. Es una especie de examen final para el héroe, que debe ser probado, una vez más, para saber si realmente asimiló lo aprendido durante la gran batalla anterior.

El héroe se verá transformado por esta experiencia, y será capaz de regresar a su mundo, resurrecto como un nuevo ser, cuyas visiones interiores son también novedosas.

L) *La Vuelta a Casa con el Elixir:*

El héroe emprende el regreso a su mundo, pero su travesía habrá sido en vano, si no trae consigo un elixir, poción, tesoro o lección, del mundo que abandona. El elixir, la poción que cura, el tesoro o el Santo Grial pueden ser reemplazados por la sabiduría y la experiencia, que serán de gran utilidad para su comunidad.

Este elixir también se ve a menudo representado por la obtención del amor, la libertad, o la sabiduría de que el Mundo Extraordinario existe, y se puede sobrevivir. Algunas veces también, reside en el hecho de regresar a casa con una buena historia que contar.

Resumiendo :

- A) El héroe es presentado en su *Mundo Ordinario*, donde
- B) Recibe un *llamado a la aventura*.
- C) Muestra resistencia, y se *niega al llamado*, pero
- D) el *Tutor* interviene para motivarlo y
- E) *Cruza el Primer Umbral*, entrando al Mundo Extraordinario, donde se
- F) encuentra con *Pruebas, aliados y enemigos*.
- G) Se aproxima a *la Caverna Intima*, cruzando un segundo Umbral, y
- H) debe someterse a la *Batalla Suprema*.
- I) Toma posesión de su *Recompensa* y
- J) se ve perseguido en *el Camino de Regreso* por fuerzas vengativas
- K) Cruza el Tercer Umbral, y se somete a una *Resurrección*, que lo transformará con la experiencia, para emprender
- L) *La Vuelta a Casa con el Elixir* o tesoro, que beneficiará en alguna forma a su mundo.”

Para Vogler, “la travesía del héroe es una especie de columna vertebral que puede ser enriquecida con detalles y sorpresas, en cada caso específico. Sin embargo, esta columna no debe usarse como una receta, ni llamar la atención por sí misma. El orden de las etapas que ofrecemos aquí es sólo una posibilidad entre mil variaciones. Algunas etapas pueden ser incluso suprimidas, o podrían aumentar, e incluso pueden cambiar de lugar, sin perder su fuerza original.

Lo fundamental son los valores que el héroe representa. Las imágenes de éste, en su versión básica, corresponden a un joven que busca la espada mágica, a una jovencita que arriesga su vida por salvar a quienes ama, o a un caballero andante que pelea con dragones, etc. Estas imágenes son sólo símbolos de experiencias vitales universales. Los símbolos pueden aparecer en formas cuyas variaciones son infinitas, para ajustarse a la historia, y a la sociedad a la que se dirigen.

La Travesía del héroe se traduce a los dramas contemporáneos, llámense comedias, romances, o aventuras, sustituyendo las figuras simbólicas originales por equivalentes modernos. La figura del Tutor, por ejemplo, puede aparecer en su versión clásica de mago o hechicero, (Merlín), hasta estar representado por la figura de un maestro, psiquiatra, un jefe, sargento, padre o madre, abuelo, o cualquier figura que equivalga a la de guía.

Los héroes modernos no se internan en cuevas o laberintos para acabar con bestias míticas, pero sí se internan en Mundos Extraordinarios, como el Espacio o el Ciberespacio, las profundidades de una urbe, o de su propio corazón.

El patrón básico del mito puede usarse para construir desde un *comic*, hasta la más sofisticada e intrincada historia. La estructura original ha crecido y madurado con nuevos experimentos que ciertamente la han enriquecido. El hecho de cambiar el sexo y la edad de los arquetipos ha hecho las historias más interesantes, y permite la aparición de tramas más complejas. Las figuras básicas se pueden combinar, o dividirse en otros personajes, para mostrar diferentes aspectos de la misma idea.

Tenemos así, una columna muy flexible, con la capacidad de variaciones al infinito, sin sacrificar magia alguna, y que con seguridad sobrevivirá a la marcha del tiempo, como hasta ahora.

Una vez expuesta la teoría inicial, el siguiente paso es la descripción de los personajes que habitan el paisaje de toda historia: los **Arquetipos.**”

## 2. LOS ARQUETIPOS\*17

“Cuando se entra en el mundo de los cuentos de hadas y los mitos, uno descubre en seguida que hay personajes y relaciones entre ellos que se repiten constantemente. Este es el caso de los héroes, rodeados casi siempre de mensajeros, ancianos sabios que les regalan objetos mágicos, guardianes de umbrales que oponen obstáculos en su camino, seres cambiantes de forma que los confunden, villanos que tratan de destruirlos, y seres graciosos que funcionan como agentes que alivian la tensión acumulada.

Fue el psicólogo suizo Carl G. Jung quien denominó a estos personajes como **Arquetipos**, refiriéndose a patrones muy antiguos de personalidades, que son un legado de toda la humanidad. Jung sostiene, en su teoría, como se mencionó anteriormente, que existe lo que se llama el inconsciente colectivo, además del inconsciente personal o individual.

Los cuentos de hadas y los mitos representan los sueños de las culturas, porque brotan de su inconsciente colectivo. Los mismos arquetipos o personajes aparecen tanto en la escala individual, como en la colectiva, y se repiten de manera asombrosa a través de todas las culturas de todos los tiempos, en los sueños y personalidades individuales, así como en la imaginación mítica del mundo en general. El hecho de entender y manejar el poder de estas fuerzas, es uno de los mejores elementos con los que un narrador de historias puede contar.

Manejar el concepto de los arquetipos es una herramienta indispensable para entender el objetivo, propósito o función de los personajes dentro de una historia. Si se llega a entender por completo la función de un arquetipo de carácter particular, se puede determinar si está ejerciendo su verdadero valor y peso, dentro del contexto dramático. Estos son parte del lenguaje universal del arte de contar historias, y el manejo de su energía es tan fundamental, para el que escribe, como el hecho de respirar.

Joseph Campbell describió a estos arquetipos como biológicos, como expresiones de los órganos del cuerpo, inherentes al funcionamiento de todo ser humano. Lo universal de estos patrones es lo que hace posible la experiencia compartida de la humanidad, a través de sus relatos. Aquellos que cuentan historias escogen de manera instintiva personajes y relaciones que brillan con la luz y energía de los arquetipos, para crear experiencias dramáticas reconocibles o accesibles a cualquier persona. El hecho de reconocerlos refleja un mejor manejo de tal capacidad.

\*17. Vogler, Christopher, *Op.Cit.* (pp.33-92)

### A) Funciones de los Arquetipos:

Citando de nuevo a Vogler:

“Al empezar a trabajar con estas ideas, tenía la impresión de que un arquetipo funcionaba de manera fija a lo largo de la historia, ejerciendo su rol de una forma inamovible. Una vez que identificaba a un personaje como el tutor, por ejemplo, esperaba que así funcionara, sin cambio alguno, a lo largo de la historia.

Con el tiempo, cuando mi trabajo como Asesor de la Casa Disney en el área de cuentos de hadas empezó, encontré otra forma de verlos, no como personajes con roles prefijos y rígidos, sino como funciones desempeñadas temporalmente, que los personajes ejercen para crear ciertos efectos dentro de la historia. Esta observación viene del experto ruso en cuentos de hadas, Vladimir Propp, cuyo libro, *Morfología del Cuento Popular*\*18, analiza las motivaciones y patrones recurrentes que aparecen en miles de historias rusas.

El hecho de concebir a los arquetipos de esta manera, como funciones flexibles de los personajes, más que como tipos rígidos, puede liberar en mucho la forma de narrar. Esto explica cómo un personaje puede aparecer en una historia como una manifestación que abarca cualidades de distintos arquetipos. Estos pueden verse como máscaras, que los personajes llevan temporalmente, conforme a sus necesidades de avanzar en la trama. Es así como un personaje que aparece en principio como un mensajero, puede intercambiar su máscara después, por la de un gracioso, tutor, y hasta por la de una sombra.

### B) Aspectos de la Personalidad Heroica:

Otra forma de ver a los arquetipos clásicos es considerarlos como diferentes aspectos de la personalidad del héroe (o del escritor). Los personajes que lo rodean representan posibilidades, positivas o negativas, para el personaje central. En ocasiones, el héroe absorbe la energía y rasgos de los demás personajes. Aprende de los demás, incorporando a su personalidad aspectos de otros, que ha experimentado a lo largo del camino, pues los arquetipos también pueden verse como cualidades humanas personificadas. Como las cartas del Arcano Mayor en el Tarot, simbolizan los diferentes aspectos de una personalidad humana completa.

Una buena historia refleja la historia completa de la humanidad, la condición universal humana al nacer, crecer, aprender, y la lucha por convertirse en un ser individual, así como la muerte. Cualquier historia puede ser leída como una metáfora de la condición humana en general, cuyos personajes simbolizan cualidades arquetípicas universales, accesibles a un grupo, tanto como a un individuo.”

\*18 Propp, Vladimir, *Morfología del Cuento Popular*, University of Texas Press, 1979, citado por Vogler

### 3. Los Arquetipos más Frecuentes y Útiles:

“Para el narrador, algunos de estos arquetipos representan herramientas indispensables para ejercer su oficio, dado que es imposible contar una historia sin ellos. Los que aparecen y se usan con más frecuencia son :

El Héroe  
El Tutor (Anciano/a Sabio/a)  
El Guardián de Umbrales  
El Mensajero  
El Camaleón  
La Sombra  
El Gracioso

Existen muchos otros arquetipos, tantos como cualidades humanas. Muchos de ellos aparecen en los cuentos de hadas bajo formas que todos identificamos, como el lobo, el cazador, la bruja, la madre, la madrastra, el hada, el avaro, el príncipe y la princesa, etc., quienes desempeñan funciones altamente especializadas. Jung y otros especialistas han identificado a varios de ellos, como el *Puer Aeternus*, que aparece en la mitología como *Cupido*, eternamente joven, y que reaparece en la mitología contemporánea como *Peter Pan*, o como el hombre que se niega a crecer o madurar.

Otros géneros contemporáneos han creado sus propios patrones y fórmulas, como “la prostituta con corazón de oro”, “el buen policía versus el malo”, o el caso de las películas de guerra y sus sargentos “duros pero justos”.

Estas son formas y variaciones más refinadas de los arquetipos que veremos, correspondientes a los patrones básicos, de los que derivan los demás, según las necesidades de los relatos y géneros.

Hay que tener siempre en cuenta dos preguntas, en cuanto a la naturaleza de los arquetipos, y que son fundamentales para el narrador: 1) ¿Qué función psicológica o parte de la personalidad representa?, y 2) ¿Cuál es su función dramática dentro de una historia? Estas preguntas no deben olvidarse, mientras se revisan los patrones de los siete arquetipos básicos que habitan el paisaje del héroe.

## 1). El Héroe:

“La palabra “héroe” proviene del Griego, de una raíz que significa “proteger y servir”. Un héroe es siempre aquel miembro del grupo que está dispuesto a sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, como un pastor se sacrificaría por su rebaño. La idea entonces, de la palabra y sus raíces, se conecta directamente con el auto-sacrificio.

### A) Función Psicológica:

El arquetipo heroico representa lo que Freud llamó el ego, la parte de la personalidad independiente de la madre, que se considera distinta al resto de la humanidad. Un héroe simboliza a alguien capaz de trascender los límites, ataduras e ilusiones del ego, aunque al principio de la historia se presente como un ego total. Este es el símbolo del “yo” único, o la identidad personal que se auto define como una individualidad apartada del resto del mundo. La travesía que emprende la mayoría de los héroes es la historia de la separación de su familia o tribu, equivalente a la sensación de un niño que se separa de su madre.

El arquetipo representa la búsqueda de la identidad y la plenitud del ego. En el proceso de búsqueda de la plenitud, todos somos héroes que nos enfrentamos a guardianes de umbrales, monstruos y ayudantes interiores. Si exploramos dentro de nuestras propias mentes, descubriremos maestros, demonios, dioses, compañeros, amos, sirvientes, seductores, aliados y traidores, que representan aspectos de nuestra personalidad, y que se proyectan en forma de personajes, en sueños. En nuestro interior, podemos encontrar a todos los villanos, amantes, amigos y enemigos de los héroes. La tarea psicológica a la que todos nos enfrentamos, corresponde a integrar todas estas partes dentro de una sola entidad, completa y balanceada.

### B) Funciones Dramáticas:

a) *El espectador se identifica:* El propósito dramático del héroe es abrir una ventana por la cual el espectador se “asoma” a la historia. Cada espectador recibe una invitación a identificarse con el héroe, desde un principio.

Ellos encarnan cualidades que todos podemos reconocer y con las que todos podemos identificarnos. Las fuerzas que los impulsan y los mueven para actuar son universales e inherentes a cualquier ser humano, como la necesidad de ser amados, comprendidos, o la venganza por una causa justa, etc.

La historia nos extiende una invitación para convertirnos en el héroe durante el lapso de tiempo que dura la experiencia. El objetivo, como espectadores, es la proyección dentro de la psique del héroe, para ver el mundo a través de sus ojos.

Un héroe responde a valores universales, pero lo ideal es que no aparezca acartonado a los ojos del espectador, sino que responda a emociones y motivaciones accesibles a todos, como la venganza, la lujuria, la ira, el idealismo, etc. Debe ser único y no responder a estereotipos. Como cualquier obra de arte, los héroes deben ser universales, y a la vez, originales.

Hay que tener en cuenta que el espectador, por lo general, no quiere leer historias o ver películas sobre seres humanos con cualidades abstractas, sino sobre personas reales, con conflictos accesibles, con los que se pueda identificar. Un héroe verdadero, entonces, no responde a fórmulas acartonadas, sino que es una combinación única de muchas cualidades y motivos, muchas veces en conflicto. Un personaje que combina fuerzas encontradas, como la confianza y la sospecha, por ejemplo, es mucho más realista que un personaje basado sólo en un rasgo de carácter. El héroe, en fin, debe dar la sensación de ser una persona compleja, más que representar a un “tipo”.

b) *Crecimiento:*

Una función elemental del héroe dentro de la historia, es la del aprendizaje o crecimiento. Hay que recordar que el personaje central de una historia, que a veces es difícil de detectar, es aquél que más gana en conocimiento, a través de ella.

