

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**(Producción Audiovisual)**

**TESIS**

***“CREACIÓN, DESARROLLO Y CONFIRMACIÓN DEL BIEN Y EL MAL,  
UN ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA Y DE LOS PROCESOS DEL  
PERSONAJE EN RELATOS MEDIATICOS  
(el Héroe y el Villano)”***

**ALUMNO**

**CÉSAR MAGALLÓN GONZÁLEZ**

**ASESOR**

**VICENTE CASTELLANOS CERDA**

**CIUDAD UNIVERSITARIA.**



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.

***A MI PADRE Y A MI MADRE***

***Nosce te Ipsum***

*En este lugar, al que llaman Gólgota, muchos son los que tuvieron el mismo destino fatal, y otros muchos lo tendrán luego, pero este hombre, desnudo, clavado de pies y manos en una cruz, hijo de José y María, Jesús de nombre, es el único a quien el futuro concederá el honor de la mayúscula inicial, los otros no pasarán nunca de crucificados menores. Es él, en definitiva, éste a quien miran José de Arimatea y María Magdalena, éste que hace llorar al sol y a la luna, éste que hoy mismo alabó al buen ladrón y despreció al malo, por no comprender que no hay diferencia entre uno y otro, o, si la hay, no es esa, pues el **bien** y el **mal** no existen en sí mismos, y cada uno de ellos es sólo la ausencia del otro.*

Fragmento *El evangelio según Jesucristo* de José Saramago\*

---

\* José Saramago, *el Evangelio según Jesucristo*, Alfaguara, México, 1998, Pág. 10

La muerte no es más que un viaje, semejante al que realizan dos amigos al separarse para atravesar los mares. Como aún se necesitan, ellos siguen viviendo el uno en el otro y se aman en una realidad omnipresente. En dicho divino espejo se ven cara a cara, y su conversación fluye con pureza y libertad. Tal es el consuelo de los amigos: aunque se diga que han muerto, su amistad y su compañía no desaparecen, porque éstas son inmortales.

William Penn, *More Fruits of Solitude*

A mi Abuelo quien no vio terminado éste esfuerzo

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>1 EL BIEN Y EL MAL</b>	9
1.1 El Origen del bien y el mal	10
1.2 Los Arquetipos, estructura del mito	13
1.2.1 Arquetipos del bien y el mal (el héroe y la sombra)	16
El Héroe	17
La Sombra	18
1.3 El Monomito	19
1.4 El Mito (el Héroe y el Villano)	21
1.4.1 La Función del Mito	24
El Mito del Héroe	24
El Villano (al antagonista)	28
1.4.2 La Función de la Profecía	32
<b>2 EL RELATO</b>	36
2.1 Componentes de la narración	39
2.1.1 Los Existentes	40
2.1.1.1 El Ambiente	40
2.1.1.2 El Personaje	41
El Personaje como Persona	42
El Personaje como Rol	45
El Personaje como Actante	47
2.2 Los Acontecimientos	52
2.2.1 Sucesos y Acontecimientos	53
2.2.2 La Acción	54
La Acción como Comportamiento	54
La Acción como Función	56
La Acción como Acto	58

2.3 Las Transformaciones	62
Las Transformaciones como Cambios	63
Las Transformaciones como Procesos	65
Las Transformaciones como Variación Estructural	73
3 EL ANÁLISIS	83
3.1 Clark Kent (Superman) vs Lex Luthor	85
3.2 Neo vs Sr. Smith (The Matrix)	108
3.3 Harry Potter vs Lord Voldemort	130
<b>CONCLUSIÓN</b>	156
Bibliografía	177
Infografía	178
Filmografía	178

## **INTRODUCCIÓN**

La siguiente investigación analiza las estructuras y elementos que conforman al personaje, así como los procesos de transformación que le ocurren, esto desde el punto de vista de la interacción bien-mal (héroe-villano), en cuanto a la creación, desarrollo y confirmación de un personaje a causa del contrario o terceros, esto dentro del relato mediático.

Es el bien y el mal porque es la dualidad del ser humano, son los valores o sentimientos que se encuentran en constante conflicto, por lo que su entendimiento conlleva al equilibrio del individuo, dos entes, dos valores, dos sentimientos que forman a un solo individuo, el héroe. Sin olvidar que son elementos presentes en todo relato.

La investigación inicia en el primer capítulo con una breve, filosófica y concisa definición de lo que es el bien y el mal, expresada por Aristóteles y Platón. Posteriormente se plantea la pregunta ¿cómo surge, o qué inspira, la idea del bien y el mal en el ser humano? Para responder a la pregunta la investigación recurre al antecedente histórico-cultural del mito, y a quienes han escrito acerca de él Umberto Eco, Mircea Eliade, C. G. Jung, Joseph Campbell, círculo Eranos, Andres Ortiz-Oses, C. S. Kirk, ..., y de lo cual se concluye que la idea (bien-mal) se alimenta de los mitos de la creación, a ese carácter sobrenatural y sagrado que se le atribuye al origen del mundo, ya que la creación se expresa como el resultado del enfrentamiento entre las fuerzas del bien y el mal, la luz que emerge de la oscuridad, el orden que se instaura a partir del caos, como el producto del combate de los dioses.

Obviamente esta es una idea que se inspira en el mito arcaico, pero lo inquietante es cómo es que se ha mantenido dicha arcaica idea en la mente del ser humano, por lo que se hacen las siguientes interrogantes acerca del mito: ¿Qué le da esa vigencia que parece no expirar?, ¿esa mundialización que le acompaña?, siendo que lo único en cambiar es la forma de representarse o personificarse en cada cultura. Teniendo esto en cuenta, la respuesta proviene de los símbolos que conforman al mito, símbolos que no pueden ser borrados permanentemente, símbolos que no pueden fabricarse o inventarse.

Esto porque “tales símbolos son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de si mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente”<sup>1</sup>.

El psicólogo Carl Gustav Jung definió, primeramente, a la palabra símbolo como un “termino que representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros, por lo que una palabra e imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio”<sup>2</sup>.

Continuando y para conocer más acerca de estos símbolos ordenadores, de los que Jung explica en sus textos, *El hombre y sus símbolos* y *Arquetipos e inconsciente colectivo*, estos símbolos son manifestaciones espontáneas de las psique (inconsciente), lugar en el cual, se recrean, representan o personifican a los arquetipos. De ahí que el termino arquetipo sea conocido como un símbolo, porque de él lo más que se puede identificar es la esencia.

Para saber a ciencia cierta que es este símbolo denominado *arquetipo*, la investigación continua con una rápida vista al inconsciente del ser humano fuente del arquetipo. Así se llega a la idea filosófica del inconsciente, la cual, fue una designación para el estado de los contenidos mentales olvidados o reprimidos. De ahí surgieron dos posturas, la Freudiana y la Jungiana. Para Freud el inconsciente es personal y se forma a partir de la experiencia, mientras que para Jung existe el inconsciente colectivo, el cual es de carácter universal, esto porque guarda contenidos y modos de comportamiento que son los mismos en todas partes y en todos los individuos. A esos contenidos del inconsciente colectivo es a lo que se le denomina *arquetipos*, éste termino porque los contenidos del inconsciente colectivo son de tipo arcaico o primitivo.

Dichos arquetipos cambian según la personificación o representación que se les de en cada cultura, por lo que evocan a la imaginación y creatividad del ser humano para mantenerse vigentes.

Así mismo Jung clasifico y defino algunos de los arquetipos más representativos del ser humano, de entre los cuales destacan la Madre, el anima-animus, le sombra, el héroe, ...,

---

<sup>1</sup> C.G. Jung, “*El hombre y sus símbolos*”, Barcelona, Paidós, 1964. p. 21.

<sup>2</sup> Ídem. p. 21

pero en la investigación solo se retoman, definen y explican (tanto el significado, como lo que representa para el ser humano), estos dos últimos (la sombra y el héroe), ya que estos son los arquetipos de héroe y el villano.

Recapitulando, la idea del bien y el mal en el ser humano esta inspirada en los mitos de la creación, en la batalla por instaurar el orden sobre el caos, es precisamente en dicha batalla que surgen los héroes y sus antagonistas. Sin embargo tales representaciones no serian mucho sin los arquetipos que les dan forma y permanencia en la mente humana. Volviendo, en esta batalla entre el bien y el mal, también se origina el mito del héroe y el monomito de su camino a recorrer.

Tal monomito, como lo llamo Joseph Campbell, es el camino común de la aventura mitológica del héroe, es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*, que se presenta en todo relato de cualquier cultura conocida, y tiene la función de internar al héroe en las profundidades de la psique, para que éste halle ese poder interior olvidado que le ayudara a vencer a ese enemigo que le impide la renovación del espíritu. Enemigo que representa los miedos y pasiones del héroe, además de ese poder interior olvidado, por lo que la lucha entre los opuestos representa la reconciliación de las fuerzas diferenciadas en el héroe (héroe-sombra) y el nacimiento de un nuevo y completo individuo.

A partir de ahí, el arquetipo junto con el monomito crean el mito del héroe, mismos que le dan su actual vigencia en la mente ser humano moderno, esta última le da, a través de su imaginación y creatividad, sus diferentes formas de representación al héroe y su antagonista, quienes aún mantienen emocionado e ilusionado con sus historias al ser humano.

De esta forma la investigación pasa al segundo capítulo, en donde se ve ahora al héroe y al villano como personajes en un relato mediático. Así se comienza a tejer el objetivo principal de la investigación, el cual es descubrir las influencias y transformaciones en el personaje, influencias provenientes de su medio ambiente social o su contrario. Influencias que le mueven a tomar un camino, influencias que le transforman, le hacen más fuerte o débil, sabio o ignorante, influencias que desarrollan y transforman la

personalidad, el comportamiento y sus acciones, mismas que lo confirman, así en el héroe, como en el villano.

En sí el objetivo principal es entender dichas influencias y sus efectos en el personaje, mismos efectos que hacen presa del ser humano en la vida real (justo como se expresa en el primer capítulo), pero en esta ocasión en la ficción, el personaje y su desarrollo en los relatos mediáticos.

Como es bien sabido, en cada relato moderno se crean personajes con características especiales para llevar a cabo sus objetivos, pero no es sólo darles estas características, sino también desarrollarlas, el camino monomítico del héroe no son tan sólo una serie de fases que el personaje debe atravesar para alcanzar el objeto deseado, también es un proceso de transformación, maduración, entendimiento y aceptación de su condición, la del contrario y la forma de retornar el equilibrio de su mundo. En sí éste análisis desglosa la estructura de los personajes principales (héroe-villano), sus acciones, procesos y transformaciones.

Los procesos del personaje, su personalidad, como la de todo individuo social, es cultivada por las interacciones con su medio ambiente social, posteriormente el personaje es alejado del mundo normal y marcado por su contrario, es esta acción la que lo distingue como héroe, pero puede resultar a la inversa, el héroe puede marcar o crear a su villano. Ya en su camino por retornar el equilibrio la interacción entre estos dos individuos aumenta, por lo que cada prueba desarrolla, madura o frustra las habilidades del otro, creando un círculo de reciprocidades que concluye en el equilibrio de las fuerzas, la erradicación del mal, la desaparición o manutención de las dos fuerzas.

Como objetivo secundario de la investigación se analizarán las estructuras del personaje (el héroe y el villano), sus aspectos como persona, como rol y como actante, sus actos e influencias directas e indirectas, tanto en ellos mismos, como en su contrario, y por supuesto la influencia con su medio ambiente social. De igual forma se observan los procesos de maduración del personaje hasta el enfrentamiento final y el retorno del equilibrio.

Son estos objetivos lo que le dan relevancia a la investigación, ya que en el tiempo de vida la industria audiovisual (cine, televisión, teatro...), investigadores sociales han hecho sin fin de análisis a las estructuras audiovisuales (montaje, encuadres, psicología de personajes, narración, luz, sonido...) en conjunto y por separado. Pero es poco lo que se ha hecho en cuanto al análisis narrativo a través del desarrollo de los personajes, ello tomándolos en cuenta como personas, como roles, como actantes, sus acciones e interacciones, esto en conjunto de un ambiente social, así como los procesos de transformación de los personajes, en este caso el héroe y el villano, cómo se confirman y desarrollan recíprocamente a través de sus acciones directas o indirectas y en pro de un objeto deseado.

En otras palabras, la relevancia de la investigación viene a partir del análisis del personaje, sus aspectos (persona, rol, actante, psicológico, comportamiento, acciones,...), su desarrollo en el medio ambiente social y sus procesos de transformación incitados por la interacción con su medio y su enemigo. Esto porque el personaje no es tan sólo un actante presa de la red de acciones, es un actante que participa en la red de acciones desempeñadas en los relatos mediáticos.

Así durante el segundo capítulo se exponen todos los elementos y pasos a realizar para efectuar el análisis, el cual se soporta con la estructura que proponen Francesco Casetti y Federico Di Chio en su libro "*Como analizar un film*", misma que se auxilia en esta investigación y complementa con las obras de otros autores expertos en el estudio de la estructura del relato, los componentes de la narración, el personaje y sobre cine, como Vladimir Propp y Joseph Campbell quienes estudiaran la estructura del cuento maravilloso y los pasos a cubrir por el héroe en su camino por el objeto deseado, posteriormente Roland Barthes quien distinguió tres niveles de descripción (acciones, acciones desempeñadas por un actante y la comunicación de las acciones), de igual forma Seymour Chatman distingue estos tres niveles pero le da más peso al de los actantes (existentes). Así también se utiliza y modifica la estructura de actantes de A.J. Greimas.

De esta forma, y con ayuda de los textos de Seymour Chatman, Claude Bremond, Aristóteles, Umberto Eco, A. J. Greimas se pasa a definir los componentes de la narración, *los existentes* (el ambiente y los personajes), además de que se distingue el ambiente social en el cual se desarrollan los personajes.

Continuando con la investigación, y de igual forma, se definen al personaje como persona y sus distintas características, como: plano/ redondo, lineal/contrastado, ..., así también con el personaje como rol y actante.

De ahí se pasa a los acontecimientos, a diferenciar, definir y explicar a los sucesos de los acontecimientos y las acciones. También explicar a las acciones como comportamiento, función y acto, las cuales responden directamente a la persona y su comportamiento, al rol y su función y al actante y su acto, respectivamente.

Antes de finalizar el segundo capítulo se llega a las transformaciones, dividiéndose en transformaciones como cambios y como procesos, y una mayor que responde a la variación estructural del relato. De igual forma estas responden persona-comportamiento-cambios, rol-función-procesos, actante-acto- cambios-procesos.