Los héroes salvan obstáculos y logran alcanzar sus metas, pero, sobre todo, crecen en conocimiento y sabiduría. El corazón de muchas historias reside en el intercambio de enseñanza que se da entre un héroe y su tutor, entre dos amantes, o, incluso, entre un héroe y su villano. Todos tenemos, en la vida, algo que aprender y algo que enseñar.

c) *Acción:*

Otra función dramática importante del héroe, es el hecho de estar “actuando” o “haciendo”. Su determinación o deseo es el motor de la historia. Un modelo que aparece frecuentemente en historias y guiones es el que muestra a un héroe hiperactivo, hasta que llega el momento crucial, y se vuelve pasivo. Es entonces que otra fuerza lo “empuja”, y lo rescata. En este momento crucial, el héroe debe demostrar dominio absoluto de sus impulsos, para ejercer su destino, y llevar a cabo la acción más importante de la historia, la que requiere de un mayor riesgo o responsabilidad.

d) *Sacrificio:*

Cuando se evoca a un héroe, se le define como fuerte y valiente, pero también debe relacionarse con un valor aún superior a estas cualidades, y éste es su

capacidad de sacrificio. Esta es la capacidad que tiene de renunciar a algo valioso, incluso su propia vida, en aras de un ideal o de un grupo. *Sacrificio* significa “hacer sacro o sagrado”. En la antigüedad, los sacrificios, incluso los humanos, se llevaban a cabo para reconocer las deudas con el mundo espiritual, los dioses o la naturaleza. Se ejecutaban para apaciguar estas fuerzas y santificar la vida diaria. Aún la muerte era considerada como un acto sagrado.

e) *Enfrentar a la Muerte:*

El corazón de los relatos es el enfrentamiento con la muerte. Si el héroe no se enfrenta a ella directamente, se encontrará frente a una amenaza severa, o sus equivalentes simbólicos: un romance, un partido, o una aventura en la que el héroe gana (vive), o pierde (muere).

Son los héroes quienes nos enseñan a lidiar con la muerte. Pueden continuar, para probar que no es tan difícil sobrevivir a ella, o morir simbólicamente y renacer, demostrando así que se puede trascender. También mueren heroicamente, trascendiendo a la muerte, al ofrecer sus vidas voluntariamente por una causa, idea o grupo.

El verdadero heroísmo se demuestra al aceptar la posibilidad del sacrificio, y los héroes más efectivos son aquellos que lo experimentan.

C) *Heroísmo dentro de otros Arquetipos:*

Algunas veces este arquetipo no está representado sólo en la figura del personaje central, sino que se manifiesta en otros personajes, cuando actúan de forma heroica. Este es el caso de algunos graciosos o tutores que tienden a “ponerse la máscara heroica” por momentos, hasta llegar al sacrificio, convirtiéndose en verdaderos héroes.

Una fórmula muy efectiva es la transformación del arquetipo del villano o antagonista en héroe. Un villano galante, con algunos rasgos heroicos y otros despreciables, resulta muy atractivo. Idealmente, un personaje bien construido debe tener un “toque” de cada arquetipo, porque éstos son partes o expresiones que conforman una personalidad completa, como ya se mencionó.

D) *Rasgos de Carácter*

Los rasgos interesantes de carácter contribuyen a conformar un personaje más humano. Podemos reconocer partes de nosotros en un héroe cuyo reto es superar dudas interiores, culpas o traumas del pasado, así como el miedo al futuro. Las

debilidades, imperfecciones y vicios hacen de cualquier personaje uno más real y seductor. Pareciera que entre más neuróticos son, más gustan al espectador, en el que aumenta la identificación.

Los defectos también brindan al personaje una meta por alcanzar. Conforman el llamado “arco”, en el que el personaje va de la condición “A” a la “Z”, avanzando a pasos. Los defectos representan un punto de partida de imperfección. Plantean un ser incompleto, situando al personaje frente a la posibilidad de crecimiento. Un personaje puede tener deficiencias; por ejemplo, puede carecer de pareja, y busca a su “media naranja” para sentirse completo. En los cuentos de hadas, estas carencias se representan a menudo con la pérdida de un ser amado. Al principio de la historia, se sufre la muerte del padre o la madre, o el secuestro de un hermano. Esto detona la acción, que se verá disparada hasta que el orden no se restablezca, creando una nueva familia, o encontrando lo perdido.

En la mayoría de los relatos modernos, es la personalidad del héroe la que se somete a la recreación o restauración. La mencionada carencia puede ser un elemento crítico de la personalidad, como la capacidad de confiar o de amar. Hay que tener en cuenta que este arquetipo debe superar siempre algún problema, como la falta de paciencia o la capacidad de hacer decisiones, entre muchos otros más.

#### E) Variaciones del Arquetipo:

Como todos los arquetipos, éste representa un concepto flexible que expresa diferentes tipos de energía. El héroe puede aparecer en combinación con otros arquetipos, y producir híbridos como el Héroe-Gracioso, o puede usar temporalmente las máscaras de otros, como la del Tutor, el Camaleón, e incluso la de la Sombra. Aunque generalmente se le muestre como una figura positiva, puede expresar también aspectos negativos u oscuros del ego.

Generalmente, este arquetipo representa al espíritu humano en acciones positivas, pero también puede demostrar las consecuencias de la debilidad de carácter y de la resistencia a actuar.

#### *a) Héroes Dispuestos e Indispuestos:*

Existen, aparentemente, dos tipos de héroes básicos: el primero está dispuesto a responder al llamado. Es activo, y se compromete con la aventura sin ninguna duda, porque es valiente, seguro y bien motivado. El segundo es un héroe lleno de dudas, inseguro, con poca o ninguna disposición para emprender la travesía. Este último necesita ser motivado por una fuerza exterior, la misma que se encarga de darle un “empujón”, si es necesario, para entrar de lleno en la acción.

Los dos tipos proporcionan material para construir historias igualmente interesantes, aunque un héroe pasivo puede producir, a la larga, una historia que carezca de la identificación esencial. Ahí reside la importancia de hacer que este tipo de héroe cambie, en determinado momento, y se comprometa con la historia, aunque necesite del estímulo exterior.

b) *Anti-héroes:*

Este término puede causar confusiones, porque generalmente se asocia con la idea opuesta al concepto de héroe. Para nuestros fines, el anti-héroe representa una clasificación especial del arquetipo. Esta corresponde a la del fugitivo de la justicia, o al aparente villano, con el que el espectador simpatiza. Son una especie de “extranjeros”, que provocan sentimientos de empatía porque todos, en algún momento nos hemos sentido “fuera de”.

Los anti-héroes también aparecen bajo dos opciones o formas: la primera es la de un personaje que se comporta como un héroe convencional, pero cuyo rasgo central corresponde a un fuerte cinismo, o bien presentan una gran herida, proveniente del pasado. La segunda categoría corresponde al héroe trágico, la figura central de un relato, que no es simpático ni agradable, y cuyas acciones son, para el gusto del espectador, deplorables.

La primera versión, del anti-héroe herido, puede darse a través de un caballero andante solitario, que ha rechazado a la sociedad o viceversa. Ellos pueden ser los ganadores, al final, e incluso contar con la simpatía del espectador desde el principio, pero, a los ojos de la sociedad, son marginados. Generalmente, representan a hombres que se han retirado voluntariamente de la sociedad, por considerarla corrupta. Estos producen una enorme simpatía, pues a todos nos gustaría atacar a la sociedad desde “afuera” (recuérdese a Robin Hood). La tradición que empezara con actores como James Dean y Marlon Brando, que representaron, en su momento, una ruptura con la generación anterior, han renacido con los nombres de otros actores contemporáneos, como Robert de Niro o Nicholas Cage, continuando con la tradición.

La segunda versión del anti-héroe proviene del Teatro Clásico, de la concepción del héroe trágico. Estos pueden ser encantadores, y derrochar cualidades, pero su defecto o error, los llevará a la perdición. Algunos anti-héroes no son tan admirables, pero su caída ejerce una fascinación enorme en el espectador, pues atañe al antiquísimo sentimiento catártico de la tragedia, un movimiento interior de conmiseración y terror.

c) *Héroes Colectivos:*

Esta clasificación se refiere a los héroes y su relación con la sociedad a la que pertenecen. Casi todos son parte de una sociedad al principio (llámese clan, pueblo, país o familia.) Su historia gira alrededor de la separación (Primer Acto), su aventura solitaria hacia lo desconocido (Segundo Acto), y su eventual reintegración al grupo (Tercer Acto). En general, al héroe se le presenta la disyuntiva de regresar al Mundo Ordinario, o permanecer en el Extraordinario. Curiosamente, aquéllos cuya elección es permanecer en el Mundo Extraordinario son muy comunes en culturas orientales, pero aparecen muy esporádicamente en relatos occidentales.

d) *El Héroe Solitario:*

Este héroe es la antítesis del Héroe Colectivo, y su primera aparición lo muestra separado del mundo. Su entorno es la tierra incógnita, y su estado natural, la soledad. Su viaje consiste en la reintegración al grupo del que se ha separado (Primer Acto), sus aventuras en el mundo Ordinario (para él, Extraordinario) (Segundo Acto), y la vuelta a la Soledad (Tercer Acto). Para éstos, el mundo es a la inversa, pueden visitar el Mundo Colectivo, pero se sienten incómodos. Ellos también pueden elegir el regresar a la soledad o reintegrarse.

e) *Héroes Catalizadores:*

Este arquetipo es la excepción a la regla, en cuanto a cambios y crecimiento se refiere. Estos héroes funcionan como catalizadores: son personajes centrales que responden al tipo, pero que no cambian gran cosa, porque su función principal es traer la transformación a otros. Como un catalizador químico, provocan cambios en los sistemas, sin alterar su naturaleza. Su función primordial consiste en ayudar a otros y ofrecerles una guía hacia el crecimiento.

## 2. El Tutor:

“Este es un arquetipo que encontramos frecuentemente en sueños, mitos y cuentos de hadas. En general, es una figura positiva que ayuda o guía al héroe. Se manifiesta en todos aquellos personajes que enseñan o protegen a los héroes, además de que los proveen con regalos que tendrán alguna utilidad, durante su travesía.

La palabra proviene de *La Odisea*, en la que un personaje llamado *Mentor* guía al héroe, Telémaco, en su viaje. En realidad, es Atenea, la Diosa, quien auxilia al héroe asumiendo la figura del arquetipo, aludiendo a la naturaleza de los tutores: éstos se expresan a través de una voz divina, o se ven inspirados por una sabiduría suprema.

### A) Función Psicológica:

En la anatomía de la psique humana, los Tutores representan el Yo interior, el dios que todos llevamos dentro, y expresan la parte de nuestra personalidad que se conecta con el mundo exterior. Este yo superior es una proyección de nuestra parte más noble, sabia, y la más cercana a lo divino que contiene todo ser humano. Como *Pepito Grillo*, en *Pinocho*, este Yo actúa como una consciencia, cuando el *Hada Azul* y *Gepetto* no están al alcance, y debe hacerse una elección entre el bien y el mal. Dentro de una historia, representan las más altas aspiraciones del héroe. El arquetipo del Tutor está íntimamente ligado a la imagen del padre o la madre, o representan la imagen paternal o maternal ideal, cuando los padres reales no son precisamente ideales.

### B) Funciones Dramáticas:

La enseñanza:

La enseñanza o el rol de entrenador es la función fundamental del Tutor, aunque en la mayoría de los casos enseña tanto como aprende.

La dádiva:

Vladimir Propp identifica esta faceta del Tutor como la del donante o proveedor, alguien que ofrece ayuda temporal al héroe, generalmente a través de un regalo, muy común en la Mitología. (recuérdese a *Perseo*, *Pandora*, etc.) Es también Propp quien hace la observación, en su libro, de que los héroes deben merecer o ganar sus regalos, a través del sacrificio, el compromiso, o el aprendizaje.

El Tutor como Inventor:

En ocasiones, el Tutor es un científico o inventor cuyos regalos son sus diseños o inventos. (Recuérdese a Dédalo, o su más reciente reencarnación : el personaje del profesor-inventor en la trilogía *Regreso al Futuro*\*19, de Robert Zemeckis).

El Tutor como Consciencia:

Este tipo de tutor tiene como función recordar al héroe algún código moral. Si éste se excede en su rol, el héroe puede rebelarse en contra.

Motivación:

Otra función importante del Tutor es la de motivar al héroe, y ayudarlo a superar sus miedos, lo que es un regalo simbólico. En algunos casos, arregla las cosas de tal forma que el héroe pueda actuar, comprometerse con su aventura, y salir airoso de ella.

La Siembra:

Otras veces, el tutor es el encargado de “sembrar” en la trama alguna pista que cobrará importancia después. Generalmente, el espectador se olvida de ella, hasta que reaparece en el momento climático, en el que se convierte en un salvavidas.

La iniciación Sexual:

En el campo del amor, este arquetipo puede ser el introductor a los misterios del amor y el sexo.

### C) Diferentes Tipos de Tutores:

Igual que los héroes, los tutores pueden aparecer con buena disposición, o carecer de ella. En ocasiones, ejercen su función de enseñar, pero sin querer. La caída de un tutor debilitado, puede enseñarle a un héroe los obstáculos por salvar, en su propio camino. Como en el caso del arquetipo heroico, también pueden mostrar aspectos negativos u oscuros de la personalidad .

#### a) Tutores Oscuros:

En algunas historias, el poder del tutor puede ser utilizado para dar pistas falsas al espectador. En los *thrillers*, por ejemplo, el tutor es aquél que guía al héroe hacia el peligro. En otro tipo de historia, en la que los valores tradicionales están invertidos, este arquetipo lleva al anti-héroe hacia su destrucción.

Otra inversión de la energía de este arquetipo puede ofrecer la apariencia de un Guardián de Umbrales, como en el caso de *Romancing the Stone*\*20, en la que la agente de la heroína aparece como Tutora, aconsejándola en asuntos profesionales y amorosos.

\*19 *Back to the Future (Regreso al Futuro)* E.U.A Tetralogía de Robert Zemeckis(1985-87-89-90) Dir Robert Zemeckis. Guión: Zemeckis-Bob Bob Gale

\*20 *Romancing the Stone*, E.U.A 1984, Dir: Robert Zemeckis.

Cuando la heroína está a punto de cruzar el primer umbral, la agente trata de detenerla, avisándole de los peligros y llenándola de dudas. En lugar de motivarla como corresponde al Tutor, se convierte en un obstáculo en su camino. Esta descripción tiene su correspondencia con la vida real, en la que a veces hay que superar la energía de nuestros mejores maestros, para pasar a la siguiente etapa de desarrollo.

*b) Tutores "Caidos en Desgracia":*

Algunos Tutores se encuentran todavía en su propia Travesía Heroica, y aparecen en el momento en que están experimentando alguna "crisis de fe". Esto se demuestra presentándolos cuando están cruzando el umbral hacia la vejez o la muerte, o se han apartado, por alguna razón, del camino heroico. En estos casos es el héroe quien necesita que el Tutor recapacite y retome su camino, y aparece la duda de que pueda hacerlo. Han caído en desgracia por alguna razón y el espectador espera que se reponga, y restablezca su honorable tarea, de ayudar al héroe. Este tipo de Tutor puede atravesar también todas las etapas de la trayectoria del héroe, en su propio camino hacia la redención.

*c) Tutores Continuos:*

Estos se utilizan para asignar tareas, o detonar la acción de las historias, y es por esto que se incluyen, por lo general, en el reparto de algunas series de televisión, o historias que continúan. Son el tipo "recurrente", que encarna en personajes como el mayordomo de *Batman*, o el Maestro en *Kung Fu*, por ejemplo.

*d) Tutores Múltiples:*

Hay héroes que requieren del entrenamiento de varios Tutores, expertos en distintas disciplinas, como *Hércules*. Cada uno de nosotros, por otra parte, hemos aprendido de diversas figuras, en la vida, llámense padres, maestros, jefes, amigos o amantes.

Los tutores Múltiples pueden ser utilizados para ilustrar diferentes aspectos del arquetipo. Un buen ejemplo de esto último es el caso de los tutores de *James Bond*, quien recibe del personaje "M" la asignación de sus tareas, consejos, y prevenciones, mientras que de "Q", recibe las armas e instrumentos con los que se defenderá de sus enemigos, y de la *Srita. Moneyppenny*, todo el apoyo emocional que requiere.

#### *e) Tutores Cómicos:*

Esta es una clasificación especial de las comedias románticas, en las que el arquetipo aparece como el mejor amigo, o compañero de trabajo, generalmente, del mismo sexo que el héroe. Lo provee con consejos que en principio parecen llevarlo al caos, pero al final, todo se arregla.

#### *f) El Tutor como Chamán:*

La figura del tutor se asocia directamente con aquella del chamán, el curandero o médico de las culturas tribales. Así como los tutores guían al héroe hacia el mundo extraordinario, los chamanes guían a sus pueblos en la vida. Viajan a otros mundos en sueños y visiones, y traen de regreso curas milagrosas. Muy frecuentemente, la misión de un tutor reside en ayudar al héroe a buscar la visión, que le dará la entrada al otro mundo.

#### *D) Flexibilidad en el Arquetipo:*

Como en el caso de los demás arquetipos, un tutor no se expresa a través de un tipo de carácter rígido, sino que representa una función o una tarea dentro de una historia, que puede ser llevada a cabo a través de varios personajes. Por otro lado, un personaje que represente otro arquetipo, puede usar la máscara del tutor temporalmente, como se explicó anteriormente.

Aunque Campbell los denominó como Ancianos Sabios, no siempre presentan estas características. Su función va mucho más allá de la descripción física, y son sus acciones las que determinan qué arquetipo representan, dependiendo del momento de la historia.

#### *E) Tutores Interiores:*

En algunas historias nos encontramos con héroes que son caracteres ya formados y con una larga trayectoria tras ellos. El arquetipo del tutor vive en ellos de forma interior, como un código de comportamiento específico. Este código ético es una forma incorpórea de representarlo. Otras veces, la forma de manifestación es a través de las ideas sembradas por un personaje desaparecido, aún antes de empezar la historia, y que aparecen en forma de recuerdo. La energía del arquetipo puede aparecer incluso bajo la forma de un objeto, como un libro, que empuja al héroe hacia su aventura.

#### F) Localización del Tutor:

Aunque por regla general aparecen en el Primer Acto, los tutores pueden aparecer en cualquier momento, brindando información útil. Ellos son los que proveen al héroe de motivación, inspiración y dirección. Cada héroe tiene su guía, y una historia sin este arquetipo parece siempre incompleta.

### **3). El Guardián de Umbrales.**

Todo héroe se enfrenta a obstáculos en su camino. En cada paso hacia un mundo nuevo, encontrará guardianes poderosos que vigilan umbrales, impidiendo el paso a quienes no lo merecen. La cara que presentan al héroe es amenazante, pero, con la dosis necesaria de comprensión, pueden ser sobrepasados, burlados, e incluso pueden convertirse en aliados.

Un arma poderosa para enfrentarlos es conocer su verdadera naturaleza. Generalmente, los Guardianes no son los villanos o antagonistas principales, sino que son sargentos bajo sus órdenes, o mercenarios que guardan los dominios de sus jefes. También pueden aparecer como figuras neutrales, que sólo forman parte del paisaje del mundo Extraordinario.

La relación entre el Villano y el Guardián de Umbrales es simbiótica por naturaleza, parecida a la de un oso con un zorro. El oso lo tolera y protege, porque el zorro vigila la puerta de su cueva, mientras duerme.

#### A) Función Psicológica:

*Neurosis:* Estos Arquetipos representan los obstáculos cotidianos a los que nos enfrentamos: el mal tiempo, la mala suerte, los prejuicios, la represión, o las personas hostiles que se atraviesan en nuestro camino. En un nivel psicológico más profundo, representan a nuestros propios demonios interiores: neurosis, dependencias, viejas cicatrices emocionales, y limitaciones auto-impuestas, que retrasan u obstruyen nuestro desarrollo integral. En situaciones en las que un gran cambio se avecina en la vida, estos demonios parecen fortalecerse al máximo, no necesariamente para impedir el paso, sino para probar la capacidad que uno tiene para aceptar los cambios.

#### B) Función Dramática:

*Poner a Prueba:* El probar al héroe es la función primordial del Guardián de Umbrales. Cuando el héroe se enfrenta a una de estas figuras, debe resolver un enigma o pasar un examen, como el caso de la Esfinge de Edipo, que lo pone a

prueba para poder continuar su travesía. Los Guardianes de Umbrales aparecerán en el camino, para oponer retos a la figura central.

¿Cómo lidiar con estos obstáculos aparentes? El héroe tiene varias opciones: desde voltearse y correr en la dirección opuesta, o enfrentarlo, atacándolo, engañándolo, sobornándolo, o haciendo un aliado de su presunto enemigo.

Una táctica muy común es la de “meterse en su pellejo”, tomando momentáneamente la apariencia de su oponente. Compárese la última aseveración con la experiencia de un cazador primitivo, quien se disfraza bajo la piel de un animal, para espiar los movimientos de su manada. Tal es el caso también de el Hombre de Hojalata, el León Cobarde, y el Espantapájaros de *El Mago de Oz*, quienes se disfrazan como sus enemigos para rescatar a *Dorothy* de la malvada bruja. En lugar de tratar de vencer a un enemigo, superior en fuerza a ellos, se convierten, literalmente en él, asumiendo su apariencia temporalmente.

Es muy importante que el héroe sepa reconocer a los Guardianes de Umbrales. En la vida diaria, probablemente los encontremos en algún momento en el que se intenta hacer un cambio positivo. Aquellos que nos rodean, aún quienes más nos aman, se resisten a los cambios. Están acostumbrados a la neurosis habitual y personal, y es muy probablemente obtengan algún beneficio de ella. Es por eso que oponen resistencia. La idea del cambio amenaza la estabilidad. Si se resisten, es importante darse cuenta de que están funcionando como Guardianes de Umbrales; probando si se tiene la fuerza para cambiar.

### C) Señales que indican Nuevo Poder:

Los héroes cuya fórmula final será el éxito, aprenden a ver en los Guardianes de Umbrales no al enemigo, sino a un probable y muy útil aliado, sinónimo de que se adquirirá más poder, o de que el éxito de la empresa está muy cercano. Aquellos que aparecen a punto de atacar, pueden estar haciéndole al héroe un favor enorme.

El héroe también debe aprender a ver la resistencia inicial como una fuente de fortaleza. En lugar de destruir la fuerza de los Guardianes, el héroe debe aprender a utilizarla a su favor. En un plano ideal, la fuerza de este arquetipo no debe ser derrotada, sino incorporada, literalmente. Los héroes más evolucionados son los que sienten compasión por sus aparentes enemigos, y los trascienden, en lugar de destruirlos.

El aprender a lidiar con estas fuerzas, es una de las más valerosas pruebas para el personaje central. Si no aparecen bajo formas humanas, también pueden ser representados materialmente como obstáculos arquitectónicos, animales, o fuerzas de la naturaleza, que bloquean temporalmente el camino.

#### 4). El Mensajero.

De acuerdo con el esquema, por lo general, durante el primer acto, o la exposición del mundo ordinario, aparece una fuerza cuya función es anunciar o plantear un reto al héroe. Esta es la energía que el Arquetipo-Mensajero representa. Como los heraldos en el Medioevo, los personajes-mensajero proponen retos y anuncian la llegada de cambios significativos.

Son una especie de detonadores, que desatan la acción con sus anuncios. La fórmula clásica abre un relato dejando entrever que el héroe se las ha arreglado para “salirse con la suya”, hasta el momento. De repente, aparece una energía que impide que el héroe siga por el mismo camino. Una persona, condición o información rompe el equilibrio mantenido hasta entonces por el héroe, y desde ese momento, nada será igual: una decisión debe ser tomada, el conflicto debe enfrentarse, la acción debe dar inicio.

La llamada a la aventura la hace un personaje bajo la forma de Mensajero, tan importante en la Mitología Griega, que hicieron de él un dios.

##### A) Función Psicológica:

*La llamada:* Su función psicológica es de suma importancia, pues anuncia la necesidad de transformación. Algo dentro de nosotros nos avisa cuando llega el momento de un cambio, y se presenta en forma de mensajero. Puede ser un personaje dentro de un sueño, una persona real, o una idea nueva. La llamada puede provenir también de un objeto, como un nuevo libro, o una película. La vibración del sonido de este campanazo, puede durar para siempre, después del impacto inicial.

##### B) Función Dramática:

*Motivación:* Los Mensajeros proveen al héroe con motivación. Le plantean un reto, y desencadenan la acción. Son ellos quienes ponen al héroe (y al espectador) sobre aviso de que los cambios y las aventuras se aproximan.

El Mensajero puede aparecer en forma de personaje o de energía, pero puede asumir también una gran variedad de formas, que van desde una tormenta o una declaración de guerra, hasta un telegrama o una llamada telefónica. Lo importante es que anuncia grandes movimientos.

### C) Tipos de Mensajeros:

Estas figuras pueden ser positivas, negativas, o neutrales. En ocasiones el villano o sus subalternos son quienes ejercen directamente este rol, retando abiertamente al héroe, o tratando de involucrarlo en la aventura. En otras circunstancias, el villano anuncia el llamado al espectador, sin que el héroe sea notificado directamente.

Este arquetipo puede aparecer también como un agente de las fuerzas del bien, que llama a una aventura positiva. En otras ocasiones, su máscara es usada temporalmente por otro arquetipo.

## **5). Camaleones**

Como su nombre lo indica, cambian de apariencia y de humor constantemente, y son, por lo mismo, difíciles de detectar. Su configuración y condición cambian tan pronto como se les empieza a examinar, y eso dificulta su localización, de enorme importancia en el mapa dramático de una historia.

El héroe se encuentra con este arquetipo, casi siempre representado por una figura del sexo opuesto, cuyo rasgo fundamental es la transformación constante, (desde el punto de vista del héroe) . Es muy común que su objeto amoroso asuma las características del camaleón, confundiéndolo y poniéndole trampas. Su lealtad y sinceridad son un misterio, ya que su papel está siempre en tela de juicio.

El camaleón puede aparecer también como un compañero de aventuras del mismo sexo del héroe. Tradicionalmente, se manifiesta en forma de bruja, ogro o hechicero, en los cuentos de hadas.

### A) Función Psicológica:

En términos psicológicos, los camaleones expresan la energía del *anima* y el *animus* , (conceptos acuñados por Carl G. Jung). El *animus* es el elemento masculino en el inconsciente femenino, o el conjunto de imágenes negativas y positivas, con respecto a la masculinidad, dentro de los sueños y fantasías femeninas. El *anima* es el elemento femenino correspondiente, dentro del inconsciente masculino. Según esta teoría, todos tenemos un juego completo de cualidades femeninas y masculinas, que son necesarias para sobrevivir, y que proporcionan el balance necesario a nuestro interior.

Históricamente, las características que poseemos del sexo opuesto han sido severamente reprimidas por la sociedad, lo que ha traído serias consecuencias, que se manifiestan en forma de problemas emocionales, e incluso físicos. Aunque los tiempos han cambiado, todavía es difícil para los hombres expresar sus sentimientos femeninos, y viceversa.

Estas cualidades reprimidas viven en nuestro inconsciente y se manifiestan a través de sueños y fantasías. Aparecen en forma de personajes del sexo opuesto como maestros, miembros de la familia, compañeros de clase, dioses o monstruos, y nos permiten sacar estas fuerzas a la luz. Un encuentro con ellos, en sueños o fantasías, se considera un paso trascendental en el desarrollo psicológico.

#### a) Proyección :

También se puede enfrentar al *anima* o *animus* en la realidad. Por naturaleza propia, buscamos en la vida a aquellas personas que coinciden con nuestra imagen interior del sexo opuesto; con frecuencia evocamos esta imagen y la proyectamos sobre alguien en particular. A veces, nos vemos involucrados en relaciones en las que no vemos la realidad de la persona, sino que proyectamos nuestro ideal de pareja, y tratamos de forzar a la persona para que se convierta en nuestro ideal.

Es natural el hecho de que cada sexo vea al otro como un ente siempre cambiante y misterioso. La mayor parte de la gente no alcanza a comprender por completo su propia sexualidad y psicología, así es que entendemos mucho menos la del sexo opuesto. Nuestras experiencias, con respecto al otro, generalmente corresponden a la vulnerabilidad, y tendemos a definirlos como cambiantes en apariencia y emociones, sin razón aparente.

El *animus* y el *anima* pueden ser figuras negativas o positivas: si bien pueden ayudar al héroe, también pueden convertirse en instrumentos útiles para su destrucción. En algunos relatos, es tarea del héroe descubrir qué lado, si el positivo o el negativo, es al que se enfrenta.

El arquetipo del Camaleón es también catalizador, provoca cambios y simboliza el deseo psicológico de transformación. El enfrentarse a un camaleón puede provocar un cambio de actitud en el héroe, con respecto al sexo opuesto, o bien puede llevar a la reconciliación con las energías reprimidas que este arquetipo revuelve en su interior.