En otras palabras se explicaría de la siguiente forma: los existentes, *el ambiente*, del cual se diferencian el ambiente físico del ambiente social y como éste afecta a los personajes y sus acciones. *El personaje*, del cual se desglosa su estructura y se le entiende como persona y su comportamiento, como rol y su función, como actante y su forma de actuar en el relato, así como las interacciones con su medio ambiente social, los procesos de transformación de mejoramiento o empeoramiento del personaje, y así finalmente entender los motivos por los cuales el personaje fue llevado por el camino.

Finalmente concluye el capítulo con una estructura hecha a partir de todo lo antes dicho y que se conforma de cinco pasos a realizar en el análisis:

- En el Primer paso, se distinguirán a los actantes y su enunciado de acción.
- En el Segundo paso, se distinguen los rasgos, características, comportamiento y acción de los dos personajes principales (Héroe, Villano).
- En el Tercer paso, se ubica el ambiente social o natural que engloba las acciones de los personajes (los acontecimientos), y qué ocurre dentro de éste.
- En el Cuarto paso, se distinguen los sucesos o esferas de acción: el conocimiento del oponente, su encuentro con el mandatario, con el donante, ... Además de extraer las principales acciones en las que los personajes cumplen con su

mandato, sus actualizaciones, transformaciones, pruebas y enfrentamientos, así como las acciones en las que son presionados por terceros para realizar el mandato (presión social), en sí todo aquello que transforme o cambie al personaje.

- En el Quinto paso, se diferencian los procesos de transformación de los personajes, por un lado tenemos al héroe y por el otro al villano.

Con dichas estructuras en cuenta, se inicia el análisis a los relatos mediáticos que se conforman por tres. Dos de ellos pertenecientes al género de la ciencia ficción y el tercero al de la fantasía.

El primero de ellos es la serie de televisión "Smallville", misma que he escogido por sus características narrativas, en ella se desarrolla la historia del adolescente Superman (Clark Kent) el descubrimiento de sus poderes, la comprensión de su procedencia y la naciente rivalidad, con su entonces amigo, Lex Luthor el cual presenta un progresivo acercamiento al lado oscuro (mismo que se ve impulsado por su contrario), en otras palabras el relato muestra el desarrollo y confirmación de los opuestos.

El segundo relato mediático a analizar, es el desarrollado en la serie de películas de "The Matrix", en esta ocasión como el héroe se desarrolla gracias a los estímulos de su enemigo y posteriormente como el héroe crea accidentalmente a su contraparte, culminando en la batalla final en la que el héroe reestablece el equilibrio.

El tercer y último relato mediático es el desarrollado en la saga de Harry Potter, resaltando la rivalidad entre los contrarios, como el villano escoge, marca, influencia y desarrolla a su contraparte, transformándolo en el único que lo puede destruir. Se verá el recurso de la profecía y su culminación en el hecho.

Cabe resaltar que el proceso del personaje no culmina en la eliminación del contrario, si no en el entendimiento y conciliación de las partes, la aceptación del bien y el mal en un solo individuo, el guerrero, quien en su forma completa logra reestablecer el equilibrio.

Inicio la investigación advirtiendo y reiterando que en ella lo que se desarrolla no es un análisis de psicología del personaje, se resalta que es un análisis acerca de los procesos por cuales atraviesa el personaje para alcanzar su maduración y enfrentar a su

contraparte. En otras palabras es un análisis acerca de cómo un personaje (héroe o villano), conciente o inconscientemente, crea, desarrolla y confirma a su contrario y finaliza con el reestablecimiento del equilibrio.

## **1 EL BIEN Y EL MAL**

*Él Moldea la luz y crea las tinieblas. Él hace la paz y crea el Mal.*

*Isaías, 45, 7. <sup>1</sup>*

En el mundo clásico, primer fuente del pensamiento occidental, muchos pensadores cavilaban la idea del bien y el mal, ¿Qué es?, ¿De dónde viene?, ¿esta en nosotros?, algunos argumentaban la idea de que el bien es el placer, y el placer la ausencia de dolor físico y de perturbación anímica. Pero también reconocieron que las cosas no son tan sencillas: muchas acciones y conductas profundamente buenas no están libres de dolores ni de sorpresas o desasosiegos. Así pues el bien sólo se puede definir a partir de la liberación de un mal.<sup>2</sup>

Pero de todas las ideas surgidas, la más revelante fue la de Platón y Aristóteles, quienes discutían la idea de que el mal desemboca en la metafísica de la privación, de *no-existente*. “El bien y el mal no tienen el mismo tipo de existencia, porque el mal, como la materia, como la oscuridad, es sólo una denominación positiva de una ausencia, de una falta”.<sup>3</sup>

Así que sólo nos damos cuenta de esta dualidad del ser humano cuando falta una, es decir, si no existiera la oscuridad no necesitaríamos la luz o viceversa, no se observarían las buenas acciones sin la desgracia que causa el mal. En pocas palabras, sin uno, no existe el otro. Aunque en ocasiones hacer el bien no siempre es bueno, podemos estar afectando con mal a un tercero.

---

<sup>1</sup>Vid. G., Sholem, *El Bien y el Mal en la Cábala, en Arquetipos y Símbolos Colectivos, círculo Eranos* Anthropos, Barcelona. p.100

<sup>2</sup> Ibidem, p. 100-102

<sup>3</sup> Ibidem p. 102

## 1.1 El Origen del bien y el mal

Pero cómo es que se recrea la idea del bien y el mal en el ser humano. La idea se alimenta de esa necesidad del hombre de responder al origen del bien y el mal, misma que hallado eco en los mitos fundacionales o de la creación, a ese carácter sobrenatural y sagrado que se le atribuye al origen del mundo, donde la creación se expresa como el resultado del enfrentamiento entre las fuerzas del bien y el mal, la luz que emerge de la oscuridad, el orden que se instaura a partir del caos, como el producto del combate de los dioses. A continuación un ejemplo extraído del libro de Joseph Campbell “el héroe de mil caras”.

Los melanesios de la colonia de Nueva Bretaña hablan de un oscuro ser, “el primero que estuvo aquí, quien dibujó dos figuras masculinas en el suelo, abrió su propia piel y roció las figuras con su sangre. Arrancó dos hojas grandes y cubrió con ellas las figuras, que se convirtieron en dos hombres después de algún tiempo. Los nombres de los hombres eran To Kabinana y To Karvuvu.

To Kabinana se fue solo, se subió a un cocotero que tenía frutos de color amarillo claro, cortó dos todavía verdes y los tiró al suelo; se rompieron y se convirtieron en dos hermosas mujeres. To Karvuvu admiró a las mujeres y le preguntó a su hermano cómo las había conseguido. “Sube a un cocotero —dijo To Kabinana—, corta dos frutos verdes y tiralos al suelo”. Pero To Karvuvu tiró los frutos con la punta hacia abajo, y las mujeres que salieron de ellos tenían las narices feas y aplastadas.”

Un día, To Kabinana hizo un pez Thum de madera y lo puso a nadar en el océano para que en adelante fuera un pez vivo. Este pez Thum llevó los peces Malivaran hacia la playa, donde To Kabinana simplemente los recogió de la orilla. To Karvuvu admiró al pez Thum y quiso hacer uno y cuando aprendió cómo, hizo en su lugar un tiburón. Este tiburón se comió los peces Malivaran en vez de llevarlos a la playa. To Karvuvu, llorando, fue hacia su hermano y le dijo: “Quisiera no haber hecho ese pez, no hace sino comerse a todos los otros.” “¿Qué clase de pez es?” —le preguntó su hermano—. “Bueno —contestó—, hice un tiburón”. “Eres un sujeto desagradable —le dijo su hermano—. “Lo que has hecho será causa

de que sufran todos nuestros descendientes mortales. Ese pez se comerá a todos los otros y a la gente también.”<sup>4</sup>

De estos aspectos duales (luz-oscuridad, orden-caos, ...) es que se crea la idea del bien y el mal, en el ejemplo anterior es muy sutil, pero marcada, la idea de la creación y la destrucción, mientras uno crea cosas bellas, el otro (al intentar imitar a su hermano) las destruye.

Otro ejemplo en la religión judeo-cristiana, en la cultura occidental, explica G. Scholem a través de sus estudios sobre la Cábala, la existencia de dos posturas fundamentales que se enfrentan respecto del problema del bien y el mal, una es aquella que ve en la acción humana el origen del mal, mientras que la otra por el contrario propone la existencia del bien y el mal en Dios mismo. Para esta segunda opción, la acción humana no es la causa, sino la herramienta con la que el mal irrumpe en el mundo. En esta misma tendencia explica Scholem, el mal es la ruptura o fisura en el modo de acción de Dios, en esta fisura no se dan fuerzas opositoras a Dios, sino fuerzas diferenciadas en Dios.<sup>5</sup>

De ese combate entre los dioses y de las fuerzas diferenciadas en Dios, es que se forma la idea de que “El bien y el mal simbolizan las oposiciones internas del ser humano, por lo que el camino del héroe es el combate que se debe librar para sobrellevarlas; o también es la expresión de la armonía interior obtenida por la reducción de lo múltiple a lo uno”..<sup>6</sup>

En otras palabras, la primera revela una significación de sacrificio; la necesidad de abnegación, destrucción o sumisión, el abandono de una parte del mismo ser en vistas al triunfo de otra, y la segunda, el equilibrio entre las partes y su fusión en un solo individuo.

En esta misma idea de reconciliación de los puestos es que Scholem argumenta en sus estudios sobre la cábala, en donde postula la necesidad de asumir el mal, de implicarlo, definitivamente recuperando a Satanás al momento de la salvación, puesto que Satanás (y todo lo que implica) no es sino el “otro lado” o “la mano izquierda” de Dios”.

---

<sup>4</sup> Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras*, México, FCE, 1959. Pág. 265

<sup>5</sup> Cfr G., Scholem, “*El Bien y el Mal en la Cábala, en Arquetipos y Símbolos Colectivos, círculo Eranos*” Anthropos, Barcelona. Pp.96-100

<sup>6</sup> Chevalier & Gheerbrant, A. *Diccionario de símbolos*. Barcelona 1988.

Esta dualidad, reconciliación de los opuestos o equilibrio entre las partes, *el camino del Héroe*, tiene la característica de estar presente en todas las culturas conocidas, algunos le llaman *condición humana*, en la cultura oriental es el equilibrio del Yin y Yang, o como la psicología *jungiana* los define: el YO y la Sombra. Por lo que este camino del héroe sigue la dirección de la reconciliación de la dualidad, en la que el individuo muere y renace como un nuevo ser. En la cultura oriental se tiene a Buda y su camino a la iluminación, mientras que para la cultura occidental tenemos a Jesucristo quien revivió al tercer día para incorporarse a la diestra de Dios.

Otro ejemplo de la expresión de la dualidad y su equilibrio se localiza en la cultura egipcia, explicada por Joseph Campbell en *“las Mascaras de Dios”*, dicha cultura tiene muy presente la dualidad del ser representada en el Faraón, quien se creía Dios, pero más atinadamente eran dos, el Halcón *Horus* y su gran enemigo con forma de Toro *Set*.<sup>7</sup>, en los retablos descubiertos, Horus (el héroe), aparece a lado de Set (el antagonista), juntos y co-iguales, con estos símbolos el monarca es denominado *“la aparición del poder dual en que los Dioses están en Paz”*.<sup>8</sup>

Campbell expone la dialéctica entre Horus y Set, el bien contra el mal, quienes están destinados a ser enemigos por siempre en el mundo terrenal, al mismo tiempo se encuentra en paz y en equilibrio en su mundo que va más allá del tiempo y el espacio, donde no hay dualidad y están de acuerdo.

Horus y Set eran los antagonistas “per se” -los símbolos mitológicos de todo conflicto-. La lucha es un elemento del universo que no puede ser ignorado; Set siempre está sometido a Horus, pero nunca es destruido. Tanto Horus como Set son heridos en la lucha, pero al final está la reconciliación: el equilibrio estático del cosmos se establece. Reconciliación, un orden inmutable en el que las fuerzas conflictivas desempeñan la parte que tienen asignada.<sup>9</sup>

Dichos dioses y símbolos se personifican en el Faraón, esa dualidad en el hombre que mantiene las energías en equilibrio.

---

<sup>7</sup> A esta representación simbólica del Faraón le llamaban “el secreto de los dos compañeros”, esto fue descubierto en retablos dentro de las tumbas de los faraones de la II Dinastía, véase en Joseph Campbell, , *Las Mascaras de Dios*, Alianza, Madrid 1991. p. 112.

<sup>8</sup> Cfr. Ídem

<sup>9</sup> Ídem. p. 115.

Recapitulando, se puede entender la idea del bien y el mal como *la denominación positiva de una ausencia* y que tiene su principal expresión en los mitos sobre la creación del mundo. De igual forma la dualidad del ser humano y su eterna batalla por equilibrarlas se han expresado y mantenido a través del tiempo gracias a los mitos del héroe y su camino, esto en cualquier cultura alrededor del mundo.

## 1.2 Los Arquetipos, estructura del mito.

Como se ha visto la idea del bien y el mal, así como la lucha para sobrellevarlas se recrean en los mitos, por lo que para entender mejor la dualidad, y por qué el bien es tan aceptado y el mal tan despreciado. Ahora la investigación se propone incursionar en el estudio del mito, particularmente en su estructura, como relato que condensa el conocimiento del mundo.

Fuente de las visiones en los sueños, de las religiones, las filosofías, las artes, las ciencias, la tecnología, ... *todas emanan del fundamental anillo mágico del mito*<sup>10</sup>.

Su función primordial es, en palabras de Bronislav Malinowski, la siguiente:

En las civilizaciones primitivas el mito desempeña la función indispensable: de expresar, realzar y codificar las creencias; el mito salvaguarda los principios morales y los impone; garantiza la eficacia de las ceremonias rituales y ofrece reglas prácticas para el uso del hombre. El mito es, pues, un elemento esencial de la civilización humana; lejos de ser una vana fábula, es, por el contrario, una realidad viviente a la que no se deja de recurrir.<sup>11</sup>

Teniendo esto en cuenta, algunos interrogantes llegan a la mente acerca del mito: ¿Qué le da esa vigencia que parece no expirar?, ¿esa mundialización que le acompaña?, pues lo único en cambiar es la forma de representarse o personificarse en cada cultura.

---

<sup>10</sup> Ídem. Pág. 12

<sup>11</sup> Geoffrey Stephen Kirk, "El mito", Barcelona; México, Paídos, 1985, p. 32.