Este arquetipo se compone de la proyección de nuestros lados opuestos y ocultos, y de nuestras imágenes e ideas sobre nuestra sexualidad y nuestras relaciones.

### B) Función Dramática:

Su función primordial es la de crear suspenso y duda dentro de un relato. Cuando un héroe duda y lo expresa, a través de preguntas como: ...¿Me amará? ¿Es mi aliado o enemigo?, etc, siempre hay un Camaleón presente. Esta figura aparece en películas como *El Halcón Maltés* \*21 y *Chinatown*\*22, en las que dos detectives se enfrentan a mujeres que cambian constantemente.

Las *femmes fatales* de toda la historia, empezando por Eva y terminando con Glenn Close en *Atracción Fatal*, se clasifican como camaleones, aunque encuentran igual correspondencia en el género masculino. (Baste recordar la multiplicidad de formas asumidas por Zeus, el Dios Griego). Aún así, este rasgo "fatal" no es determinante, su rasgo determinante es el cambio constante, como en *Proteo* \*23, modelo del arquetipo en la Odisea.

### C) La Máscara del Camaleón:

Igual que con los demás arquetipos, éste puede usarse como una máscara temporal. Generalmente, es usada incluso por el héroe, en situaciones románticas. En otras ocasiones, se vuelve muy útil para escapar de alguna trampa o confundir a un Guardián de Umbrales; también es utilizada por el villano para seducir al héroe. Puede funcionar también como un atributo o recurso de otros arquetipos, como el Tutor o el Gracioso, que echan mano de ella para ayudar al héroe (Recuérdese el caso de Merlín).

Existe también, bajo este arquetipo, el compañero del mismo sexo, cuya lealtad está siempre en duda, hasta esclarecerse al final.

Este es, sin duda, el arquetipo más flexible, que cumple con la mayor variedad de funciones.

\*21 *El Halcón Maltés (The Maltese Falcon)*, E.U.A., 1941. Dir: John Huston, creador también del guión, basado en la novela de Dashiell Hammett. Primera experiencia de Huston como director, *El Halcón Maltés* (cuya primera versión cinematográfica data de 1931), incluye en su elenco las legendarias actuaciones de Humphrey Bogart como Sam Spade, y Peter Lorre, como el esquivo Joel Cairo.

\*22 *Chinatown*. E.U.A, 1974. Dir: Roman Polanski. Guión: Robert Towne. Reparto: Jack Nicholson, Faye Dunaway, John Huston, Diane Ladd, entre otros.

\*23. Proteo: Divinidad marina de carácter oracular. Tenía su morada en la isla de Faros, en la desembocadura del Río Nilo., donde guardaba unos rebaños de focas, propiedad de Poseidón. Según la tradición, cuando Menelao, después de salir de Troya, se encontraba detenido por una calma chicha en la isla de Faros sin saber cómo salir de allí, la ninfa Idótea le aconsejó que consultara a su padre Proteo, advirtiéndole que debía coger al anciano por sorpresa para obligarle a hablar, ya que, de ordinario, se negaba a responder a los mortales. La propia ninfa disfrazó a Menelao y a alguno de sus compañeros con pieles de foca para que pudieran aproximarse al dios sin que éste se diera cuenta. En efecto, cuando llegó Proteo, se mezclaron con los animales que guardaba y esperaron a que el anciano se durmiera entre ellos. Enseguida, le sujetaron entre todos, y aunque él se transformó sucesivamente en león, serpiente, pantera, agua y árbol, evitaron que se escapara, y le obligaron a profetizar. (...) La figura de Proteo es similar a la de Nereo, el viejo dios marino que tiene el poder de metamorfosearse de diversas maneras, y al que Hércules fue a consultar sobre el camino a seguir para llegar al Jardín de las Hespérides.

## 6). La Sombra:

Este Arquetipo representa la energía proveniente del lado oscuro, de lo no explícito, de lo que no se ha realizado, o los aspectos rechazables de algo. Frecuentemente, es el hogar de los monstruos reprimidos de nuestro mundo interior. Las Sombras pueden representar también todo aquello que no nos gusta de nosotros mismos, todos los secretos velados que no nos gusta admitir. Son aquéllas cualidades a las que hemos renunciado y tratado de erradicar, pero cuya semilla aún permanece en el oscuro inconsciente. Las sombras pueden representar también un resguardo de cualidades positivas, que esperan para salir a la luz, y a las que hemos renunciado por alguna razón.

La cara oscura de la Sombra se proyecta en los relatos a través de personajes que llamamos villanos, antagonistas o enemigos. Los villanos y enemigos se dedican usualmente a provocar la muerte, destrucción o a vencer al héroe. Los Antagonistas, en cambio, no son tan hostiles, pueden ser Aliados que persiguen la misma meta que el héroe, pero que no concuerdan con sus tácticas.

### A) Función Psicológica:

Las Sombras pueden ser representativas de todo el poder de los sentimientos reprimidos. Un trauma profundo, o los sentimientos de culpa arraigados pueden molestar cuando se relegan al inconsciente, y las emociones reprimidas o que nos empeñamos en negar, pueden convertirse en monstruos capaces de llevarnos a la destrucción.

Si el Guardián de Umbrales representa la neurosis, la Sombra representa la psicosis, que no sólo estorba, sino que amenaza con destruirnos. Puede ser también esa parte nuestra con la que luchamos continuamente, como los malos hábitos y los temores ancestrales. Esta energía puede alcanzar una tremenda fuerza interior, que llega hasta a cobrar vida propia, con su jerarquía de intereses y prioridades. Puede ser tremendamente destructiva, si no se le enfrenta, se le saca a la luz, y , sobre todo, si no se le resuelve.

### B) Función Dramática:

Su función es retar al héroe y ofrecerle un oponente digno en su batalla. Las Sombras crean conflictos y sacan lo mejor del héroe, al situarlo en peligro de muerte. A menudo se dice que una historia es tan buena como su villano, porque la función de éste consiste en forzar al héroe a ponerse a su nivel.

La energía que se desprende del reto de un villano puede estar representada por uno o varios personajes, que usan su máscara en determinado momento, incluyendo al héroe mismo. Esta se manifiesta a través de varias situaciones: cuando el héroe se siente culpable, expresa su deseo de morir, cuando se deja llevar por su éxito, o abusa del poder, en lugar de entregarse al auto-sacrificio.

### C) La Máscara de la Sombra:

Este es un arquetipo que hace combinaciones muy poderosas con otros, especialmente con tutores y camaleones. En el caso de la combinación con el Tutor, éste puede llevar al héroe casi a la destrucción, en el intento de sacar lo mejor de él. El caso de sombra-camaleón es muy común, pues a menudo el villano necesita de un disfraz, para confundir a la figura central.

### D) Sombras que se Humanizan:

Este arquetipo no es necesariamente todo maldad. De hecho, han resultado más atractivas las fórmulas en las que las sombras se ven humanizadas por un ligero toque de bondad, o alguna cualidad admirable. Baste recordar, por citar algunos, la calidad de los villanos en las películas de Disney : *Cruela de Vil*, de *La Noche de las Narices Frias*; la malísima pero bellísima madrastra de *Blancanieves*, o el *Capitán Garfio* de *Peter Pan*, siniestros de una forma deliciosa, por sus rasgos de elegancia o belleza. Un elemento que ayuda a hacer más humana la figura de la Sombra es la vulnerabilidad.

Cabe recordar que las Sombras no se ven a sí mismas como villanos, sino como los héroes de su propio mito. Para ellos, son ellos mismos los héroes del espectador, y ven al verdadero héroe como su villano. Dentro de esta clasificación, baste con recordar algunos villanos tomados de la historia de la humanidad, (Hitler, Somoza, Pinochet, etc.) cuyo lema parece haber sido "el fin justifica los medios". Este es, quizá, el villano más peligroso de todos.

Otra forma de representarlo es haciéndolo una parte oculta del mismo héroe, como en el caso del personaje creado por Robert Louis Stevenson en su clásico *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Este tipo de sombra puede desvanecerse con sólo sacarlo y exponerlo a la luz de la conciencia, como los vampiros. Pero, en el caso de ser una fuerza exterior, ésta debe ser aniquilada. Otras sombras se redimen, convirtiéndose en una fuerza benigna o positiva.

Al igual que los demás arquetipos, las Sombras pueden representar aspectos positivos o negativos de la personalidad. En la mente de una persona, pueden simbolizar cualquier cosa que se haya rechazado, negado o reprimido.

Estas fuerzas oscuras son sentimientos sanos y naturales, a pesar de que se piense que no deben mostrarse. El dolor o la ira, sanos pero reprimidos, pueden contraatacar en forma sorpresiva, donde y cuando menos se piensa.

La Sombra, por último, puede representar también potencial que no ha sido explorado o aprovechado, como la capacidad de amar, la creatividad, o alguna habilidad reprimida. Esta última representación es “el camino que no se tomó”, las posibilidades que tuvimos en determinado momento, y que no fueron aprovechadas, que se quedaron reprimidas en las sombras del subconsciente, esperando su oportunidad de salir a la luz de la consciencia.

El concepto psicológico de este arquetipo es una metáfora muy útil para entender a los villanos y antagonistas que aparecen en las historias, así como para entender los aspectos velados e ignorados de los héroes.

## 7). El Tramposo o Gracioso

Este Arquetipo representa la energía traviesa y el espíritu de cambio. Todos los personajes cómicos entran dentro de este grupo. La forma especializada de este arquetipo, el “Héroe gracioso”, es la figura central de muchos mitos, muy popular en los cuentos de hadas y el folclore en general.

### A) Función Psicológica:

El Gracioso tiene muchas funciones psicológicas, que asumen diferentes formas. Aún así, su función en general, consiste en “bajar los humos” a los egos exagerados, y poner los pies de héroes y espectadores en la tierra. Al provocar la risa, estos arquetipos fortalecen los lazos comunes humanos, y exaltan la locuacidad y la hipocresía.

Su función básica es traer cambios saludables y transformación. Lo logran, la mayoría de las veces, atrayendo la atención hacia lo absurdo y falta de balance de alguna situación psicológica estancada. Los tramposos son los enemigos naturales del “*status quo*”.

Esta energía puede expresarse a través de leves incidentes de carácter travieso, o de indiscreciones, que nos revelan la necesidad de cambio. Cuando nos tomamos demasiado en serio, la parte tramposa de nuestra personalidad salta, trayendo la perspectiva necesaria, de nuevo.

### B) Función Dramática:

*Alivio Cómico:* La tensión acumulada, el suspenso y el conflicto pueden ser agotadores emocionalmente. Aún en el drama más intenso, el interés del público se reaviva con un momento de risa. Una antigua regla dramática reza: "Hazlos llorar a mares, hazlos reír a gotas".

Este arquetipo, aunque aparece frecuentemente como sirviente o aliado al servicio del héroe o la Sombra, también puede funcionar de manera independiente.

Los arquetipos graciosos de la Mitología son un ejemplo excelente para ilustrar sus funciones. Entre ellos, cabe recordar a Loki, el dios nórdico de las malas mañas y el fraude, que aparece dentro de la mitología como el consejero legal de los otros dioses, mientras que, al mismo tiempo, planea su destrucción al alterar el orden establecido. Con su fogosidad, este dios derrite, literalmente, el hielo que cubre a los demás, moviéndolos hacia la acción y el cambio. Por otro lado, proporciona el alivio necesario dentro de los mitos nórdicos, de corte obscuro como regla general.

Loki aparece a veces como el compañero cómico de los dioses Thor y Odín. En otras ocasiones, aparece como el Héroe Cómico que sobrevive gracias a su astucia, en contra de oponentes que son físicamente más fuertes. Al final, se convierte en un adversario mortal o Sombra, que guía a las huestes mortales en la gran batalla final contra los dioses.

### C) El Héroe Gracioso:

Este arquetipo ha tenido como resultado una especie de criadero de conejos que aparecen en el folclor y los cuentos de hadas de muchas culturas. De hecho, muchos de los héroes de este tipo son conejos, como el *Hermano Conejo* del folclor del sur de los Estados Unidos, el *Tío Conejo* de Centroamérica, o los conejos que aparecen en los mitos y cuentos populares de África, Persia, y la India, etc.

Todas estas historias retratan al astuto y desvalido conejo, venciendo a sus adversarios, mucho más fuertes y grandes que él. Sus oponentes son Sombras representadas por lobos, osos, cazadores y tigres, según el caso. El pequeño conejo logra siempre vencerlos con astucia, y las Sombras sufrirán siempre, después de un encuentro con él. La versión moderna la encontramos en *Bugs Bunny*, y una gran mayoría de protagonistas de caricaturas.

En algunas ocasiones, también, un oponente en apariencia más débil, le "dará la vuelta" al héroe cómico. Tal es el caso de la fábula de *La Liebre y la Tortuga*, un ejemplo clásico de esta versión.

En todo caso, este arquetipo es casi siempre revoltoso. En muchas ocasiones el Gracioso asume la forma de catalizador, afectando la vida de los demás, sin cambiar su propia configuración. Los héroes de las Comedias, desde Charlie Chaplin hasta los hermanos Marx, corresponden a este arquetipo. Retan el *status quo*, y nos hacen reír incluso de nosotros mismos. Los Héroes clasificados dentro de otros arquetipos deben probarse la máscara del gracioso en determinadas ocasiones, y, sobre todo, cuando deben ganar en astucia a las Sombras, o “sacar la vuelta” a algún guardián de Umbrales.”\*24

Hasta aquí llega la descripción de los arquetipos incluidos en *La Travesía del Escritor* que se entregara a los actores en un principio, para que conocieran la teoría dentro de la que más tarde se insertaría a los personajes que representaron. A continuación, la inserción del guión cinematográfico de Hermosillo dentro del esquema de Vogler.

En este momento, se recomienda leer el guión cinematográfico, o la síntesis que incluimos como apéndice.

\*24. Vogler, Christopher, *Ibid*, pp.33-92. NOTA: Hasta aquí llega la traducción literal del libro.

### **III. Mundos que Corresponden, y Mundos en Conflicto.**

#### **1) Mundos que Corresponden : Poniatowska y Hermosillo:**

Una vez que se conoce el guión cinematográfico, por un lado, y la síntesis de los patrones, por otro, el lector de este informe habrá podido identificar, a grandes rasgos, los pasos del héroe, y los arquetipos con los que se ha encontrado a lo largo de su trayectoria, como lo hiciéramos nosotros, en su momento.

Para introducirnos en la fase de inserción del esquema mítico al guión, es necesario revisar los orígenes del relato. Es por eso que, a continuación, delimitaremos los terrenos en los que se inscribe esta historia en particular. En primer plano, tenemos el mundo de Elena Poniatowska, y el de Jaime Humberto Hermosillo, como artistas, y las ideas que se desprenden de sus respectivas obras. En un segundo término, están los terrenos que se delimitan en la historia, y que son los de los personajes.

Lo que revisamos a continuación es el planteamiento de dos mundos que, al inicio del relato, se encuentran y se oponen. Estos corresponden a los entornos cotidianos, o formas de vivir, de los personajes centrales, Esmeralda y Víctor Solorio. Esto último aparece tanto en el cuento de Elena Poniatowska, como en lo que el director de cine creó a partir de él, y señala la correspondencia de sus dos mundos. Ambos enfrentan las mismas ideas, aunque su forma de proyección posterior sea distinta. Cabe mencionarlo porque influye de manera fundamental en la elección del material dramático sobre el que se creó la película, y el trabajo que sobre él realizó el director, valiéndose de distintos métodos.

El enfrentamiento de estos dos mundos opuestos es de importancia vital para Hermosillo como artista, y su forma de expresión: hacer cine. La contraposición entre los dos no es sólo visual, sino que representa la ideología del autor, quien hace trabajar a los personajes de Poniatowska, para sus propios fines. La base de este contraste parte del cuento, e inicia su camino a través de distintas etapas en progresión. A la forma inicial del cuento, Hermosillo prosigue, en primera instancia, con el trabajo de dramaturgia, sobre el que se trazaron los diagramas arquetípicos, y derivó en múltiples planos de trabajo. Finalmente, se ve reforzado a través del elemento visual, completando el ciclo.

Lo fundamental es el terreno que Hermosillo eligió como punto de partida, y cómo lo proyecta utilizando los métodos que nos atañen. Esto se relaciona directamente con una posición vital muy definida, que es la del director, y a la que debemos referirnos forzosamente, porque la inserción de nuestro esquema obedece, en parte, a estos intereses, como se verá.

A lo largo de la carrera de Hermosillo, podemos señalar, entre otros muchos intereses, su preocupación por crear historias en las que el sexo funciona como agente liberador, o transgresor, como lo define Francisco Sánchez en su libro *Hermosillo: Pasión por la Libertad* \*25.

Es este autor quien describe al héroe creado por el cineasta, y que aparece como una constante, dentro de su obra cinematográfica:

“El héroe o antihéroe de las películas de Hermosillo suele ser un transgresor de las leyes o tabúes de la moral imperante. Por lo general, a ese contraventor se le suele enfrentar a un rotundo (es decir cuadrado) representante de las buenas conciencias. Hermosillo se las arregla para que éste último quede mal parado”. \*26

Dentro de su trayectoria, una gran parte de su filmografía gira alrededor del tema, de alguna manera. Entre ellas: *Doña Herlinda y su Hijo*, *Las Apariencias Engañan*, *La Pasión según Berenice*, *Intimidaciones en un Cuarto de Baño* y, más recientes, *La Tarea* y su secuela *La Tarea Prohibida*. En todas ellas podemos encontrar un hilo conductor en común: el ejercicio del sexo como agente liberador en contraposición a un mundo, y determinadas circunstancias, que se empeñan en la represión. Aún así, cada una de ellas, enfoca o discute el tema desde diferentes puntos de vista, y según la problemática específica de cada héroe, en particular.

En *De noche vienes, Esmeralda*, el cineasta lo convierte en un campo de batalla imaginario, donde los aparentes antagonistas, son los representantes de las dos ideas que se enfrentan. Es Francisco Sánchez, de nuevo, quien se refiere a esta idea, definiéndola en un capítulo de su libro, como *Sexo como Disidencia*:

“(…) Otra forma de transgresión es la sexual. El erotismo es mal visto por la respetabilidad. En los filmes del autor de *Las Apariencias Engañan* los personajes con frecuencia transgreden las normas de la decencia conyugal, las que tienen que ver con la hipocresía generalizada. Fornicar, que es la cosa más ordinaria del mundo, es visto por la sociedad como delito o como pecado. Hay que conseguir, para hacerlo, autorización formal del Estado y de la Iglesia.

Si en la vida real la mayoría no toma esto en serio (aunque haga todo lo posible por simular hacerlo), Hermosillo menos se lo toma (y no se molesta en simularlo, ni nada por el estilo (...))” \*27

\*25. Francisco Sánchez, *Hermosillo: Pasión por la Libertad*, Ediciones de la Secretaría de Gobernación, R. T. C., México, 1989.

\*26. Sánchez, Francisco, *Hermosillo: Pasión por la Libertad*, p. 11

\*27 Sánchez, Francisco, *Op.Cit.*, p.12.

Hermosillo *usa* a los personajes, encabezados por Esmeralda, como metáforas, convirtiendo sus acciones en detonadores de cambios en cuanto al ejercicio del sexo, dentro de una sociedad determinada, aunque devenga en una metáfora mucho más amplia.

Cabe también recordar, por otra parte, que, dentro de la trayectoria de Hermosillo, en muy raras ocasiones recurre a historias de otros autores, para construir los guiones de sus películas.

Vale la pena mencionar la talla de los escritores sobre cuyas historias ha trabajado en este sentido: en sus inicios, Hermosillo adaptó historias de Joseph Conrad\*<sup>28</sup> Eugene O'neill,\*<sup>29</sup> , y Robert Louis Stevenson,\*<sup>30</sup> entre otros. Más adelante en su carrera, es famosa su relación con Gabriel García Márquez, autor del guión , junto con el director, de *María de mi Corazón*, (1979) y de *El Verano de la Señora Forbes*, (1988) y, de manufactura reciente, aún sin filmar, *La Frontera de Cristal*, de Carlos Fuentes.

Una vez esclarecido el terreno del autor y sus personajes, revisaremos el vehículo que utiliza para la proyección de estas ideas. Para demostrar algunas de sus tesis, en esta ocasión, el director-guionista se vale, entre otras, de la herramienta que nos ocupa, si bien no ha sido su herramienta básica en otras ocasiones, o por lo menos, no de manera consciente.

La importancia del uso de esta herramienta para este proyecto específico reside en que se crearon personajes, y se trazó una parte de la ruta dramática, en base a ella, lo que no quiere decir que el director la usará en proyectos por venir.

La mención de los parámetros en los que se inserta la película es necesaria para conocer el terreno por el que trazamos la ruta dramática de todos los personajes. La historia que Hermosillo creó a partir del relato de Poniatowska, es muy diferente a su versión original, que se reduce, finalmente, al punto de partida. Si bien Poniatowska establece la contraposición entre los dos mundos, y su fusión final, en una especie de, según definición nuestra, cimentación imaginaria, la construcción del edificio corresponde a Hermosillo.

\*<sup>28</sup> De Joseph Conrad ha adaptado al cine *S.S. Glencairn*, ( CUEC 1967), y *Naufragio*. ( Conacine Uno y DASA Films, 1977.)

\*<sup>29</sup>. *Antes del Desayuno* ,CUEC 1975

\*<sup>30</sup>. *El Señor de Osanto*, basada en *El Señor de Ballantrae*. ( Estudios Churubusco 1972 )

Los cimientos planteados por la autora inicial delimitan apenas el trazo de personajes que incluyen al Agente del Ministerio Público, y a Esmeralda, en primera instancia. Manuel García, Pedro y Lucita, aparecen en un segundo plano. Los cinco maridos, así como el resto de los personajes, aparecen como una referencia lejana, y no alcanzan, dentro del relato de la autora, las dimensiones del relato cinematográfico. Es Hermosillo quien los crea e introduce. Es sobre ellos que podemos revisar los alcances e incidencia de la teoría expuesta.

Los personajes que Poniatowska creó en principio, cumplen una función específica dentro del segundo relato, gracias a la vida que Hermosillo les confiere, viéndose enriquecidos con la personalidad específica y dentro del contexto que el director creó para ellos. Josefo/a es una creación del director, así como otros personajes de menor relevancia, que contribuyen, aún así, de manera importante, al efecto final. Este es el caso de don Gregorio, principalmente, y de otros, cuya trayectoria examinamos más adelante. Cada uno de ellos, bajo el arquetipo correspondiente, tiene un papel determinado e importante en el efecto final.

Es así como el retrato de los personajes que vemos en la película obedece a los intereses del director. Podríamos decir que Elena Poniatowska es la autora del dibujo inicial, y Hermosillo es el pintor al óleo, con profundidad, de éstos personajes y el paisaje que los rodea. Las cimientos de las ideas originales están en el relato de Poniatowska; pero es Hermosillo quien las desarrolla para sus propios objetivos, construyendo sobre el diagrama inicial.

Es aquí donde entra la teoría que hasta aquí hemos expuesto. Los siete arquetipos básicos que Vogler menciona en su libro, aparecen en el relato cinematográfico de Hermosillo. Para plantear la clasificación de los personajes, y su inserción dentro del esquema planteado, debemos empezar por establecer la ruta de “los héroes de la película”, dentro de sus entornos cotidianos iniciales.

Cabe recordar aquí que, en primer término, el guionista-director convirtió el cuento de Poniatowska en un texto dramático, y, en segundo término, se introdujo el esquema mítico. Este habría de influir finalmente tanto en el trabajo de mesa, como en el trabajo de construcción de personajes, guiado por el director. El esquema fue introducido, fundamentalmente, para que el director y los actores tuvieran una idea muy clara de su ruta y lugar dentro del relato.

Empezaremos por examinar de cerca los mundos que se enfrentan.

## 2) Mundos en Conflicto : Víctor Solorio y Esmeralda:

Visto a la luz de las teorías de Vogler, el caso que nos ocupa es especial. Si bien puede delinarse un trazo que encaje perfectamente dentro de los cánones que hemos expuesto, presenta la particularidad de incluir la trayectoria de dos héroes. Si se representara en una gráfica, veríamos cómo Esmeralda y Víctor Solorio emprenden una trayectoria inversa y paralela, hasta el encuentro climático. Cada uno parte de su mundo ordinario, hacia la Batalla Suprema, que ciertamente los transformará de manera radical.

Ninguno de los dos es un héroe tradicional: Esmeralda, como veremos, responde al arquetipo de héroe catalizador, y Víctor Solorio emprende su trayectoria bajo una máscara de Sombra, que se convertirá, en el transcurso de la historia, en un ejemplo clásico de héroe, venciendo su represión, y dando entrada a un cambio interior tan grande, que lo transformará incluso físicamente. El personaje del principio de la historia es un hombre completamente diferente al del final.

Esmeralda emprende su travesía desde un mundo completamente opuesto al de Solorio. Como está planteado en el retrato de su mundo “ordinario”, es el tipo de heroína que, hasta el momento en que se detona la acción, ha logrado “salirse con la suya”.

Como una aportación del guionista-director, el *mundo ordinario* de ella está descrito en un plano que no corresponde al cien por ciento con la realidad. Al elegir, para contar su historia, un plano no realista, Hermosillo pudo crear con mucha más libertad. Amparada por la fuerza de su Tutor, (representado por su padre, don Gregorio), y su más grande aliado, Josefo/a, Esmeralda pertenece a un mundo cuya realidad es *diferente*. Todos ellos presentan cierta “elevación”, como común denominador, que los aparta del mundo de los demás, rasgo que Hermosillo subraya incluso con el estilo de actuación. Este grupo incluye también a Jaime y a don Virginio, quienes como artistas, nadan como peces en el agua, en el mundo de Esmeralda, y se yerguen desde el principio como sus aliados.

El planteamiento del mundo de Esmeralda, en este plano superior al que accede también a través de su padre y Josefo/a, es una aportación, al cien por ciento, del director. Poniatowska se limita a mencionar que ella se mantiene “como de otro planeta”, pero su historia no alcanza los niveles de subversión que logra cuando Hermosillo la retoma, la “retoma”, recreándola para llevarla al cine.

El mundo de Víctor Solorio, en cambio, representa todas las fuerzas oscuras que se describen en el patrón correspondiente a los terrenos de las

Sombras. Es un mundo cuyo rasgo determinante es la represión, bajo la nomenclatura de “institución”, con todo lo que implica. Durante el transcurso de la película o la lectura del guión, veremos incluso cómo la presencia del *anima* y el *animus*, representados por la figura de Josefo/a (El Camaleón), pintarán de colores vivos el recinto que planteara el mundo de Solorio, en sus inicios, como un mundo gris:

“También el lugar cambia. Conforme los empleados van siendo hechizados por el encanto de Esmeralda, las paredes adquieren colores menos tristes. Igual que los vestuarios de los burócratas”.\*31

En el caso del Agente del Ministerio Público, es él mismo quien genera la aparición del Tutor dentro de sí mismo, detonado por el encuentro con Esmeralda. La presencia de Josefo/a, bajo el arquetipo de Camaleón, que asume también la máscara de Tutor, ayudará también, por otra parte, a salir los deseos subconscientes a la luz, incorporándolos a la figura de Víctor Solorio.

En el momento en que Esmeralda cruza el Primer Umbral, simbolizado por su entrada al mundo extraordinario de la Agencia del Ministerio Público, los dos héroes, cuyo objetivo es encontrarse, se encuentran dentro de sus dos burbujas, mundos opuestos, que reventarán en el momento de la fusión.

\*31. Hermosillo, Jaime Humberto, *De Noche Vienes, Esmeralda*, Guión Cinematográfico, no publicado, p 40

## IV. Arquetipos Presentes en el Guión

### 1. Los Héroes de la Película:

#### A) La Trayectoria:

Cuando la historia se “abre” al espectador (o lector) Hermsillo elige un prólogo visual: cinco pájaros comen alpiste del pubis de una mujer. Otro pájaro sobrevuela el punto, sin atreverse a descender. Dramáticamente, este prólogo obedece a las más antiguas reglas, provenientes del Teatro Griego. Con él, el director introduce al espectador en el tema, con una visión fugaz, que presagia los eventos por venir.

De igual manera, escoge cerrar su historia con un epílogo en el que el pájaro indeciso ha decidido, al fin, posarse y comer.

Después del prólogo, procede con el retrato inicial de los héroes y sus ámbitos, o plantea el primer paso descrito en *La Travesía del Escritor: El Mundo Ordinario*.

#### a) Víctor Solorio:

Se ha hablado ya mucho del mundo ordinario de este personaje, quien, en el momento en que aparece en escena, hace todo lo posible por retratar lo desagradable de su mundo y su persona, lográndolo.