La respuesta proviene de los símbolos que conforman al mito, símbolos que no pueden ser borrados permanentemente, símbolos que no pueden fabricarse o inventarse, porque “tales símbolos son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente”<sup>12</sup>.

Haciendo un paréntesis, Jung, en su corriente psicológica, definió al símbolo como un “término que representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros, por lo que una palabra e imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio”<sup>13</sup> por ejemplo, la imagen de los dos dedos índice a punto de tocarse por la punta, la mayoría podría decir que es parte central del fresco de la capilla sixtina pintada por Miguel Ángel, pero pocos sabrán que representa un pasaje del nuevo testamento.

Símbolos que son productos espontáneos de la psique (inconsciente) y que recrean, representan o personifican a los arquetipos. De ahí que los arquetipos sean conocidos como símbolos, porque de ellos lo más que se puede identificar es la esencia. Ahora bien, para definir al arquetipo se debe comprender su fuente: el inconsciente.

En Freud, la idea filosófica del inconsciente es “una designación para el estado de los contenidos mentales olvidados o reprimidos”. Compréndase que en el inconsciente se acumulan todos aquellos (que en gran parte son) pensamientos, deseos o sentimientos que de momento podrían parecer vulgares o malos (además de otro tipo de contenido), por lo que se reprimen o simplemente se olvidan. A partir de aquí las discusiones acerca del inconsciente se dividen en dos posturas, la Freudiana y la Jungiana. Para Freud el inconsciente es personal y se forma a partir de la experiencia, mientras que para Jung existe el inconsciente colectivo, el cual es de carácter universal, esto porque guarda contenidos y modos de comportamiento que son los mismos en todas partes y en todos los individuos, mismo que constituye un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal en todo ser humano.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> C.G. Jung, *El hombre y sus símbolos*, Barcelona, Paidós, 1964. p. 21.

<sup>13</sup> Ídem. p. 21

<sup>14</sup> C.G. Jung, “*Arquetipos del inconsciente colectivo*”, Barcelona, Paidós, 1994, p. 10

A esos contenidos del inconsciente colectivo es a lo que se le denomina Arquetipos, éste termino porque los contenidos del inconsciente colectivo son de tipo arcaico o primitivo (figuras simbólicas de la cosmovisión primitiva)<sup>15</sup>.

Explica Jung que “en las doctrinas tribales primitivas aparecen los arquetipos no como contenidos del inconsciente, sino como formulas conscientes, que son transmitidas por la tradición”. De hecho las expresiones más conocidas del arquetipo son el mito, el cuento, la leyenda, ..., mismas que se han transmitido a través de los tiempos y que forman parte importante de las culturas locales y las distintas religiones en todas las partes del mundo.

Ahora bien, afirma Jung que los arquetipos son representaciones colectivas del inconsciente (imágenes perfectas), que al concienzializarse y ser percibidas cambian en cada conciencia individual en que surge, eso debido a la experiencia de cada individuo. En otras palabras el arquetipo representa a un modelo hipotético, no intuible, constituido por imágenes eternas que tienen la capacidad de seducir y dominar al ser humano por esa fuerza espiritual o sagrada que pueden llegar a contener.

Lo que se debe entender sobre los arquetipos es esto último, ese carácter de modelos hipotéticos o patrones de energía que se manifiestan a la conciencia a través del simbolismo de los sueños individuales y de los ensueños colectivos. Es precisamente su capacidad amorfa la que le da su permanencia y universalidad en la mente humana, ya que se regenera en cuanto a la experiencia de cada individuo, es así como puede pasar el arquetipo del héroe de Hércules a Superman sin perder la esencia. De ahí la permanencia cultural y mundial del mito.

En otras palabras el arquetipo son pautas o características que se mantienen en el inconsciente colectivo, que cuando pasa al consciente y con ayuda del inconsciente personal (experiencia), se recrea, representa o personifica el arquetipo.

Justo como lo definen los *eronasianos* quienes estudian a los arquetipos como pautas culturales, “los arquetipos son pautas de la experiencia humana del sentido de la vida”<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Íbidem Pág. 11.

<sup>16</sup> Kerényi, Neumann, Scholem, Hillman, “*Arquetipos y Símbolos Colectivos*”, círculo Eranos, Anthropos Barcelona. p. 215.

Así es como “los mitos son ante todo manifestaciones psíquicas que reflejan la naturaleza del alma”, en otras palabras, “la psique inconsciente del primitivo tiene un impulso invencible que lo llevan a asimilar todas las experiencias sensoriales externas. Por lo que al hombre primitivo no le bastaba con ver la salida y puesta de sol, para él esta observación es al mismo tiempo un acontecer psíquico”, el curso del sol representa el destino de un dios o de un héroe, el cual no vive sino en el alma del hombre.<sup>17</sup>

De hecho en la mitología es muy frecuente que el héroe sea comparado con el Sol, puesto que los dos tienen una ruta fija, el mismo Sol en ciertos momentos se convierte en un héroe que nunca muere, ya que a diario recorre la ruta que lo lleva al cenit, internándose en el camino de la muerte (el inframundo) para renacer al siguiente día eterno e inmutable. Sin embargo según Mircea Eliade, “tal intimidad en el imperio de la muerte lo impregnan de una cierta ambivalencia que lo hace capaz de experimentar desarrollos futuros”, en otras palabras, el paso del Sol por el inframundo lo hace adquirir experiencia, cada viaje lo hace crecer y lo transforma.<sup>18</sup>

### 1.2.1 Arquetipos del bien y el mal (el héroe y la sombra)

Desde los cuentos de hadas, leyendas míticas y textos religiosos de las culturas tradicionales, hasta las artes, ciencias y medios de comunicación populares de nuestros días, los guerreros, sabios y santos nos inspiran, evocando nuestra admiración y el deseo de emularlos.<sup>19</sup>

Jung explica que todo arquetipo tiene su aspecto de luz y de sombra. La sombra es el aspecto oscuro menos aceptado de nuestro psiquismo, lo que Freud denominó tánatos, o impulso de destrucción y muerte<sup>20</sup>.

El lado luminoso del arquetipo representa las posibilidades de realización positivas y transformadoras de la persona. En su aspecto sombrío el arquetipo contiene los sentidos

---

<sup>17</sup> C.G. Jung, “*Arquetipos del inconsciente colectivo*”, Barcelona, Paidós, 1994, p. 12

<sup>18</sup> Cfr. Eliade, Mircea, “*Los Aspectos del Mito*”, Paidós, Barcelona 2000. p. 47

<sup>19</sup> Noel, Campbell, Jung, Bly, Hillman, “*Espejos del Yo*”, Barcelona, Kairos, 1993, p. 273.

<sup>20</sup> C. G. Jung, “*Arquetipos e inconsciente colectivo*”, Madrid, Trotta, 2002

negativos, que se activan sobre todo en determinadas personas cuando asumen su naturaleza sombría de manera consciente (lo que alguna vez fueron los *Darks*).

En este sentido, los arquetipos pueden ser considerados como tendencias que adquieren su plena significación cuando se expresan en la realidad del mundo perceptible. Los arquetipos representan el pasado, lo heredado, el bien, el mal, la historia, las experiencias, ..., y también lo colectivo.

Jung explica que no existe un número fijo de arquetipos que se puedan listar. Ya que se combinan entre ellos según la necesidad de la persona. Sin embargo, definió algunos: *El Materno, la sombra, el héroe, Anima, Animus, ...*. En esta investigación sólo se tomarán los que competen y sirven para definirlos y explicarlos.

### El Héroe

Está representado por el luchador, un ser humano con aptitudes superiores al promedio, pero sin llegar a ser un dios. En la antigüedad, tales arquetipos eran los guerreros invencibles, los semidioses, los campeones, los caballeros y ahora, el superhéroe. Psicológicamente representa al Yo, es por eso que se tiende a identificar con los héroes, este es un tipo que según Umberto Eco “representa todo lo bueno del ser, y que todos deseamos ser”<sup>21</sup>.

De igual forma James Hillman ha dicho que el arquetipo del héroe es activo, luchador, victorioso. Pero el alma hace al héroe vulnerable porque es el lugar en que él está expuesto a la enfermedad, a la muerte, a la caída, o a la debilidad, ..., Generalmente, allí donde se emplea la palabra “alma” evoca otro tipo de cosas. Evoca amor, valor, belleza.<sup>22</sup>

El Héroe es el ser que encarna la quintaesencia de los rasgos claves valorados por su cultura de origen. Comúnmente el héroe posee habilidades sobrehumanas o rasgos de

---

<sup>21</sup> Eco, Umberto, *Apocalípticos e Integrados*, Paidós, Barcelona, 1977. p. 210.

<sup>22</sup> Hillman, James, *Re-visioning Psychology*, en Noel, Campbell, Jung, Bly, Hillman, *“Espejos del Yo”*, Barcelona, Kairos, 1993, p. 278.

personalidad idealizados que le permiten llevar a cabo hazañas extraordinarias y beneficiosas.<sup>23</sup>

El Héroe como símbolo arquetípico del bien, representa la fuerza y la valentía del ser humano. Aunque para Jung el Héroe es un símbolo arquetípico *antropomorfo* de la libido:

El hombre con su conciencia siempre va a la zaga de los fines de lo inconsciente; cae en indolente inactividad, hasta que la libido lo incita a nuevos peligros; o bien en la cumbres de su existencia se apodera de él una nostalgia retrospectiva que lo paraliza. Pero si despierta y cede al peligroso afán de hacer lo prohibido o lo que parece imposible sucumbe o se convierte en héroe 24

### La Sombra

¿Cómo puede haber tanta maldad en el mundo? Conociendo a la humanidad lo que me asombra es que no haya más.  
Woody Allen<sup>25</sup>

El sexo y los instintos forman parte de este arquetipo. En éste se encuentra activado nuestro instinto animal, de sobrevivir y de reproducción. Sería pues, el “lado oscuro” del Yo,<sup>26</sup> nuestra parte negativa o diabólica se encuentra en este espacio. Los símbolos de la sombra incluyen a la serpiente<sup>27</sup>, el dragón, los monstruos y demonios a los que se enfrenta el Héroe. Aquí se representa villano o el antagonista.

---

<sup>23</sup> Cfr., Beuchot González de la Vega, Alberto. “*La Gesta del Héroe: un estudio de la hermenéutica cinematográfica II*”. Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey, 008, 2002.

<sup>24</sup> Jung, “*Arquetipos e inconsciente colectivo*”, Madrid, Trotta, 2002

<sup>25</sup> Woody Allen, “Hannah y sus hermanas” 1986, en Jung, Campbell, Wilber, von Franz, Bly, “*Encuentro con la Sombra*”, Barcelona, ¿? 1999, p. 9

<sup>26</sup> A esto mismo alude George Lucas en su serie de Star Wars en la cual, los caballeros de la religión de los Sith son los que obedecen sus instintos, pasiones y sentimientos, dejándose llevar por estos. Contrariamente de lo que profesan los caballeros de la religión Jedi, estos son los cabales, los que razonan la situación y actúan conforme a sus habilidades e inteligencia.

<sup>27</sup> Como en uno de nuestros objetos de estudios (Harry Potter), la Serpiente representa la casa de Slitheryn (casa de donde provienen todos los magos y brujas tenebrosos, Lord Voldemort) en Hogwarts, además este mismo ser es quien resguarda la entrada a la cámara de los secretos.

La sombra personal se desarrolla en todos nosotros de manera natural durante la infancia. Cuando nos identificamos con determinados rasgos ideales de nuestra personalidad como la buena educación y la generosidad, cualidades que son reforzadas por nuestro medio ambiente social. No obstante, al mismo tiempo, vamos desterrando también a la sombra aquellas otras cualidades que no se adecuan a nuestra imagen ideal (Robert Bly le llamo vamos echando al saco), como la grosería y el egoísmo. De esta manera, el ego y la sombra se van formando simultáneamente, alimentándose de la misma experiencia vital.

Son muchas las fuerzas que coadyuvan a la formación de nuestra sombra y determinan lo que está permitido y lo que no lo está. Los padres, los parientes, los maestros, los amigos, ..., nuestro ambiente social, constituye un entorno complejo en el que aprendemos lo que es una conducta amable, adecuada y moral y lo que es un comportamiento despreciable, bochornoso y pecador. La sombra opera como un sistema psíquico autónomo que perfila lo que es el Yo y lo que no lo es.<sup>28</sup>

Hay situaciones que no se comprenden sin ese impulso de otredad u oscuridad, ya que lo normal, lo decente, no son nada sin ese poder oculto que emana ininterrumpidamente de nuestro lado más sombrío.

Entiéndase a la sombra como el aspecto "negativo" en nosotros, en la personalidad, la suma de todas aquellas cualidades desagradables que se desearían ocultar, pero que sin embargo no se puede eliminar, ya que le da significado a ese otro aspecto de luz.

### **1.3 El Monomito**

Joseph Campbell en su libro "El héroe de las mil caras" clasifico 17 fases a ocurrir en el cuento en tres partes, resumiéndolas en la tríada *separación-iniciación-retorno*, tres ciclos que el héroe debe recorrer.<sup>29</sup> Cada ciclo compuesto por varias acciones y que pueden estar presentes o no, o variar en su orden.

---

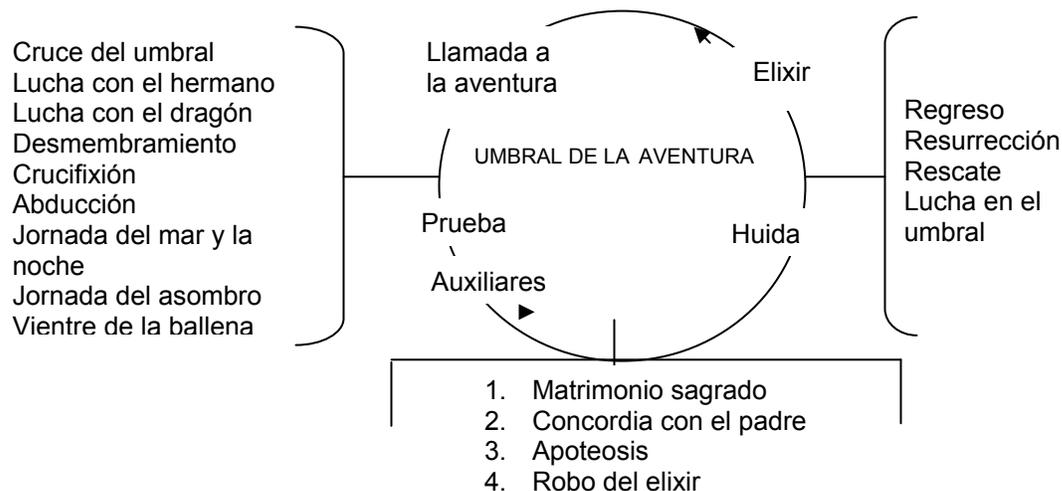
<sup>28</sup> Jung, Campbell, Wilber, von Franz, Bly, "Encuentro con la Sombra", Barcelona, ¿? 1999, Pág. 9

<sup>29</sup> Joseph Campbell, "El héroe de las mil caras", México, FCE, 1959, Pág. 45-221.

Este es el camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito.<sup>30</sup>

La travesía del héroe es fundamentalmente interior, en profundidades donde se vencen oscuras resistencias, donde se reencuentran esas fuerzas olvidadas y perdidas, el poder interior requerido para la transformación interna y de su mundo. Este recorrido simboliza la renovación del espíritu y el conocimiento de esa fuerza interna inconquistada.

Joseph Campbell resume este ciclo monomítico de la aventura con el siguiente diagrama.



El héroe mitológico abandona su choza o castillo, es atraído, llevado, o avanza voluntariamente hacia el umbral de la aventura. Allí encuentra la presencia de una sombra que cuida el paso. El héroe puede derrotar o conciliar esta fuerza y entrar vivo al reino de la oscuridad (batalla con el hermano, batalla con el dragón; ofertorio, encantamiento), o puede ser muerto por el oponente y descender a la muerte (desmembramiento, crucifixión). Detrás del umbral, después, el héroe avanza a través de un mundo de fuerzas poco familiares y sin embargo extrañamente íntimas, algunas de las cuales lo amenazan peligrosamente (pruebas), otras le dan ayuda mágica (auxiliares). Cuando llega al nadir del periplo mitológico, pasa por una prueba suprema y recibe su recompensa. El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio

<sup>30</sup> Ídem. p. 36.

sagrado), el reconocimiento del padre-creador (concordia con el padre), su propia divinización (apoteosis) o también, si las fuerzas le han permanecido hostiles, el robo del don que ha venido a ganar (robo de su desposada, robo del juego); intrínsecamente es la expansión de la conciencia y por ende del ser (iluminación, transfiguración, libertad). El trabajo final es el del regreso. Si las fuerzas han bendecido al héroe, ahora éste se mueve bajo su protección (emisario); si no, huye y es perseguido (huida con transformación, huida con obstáculos). En el umbral del retorno, las fuerzas trascendentales deben permanecer atrás; el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja (retorno; resurrección). El bien que trae restaura al mundo (elíxir).<sup>31</sup>

#### 1.4 El Mito (el Héroe y el Villano)

Teniendo conocimiento de la estructura que conforma al mito, y a cualquier otro relato, se puede proseguir y definir al mito, su función y el mito del héroe.

A ciencia cierta nadie sabe cual es el origen del mito, pero como se ha visto todo descende de los mitos sobre la creación, se sabe que el mito es el portador y guardián de los sueños, de las religiones, las filosofías, las artes, las ciencias, las culturas, la tecnología, ..., y de acuerdo con Julio Amador Bech, quien explica que, "las sociedades del mundo clásico vivían sus vidas en el marco de sistemas mitológicos y principios morales basados en lo sagrado".<sup>32</sup> Esto viéndose reflejados en sus rituales, costumbres y relatos que les permitían convertirse en seres humanos plenos.

Entonces ¿Qué es el mito? según C. S. Kirk el mito representa hechos históricos "exagerados". Mientras que para Andrés Ortiz-Oses, el mito se basa en parte a los símbolos del hombre.<sup>33</sup>

Umberto Eco puntualiza que el mito "es la simbolización del inconsciente, como identificación del objeto, como proyección en la imagen de tendencias, aspiraciones y

---

<sup>31</sup> Joseph Campbell, "*El héroe de las mil caras*", México, FCE, 1959, Pp. 223-224.

<sup>32</sup> Julio Amador Bech, "*Derivas sobre el nihilismo y modernidad a partir de Nietzsche*", Revista mexicana de ciencias políticas y sociales, septiembre-diciembre, año/vol XLV, numero 186, UNAM, Pp.67-103

<sup>33</sup> Cfr. Kirk, Geoffrey Stephen, "*El mito*", Barcelona ; México : Paidós, 1985, p. 27

temores, emergidos particularmente en un individuo, en una comunidad, en todo un periodo histórico”.<sup>34</sup>

El definir al mito le ha llevado a los investigadores muchas discusiones, algunos a partir de la belleza y el estilo, otros como fuente histórica, o como solo cuentos y fábulas que explotan los arquetipos del hombre. Sin duda son muchas las líneas que intentan definirlo como la positivista, la idealista y el simbólico mediador.

En la línea positivista ven al mito como una idealización de lo real dado. Dentro de ésta, los marxistas lo ven como una ideologización o racionalización enmarañada de lo irracional, otros hacen hincapié en la funcionalidad del mito para ordenar nuestro mundo. Aquí recae que el mito es estructural *lógico-sintáctico* que posibilita las relaciones formales de convivencia del hombre con el hombre y la naturaleza, en si los positivistas ven al mito como ámbito del significado psicosocial, y que Freud lo interpreta como proyección de vivencias psíquicas en clave semiológica.<sup>35</sup>

La concepción idealista percibe al mito como la primera impresión de la realidad, y lo ven desde un sentido de lo estético-religioso en la trama. Esta percepción es curiosa, ya que Kirk argumenta que el mito no necesita ser bello, ni hablar sobre los Dioses, ya que también puede ser feo y relatar las historias de hombres comunes como Edipo o Ulises

La línea de lo simbólico mediador (Eranos) dice que el mito articula las estructuras simbólicas del imaginario colectivo, delineando las fundamentales configuraciones de sentido de la realidad vivida y convivida. En otras palabras: el mito relata la relación del hombre ante sus límites o destino, así pues la confrontación con la vida y, en consecuencia, con la muerte. Eranos explica que el mito narra las experiencias del hombre, sus aventuras y desventuras, su destino y su libertad, su transformación a héroe y a símbolo. El mito así narra la *compartición* (simbólica) de la *partición* (real) del hombre, el mundo y el cosmos.<sup>36</sup>

Por otro lado Mircea Eliade ha conjuntado varias definiciones y la ha compuesto en una que para, según ella, es la menos imperfecta:

---

<sup>34</sup> Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, Paidós, Barcelona, 1977. p. 198.

<sup>35</sup> Cfr. Ortiz-Oses, A. *Arquetipos y Símbolos Colectivos*, círculo Eranos, Anthropos Barcelona. p. 26.

<sup>36</sup> Cfr. *Ibid.* p. 28.

El Mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los “comienzos”, el Mito cuenta cómo, gracias a hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, ésta realidad total, el Cosmos, o simplemente un fragmento de cosmos. Es, pues, siempre el relato de una “creación”: se narra como algo ha sido producido a comenzado a ser. El Mito no habla sino de lo que ha sucedido realmente, de lo que se ha manifestado plenamente.<sup>37</sup>

En suma, el mito es un relato sagrado que tiende a apasionar y seducir al ser humano a través de sus símbolos e historias, el mito es un eterno recordatorio que nos dice de donde venimos y hacia donde vamos, ya que el mito tiene la facultad de reinventarse así mismo sin perder la esencia y la estructura que le forma (ya que se encuentra atado a un ciclo cosmogónico que garantiza su perpetuidad)<sup>38</sup>, el mito estimula la creatividad del ser humano, el mito nos muestra la perpetuidad de la especie, que habido hombres recorriendo el mismo camino que nosotros desde la antigüedad y que también lo recorrerán luego.

El mito es la narración de la historia de las aventuras y las acciones de hombres comunes, de dioses o entes sobrenaturales desde la creación del universo. Los mitos forman parte del sistema *socio-cultural-religioso* del ser humano, quien le considera verdadero y sagrado. Debido a que el mito explica cómo llegó a ser el mundo y el hombre en un principio.

Según Lévi-Strauss al mito lo caracterizan tres atributos: uno es el existencial, en este se refiere a la creación de la Tierra, la muerte y el nacimiento. El Segundo está constituido por contrarios irreconciliables: el bien contra el mal, creación contra destrucción, vida frente a muerte, dioses contra hombres. Y el Tercero proporciona la reconciliación de esos polos a fin de conjurar nuestra angustia.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Eliade, Mircea, " *Los Aspectos del Mito* ", Paidós, Barcelona 2000. p. 41

<sup>38</sup> Para Joseph Campbell el ciclo cosmogónico está normalmente representado como una repetición de sí mismo, mundo sin fin. " *El héroe de las mil caras* ", p. 238.

<sup>39</sup> Cfr., Vid. Kirk, Geoffrey Stephen, " *El mito* ", Barcelona; México : Paidós, 1985, p. 28.

### 1.4.1 La Función del Mito

Pero lo que le da al mito su importancia ante el ser humano es su función, y recuperando, lo antes dicho en esta misma tesis, las palabras de Bronislav Malinowski es el siguiente:

En las civilizaciones primitivas el mito desempeña una función indispensable: expresa, realza y codifica las creencias; salvaguarda los principios morales y los impone; garantiza la eficacia de las ceremonias rituales y ofrece reglas prácticas para el uso el hombre. El mito es, pues, un elemento esencial de la civilización humana; lejos de ser una vana fábula, es, por el contrario, una realidad viviente a la que no se deja de recurrir.

Para complementar esta idea sobre la función del mito, Julio Amador Bech explica:

El sentido originario y fundamental de las mitologías –y de la moral que de ella se derivaba– era el de hacer más rica y plena la vida: se trataba de enseñar a vivir. Las figuras simbólicas de los mitos tenían ese sentido esencial de transmitir el mensaje de la sabiduría del buen vivir. Los mitos se encargaban, en sus narraciones sobre los dioses y los héroes, de enseñar el sentido evolutivo, de crecimiento espiritual de la vida, permitiendo formar hombres y mujeres plenos. También mostraba los peligros del camino, sus dificultades, lo sencillo que era extraviarse y fracasar, lo difícil de superar la prueba y las bondades del éxito.<sup>40</sup>

Hasta aquí el mito es un elemento esencial de la vida humana, y su función es la de perpetuar el conocimiento y la historia, ya que a través de el se transmite a las nuevas generaciones las costumbres, las pautas de vida, de comportamiento y los valores de las diferentes culturas. El mito exalta, enriquece y alimenta el imaginario de la sociedad, a través de su historia explota la creatividad del individuo.

### El Mito del Héroe

Se sabe, por lo que hasta el momento se ha expuesto, que el mito del héroe tiene su fuente en los mitos de la creación, específicamente, en los relatos acerca de la lucha por

---

<sup>40</sup> Amador, Bech, Julio, “*Derivas sobre el nihilismo y modernidad a partir de Nietzsche*”, Revista mexicana de ciencias políticas y sociales, septiembre-diciembre, año/vol XLV, numero 186, UNAM, Pp.67-103

establecer el orden sobre el caos... También de que el camino cosmogónico y monomítico del héroe tiene la función de internar al héroe en las profundidades de la psique para que éste halle ese poder interior olvidado que le ayudara a vencer a ese enemigo que le impide la renovación del espíritu. Enemigo que, por cierto, representa los miedos y pasiones del héroe, además de ese poder interior olvidado, por lo que la lucha entre los opuestos representa la reconciliación de las fuerzas diferenciadas en el héroe (héroe-sombra) y el nacimiento de un nuevo y completo individuo.

A esto se unen las cualidades del héroe y lo que estas, así como el personaje, representan para el ser humano. El arquetipo del héroe le garantiza la permanencia al mito en la mente del hombre, quien gracias a su imaginal y creatividad mantendrá vigente al mito del héroe y su camino.

Teniendo en cuenta dichos elementos, se puede exponer el mito del héroe y el porqué mantiene seducido, después de tanto tiempo, al ser humano.

El mito heroico universal siempre se refiere a un hombre poderoso o dios-hombre que vence al mal, encarnado en dragones, serpientes, monstruos, demonios y demás , y que libera al pueblo de la destrucción de la muerte.<sup>41</sup>

El héroe es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, validas y normales.<sup>42</sup>

Existen dos tipos de héroes, el héroe mítico y el héroe del cuento maravilloso, sus principales diferencias radican, primero en el tipo de relato (tragedia y comedia):

El relato mítico es trágico, es lo real en la vida, “porque el mundo tal como lo conocemos, tal como lo hemos visto, no lleva más que un final: la muerte, la desintegración, el desmembramiento y la crucifixión de nuestro corazón con el olvido de las formas que hemos amado”.

---

<sup>41</sup> C.G. Jung, “El hombre y sus símbolos”, Barcelona, Paidós, 1964. p. 79.

<sup>42</sup> Joseph Campbell, “*El héroe de las mil caras*”, México, FCE, 1959, p. 26.

Por otro lado, la comedia, el cuento maravilloso y su héroe protegen al ser de esa realidad, “donde antes contendían la vida y la muerte se manifiesta ahora un ser perdurable, indiferente a los accidentes del tiempo... la comedia es el júbilo bárbaro, descuidado e inagotable de la vida invencible”<sup>43</sup>.

Las otras diferencias son fácilmente perceptibles en la estructura del personaje en los relatos:

El héroe mítico, por su origen divino o semi-divino, tiende a representarse con poderes sobrehumanos.

El héroe del cuento maravilloso, facilita la identificación del individuo con el héroe, ya que éste se presenta como el ser humano común, quien ha demostrado mediante sus virtudes y acciones que merece los dones prodigiosos.

Aprovechando el momento se puede hablar del “mito de Superman”, como lo denomina Umberto Eco, personaje que incorpora en sí mismos los dos tipos de héroe. Los poderes sobrehumanos del héroe mítico, con la perdurabilidad ante los incidentes del tiempo, del cuento maravilloso, así como esa identificación con el individuo común, así fue como nació el *superhéroe*<sup>44</sup>.

A estas características se añaden las comparaciones hechas por Joseph Campbell en su libro *Las máscaras de Dios*, en donde hace una comparación de los mitos y los dioses entre las culturas de occidente y de oriente nos dice: Nuestro concepto de héroe se refiere al individuo real, concreto, que es moral y, por lo tanto, esta condenado. En oriente, por el contrario, el verdadero héroe de toda la mitología no es la personalidad empírica luchando en vano, si no sólo ese ser reencarnado que, “Nunca nace ni muere, y, habiendo sido una vez, nunca cesa de ser. No nacido, eterno, invariable y de gran edad, no muere cuando su cuerpo muere.”<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Ídem. Pp. 33-34.