El retrato, escrito y visual, de la Agencia del Ministerio Público, así como de sus habitantes, es bastante explícito:

“El edificio es viejo, de techos altos. Las ventanas tienen vidrios sucios que dejan pasar la luz terregosa y triste, (...). A su paso, Esmeralda mira con asombro a los empleados: unos se rascan las costillas, otros los sobacos; las mujeres se arreglan un tirante del brassiere, pujando; puján también al sentarse, pero una vez sentadas vuelven a levantarse para ir a otro escritorio y consultar algo que las hace rascarse la nariz o pasarse repetidas veces la lengua sobre los dientes buscando algún prodigioso miligramo, que una vez hallado, se sacan con el dedo meñique”<sup>\*32</sup>.

En un principio, además de su apariencia física, que deja mucho que desear, de Víctor Solorio sólo se menciona que “jamás sonríe”.

Muy al principio de su trayectoria, se inicia su lucha interior. El Agente del Ministerio Público recibe su *Llamado a la Aventura*, y su consecuente rechazo, casi al mismo tiempo.

<sup>\*32</sup> Hermsillo, Jaime Humberto, *Op.Cit.*, p.11.

Al enfrentarse a Esmeralda, y recibir su llamado, Solorio se niega. La visión, exterior (e interior, intuitivamente) de su aparente enemiga, así como la visita que emprende al mundo de ella, trastocan, en un principio, y llegan a revolucionar, eventualmente, el interior de éste personaje. Iniciará, como muchos héroes, una enorme lucha interna entre su razón y su pasión, entre sus niveles consciente e inconsciente, entre la represión y la liberación de sus deseos subconscientes.

Hasta el momento, su mundo oficial, moral, legal y social, como él mismo lo denomina en varias ocasiones, no ha recibido cuestionamiento alguno. Esto último hace de él un héroe que también ha logrado salirse con la suya, pero en el estado “incompleto” al que se hace referencia en la síntesis:

(...) La encargada del Baño (Josefa, uniformada) entrega a ESMERALDA papel para que se seque las manos.

ESMERALDA

¿Soltero empedernido?

LUCITA

Viudo irredento.

ESMERALDA

¿Con o sin hijos?

LUCITA

Solorio. Como su apellido.

ESMERALDA

Vive solo.

LUCITA

Come solo.

ESMERALDA

Duerme solo.

LUCITA

*Todo solo.*

ESMERALDA no puede evitar un gesto de compasiva ternura.

LUCITA

Por eso es tan gruñón (...) \*33

Como Sombra mayor, Solorio ejerce poder sobre sus huestes, y lo demuestra. En estos momentos, obedece al patrón de la Sombra que se ve a sí misma como héroe de su propio mito, representante absoluto de “la razón”.

\*33. Hermosillo, Jaime Humberto, *Op.Cit.*, p.24

Conforme la historia avanza, el Agente se enfrentará a sus demonios y represiones. Aquellos que en la trayectoria de Esmeralda son aliados, representan para este personaje, Guardianes de Umbrales. Su gran aliado, y su “copia al carbón”, como incluso se menciona en el guión, es Manuel García, quien representa para Esmeralda al Guardián de Umbrales, como veremos más adelante.

El retrato de Víctor Solorio se suaviza a través de las indiscreciones de Lucita, quien le revela a Esmeralda datos provechosos, que humanizan la figura del Agente del Ministerio Público. Entre estos, ella desliza información sobre un rasgo que cobrará mucha importancia en el gran final del personaje : su enorme pasión por las películas musicales. En un principio, será sólo un destello de luz, que termina por iluminar todo el panorama:

ESMERALDA

¿No te deja fumar durante los interrogatorios?

LUCITA

El Licenciado Solorio es alérgico al humo.

ESMERALDA

Parece alérgico a todo. Pero algo le gustará.

LUCITA hace un gesto de que no sabe. Luego recuerda algo y dice:

LUCITA

Las películas musicales viejas. Según García, hubiera querido ser Fred Astaire o Gene Kelly \*34.

Es Víctor Solorio quien, después de oponer toda su resistencia, vencerá todos los obstáculos que se describen en *La Travesía del Héroe*. Una vez que se adapta al *Mundo Extraordinario*, se ha transformado a tal punto, que ya es irreversible. Es él quien aprende la lección, y se convierte en una persona completa. Ha descendido a sus parajes más recónditos, y resurge cambiado, tanto interior como exteriormente. La visión que de él tenemos en Santa Marta Acatitla, es la siguiente:

“(…) juegan fútbol VICTOR SOLORIO, estrenando nuevo look: la barba de candado ha desaparecido y sólo le queda un bigotito a la Pedro Infante. Viste un conjunto deportivo de pants y chamarra en un colorido que envidiaría Lucita”.\*35

\*34 Hermosillo, Jaime Humberto, *De Noche Vienes Esmeralda*, Guión Cinematográfico, p.23

\*35 Hermosillo, Jaime Humberto, *Ibid*, p. 78

La gran batalla interior que se inicia con la primera visión de su oponente/metáfora, alcanzará su cúspide en el momento de la Batalla Suprema, en la que finalmente se rinde ante su anima. Josefo/a utiliza el mundo onírico para llegar al fondo, y éste es el momento del gran cambio:

VICTOR

Lo que nos faltaba ¡Los separos convertidos  
en Motel! ¡Florería! ¡Y un conato de Fuga!

Echa espuma por la boca, mostrando su agresiva y amarillenta dentadura como con ganas de morder a alguien.

(...)

Está sentado en el banquillo de los acusados.  
Su peluquero particular le corta el pelo.  
Es Josefa (versión masculina), hábil en el manejo de la tijera y el peine.

(...)

Con un ademán, ordena a García que se vaya.  
Al quedarse solos, a su peluquero:

VICTOR

Josefo. Necesito uno de tus sabios consejos.

JOSEFO

Me alegra que me lo pida porque se lo iba a dar. Tiene que cambiar de cara.

VICTOR

¿...?

JOSEFO

Si su vida va a cambiar, su aspecto también.

VICTOR

¿Cirugía plástica?

JOSEFO

Algo más rápido, por la urgencia. No se lo dije al llegar, para no perturbarlo. Pero lo soñé disfrazado de odalisca.

VICTOR

No me alarme. Y eso...¿qué significado puede tener?

JOSEFO

Vergüenza. Grande. Por eso se tapaba la cara con el velo.

El Agente del Ministerio Público está aterrado.

Josefo toma distancia para observarlo, sin duda buscando una solución práctica. \* 36

\*36 Hermosillo, Jaime Humberto, *Ibid.*, pp.70-71

Cuando reaparece en escena, el Agente ha empezado a lucir la transformación total del final.

El caso de Víctor Solorio lo redime por completo. Ha cumplido con todos con todos los pasos que indica la *Travesía del Héroe*. Su trayectoria puede ser delineada como sigue:

1. Retrato de su *mundo ordinario*. El mundo de Víctor Solorio ha sido descrito con detalle. Sólo falta señalar la mimesis entre la apariencia física del personaje y su entorno.
2. Recibe *la llamada a la aventura* desde su propio interior, detonada por la aparición de Esmeralda. Ella cruza y descruza las piernas desde el principio del interrogatorio, haciendo que el Agente del Ministerio Público pierda la concentración, y pueda descender, poco a poco, a su subconsciente.
3. Se *niega con una fuerza tremenda al llamado*, pero cada vez es más imperioso, hasta que
4. se encuentra con su voz interior (*encuentro con el Tutor*) y con Josefo/a, quien ayuda , poco a poco, a la salida de su subconsciente.
5. *Cruza el Primer Umbral*, al iniciarse el interrogatorio, y se compromete, aferrándose a sus ideas recalcitrantes. Su objetivo es destruir lo que Esmeralda representa para él y su mundo.  
Empieza a convivir con Josefo y su voz interior, que van ganando terreno lentamente. Cada vez se encamina más hacia la crisis, o la gran batalla entre las fuerzas opuestas en su interior,
6. Encuentra las *pruebas*, representadas por los “flashbacks”, y los encuentros con los maridos de Esmeralda y establece o refrenda sus *alianzas y enemistades* . Aún así, Solorio está cada vez más solo, y se esfuerza por combatir las dudas que lo llevarán a la
7. *Aproximación a la Caverna Intima*. Solorio hace acopio de fuerzas, y su neurosis toma un ritmo *in crescendo* hasta que llega a echar espuma por la boca. Intenta acusar a Esmeralda de “pu...”, pero no puede, para su propia sorpresa, terminar la palabra.

VICTOR

Bueno, y usted no se desprecia a veces como si fuera basura?

ESMERALDA

¿Yo? ¿Por qué?

VICTOR

¿No se da cuenta de su terrible inconsciencia?

Golpea con un puño sobre la mesa, haciendo volar el polvo milenario.

VICTOR

Se comporta como una prosti...Es usted una pu...

Suda y casi echa espuma por la boca. No puede terminar. (...)

El Agente del Ministerio Público parece a punto de un infarto. Y lo cohibe la sonrisa de Esmeralda, que parece crecer en salud, limpieza, frescura.

En un esfuerzo por controlarse, abandonándose a sus propios pensamientos, que lo traicionan:

VICTOR

(v.f.c.)

Parece acabada de bañar, eso es, recién salidita del baño (...)¿cuál será su olor?, qué que a vainilla(...) una mujer con todos sus dientes, bien que se le ven cuando echa la cabeza para atrás riéndose, por qué se reirá la muy descarada?

Desarmado, cambiando a otro tema:

VICTOR

¿Qué tiene usted que decir en su defensa, Doña Esmeralda?

ESMERALDA

¿Por qué no me aconseja usted, que es tan competente, licenciado?

VICTOR

Es...es...es el colmo...

Tartamudea (...) \*37

8. Se enfrenta a sus más grandes temores. Aquí Solorio se retira por un momento para descender a su "yo", y enfrentar a su ánima : es el momento en el que Josefo/a lo transforma exteriormente. El interrogatorio ha terminado, y, en el momento en que Esmeralda parte en la *julia* hacia el reclusorio, él ha cambiado su posición radicalmente.

\*37. Hermosillo, Jaime Humberto, *Ibid*, p.53

9. Encuentra la *recompensa* del amor y la liberación de su parte luminosa. Su apariencia exterior es otra, cuando reaparece en el reclusorio. Su dentadura es nueva, y viste de colores.

10. *Emprende su nuevo camino*, aceptando las diferentes formas de amor que ha descubierto en su trayectoria, incluyendo la suya, al proponerle a Esmeralda la perspectiva de la visita

11. *Resurge* como un hombre nuevo, y

12. En la última visión que de él tenemos, baila feliz, extasiado, para terminar guiñándole el ojo a Josefo/a, lo que supone la reconciliación total con su anima, el elixir obtenido.

*b) Esmeralda:*

Esmeralda, por su parte, navega sobre la historia en otro plano, siempre sonriente y ajena a la sombra, dispuesta a devorarla. A lo largo de la historia se mantendrá inalterable, a excepción de un sólo cambio, que no denota gran importancia, sino que refuerza las ideas que representa.

Es su Tutor-padre quien le confiesa, antes de partir en su viaje (simbolizado por el interrogatorio), que nunca se casó con su madre. Ella misma insiste, en varias ocasiones, en que no se acostó con algún otro pretendiente, por no existir el lazo matrimonial, requisito indispensable en un principio. Al final, terminará aceptando a Solorio sin requerir el procedimiento, y subrayando la nula importancia del mismo. Para ella, esta es la obtención del elixir, y su recompensa.

VICTOR

Esmeralda, debe usted haberse dado cuenta ya...

Seductora por naturaleza, ESMERALDA lo alienta con la mirada para que continúe:

VICTOR

En unos meses me ha transformado. Soy otro. Pienso y actúo distinto...

ESMERALDA

Usted también me ha hecho cambiar, licenciado...

(...)

Ya no necesito vestirme de blanco ni casarme con un hombre para hacer el amor con él. (...)\*38

\*38. Hermosillo, Jaime Humberto, *Ibid.* p. 83

Aún así, su función de Héroe Catalizador se mantiene intacta. Al final de la historia, ella ha transformado el interior de los personajes que en un principio simbolizaran fuerzas opuestas. Además de la trayectoria de Victor Solorio, cabe destacar el caso de Manuel García, una metáfora de la aceptación del personaje de su verdadera naturaleza, lo que implica la reconciliación. El Manuel García del final de la historia es una criatura liberada y feliz, muy diferente al retrato inicial del personaje. Las ideas de Esmeralda trastocan también el interior de Lucita, sembrando en ella la semilla de la subversión femenina, y floreciendo a través de su aventura con Roque.

La naturaleza irreal de esta heroína se ve reforzada al final, cuando Hermosillo menciona que ella se mantiene “como de otro mundo”, y atraviesa las rejas de la Penitenciaría sin que se abran. El trazo de Poniatowska se mantiene intacto, porque ella misma describe a Esmeralda como “de otro planeta”, pero es Hermosillo el autor de las dimensiones que alcanza como heroína-metáfora.

Su trayectoria puede resumirse como sigue:

1. Retrato de su *mundo ordinario*. Esmeralda (vía Hermosillo) entabla complicidad con el espectador, cuando le enseña los cuatro anillos de matrimonio que guarda en su polvera, así como Don Gregorio y Josefo/a se guiñan el ojo, al salir vestida de novia.
2. Recibe *el llamado* del mensajero exterior : Pedro la ha denunciado, poniendo fin a la situación que se ha prolongado durante siete años.
3. Esmeralda *se resiste al llamado*, y, en un intento desesperado, trata de desconectar el aparato para oír, de Carlos.
4. Se *encuentra con Don Gregorio* en los separos, antes de iniciar el interrogatorio, y éste le confiesa que nunca se casó con su madre, dándole el regalo que más tarde se convertirá en el elixir.
5. Cruza el primer Umbral, al dar inicio el interrogatorio,
6. y se encuentra con sus pruebas, aliados y enemigos : Víctor Solorio y Manuel García como oponentes, y Lucita y compañía como sus aliados, así como sus cinco maridos.
7. Se aproxima a la gran batalla. Se retira a su celda y se encuentra con Antonio, Pedro y Jaime, así como con el Dr. Vallarta, vía telefónica. Hace acopio de fuerzas.
8. *Gran Batalla*: Los mundos de ambos llegan al encuentro final y climático, en el cual obtendrá
9. *su recompensa* : la sabiduría de que no necesita casarse para ejercer el amor.

10. *Emprende el camino* al Reclusorio, en la *julia*. El interrogatorio ha finalizado y ha sido consignada
11. *Resurge* durante su fiesta de cumpleaños,
12. y regresa a su mundo anterior con el *elixir*.