<sup>44</sup> Los superhéroes son una creación estadounidense, desarrollada en el cómic o historieta, y representa el triunfo del individualismo atemperado con la idea de servicio a la comunidad y el trabajo en equipo. Tradicionalmente se considera que el primer superhéroe fue Superman, aparecido en 1938. Wikipedia, la enciclopedia libre, url: <http://es.Wikipedia.org/wiki/Superman>, consulta 26/02/2007.

<sup>45</sup> Joseph Campbell, “*Las máscaras de Dios*”, Madrid: Alianza, 1967, p. 119

En esta concepción del Héroe oriental, éste no tiene miedo a la muerte (a trascender), como el occidental, condenado, en su miedo lleva su penitencia, proteger siempre a los débiles que dependen de él, débiles que no crecen y no permiten crecer al héroe. Mientras que el Héroe oriental muere en batalla, que es la mejor muerte para él, con su muerte enseña lecciones a los débiles sobre fuerza, valentía y la independencia de la que gozan. Los protegidos y el héroe saben que la muerte no es el fin del camino, si no el principio de otro diferente, en el que algún día podrán reencarnar y volver a la tierra, el héroe que acaba con el mal y muere para mantener el equilibrio, sabe que siempre será recordado y sus hazañas darán fuerza al débil.

Joseph Campbell explica que la cultura occidental prefiere los héroes puros, no es suficiente con ser valientes y sacrificados, sino que deben pelear por una causa honesta, pura y verdadera. Algo muy parecido sucede en la perspectiva contraria con el villano, éste solo puede ser malo. Para la cultura oriental, en el caso de un villano, es más atinado referirse a él como el antagonista, un sujeto cuyo objeto del deseo es contrario al del héroe, pero que bien puede ser un héroe en el otro bando.<sup>46</sup>

El ideal del héroe oriental es sacrificado y temerario, no repara ni en la gloria del triunfo ni en la subsistencia personal. Tampoco es la legitimidad de la causa en sí relevante, sino la devoción ciega y desinteresada que el individuo debe manifestar ante esta; defenderla deviene su único móvil permisible, tanto culto a la ética pone al héroe en una paradigma, en el cual se ve atormentado y dividido entre el ser y el deber ser, la voluntad y la obligación, el horizonte del yo privado y el público-colectivo, para que casi siempre la balanza se incline por el segundo.

Un buen ejemplo de este héroe oriental, es la serie de animación japonesa "*Dragón Ball*"<sup>47</sup>, en la que el héroe "Goku" salva una y otra vez a la tierra de los constantes villanos que la acechan, al principio sale victorioso y vive en sus primeros enfrentamientos, después cuando gana y muere, se da cuenta que la muerte lo llevara a hacerse más fuerte y que podrá revivir (con ayuda de las esferas del Dragón) para salvar a la tierra una vez más. Pero después de morir y revivir varias veces entiende que no sólo se hace más fuerte sino que sus amigos, quienes al principio le ayudaban, dejan de entrenar, pierden

---

<sup>46</sup> Véase, *Ibíd.*, p. 120.

<sup>47</sup> *Dragon Ball*, Akira Toriyama, Toei Animation, Japón, 1985.

forma y se debilitan, delegándole a él toda la responsabilidad de proteger a la tierra. Al entender esto Goku decide morir y marcharse junto con las esferas del Dragón, para liberar a la humanidad de la maldición de su dependencia. El héroe ve que en su decisión de marcharse hará crecer a la humanidad.

Finalmente, el héroe tiene dos tipos de misiones, la primera misión del héroe es la de retirarse de la escena del mundo de los efectos secundarios, a aquellas zonas causales de la psique, que es donde residen las verdaderas dificultades, y allí aclarar dichas dificultades, borrarlas y llegar hacia la experiencias y la asimilación no distorsionada de las imágenes arquetípicas. Su segunda misión y hazaña formal ha de ser volver a nosotros, transfigurado y enseñar las lecciones que ha aprendido sobre la renovación de la vida.<sup>48</sup> En otras palabras, se retorna al camino del héroe, donde el héroe parte para conocerse a sí mismo y retorna para hablar sobre su experiencia y transmitir su conocimiento.

#### El Villano (el antagonista)

*“¿Quién eres?, -Soy una parte de Aquel poder que siempre quiere el mal y sin embargo siempre obra el bien-”<sup>49</sup>*  
*Mefistófeles a Fausto.*

El villano o antagonista, a diferencia del héroe, simboliza, como sombra, el lado oscuro del Yo. Representa la parte negativa o diabólica, el sexo, los instintos y las pasiones en el ser, características que son esencialmente las mismas en cualquier cultura (y al igual que el héroe, tiene su nacimiento en los mitos de la creación). Por lo que el individuo no se comprende sin esa otredad, quien, y en conjunto con el aspecto de luz, ayuda a reconocer o diferenciar al bien del mal. Este ser en la mitología se ve representado por el dragón, la serpiente, los monstruos, demonios,...

Sin embargo en algunos mitos sobre la creación, lo tienen también como creador: Los melanesios de la colonia de Nueva Bretaña hablan de un oscuro ser, “el primero que

---

<sup>48</sup> Joseph Campbell, *“El héroe de las mil caras”*, México, FCE, 1959, p. 26.

<sup>49</sup> Goethe, J. W. *“Fausto”*, Nacional, México 1966.

estuvo aquí”, quien dibujó dos figuras masculinas en el suelo, abrió su propia piel y roció las figuras con su sangre. Arrancó dos hojas grandes y cubrió con ellas las figuras, que se convirtieron en dos hombres.<sup>50</sup>

De entre las representaciones del antagonista tenemos al payaso, figura que trabaja en continua oposición a los buenos deseos del creador, aparece en el mito y en el cuento popular, como culpable de los males y dificultades de la existencia del ser humano. Son los que equivocan la sombra por la sustancia: simbolizan las imperfecciones inevitables del reino de las sombras.

También se tiene a la figura del monstruo-tirano, conocida en las mitologías de todas las culturas del mundo. Él es el avaro que atesora los beneficios generales. Los estragos por él provocados están descritos en la mitología y en el cuento de hadas y son de universales consecuencias dentro de sus dominios.

El ego desproporcionado del tirano es una maldición para sí mismo y para su mundo aunque sus asuntos aparenten prosperidad. Aterrorizado por sí mismo, perseguido por el temor, desconfiado de las manos que se le tienden y luchando contra las agresiones anticipadas de su medio, que son en principio los reflejos de los impulsos incontrolables de adquisición que se albergan en él, el gigante de independencia adquirida por sí mismo es el mensajero mundial del desastre, aún en el caso de que en su mente alienten intenciones humanas. Donde pone la mano surge un grito, sino desde los techos de las casas, sí, más amargamente, dentro de cada corazón; un grito por el héroe redentor, el que lleva la brillante espada, cuyo golpe, cuyo toque, cuya existencia libertará la tierra.<sup>51</sup>

En sí el villano es una persona malvada, personaje que ejerce la maldad deliberadamente y enfrentan al héroe. Como tal, el villano es un recurso argumental inevitable, y en ocasiones más que el héroe, es un elemento trascendental sobre los que gira la trama.

El antagonista en las actuales historias es de suma importancia para la trama, esto es debido a que sus acciones le dan más valor al héroe, incluso en ocasiones resulta más importante el villano que el propio héroe, ya que éste último solo tiene un camino, el de la

---

<sup>50</sup>Ibidem. p. 265.

<sup>51</sup> Ibidem. p. 265.

justicia y la bondad, mientras que el antagonista encuentra muchísimos más caminos para hacerle daño al héroe.

Quizá en los viles actos de muchos villanos haya más que un indicio de la fantasía de realizar los deseos, lo que hace que algunas personas se identifiquen más intensamente con ellos como personajes, que con los héroes. Aún así, la tarea de crear un villano no es fácil, un villano convincente debe recibir una caracterización que le proporcione rasgos humanos y un motivo para actuar con maldad e inteligencia. Elementos que pueden atraer aun más público al lado oscuro.

Otra característica que diferencia al antagonista, ya que se ha convertido en un dato constante en todos los relatos, es su monstruosidad el hecho de exteriorizar su maldad interna lo hace destacarse inmediatamente del héroe, el cual representa indudablemente la belleza. Por ejemplo, muchos de los antagonistas de los relatos modernos (como James Bond, Superman, ...) son calvos, este elemento resalta la cabeza, haciendo parecer que su cerebro era más grande, por tal, más inteligente que el héroe.

El tirano es orgulloso y eso es su perdición. Es orgulloso porque piensa que su fuerza le es propia. El héroe mitológico que reaparece desde la oscuridad, que es la fuente de las formas del día, trae un conocimiento del secreto de la condena del tirano. El ciclo prosigue, la mitología se enfoca al punto creciente. La transformación, la fluidez son las características del Dios vivo. La gran figura del momento existe sólo para ser destrozada, para ser cortada en pedazos y para ser dispersada. En pocas palabras, el ogro-tirano es el campeón del hecho prodigioso; el héroe es el campeón de la vida creadora.<sup>52</sup>

Para concluir con estos apartados, el mito del héroe tiene la función de enseñarnos a vivir plenamente, así como la forma de encontrar al héroe interno, a exteriorizar esa fuerza interna. El mito del héroe nos muestra como vencer al perro de tres cabezas, al dragón, al monstruo, ..., el mito evoca a los instintos del ser humano y los inspira a continuar, a obtener ese objeto deseado y a transmitir el conocimiento obtenido.

---

<sup>52</sup> Ibidem. p. 301.

Pero el héroe, actualmente, se enfrenta a una serie desacralización del mito (en general) por parte de la sociedad moderna, cada vez le cuesta más al individuo entender el camino del héroe, pero no así lo que el héroe transmite, ya que según Umberto Eco el héroe aun satisface las nostalgias e ilusiones secretas, tanto de hombres como de mujeres, que sabiéndose frustrados y limitados, sueñan con revelarse algún día como personajes excepcionales.<sup>53</sup>

Para resumir este apartado, el mito es una estructura narrativa que forma parte del patrimonio colectivo del ser humano. Los especialistas reconocen que los mitos pasaron de ser objetos de convicciones y fundamentos del comportamiento humano y sus religiones, a convertirse en la historia de los pueblos, así como en obras literarias o cuentos locales que se mantienen vigentes hasta la actualidad.

De la misma forma el carácter simbólico de la figura del héroe que se encuentra desde la mitología arcaica hasta la literatura moderna, y hoy en día en los medios audiovisuales. Esta simbología del héroe es gracias a su esencia arquetípica que evoca al imaginal del ser humano, elementos que se encuentran íntimamente ligados al contexto histórico-socio-cultural del momento. Campbell afirma que el héroe evoluciona como la cultura evoluciona. Es tarea del héroe tomar las armas e ir a enfrentar a las figuras de destrucción. La espada del héroe resplandece con la energía de la fuente creativa.<sup>54</sup>

Aunque Jung desarrolló su teoría arquetípica hace varias décadas, nunca debió imaginarse que su arquetipo de héroe, usaría túnica y una varita mágica, o que viviera en un mundo virtual o usara mallas y una capa roja para derrotar al mal.

A continuación se vera un elemento extra dentro de la trama que afecta tanto a los héroe como a los villano de los objetos de estudio escogidos.

---

<sup>53</sup> Cfr. *Ibíd.*, p. 212

<sup>54</sup> Joseph Campbell, *“El héroe de las mil caras”*, México: FCE, 1959.

#### 1.4.2 La Función de la Profecía.

Dentro de las Mitologías del mundo, la profecía fue una afirmación clarividente sobre el futuro en general.

El cambio de fortuna, el orden del futuro y el papel del azar en el destino revelan el deseo de conocer, mediante predicciones, lo que acontecerá a la vida del hombre, de penetrar en los secretos del tiempo, de cambiar la suerte que se presenta adversa.

El poder de manipular el destino y el tiempo ha seducido a todo hombre que ha buscado consejo en las profecías, aunque es de su ignorancia que después de escuchar las palabras que marcan su destino, ya nada lo salva de que estas se cumplan.

Sociológicamente la Profecía tiene su explicación, en el Teorema de Thomas: "Si el hombre define una situación como real, ésta será real en sus consecuencias".

Mediante este Teorema de Thomas, Robert Merton hizo ver la capacidad de un grupo para convertir en reales las situaciones sociales que suponen como tales, al adecuar su conducta a esa situación. El resultado es una profecía autorrealizada, y se le llama así porque una vez hecha la predicción, es en sí misma la causa de que se haga realidad.

La profecía que se auto realiza es, al principio, una definición "falsa" de la situación que despierta un nuevo comportamiento que hace que la falsa concepción original de la situación se vuelva "verdadera".<sup>55</sup>

Un ejemplo del propio Merton, es el previo al Martes negro de 1929, cuando se corre el rumor entre la gente, sobre que los bancos no tienen dinero para regresarle sus ahorros a la comunidad, está acude en pánico total a las sucursales para retirar sus ahorros, fue tanta la desesperación por parte de las personas que al final los bancos se quedaron sin dinero y mucha gente se quedo sin sus ahorros, auto-cumpléndose el rumor o la profecía.

---

<sup>55</sup> Robert K. Merton, "*Teoría de las Estructuras Sociales*", FCE, México 1964.

En la mitología es lo mismo, cuando el Padre de Edipo acude al Oráculo de Delfos, éstos le hablan de su mortífero destino a manos de su propio hijo y del incesto que éste cometerá con su Madre, la solución que le da el Padre es encargarle a un sirviente acabe con la vida de su pequeño hijo, su sirviente sintiendo misericordia de Edipo decide entregárselo a un campesino quien lo cría como a su hijo, pero cuando tuvo edad Edipo realizo un viaje, en el cual se encontró con su Padre biológico, Edipo sin saber que lo era lo mata, así paso a ser Rey y esposo de su Madre con la que procreo dos hijos, cuando Edipo se entero de sus terribles actos, mato a sus hijos y se saco los ojos.<sup>56</sup>

A lo que se intenta llegar es que dentro de los objetos de estudio escogidos para este análisis, la profecía juega un papel muy importante en la estructura narrativa en dos de ellos, the Matrix y Harry Potter, profecías que al momento de conocerlas los dos héroes, ya nada los salva de que se cumplan, cuestión que deja de lado el libre albedrío, mostrándonos únicamente que el destino ya esta trazado para nuestros héroes y tal vez para nosotros mismos.