Hasta aquí la revisión de los “héroes de la película”. A continuación, revisaremos el papel que desempeñan los demás arquetipos.

## 2. El Mensajero : Pedro.

Al principio de la acción, hace su aparición, a través de Pedro, una de las leyes dramáticas más tradicionales, que Vogler retoma y menciona en su libro, y que funciona como recurso infalible para “atrapar” o interesar al lector/espectador, desde el planteamiento inicial. Siguiendo con el esquema que nos atañe, el inicio de la historia corresponde al retrato del héroe en su entorno cotidiano, como ya lo expusimos.

Además de presentar al héroe, existe la necesidad de detonar la acción, o plantear el conflicto que se resolverá a lo largo de la narración. Como se señaló anteriormente, la función del mensajero es fundamental, pues es él quien ejerce el “llamado a la aventura”.

El personaje de Pedro, dentro de esta historia, cobra relevancia sólo por el hecho de que esta responsabilidad recae sobre él. Es él quien extiende la invitación al mundo extraordinario. En realidad, como los maridos restantes de Esmeralda, Pedro forma parte de un conjunto de aliados en torno a ella, y las ideas que representa. Pedro, quien desata el conflicto inicial, acaba por ajustarse a las “reglas del juego”.

Una vez que ha ejercido este rol, asumiendo el arquetipo de mensajero que representa con gran fuerza, esta energía se apacigua e incluso se arrepiente de su acción, volviendo a su naturaleza inicial y primordial, y restableciendo el orden.

Pedro aparece en la historia aún antes que el Tutor de Esmeralda. Una vez concluida su importante función, se diluye como una energía positiva para Esmeralda, y un Guardián de umbrales para el Agente del Ministerio Público.

### 3. El Tutor : Don Gregorio

El retrato que Hermsillo presenta de Don Gregorio, es una muestra de cómo el director hace trabajar a los personajes para sus propios fines. Don Gregorio, en su versión cinematográfica, es una creación de Hermsillo. La forma en que aparece en la versión inicial, de Poniatowska, es sólo a través de las referencias que la heroína hace de él, sin aparecer nunca en escena, de la manera que Hermsillo lo incluye.

Don Gregorio aparece en escena para dar obsequios a Esmeralda. Sabe que partirá en su travesía, y, fiel al arquetipo que representa, sabe que no la puede acompañar. Reaparecerá al final, cuando ella haya aprendido su lección, en una visión fugaz que supone la reconciliación y la armonía. Don Gregorio camina abrazando a su hija, sin diálogo alguno.

El personaje creado por Hermsillo, junto a la creación de Josefo/a, son la más palpable muestra de la presencia de las teorías de Vogler en la película, y de cómo el director hizo uso de ellas. La forma cómo Hermsillo lo transforma, haciendo de él un ser "elevado", como ya se mencionó, responde al conocimiento que el director tiene de su material dramático, así como de los patrones que inserta.

Don Gregorio, en manos de Hermsillo, se convierte en un Tutor clásico. Cabe recordar la primera visión que de él se tiene: viste de blanco immaculado, habita un espacio supraterráneo, consagrado al quehacer de ocupaciones no-cotidianas, y lee una carta astral, conectándolo con fuerzas superiores y cósmicas, ajenas a los humanos. El mismo hace referencia a este mundo cuando visita a Esmeralda en los separos, diciéndole "que los dioses castigan a los humanos concediéndoles sus deseos."

Don Gregorio asiente. Da a su hija un beso en la frente. Y la abraza por los hombros, solidario.

DON GREGORIO

Perdóname.

ESMERALDA

¿Qué?

DON GREGORIO

Bien dicen que los Dioses castigan a los humanos concediéndoles sus deseos.

Llega MANUEL GARCIA, el asistente del Ministerio Público.

DON GREGORIO

Desde niña te inculqué la idea de que casarte de blanco era lo máximo a que podías aspirar como mujer.

ESMERALDA

¿...?

DON GREGORIO

Tengo que revelarte un secreto familiar.

ESMERALDA

¿Cuál?

DON GREGORIO

Tu mamá y yo jamás nos casamos. Ella nunca quiso. Decía que el único lazo válido para una pareja era el amor.

A petición de MANUEL GARCIA, ESMERALDA se va con él. \*39

En este sentido, Don Gregorio “trabaja” en la mente de su hija. Vogler menciona que el verdadero espíritu del arquetipo Tutor (*Mentor*, en inglés y en español) tiene su origen en la energía de la Diosa Atenea. Esta diosa “ocupaba” literalmente los cuerpos de otros para lograr sus fines, con respecto a los héroes en cuyas historias intervenía. Los dioses, en los mitos y las historias, suelen hablarnos a través del filtro de otras personas, temporalmente poseídas por un espíritu divino. Estos personajes representan el arquetipo del Tutor.

Las palabras *Mentes* y *Mentor*, así como mente y mental, provienen del vocablo *menos*, en griego, una palabra asombrosamente flexible que tiene varios significados. Entre ellos, encontramos también intención, fuerza o propósito, así como mente, espíritu o recuerdo. El arquetipo del Tutor actúa principalmente en la mente del héroe, cambiando su consciencia o dando una nueva dirección a su voluntad. Incluso si están ofreciendo algún regalo físico, obsequian también la fuerza mental para enfrentar una batalla con confianza. *Menos* significa, también, valor o coraje.

Desde su aparición, Don Gregorio entabla cierta complicidad no explícita con su hija, que más tarde, con el obsequio que le da al partir, la llevará por los tres pasos que el héroe debe asumir a lo largo de su travesía, en este sentido. Estos tres pasos, mencionados por Vogler y examinados minuciosamente por Campbell, son, en primer lugar, el entusiasmo, que corresponde a recibir la visita de un dios o un emisario. El segundo paso es la apoteosis, que corresponde al momento en que se obtiene la victoria en la Batalla Suprema y el héroe se convierte por un momento en dios, (al vencer a la muerte). Por último, la epifanía, que corresponde al momento en que se obtiene la recompensa, y se es reconocido por los demás como un ser superior, o dios.

\*39. Hermosillo, Jaime Humberto, *Ibid*, pp.10-11

Estas tres etapas son pasajeras, pues el héroe retomará su naturaleza después de haberlas experimentado. El valor de estos tres pasos, dentro de la travesía, corresponden a la transformación que el héroe sufre.

En algunas ocasiones, como es nuestro caso, los héroes alcanzan una comprensión total de sus cosmos, cuando han vencido a la muerte simbólica, en la Batalla Suprema, y por un momento, han accedido al mundo de los dioses. Esto no sería posible sin la influencia del Tutor.

Tal es la importancia que Hermosillo imprime en este personaje, haciendo de él una conexión supraterránea, dentro del cosmos de la película.

#### 4). Josefo/a El Camaleón.

Como hemos visto, este personaje es la encarnación misma de su arquetipo. Creado por el director, Josefo/a es la presencia más fuerte, a nivel de imagen, en la película. Además de su importancia visual, su presencia ambigua y cambiante es muy perturbadora, en un nivel interior, no sólo para el espectador, sino también para algunos personajes. Josefo/a aparece en los momentos en los que el héroe debe dar algún paso que inicie cambios, y acompaña a ambos héroes en su travesía, ayudando a uno y otro, según sus necesidades específicas.

Como parte del mundo ordinario de Esmeralda, Josefo/a es una presencia natural para ella, cuyo problema no consiste en reconciliarse con su animus. Caso contrario es el de Víctor Solorio, sobre quien este Camaleón ejercerá con fuerza su rol e influencia. En este caso es él quien ayuda a reconciliar fuerzas encontradas, convirtiéndose en una especie de Tutor del Tutor interior de Solorio.

Para ilustrar mejor esta idea, es necesario retomar lo que se expuso en la síntesis, con respecto a la idea de que este arquetipo es también catalizador. En el caso de Víctor Solorio, Josefo provoca cambios y simboliza el deseo psicológico de transformación. El enfrentarse a Josefo/a provoca un cambio de actitud en él, con respecto al sexo opuesto. Finalmente, lo llevará a la reconciliación con las energías reprimidas que este arquetipo revuelve en su interior.

Esta idea a la que el director literalmente dota de un cuerpo, marca otra esfera de la labor de Hermosillo como artista, insertando la película dentro del realismo mágico visual, como lo hiciera desde *María de mi Corazón*. (1979).

### 5). El Gracioso: Lucita

Existe un momento dramático, correspondiente al sexto paso en la travesía del héroe, que se denomina *Pruebas, Aliados y Enemigos*. Vogler, en cierta medida, y Campbell, en niveles mucho más profundos, al relacionar sus teorías con lo sagrado y lo ritual, comparan este paso con el momento en que los cazadores investigan a su presa, en un ritual de cacería. Este es el momento en que se espía el abrevadero. Para conocer la fauna del mundo extraordinario, el cazador-héroe acecha el abrevadero, fuente y centro de vida por donde todos deben pasar a abastecerse, necesariamente.

Hermosillo traslada este manantial al baño. En la primera interrupción al viaje, (interrogatorio) Esmeralda baja al baño, acompañada de Lucita. Aquí, las dos mujeres pactan tácitamente su alianza, al llevar a cabo, juntas, pequeños rituales femeninos : el intercambio del lápiz de labios y los zapatos (ambos fetiches femeninos/símbolos fálicos, largamente usados por el director, visualmente)\*40. En medio de estos rituales y de la presencia mágica de Josefo/a, intercambian información, que es el motivo fundamental de este paso dramático.

Lucita, la *graciosa* por excelencia de la película, destila información que Esmeralda recaba cuidadosamente. No sólo hace un retrato de Víctor Solorio, sino que da a la heroína la clave para resolver la energía, en principio negativa, del Guardián de Umbrales : Manuel García.

A lo largo de la historia, Lucita se abre camino, convirtiéndose en la compañera cómica de Esmeralda, reviviendo uno de los patrones cómicos más antiguos. A la manera de Sancho Panza, el Dr. Watson y muchos otros compañeros de aventuras de famosos héroes y heroínas, Lucita destila tradición, a través de su extravagante persona. Ella pasará de ser una más de las huestes de las Sombras, a una figura de aliado incondicional, que emprende, paralela a la heroína, el camino de la libertad, tan importante para el director.

\*40. Recuérdese *La Tarea* , cuyo afiche publicitario exhibe un zapato rojo de tacón alto, e *Intimidades en un cuarto de baño*, cuyo afiche presenta un enorme lápiz labial..

6.) El Guardián de Umbrales : Manuel García.

Mucho se ha hablado ya de la trayectoria de este arquetipo, tan clásica. Esmeralda se entera de su naturaleza homosexual, a través de la infidencia de Lucita, en el baño, (“Se empeña en disimularlo, pero es más dulce que una dama”)\*41.

Manuel García, si bien retrata muy bien el guardián de umbrales que representa, tiene una trayectoria heroica paralela a la de Víctor Solorio, en menor grado. Impresionado por la libertad del mundo de Esmeralda, poco a poco se dejará seducir, también, por esta idea. Desde el momento en que recoge una flor que se desprende del vestido de Esmeralda, para guardarla dentro de su libro, ha cruzado el Umbral, él mismo.

Manuel García tiene una escena pequeña con Esmeralda, en la que ella, por un momento, ejerce el rol del tutor, aconsejándolo:

De nuevo, García silba *Amorcito Corazón*. Esmeralda se desamodorra y le hace coro, también silbando.

GARCIA se ruboriza.

GARCIA

La van a declarar culpable.

ESMERALDA

¿...?

GARCIA

Por lo de Jorge Luis. No debió contarlo.

ESMERALDA

Hacerlo sí, pero contarlo no.

GARCIA no sabe qué responder.

ESMERALDA

¿Tú me condenarías por eso?

GARCIA

No.

ESMERALDA

¿Por qué no?

GARCIA

Porque a veces se me antoja hacer lo contrario de lo que pienso.  
Pero le impondría una pena muy especial.

\*41. *Ibid.*, p.58

ESMERALDA  
¿Cuál?

GARCIA  
Que escriba sus experiencias.

ESMERALDA  
Ay, me la pones difícil. No se me da la literatura.

GARCIA  
Se ha relacionado con muchos artistas.  
¿Ningún escritor?

ESMERALDA  
Estuve a punto. Pero no quiso casarse conmigo.

Pausa.

ESMERALDA  
Eres muy solitario. No tienes amigos.

GARCIA  
El Licenciado Solorio es mi amigo.

ESMERALDA  
Suerte para él. Pero...de tu edad...como tú.

GARCIA tampoco sabe qué responder.

ESMERALDA  
Yo te impondría una condena. Bueno, una pena. Bueno,  
un deber.

GARCIA  
¿Cuál?

ESMERALDA  
Que con mucha frecuencia hagas lo contrario de lo que  
pienses. \*42.

Manuel García sigue su consejo, y se convierte en otro tipo de héroe, importante dentro de la trayectoria de la obra del director, pionero del cine *gay* dentro del panorama de la cinematografía nacional. La última visión que de él tenemos, es la siguiente:

\*42. *Ibid.*, p.80

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

PEDRO termina de encender las velitas colocadas sobre el pastel y  
ESMERALDA se dispone a apagarlas.

Para también gozar de la buena suerte, JORGE LUIS y GARCIA van a poner sus  
anillos en las velas encendidas.

Primero se entorpecen uno a otro el acceso. Y luego, muy amables, insisten en  
darse mutua preferencia.

Hay tal coquetería en sus actitudes que

LUCITA, como un hada madrina, le guiña un ojo

a GARCIA, que se sonroja; pero es incapaz de ocultar su felicidad cuando

JORGE LUIS le pasa la mano por el hombro mientras cantan.”\*43

\*43. Hermosillo, Jaime Humberto, *ibid.* p. 80

## V. Conclusión

Una vez concluida la investigación, creemos haber cumplido con la premisa inicial, al haber encontrado y aplicado los caminos delineados en el libro de Vogler, al guión cinematográfico. La segunda premisa fue la entrega, y el uso que de ella hiciera el director; y la tercera, la corroboración final, al haber visto la película, y comprobar la presencia tangente de las teorías que hasta aquí hemos expuesto.

Como hemos visto, en la historia creada por Hermosillo podemos seguir los doce pasos de la travesía del héroe, así como hemos encontrado y señalado los siete arquetipos básicos propuestos en *La Travesía del Escritor*. Como Vogler mismo lo aconseja, cada uno de ellos aparece dotado de una gran flexibilidad, y asume las máscaras de otros arquetipos, cuando es necesario. Su trayectoria recorre el camino trazado, sin forzar las estructuras del relato, y los diagramas marcados sobre el texto dramático convergen en una estructura coherente, tanto en el papel, como sobre la pantalla. El trabajo realizado propuso, en principio, una ecuación por resolver, cuyos resultados hemos revisado detalladamente.