#### La Profecía en Harry Potter:

El único con el poder de derrotar al Señor Oscuro se acerca... y el Señor Oscuro lo marcará como a su igual, pero él tendrá un poder que el Señor Oscuro desconoce... y alguno deberá morir a manos del otro, puesto que ninguno puede vivir mientras el otro sobreviva...<sup>57</sup>

Esta profecía hecha por Sibil Trelawney a Albus Dumbledore, antes del levantamiento de Lord Voldemort en contra de la comunidad mágica por primera vez, mucho antes de que Harry Potter naciera. Esta misma profecía la desconoce casi en su totalidad el oponente.

#### La Profecía en the Matrix:

Al principio cuando la Matrix se creo, un hombre nació dentro de ella, él podía manipular, cambiar y rehacer la Matrix a voluntad propia. Él fue quien libero al primero de nosotros y nos mostró la verdad, Mientras siga existiendo la Matrix el hombre jamás será libre. Después de

---

<sup>56</sup> Sófocles, *“las siete tragedias”*, México: Porrúa, 1976.

<sup>57</sup> *Harry Potter y la Orden del Fénix*, David Yates, GB-E.U., 2007.

que él murió, la Pitonisa profetizó su regreso y que su llegada señalaría la destrucción de la Matrix, que pondría el fin a la guerra y que nos liberaría.<sup>58</sup>

Morpheus a Neo

Esta profecía y lo que conlleva es mucho más laborioso de explicar, así lo haré en lo subsecuente.

Para Superman en "Smallville" no hay profecía dentro de la serie, así que, acabado y entendido que es la profecía procederé a lo siguiente.

Finalizo esta primer parte con una pregunta ¿Cuál es el cometido de este primer capítulo?

El pretender comprender la idea del bien y el mal, fuente de múltiples discusiones, desde el punto de vista mítico, tiene el fin de entender como es que el mito del héroe y su antagonista se ha mantenido vigente en las culturas del hombre, así como las invisibles fuerzas arquetípicas moldean la vida del ser humano.

Se ha visto como el relato ha estado presente en todo el proceso de aspirar entender al bien y al mal, como la fuente de todo deviene del mito arcaico de la creación, de la lucha por imponer orden sobre el caos, se creo la idea del bien y el mal y su eterna lucha, con ella los arquetipos y sus representaciones, mismas que se han mantenido en constante evolución, gracias a la creatividad e imaginación del hombre, elementos que facilitan la función del mito, transmitir y resguardar el conocimiento, además de ayudar al hombre a escoger entre los múltiples caminos y a lidiar con los inconvenientes en su vida.

De esta forma el ser humano enalteció los relatos míticos, hasta elevar a grado de héroes a los hombres, a los semi-dioses y dioses en ellos plasmados. El héroe nació con el relato, y acompañándolo siempre, el villano su contraparte, con el cual ha mantenido en equilibrio las fuerzas del universo.

Así el héroe se hizo claro representante de la fuerza mental, espiritual, sentimental y física del ser humano, el héroe enalteció las buenas costumbres y los buenos valores de la sociedad. Mientras que el villano hizo todo lo contrario, el principal representante de los

---

<sup>58</sup> *the Matrix*, Larry, Andy Washowski, E.U.-AU, 1999.

miedos, debilidades y tentaciones del ser humano. Dos entes parte de un mismo individuo, el ser humano, que es tan dual como su naturaleza se lo permite.

El arquetipo y sus características son amorfas y atemporales, son la base sobre la cual se crean diferentes imágenes que los representen. Imágenes, símbolos que el ser humano necesita para aprender a vivir.

Esa es la importancia de este primer capítulo, reconocer al bien y al mal, como símbolos, como imágenes ordenadoras de la vida del hombre, como héroes y villanos.

El relato cuenta la historia de cómo estos guerreros se hicieron héroes o villanos.

Así se da paso a las siguientes preguntas a responder, ¿Cómo es que estos guerreros se hacen héroes o villanos? y ¿cómo es que crean al contrario? Para responderlas primero se deben conocer las herramientas a utilizar para analizar los tres relatos escogidos.

## **2 EL RELATO**

*Nuestras obras nos determinan,  
tanto como nosotros determinamos nuestras obras.  
George Elliot, Adam Bede<sup>1</sup>*

En toda sociedad, como se ha visto, a través de los tiempos han existido los relatos de forma oral, escrita, por imágenes (fijo o móvil), ... Estos relatos toman forma de mitos, leyendas, fábulas, cuentos, comics, series de televisión, películas... Pero respondiendo siempre a un mismo modelo estructural, el monomito.

Modelo implícito en todo juicio sobre la más particular y la más histórica de las formas narrativas. Y ha sido estudiado estructuralmente desde Aristóteles, pasando por Levi-Strauss, Vladimir Propp (precurso, quien principalmente estudió la evolución del cuento maravilloso), y Joseph Campbell, estos dos últimos, defendiendo la idea de que el relato tiene su estructura narrativa.

En sí, el trabajo de Propp consistía en separar cada una de las partes del cuento en unidades, analizarlas y encontrar las posibles combinaciones (antes que Joseph Campbell expusiera el monomito). A esta unidad Propp le llamo función, *momentos elementales del relato que corresponden a una acción simple*, como por ejemplo: la partida del Héroe.<sup>2</sup>

Propp afirma que el cuento maravilloso es una sucesión de secuencias de funciones, que parten de un daño o de una falta y obedecen a una serie de obligaciones\*. Que clasificó en 31 funciones o unidades de acción, cabe resaltar que no todas las funciones se encuentran en el cuento maravilloso, pero sí la mayoría y sus posibles combinaciones, por otro lado Joseph Campbell (como se vio anteriormente), estudio estas 31 acciones,

---

<sup>1</sup>Vid. Seymour Chatman, “Historia y Discurso, *Le estructura narrativa en la novela y en el cine*”, Taurus, Madrid, 1990, p. 45.

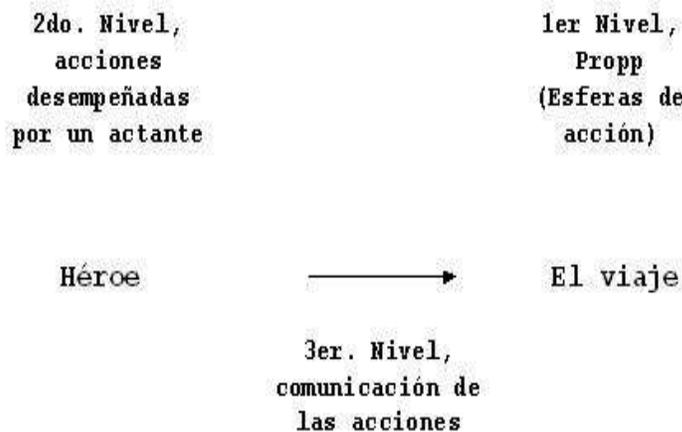
<sup>2</sup> Cfr. Vladimir Propp, “*Morfología del cuento*”, Madrid, Fundamentos, 1971.

\* Recuérdese que Aristóteles y Platón también definieron al Bien y el Mal como la denominación positiva de una ausencia, de una falta. Misma con la que inicia el camino del Héroe. De igual manera Joseph Campbell explico que el héroe suele pasar a través de ciclos o aventuras similares en todas las culturas. Resumido en la tríada: Separación - Iniciación - Retorno.

disminuyéndolas a tan sólo 17 acciones y las clasifico en tres partes, el monomito, la tríada *separación-iniciación-retorno*, tres ciclos que el héroe debe recorrer.<sup>3</sup>

Posteriormente Roland Barthes en su *Análisis del Relato*, identifica dentro de esta serie de estudios que en el relato existen tres niveles de descripción, **el nivel de las funciones** (propuesto por Propp y Campbell), **el nivel de las acciones** y **el nivel de la narración** (o nivel del discurso de Todorov). Según Barthes estos tres niveles están ligados entre sí, de acuerdo con una integración positiva: una función sólo tiene sentido si se ubica en la acción general de un actante; y esta acción misma recibe su sentido último del hecho de que es narrada, confiada a un discurso que es su propio código.<sup>4</sup>

Entiéndase de mejor forma: en el primer nivel Propp clasifica la serie de acciones a realizar en un relato, en el segundo nivel esas acciones son realizadas por un agente o actante (el Héroe) y el tercer nivel corresponde a la comunicación de las acciones, al narrador y a su interacción con el lector. Justo como se muestra en el siguiente cuadro.

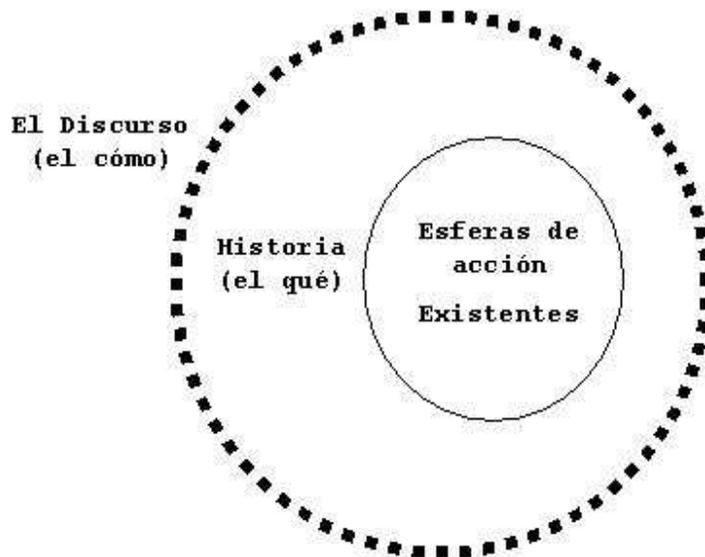


Seymour Chatman explica la misma idea de esta forma: la narración tiene dos partes: una historia, el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más los

<sup>3</sup> Joseph Campbell, *“El héroe de las mil caras”*, México, FCE, 1959, Pp. 45-221.

<sup>4</sup> Cfr. Barthes, Greimas, Eco, Todorov, Bremond, *“Análisis estructural del relato”*, Ediciones Coyoacan, México, 1996. p. 12.

existentes (personajes y ambientes); y un discurso, la expresión de los medios a través de los cuales se comunica el contenido, la historia es el qué de una narración que se relata, el discurso es el cómo.<sup>5</sup> Gráficamente se presenta en el siguiente cuadro.



Como se puede ver todo relato engloba a las esferas de acción y a los existentes (**círculo interior**), pero está a su vez se centra en el discurso o los argumentos ante el lector (**círculo exterior**). En sí lo que hace Chatman es tomar a los actantes (existentes), las esferas de acción y la historia contada entre estos, para posteriormente darle forma con el discurso, el cual finalmente llega al lector.

A grandes rasgos estas son las características y la estructura de un relato, sin importar por que medio se distribuya. Además de que los niveles de función y de acción forman parte del análisis a los objetos de estudios escogidos para la investigación.

Por supuesto, estos niveles del relato establecen parte de las pautas de los componentes de la narración que proponen en su libro *“Como Analizar un Film”* Francesco Casetti y Federico Di Chio.<sup>6</sup> Ya que éste estudio parte de analizar la narrativa a partir de los personajes del Héroe y el Villano, tomándolo primero como personas, posteriormente como roles y después como actantes: Estos es debido a que la interacción entre sus

<sup>5</sup> Ídem. p. 19.

<sup>6</sup> Casetti, Francesco, Di Chio, Federico, *“Como Analizar un Film”*, Paidós, España, 1991.

acciones, el ambiente social y como éstas producen transformaciones en los personajes que los define como Héroe y Villano dentro de la historia, siendo ésta dualidad la que soporta la narración.

Nótese que el análisis además de ser a la forma de los personajes, es también a los cambios y transformaciones que sufren en el desarrollo de la trama, provenientes de sus acciones y repercusiones en el otro, y la decisión final de adquirir ese Rol como Héroe o Villano. Recorriendo los tres niveles de análisis que proponen Casetti y Di Chio, el Fenomenológico, el Formal y el Abstracto, quedando de esta forma:<sup>7</sup>

	<b>Personaje</b>	<b>Acción</b>	<b>Transformación</b>
<b>Nivel Fenomenológico</b>	Persona	Comportamiento	Cambio
<b>Nivel Formal</b>	Rol	Función	Proceso
<b>Nivel Abstracto</b>	Actante	Acto	Variación Estructural.

## 2.1 Componentes de la narración

Antes de continuar se debe advertir que en los apartados siguientes se intenta crear y explicar una estructura de análisis del relato a partir del desarrollo de los personajes (en particular el Héroe y el Villano), sus acciones y transformaciones.

*La Narración es una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos<sup>8</sup>.*

De esta definición según Casetti y Di Chio se puede denotar tres elementos:

**Sucede algo:** ocurren acontecimientos. **Le suceden a alguien o alguien hace que sucedan:** los personajes que a su vez se sitúan en un ambiente específico.

<sup>7</sup> Francesco Casetti, Federico Di Chio, “*Como Analizar un Film*”, Paidós, España, 1991, p. 208.

<sup>8</sup> Ídem, p. 171.

El suceso cambia poco a poco la situación: en el suceder de los acontecimientos y de las acciones ocurren transformaciones.

En los tres ejes estructurales se pueden identificar las funciones que se han explicado anteriormente, pero Casetti y Di Chio encuentran otras estructuras en el fondo que son: los existentes, los acontecimientos y las transformaciones, como se muestran en el cuadro anterior, y que a continuación expondré más ampliamente.

### 2.1.1 Los Existentes

*En las películas el espacio explícito de la historia es el fragmento del mundo que se muestra en la pantalla en ese momento.*<sup>9</sup>

En este espacio se sitúan los existentes, que son todo aquello que se encuentra dentro de la historia, como el ambiente físico, animales, objetos, personas, etc.

Existentes que se pueden categorizar como personajes y ambientes. Diferenciándose principalmente por la identidad, los rasgos, habilidades. También el criterio de relevancia en el film, cuán importante es el personaje, y la focalización, qué personaje está más en el foco de la cámara.

#### 2.1.1.1 El Ambiente

El ambiente está diseñado para situar la historia espacio-temporalmente, se remite al entorno en el que participan los personajes, al decorado, en la situación en la que operan. En pocas palabras los ambientes sitúan y amueblan la historia.

Aunque en ocasiones el ambiente se convierte en un personaje, por ejemplo cuando a un huracán forma gran parte de la problemática del film, como en la *“Tormenta Perfecta”*, o

---

<sup>9</sup> Seymour Chatman, *“Historia y Discurso, Le estructura narrativa en la novela y en el cine”*, Taurus, Madrid, 1990, p. 103.

cuando hace erupción un volcán como en el “*Pico de Dante*”, o “*el Día después de Mañana*”<sup>10</sup>, es en este momento en que el ambiente adquiere la categoría de personaje dentro de la narrativa, en estas películas el villano a vencer por el héroe es el medio ambiente.

Otro ambiente del que casi no se habla en otros estudios, pero que suele ser muy importante, es el **ambiente social** en el que se mueven los personajes. El medio ambiente social adquiere su categoría de personaje cuando afecta directamente al personaje principal, por supuesto son personas que en ese momento actúan como masa, por ejemplo, ciertas teorías en Estados Unidos acerca de los asesinatos en las escuelas, es que los jóvenes asesinos llevan una carga emocional que se alimenta de las humillaciones de la comunidad estudiantil, toda ésta violencia psicológica influida afecta mentalmente al estudiante, teniendo como única salida para el joven la de asesinar a quienes le dañan.

Esto mismo pasa con los personajes ficticios, el medio ambiente social que les rodea los confirma y lo influencia para realizar ciertas acciones.

#### 2.1.1.2 El Personaje

Para los griegos no eran necesarios los personajes para narrar una historia, para ellos la acción era lo primero, y los personajes eran “*artistas imitando a los hombres en plena acción*”<sup>11</sup>, así que los personajes van en segundo término. Esto debido a que la acción es el objeto de imitación del personaje. De igual forma los formalistas mantienen la idea de que los personajes son productos de las tramas y su status es funcional, sólo son actantes y no personajes y que es erróneo considerarlos seres reales. Para estos el personaje es sólo el hilo conductor de la trama.

---

<sup>10</sup> *La Tormenta perfecta*, Wolfgang Petersen, , E.U., 2000  
*el pico de Dante*, Roger Donalson, E.U., 1997  
*el día después de mañana*, Roland Emmerich, E.U., 2004

<sup>11</sup> Seymour Chatman, *Historia y Discurso, La estructura narrativa en la novela y en el cine*, Taurus, Madrid, 1990, p. 116.

Posteriormente Aristóteles dijo que *“el agente (prattōn) debería ser distinguido del carácter (ethos), porque los agentes son necesarios para el drama”*<sup>12</sup>.

Aristóteles pensaba que para el agente no eran necesarios los rasgos (actitudes, aptitudes, cualidades), no se necesitaban de ellos para realizar sus acciones. Aunque más adelante dice que el agente debe ser “noble y humilde”, como debe de ser el ser humano, ya que éstas características nos diferencian de otros y del bien y el mal.

Vemos que los rasgos son necesarios para describir las características de un personaje, mismos rasgos y características hacen que el público se identifique con los personajes.

Ahora bien, las historias siempre son referidas a alguien y sus acciones, acontecimientos que le ocurren a alguien, y como se expuso anteriormente, es alguien que tiene un nombre, una relevancia y cierta focalización en la historia. Y como hemos vistos debe gozar de rasgos que le caractericen, esto y más explico en la categorización del personaje que propone Casetti y Di Chio.

### El Personaje como Persona.

El Personaje como persona significa asumirlo como un individuo social, dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, es dotarlo de vida y traerlo a la realidad, considerarlo como una unidad psicológica y de acción. Simulando todo aquello con lo que nos enfrentamos en la vida.

Claude Bremond<sup>13</sup> demostró que podía reorganizar la estructura de Propp, haciendo que las acciones de la historia fueran una manifestación de la evolución moral y psicológica del personaje. Esto mismo lo aplico al villano, al ayudante y a otros personajes de la historia.

---

<sup>12</sup> Ibidem, p. 117

<sup>13</sup> Ibidem, p 120

Todorov<sup>14</sup> argumenta que hay historias *apsicológicas* que centra su narrativa en la trama, mientras que las psicológicas se centran en el personaje. Aunque también defiende que los personajes no pueden elegir y realmente se convierten en meras funciones de la trama, convirtiéndose en narraciones *apsicológicas*, en las que el personaje es en sí mismo la historia virtual que es la historia de su vida.

De igual manera Roland Barthes explica que “el personaje es un producto de combinaciones (rasgo y personalidad): la combinación es relativamente estable y más o menos compleja; esta complejidad determina la personalidad del personaje, que es una combinación como también lo es el olor de un plato o el aroma de un vino”.<sup>15</sup>

Por su parte Seymour Chatman hace esta cita del *Glosario de términos literarios* en su libro:<sup>16</sup>

Los personajes son la gente, dotados de cualidades morales y de carácter específicas que ejecutan la acción... la esfera del personaje puede ser ampliada progresivamente para incluir los pensamientos y el habla en los que se manifiesta, y también las acciones físicas que son motivadas por el carácter de esa persona.

Para Chatman es interesante saber que las acciones físicas, el pensamiento y el habla son parte del personaje, y no actividades realizadas por el personaje.

Ahora bien, en forma de resumen y para realizar un mejor análisis del personaje junto con los elementos que señalan Casetti y Di Chio en su libro “*Análisis del Film*”, y como se ha venido explicando, hay que diferenciar en los personajes sus rasgos psicológicos (sus aptitudes, actitudes y cualidades), rasgos y sentimientos como humildad, benevolencia, odio, orgullo, amor, etc. Por supuesto, cambia de entre personajes, así que en esta investigación no se tomarán en cuenta sólo hasta el análisis y únicamente para definir su modo de actuar del personaje como persona.

Así se llega a las distinciones de Casetti y Di Chio, sobre el personaje como persona:

---

<sup>14</sup> Ibidem, p. 122

<sup>15</sup> Barthes, Greimas, Eco, Todorov, Bremond, “*Análisis estructural del relato*”, Ediciones Coyoacan, México, 1996. p. 25.

<sup>16</sup>Vid. Seymour Chatman, “*Historia y Discurso, La estructura narrativa en la novela y en el cine*”, Taurus, Madrid, 1990, p. 116.

Personaje plano: Simple y unidimensional, todos aquellos personajes de relleno, como los secuaces del Villano.

Personaje Redondo: Complejo y variado, en ésta característica entran tanto los personajes principales, Bruce Wayne o Batman<sup>17</sup> (este tipo de personaje tiene distintas facetas en sus dos de personalidades, uno es el empresario que debe cuidar el negocio familiar, por lo tanto actúa como tal, y el otro el vigilante nocturno que hace justicia a su manera. Y su contraparte el Guasón, el intentar descifrar este personaje suele ser muy difícil debido a su principal característica la psicosis que padece.

Personaje Lineal: Uniforme y bien calibrado, por lo regular este personaje suele ser el ayudante del Héroe, por el hecho de tener mayor sensibilidad y tacto a ciertas situaciones, además de ser quien corrige el camino del Héroe, ya que al ser un personaje más centrado impide que el Héroe se deje llevar por sus impulsos.

Personaje Contrastado: Inestable y contradictorio. Este es el tipo del Villano, debido a que cambia rápidamente de planes al verse frustrado por el héroe, llegando hasta sacrificar a sus propios ayudantes con tal de ver su objetivo cumplido.

Personaje Estático: Estable y constante: este tipo como el Lineal, procuran mantener su constante ayuda al Héroe, por lo regular son los ayudantes o la guía, debido a su característica de manejar la información del Héroe.

Personaje Dinámico: En constante evolución este tipos es principalmente el del Héroe y el Villano, ya que cambian y evolucionan ante la situación, y cada acción suya o de su contrario lo hacen evolucionar anímica y mentalmente. En el caso del Villano lo puede volver más obsesivo, mientras que el Héroe puede llegar a ser más hábil y fuerte.

Por supuesto, y como se ha visto, todas estas categorías se pueden combinar entre ellas para crear un personaje, sin olvidar lo que explica Chatman acerca de que el personaje también tiene rasgos psicológico, como: los sentimientos, estados de ánimos, pensamientos, motivos temporales, que de igual forma ayudan a definir y analizar mejor al

---

<sup>17</sup> *Batman Inicia*, Christopher Nolan, E.U., 2005.

personaje como persona. Además de que para Chatman estos personajes inspiran una sensación más entrañable y los recordamos como personas de verdad.<sup>18</sup>

### El Personaje como Rol.

El personaje como rol, o sea al tipo al que encarna, o las funciones que lleva acabo dentro del relato. Por ejemplo, Bruce Wayne es una persona que encarna al empresario y al justiciero.

Chatman entiende que esta distinción de personajes puede formularse en términos de rasgos. Así mismo los clasifica Barthes y Propp los distingue en su estructura del relato: el ayudante, el donante, el villano, el héroe, la damisela en peligro, ...

En sí lo que se trata de explicar acerca del personaje como rol, es entenderlo a partir de sus funciones o las acciones que lleva acabo en el relato, por ejemplo el donante, si nos atenemos al ejemplo de "Batman inicia", éste puede ser tanto el ladrón que asesino a sus Padres (debido a que sin dicho acto, Batman jamás hubiera existido), como el Ras-alghul quien lo preparo para combatir al crimen y le enseño a manejar sus miedos.

Casetti y Di Chio proponen en su libro una serie de rasgos que caracterizan a los roles (que para ellos son los más importantes) que se presentan en los films:

Personaje Activo: se sitúa como fuente directa de la acción y opera en primera persona, este el tipo del Héroe, debido a que siempre actúa en primera persona. Comienza su camino solo para evitar dañen a sus compañeros.

Personaje Pasivo: Es objeto de la iniciativa de otros, se presenta más como terminal de la acción que como fuente, este tipo suele ser el de los secuaces, ya que son éstos quienes llevan acabo las acciones, por ejemplo en V de Venganza, la rebelión comenzó con "V"<sup>19</sup>, pero la culminación fue de la sociedad al momento de oponerse al ejercito. En ocasiones

---

<sup>18</sup> Cfr. Seymour Chatman, "*Historia y Discurso, La estructura narrativa en la novela y en el cine*", Taurus, Madrid, 1990, p. 118.

<sup>19</sup> *V de Venganza*, James McTeigue, E.U., GB, Al., 2006.

el propio Héroe actúa de esta forma al dejarse influenciar por otros personajes o por el Villano.

Personaje Influenciador: Hace hacer a los demás, encuentra en otros a sus ejecutores, (así como el héroe actúa activamente, el villano influencia a sus seguidores para que hagan su voluntad, en ocasiones el propio *donante* es el *influenciador* del Héroe), por ejemplo en Batman, el constante recuerdo de la muerte de los Padres de Bruce Wayne lo atormenta, haciendo de ésta acción el principal móvil para llevar acabo su labor de justiciero.

Personaje Autónomo: Hace directamente, éste no necesita de ningún motivo para llevar acabo sus acciones, aunque sería mejor decir que es el personaje que actúa por cuenta propia (ya que como se vio anteriormente todo es causal) por ejemplo, este es el caso tanto del Héroe como del Villano al momento de ir en busca por el objeto del deseo, nadie les dice que hacer, así que hacen lo necesario por alcanzar su objetivo (el Héroe suele frustrar al Villano o viceversa).

Personaje Modificador: Actúa como motor de la narración, trabaja para cambiar la situación en sentido positivo o negativo, mejorador o degradador, esta característica la tienen el propio Héroe y Villano, ya que estos operan a favor o en contra de la acciones de la historia o de su Némesis, por ejemplo en Batman, al saber Bruce Wayne que no puede luchar contra la delincuencia de Ciudad Gótica sin entenderla primero, decide emprender un viaje al inframundo del delincuente para alcanzar ese entendimiento y saber como piensa ese delincuente, a simple vista ésta acción pareciera de degradación para Bruce Wayne, pero para Batman es de mejoramiento, por otro lado las acciones de Batman mejoran a la Ciudad, pero degradan a los personajes, sus acciones en contra de ellos, los hacen los peores enemigos de Batman.

Personaje Conservador: es el punto de resistencia, conserva el equilibrio, restaura el orden, es protector o frustrador, en esta parte se puede catalogar al héroe, ya que solo desea restablecer el equilibrio y frustrar al Villano, o también puede ser el del ayudante, por ejemplo en Batman, Alfred ayuda a conservar el equilibrio entre Bruce Wayne y Batman, Alfred no permite que ninguno de los dos sea absorbido por el otro.

Personaje protagonista: Sostiene la orientación del relato, esto es debido a que todas las acciones giran entorno a él.

Personaje Antagonista: Manifiesta la orientación exactamente inversa, el Villano como tal, solo busca acabar con el Héroe.

Estos dos últimos roles que representan al bien y el mal, también representan las buenas y malas cualidades del hombre, cualidades, actitudes con las que se identifica el público, a unos les gustan el personaje manipulador y modificador (como es el villano), a otros el activo y el autónomo (justo como actúa el Héroe)

### El Personaje como Actante

En esta característica del personaje entran las definiciones de Aristóteles, de Greimas y de Propp de personaje, en el cual la función de los personajes es sólo actuar

Aquí el personaje se define dentro de la historia a partir de su actuación, de sus nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otros personajes o situaciones, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y su contribución para que ésta avance, aquí los personajes son producto de lo que tienen que hacer.

Tomashevsky reconoce a “los personajes como apoyo viviente para los para los distintos motivos de la historia, es un proceso corriente para agruparlos y conectarlos... el personaje juega el papel del hilo conductor ayudándonos a orientarnos entre el montón de detalles, un medio auxiliar para clasificar y ordenar motivos concretos”<sup>20</sup>

A. J. Greimas<sup>21</sup> propone clasificar al personaje según lo que hacen (actante), por su nivel de participación en una esfera de acciones. Así que el número de actantes está determinado por las condiciones esenciales de la narración. Esta dimensión de los actantes les permite representarse en humano, animales, objetos y conceptos en medida en que estos se convierten en núcleos efectivos de la historia.

---

<sup>20</sup> Seymour Chatman, “*Historia y Discurso, La estructura narrativa en la novela y en el cine*”, Taurus, Madrid, 1990, p. 119 .

<sup>21</sup> Aumont, Jacques, Marie, Michael, “*Análisis del Film*”, Paidós, España, 1990, p. 142

Aquí Casetti y Di Chio realizan una distinción de los personajes entre Sujeto y Objeto. El Sujeto se presenta como aquel que se mueve hacia el Objeto para conquistarlo, y a la vez como aquel que, moviéndose hacia el Objeto, actúa sobre él y sobre el mundo que lo rodea.

Esta doble actitud lo lleva a vivir cuatro momentos recurrentes:

Performance: el Sujeto se mueve hacia el objeto, actúa sobre él y sobre cuanto se interpone en su camino. Es la Acción en sí.