A la luz de la teoría planteada, vimos a Víctor Solorio emprender su trayectoria bajo el arquetipo de Sombra, de la forma más clásica, pasando por el de Camaleón, y terminando por alcanzar el título de Héroe. Es él quien más aprende y se transforma, a lo largo de la historia. Esmeralda misma asume la máscara de Tutor en determinados momentos, al servir de guía a todos aquellos a quienes cambia. Ella también acude a la multiplicidad de formas del Camaleón, pasando de novia a enfermera y presa, para lograr sus propósitos finales, de Héroe Catalizador.

Lucita y Manuel García, por su parte, emprenden dentro de los arquetipos que encarnan, de Gracioso y Guardián de Umbrales respectivamente, sus propias trayectorias heroicas, que liberan una parte de ellos mismos, tan importante en la obra del director. Hemos completado la revisión examinando también el papel que juegan otros dos arquetipos básicos, dentro del esquema: el Camaleón y el Tutor, o Josefo y Don Gregorio, creaciones del director.

Con la ayuda del esquema planteado, el cineasta encontró cómo sacar provecho de todos y cada uno de los personajes que conforman su relato, proyectándolos como engranajes de un mecanismo que funciona, en su forma final, tanto en el interior como en el exterior (o consciente e inconsciente) del espectador. De esta manera, descubrimos otra posibilidad, en otro plano, que ya no corresponde a la investigación, sino que alcanza otro nivel: Hermosillo mismo

se convierte, a través de sus personajes, en una especie de Tutor sobre el inconsciente del espectador.

A lo largo de estas páginas, hemos visto cómo el director hace uso de la teoría que se desprende de *La Travesía del Escritor*, y la convierte en práctica. El espectador "virgen" de todo el trabajo intelectual anterior al producto final, que acuda al cine a ver *De noche vienen, Esmeralda*, experimentará, de manera ingenua y placentera, (o no tan placentera), la sensación de haber sido testigo de un cuento, sin saber que se ha aludido a su inconsciente colectivo, o que, meses antes de filmar, se estaba trabajando sobre fórmulas ancestrales, para poder contarle una historia emocionante, a través de un texto que se sometió a distintos procesos, hasta llegar a la imagen.

A través de nuestro recorrido, encontramos que las teorías que Vogler tomara de Campbell y de Jung tienen una aplicación directa y valiosa a la forma contemporánea de escribir (y de contar por distintas vías) historias, como hemos comprobado. Aún así, hay que tener siempre en cuenta que el autor se dirige a guionistas y narradores, específicamente. Su campo de acción, es, entonces el Cine, y, delimitando aún más sus terrenos, el Cine comercial, hecho en Hollywood, que tiene objetivos específicos, como fenómeno de masas e industria. Los diagramas que el esquema propone fueron trazados, en el caso específico de Vogler, para aplicarse a géneros o subgéneros cinematográficos, como *Comedia Romántica*, *Thrillers*, *Westerns*, etc, a los que el autor se refiere constantemente como su área de trabajo.

El libro, y la teoría que de él se desprende, se ha convertido en una poderosa herramienta que muchos cineastas y narradores utilizan en nuestros días. No es ningún secreto que guionistas, directores y productores de la talla de Steven Spielberg y George Lucas han hecho uso de ella para llevar a cabo sus enormes éxitos de público, y por consiguiente, de taquilla. Entre éstos, podemos mencionar la famosa trilogía de *La Guerra de las Galaxias*,\*44 (y su secuela, de este año, *The Phantom Menace*), *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo*\*45, y *E.T. (El Extraterrestre)*\*46, entre muchas otras más.

\*44 *La Guerra de las Galaxias*, (*Star Wars*) E.U.A. 1977-Tetralogía escrita y dirigida por George Lucas, compuesta por : *La Guerra de las Galaxias*, *El imperio Contraataca*, *El Regreso del Jedi* y *La Amenaza del Fantasma* (Episodio 1).

\*45 *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*) E.U.A.1977, dirigida y escrita por Steven Spielberg.

\*46. *E.T. ( The Extra-Terrestrial-El Extraterrestre)* E.U.A. 1982. Guión: Melissa Mathison. Dir: Steven Spielberg.

Esta es una fórmula de eficacia probada, sin tener que recurrir más allá de lo que tenemos a nuestro alcance. A través de las páginas que preceden, los patrones comprueban su relación con cualquier persona, de cualquier nivel intelectual, y en cualquier momento y lugar. En nuestro caso específico, *De noche vienes, Esmeralda*, corrobora su eficacia, acercándonos de manera muy estrecha a esta forma de usarla, como un apoyo más, para darle forma a una obra determinada.

El experimento desarrollado junto al Director produjo como resultado, a la fecha, numerosos premios de la crítica especializada y del público, probando su objetivo final, de comunicarse con las masas de manera exitosa. Dudamos mucho que algún espectador hubiera podido dilucidar, de manera consciente, las teorías bajo las cuales la historia fue construida, y ahí reside, desde nuestro punto de vista, uno de sus más grandes valores. En el mismo sentido, descubrimos un factor desconocido en cuanto al proceso creativo de escribir, o contar una historia. La labor de estos “arqueólogos” de la mente trasluce en una gran parte de nuestras historias contemporáneas, sin ser evidente.

La relevancia de *El Héroe de las Mil Caras*, y su derivación, *La Travesía del Escritor*, no debería ser desconocida por ningún narrador contemporáneo, de la forma que se exprese. Aunque se trate de fórmulas ancestrales, debemos recordar que, en nuestros tiempos, las formas de comunicación tienden a mezclarse en un mismo discurso, (no siempre con buenos resultados) y es por esto que el conocerlas a fondo cobra tanta importancia. El valor de estos patrones debería serle familiar a quienes se dedican a la comunicación, como una herramienta interesante y útil, entre todas las que existen.

Aún así, no se trata de saber cómo se escribe una historia, y aplicar una “fórmula mágica”. El encanto y la maestría de quien se interese por estudiarla y aplicarla reside en el *cómo* decide hacerlo, y no en el *qué*. Hay que tener siempre presente que el libro de Campbell apareció publicado, por primera vez, en 1949, y que la *Guía Práctica* de Vogler vio la luz a principios de la década de los noventas. La forma como todas las historias han sido creadas desde el principio de los tiempos, surgió de forma maravillosa, en el inconsciente de su creador, o parte del inconsciente colectivo de determinada cultura, en determinado momento. La recurrencia de los patrones lo comprueba.

Hermosillo ofrece un buen ejemplo a través de *De noche vienes, Esmeralda*. Da una lección sobre cómo utilizar ciertas herramientas para lograr el efecto que quiere, en el espectador. Fiel a sus temas recurrentes, entabla una discusión visual, a través de muchos planos, que van descubriéndose ante el

espectador. En primer término, la “dramatización” del cuento, y en los planos que le suceden, la inserción del esquema mítico, y las formas visuales que eligió, entre ellas, el realismo mágico y el humor que lo caracteriza (tanto de forma escrita, por medio de los diálogos, como visual; a través de acciones sin diálogo).

Este Informe demuestra que en la obra cinematográfica se pueden seguir las pistas de los patrones míticos, no sólo a nivel del texto, sino en su proceso hacia la imagen, el objetivo final. Hemos demostrado su posible aplicación en el campo de la dirección, y, como hemos comprobado, funciona también en el campo de la actuación, en cuanto a la construcción de personaje.

Por otra parte, en el viaje de la letra al cine, el cuento se convirtió, primero, en el guión que conocemos, inscribiéndose en los terrenos de la Literatura Dramática. Esto último hace que revisemos, a grandes rasgos, el esquema y su función como posible herramienta dramática.

En este sentido, cabe recordar que, antes de insertar la historia dentro de los patrones míticos, el director definió el género dramático, estableciendo, a través de su elección de un plano no-realista, los parámetros del género elegido, como el tono, la trayectoria, los personajes y la anécdota. Lo que obtuvo, citándolo textualmente, fue “una tragicomedia, en los términos en los que Eric Bentley y Luisa Josefina Hernández la conciben.”

Así, encontramos que los patrones que Vogler propone pueden funcionar sobre una historia cuyo género ha sido ya esclarecido y trabajado. Sin embargo, no puede funcionar como punto de partida para la elaboración de ningún género dramático, en sus concepciones clásicas, ni puede aplicarse a un género como la tragedia, por citar sólo un ejemplo.

Como ya se ha comentado, fue concebido para aplicarse a narraciones literarias, que no siempre viajan al campo visual. Este no es el caso de un texto dramático, siendo este último un concepto cuya raíz, propósitos, y herramientas particulares distan mucho de aquéllas de la narrativa, no sólo en su concepción sintética, sino en cuanto a sus objetivos y alcances, en relación al espectador.

La visita al mundo del cine y las leyes que lo rigen constituyó una especie de travesía por tierra incógnita, cuya lección tendrá múltiples aplicaciones en el futuro. Lo que encontramos al final, fue un acceso limitado de este esquema al mundo de la Literatura Dramática. Para terminar de esclarecer este concepto, baste sólo con mencionar la comparación entre un cuento de hadas, y su posible conversión en una tragedia (Recuérdese *El Rey Lear*, que puede asumir ambas formas, en principio, y que al final, son completamente diferentes).

Las estructuras pertenecen a mundos separados que bien pueden tener coincidencias, pero tienen direcciones, contenidos y formas que difieren

radicalmente. Pueden mezclarse, como hemos visto, siempre y cuando su creador, como es nuestro caso, conozca las leyes de los mundos que los rigen.

No es nuestro objetivo restar a *La Travesía del Escritor*, ni a su autor, ningún mérito, sino solamente delimitar sus terrenos y alcances. Después de conocer y aplicar el esquema, uno descubre sus infinitos valores. Puede aplicarse, de manera real o simbólica, a casi cualquier historia, vía literatura o cine, de forma completamente satisfactoria. Difícilmente, quien conozca esta teoría, podrá dejar de aplicarla a las películas e historias que lea o presencie, en adelante.

Este es un Informe que pretende demostrar la utilidad de la Carrera de Literatura Dramática en la vida práctica profesional. Como se mencionó en la Introducción, los fundamentos para comprender la teoría planteada en el libro provienen de la formación recibida.

El planteamiento de las relaciones entre la mente y los frutos que ha dado, en términos de creación literaria, podemos encontrarla en las obras maestras de la Literatura Dramática, desde sus orígenes. Baste con mencionar personajes-héroes que han dado nombre a complejas estructuras mentales universales que son inherentes a cualquier persona, y que, gracias a Freud, todos podemos identificar. Entre ellos: Edipo, Yocasta, Fedra, Medea, Hamlet, Macbeth, y un poco más lejos, Ubu Rey y Woyzeck, por citar sólo algunos ejemplos, cuyas trazas fascinantes podemos seguir hasta nuestros días.

Lo más relevante es descubrir que las fórmulas siguen siendo las mismas, aunque las variaciones en el tiempo las han enriquecido. Junto a esta última aseveración, vale resaltar el descubrimiento de que éstos patrones responden a determinadas necesidades inherentes a todo ser humano. Distintas fórmulas pueden mezclarse en experimentos, pero su pureza es la misma desde los orígenes del hombre. Conocer sus objetivos, límites y alcances es de fundamental importancia, para poderlas utilizar.

El mayor mérito de la aplicación de estos patrones, desde nuestro punto de vista, reside en su conexión con el monomito intemporal, sin hacer a un lado su relación con el inconsciente colectivo, ambas aportaciones de sus fuentes: Campbell y Jung, aunque retomadas por Vogler para sus fines.

La lección aprendida, después de realizar el trabajo, consiste en haber podido vislumbrar el origen de la identificación del espectador, con las historias a las que nos enfrentamos como espectadores, y su relación con el mito intemporal. El camino de los mitos podemos encontrarlo hoy, con las herramientas adecuadas, en las historias que leemos, escuchamos o vemos, sin olvidar que existen también en la vida cotidiana, en algunas palabras cuyo origen

hemos olvidado, como los nombres de los días de la semana, los meses, los planetas y hasta en los nombres de las constelaciones, intemporales también.

Es Joseph Campbell, a través de la síntesis de Vogler, quien devela el misterio universal que contiene cualquier relato, de cualquier momento y lugar de la historia humana. La forma elaborada que el arte propone, en cualquiera de sus manifestaciones, es una síntesis y re-elaboración de procesos interiores, proyectados en metáforas, parte de cualquier psique humana, y por ende de lo que Jung, el otro gran pilar de estas teorías, llama el inconsciente colectivo.

Para finalizar, baste recordar la enorme verdad que se desprende de toda esta discusión, y que consideramos el descubrimiento más valioso que se desprende de esta lección. Tal vez después de leer este Informe, el lector encuentre otra dimensión de lectura en la multicitada frase de Shakespeare:

*“Somos de la misma materia de la que están hechos los sueños...”\*47*

\*47. William Shakespeare, *La Tempestad*, Editorial Porrúa, Col “*Sepan Cuantos...*” México, 1979.

## VI. Bibliografía:

Vogler, Christopher, La Travesía del Escritor, (Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters) Editorial Michael Wiese Productions, California, 1992.

Campbell, Joseph, El Héroe de las Mil Caras, Editorial Fondo de Cultura Económica, México 1997.

Jung, Carl G. Arquetipos e Inconsciente Colectivo, De. Paidós. Biblioteca de Psicología Profunda, Barcelona, 1997.

Sánchez, Francisco, Hermosillo : Pasión por la Libertad, Ediciones de la Secretaría de Gobernación, R. T. C. , México, 1989.

Shakespeare, William, La Tempestad, Editorial Porrúa, Col. "Sepan Cuantos..."México, 1979.

Poniatowska, Elena, De noche Vienes, Editorial Era, México, 1997.

Falcón Martínez, Constantino, Fernández Galiano Emilio, y López Melero Raquel, Diccionario de Mitología Clásica, Tomo 2. Alianza Editorial, 1er. Reimpresión, "El Libro de Bolsillo", México, 1989.

Hermosillo, Jaime Humberto, De Noche Vienes, Esmeralda, (Guión Cinematográfico) México, 1996.

Otras Fuentes:

C.D. Rom *Cinemanía* 96. 1992-1995 Microsoft Corporation-U.S.A.