Competencia el Sujeto esta en condiciones de tender hacia el objeto y de intervenir sobre él, esto es lo que le permite cualquier tipo de actividad. La Competencia es la obtención de un arma o de una habilidad o el entendimiento sobre como actuar.

El sujeto se activa sobre la base de un Mandato: si tiende hacia el objeto es porque alguien le ha invitado a moverse. La fuente de este Mandato puede ser él mismo u otro personaje.

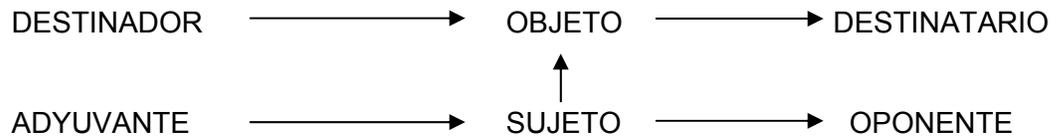
Como consecuencia de una acción el Sujeto tiene una Sanción: Retribución o Recompensa, Distracción o Punición. De igual forma el mismo Héroe puede ser el sancionador.

Greimas posteriormente de analizar las esferas de acción de Propp reduce sus treinta y un esferas de acción a solo seis y realiza una estructura, uniendo al Sujeto y al Objeto, al Destinador, Destinatario, Adyuvante y Oponente, fijando así el numero de actantes, y que supuestamente él, las relaciones que se establecen entre ellos no son aleatorias, sino que obedecen a un esquema dado.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Aumont, Jacques, Marie, Michael, “*Análisis del Film*”, Paídos, España, 1990, p. 135.

Cabe resaltar que en éste esquema, salta a simple vista, en su rigurosa forma, que no se permite reciprocidad o retroalimentación entre los actantes, principalmente entre el oponente y el sujeto.



Objeto: Es el punto de influencia de la acción del sujeto, representa aquello sobre lo que hay que moverse.

Destinador pone como punto de origen al Objeto, como su horizonte de partida; se trata, pues, al objeto como la fuente de todo cuanto circulan por la historia (éste adiestra, persuade y sanciona al sujeto).

Destinatario: se identifica con quien recibe el objeto, se enriquece con el y extrae beneficios.

Adyuvante: este ayuda al sujeto en las pruebas que éste debe superar para conseguir el objeto deseado.

Oponente: este, por el contrario del ayudante, se dedica a impedir el éxito del Héroe.

Estos dos últimos actantes se definen por su relación con el Sujeto, en su calidad de estructura de apoyo u oposición del sujeto.

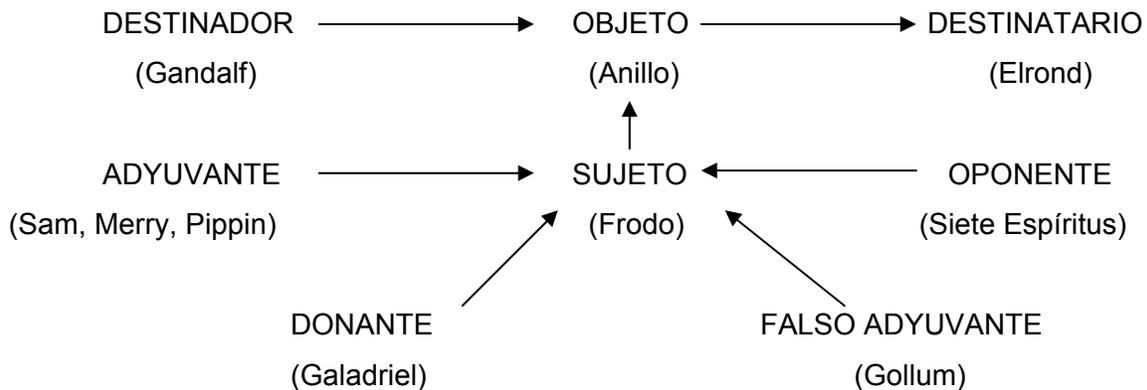
Aunque sería interesante agregar otros dos actantes, **el Donador** y **el falso adyuvante**, el primero es quien dota al sujeto del arma para combatir al oponente (el arma también puede ser el entrenamiento o el descubrimiento de nuevas habilidades), el segundo, no es el oponente, simplemente un personaje que usa las habilidades del sujeto para su propio beneficio o en el último momento cambia de bando.

Por último la dirección de las flechas  indica la dirección de la actuación de los personajes.

Compréndase estas definiciones y el cuadro que propone Greimas: en un ejemplo más apto tomemos en cuenta la narración de la película “el Señor de los Anillos, la comunidad del anillo”.

En esta historia desarrollada en la tierra media. Gandalf (**el Destinator**) le pide al Hobbit Frodo (**el Sujeto**), que lleve el Anillo de Poder (**el Objeto**) a Rivendale con el Rey de los Elfos Elrond (**Destinatario**), en el camino lo acompañan Sam, Pippin y Merry (**los Ayudantes**), se encuentran con Galadriel, quien los dota de ciertas armas para su viaje (**el Donante**), mientras que por el otro lado, los siete espíritus del Reyes Muertos (**los Oponentes**) impedirán que el Anillo sea llevado a Rivendale y trataran de recuperarlo para transportarlo hasta su dueño Saurón. En este caso el **falso adyuvante** es Gollum, pero al personaje no actúa activamente hasta “las Dos Torres”.

Quedando de está forma:



Continuando, Casetti y Di Chio explican que en el interior de este esquema narrativo general, cada uno de los actantes, independientemente de su caracterización básica, puede definirse en relación a algunos otros rasgos suplementarios, y puede ser:

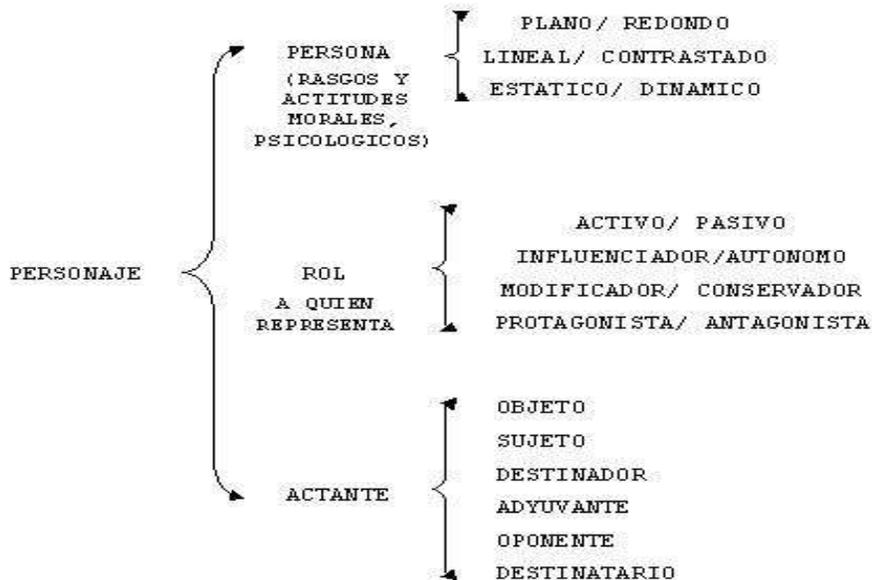
De estado o de acción, según su nexa con los demás actantes es de unión (posesión, dominio, amor, etc.) o de transformación (contraste, manipulación, deseo, etc.)

Pragmático o cognitivo, según la acción se manifieste como una actuación directa y concreta sobre las cosas, o como algo exquisitamente mental, en sus diversos aspectos (el juzgar, el pensar, el imaginar, el querer, el saber, el creer, etc.)

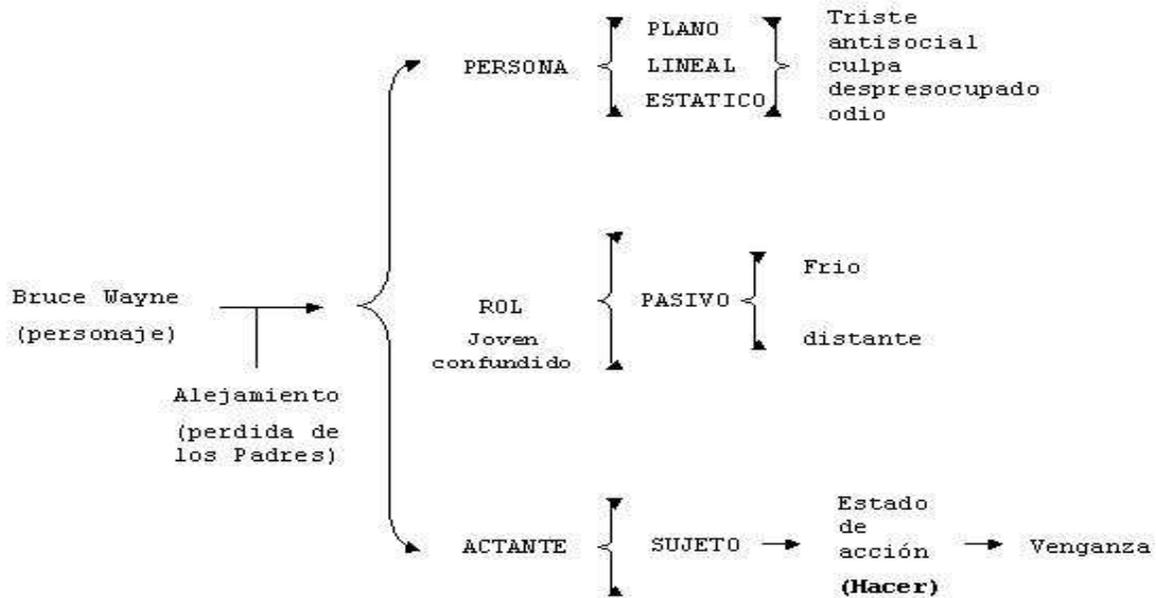
Orientador o no orientador, según la perspectiva en que se coloque su actuación sea la privilegiada del discurso narrativo, de la modalidad de articulación y exposición, o bien la contraria.

Expuestos los tipos de Personaje, como se puede ver y entender, cada una de las explicaciones del personaje como persona, como Rol y como Actante, pueden mezclarse entre sí para crear personajes más variados y de mayor arraigo con el público.

Para resumir esta primer parte presento el siguiente grafico en el que se estructura y clasifico todo lo visto con anterioridad, recordando que todos estos rasgos forman parte del personaje:



Para entender mejor al personaje en su totalidad, recurro al ejemplo de “Batman inicia”, al personaje de Bruce Wayne después del alejamiento de sus Padres y anterior a la actualización:



En este ejemplo se pueden ver algunas redes que se tejen, además de las influencias y degradaciones que hacen al personaje más humanos y por lo tanto más atractivo para el público. Ahora veamos los acontecimientos, o lo que hacen que sea, y haga el personaje.

## 2.2 Los Acontecimientos

En palabras de Francesco Casetti y Federico Di Chio: “En la dinámica narrativa sucede algo: le sucede a alguien y alguien hace que suceda. Así pues nos encontramos con los sucesos, o mejor, con los acontecimientos, que puntúan el ritmo de la trama, marcando su evolución”<sup>23</sup>.

De los acontecimientos, argumenta Barthes, tradicionalmente constituyen una ordenación llamada trama. Aristóteles definió la trama (*mythos*) “como la disposición de los

<sup>23</sup> Francesco Casetti, Federico Di Chio, “*Como Analizar un Film*”, Paidós, España, 1991, p. 188.

incidentes”<sup>24</sup>. La teoría narrativa estructuralista mantiene que esta disposición es precisamente la operación que realiza el discurso. Los sucesos de una historia son transformados en una trama por el discurso, el modo de su presentación.

La Trama, la historia según el discurso, existe en un nivel más general que cualquier materialización en particular, una determinada película, novela o lo que sea. Su orden de presentación no tiene que ser el mismo que el de la lógica natural de la historia. Su función es dar énfasis o quitárselo a ciertos sucesos de la historia, interpretar algunos y dejar que se deduzcan otros, mostrar o contar, comentar o permanecer en silencio, concentrarse en este o aquel aspecto de un suceso o personaje.<sup>25</sup>

### 2.2.1 Sucesos y Acontecimientos

“Los Sucesos *son acciones (actos) o bien acontecimientos*. Ambos son cambios de estado. Una acción es un cambio de estado causado por un agente o alguien que afecta a un paciente. Sí la acción es significativa para la trama, al agente o paciente se le llama personaje”<sup>26</sup>.

Dichos acontecimientos se pueden dividir en dos grandes categorías, como explican Casseti y Di Chio, sobre la base del agente que los provoca; sí se trata de un agente animado, se hablara más específicamente de acciones; sí el agente es un factor ambiental o una colectividad anónima, se hablara de sucesos.

Como se vio al principio de este capítulo con los existentes, los cuales se conforman por el ambiente y los personajes. En el cual, el ambiente adquiriría el nivel de personaje dependiendo su relevancia en la historia. Ahora los vemos como sucesos de la naturaleza y de la sociedad.

---

<sup>24</sup> Seymour Chatman, “*Historia y Discurso, La estructura narrativa en la novela y en el cine*”, Taurus, Madrid, 1990, p. 45

<sup>25</sup> Cfr., Ídem, 8.

<sup>25</sup> Barthes, Greimas, Eco, Todorov, Bremond, “*Análisis estructural del relato*”, Ediciones Coyoacan, México, 1996. Pp.. 7-8.

<sup>26</sup> Seymour Chatman, “*Historia y Discurso, La estructura narrativa en la novela y en el cine*”, Taurus, Madrid, 1990, p. 46.

El primero son los acontecimientos climáticos, catástrofes naturales, epidemias, etc. Cito nuevamente a “la Tormenta Perfecta”, “Tornado”, “Epidemia”, “el Efecto Hades”, etc. Mientras que en segundo son los sucesos colectivos como las guerras, revoluciones, etc. Como “Fuimos Héroes”, “Pelotón”, “Apocalipsis ahora”, “Band of Brothers”, “Forrest Gump”, etc.<sup>27</sup>

En cualquiera de estos dos casos el personaje se encuentra inscrito en una estructura de sucesos más grande que él, en cual, solo ésta en condiciones de afrontar. Tanto es así que cuando los sucesos dominan la acción (de la cual el personaje es protagonista), la onda expansiva de los primeros se refleja sobre los segundos: a menudo, los movimientos del personaje no están totalmente en sus manos, sino que funcionan como respuesta obligada a algo que le sucede sin que dependa de él “Causalidad”.<sup>28</sup>

La segunda categoría que nos explican es la de la acción. La acción se entrecruza con el suceso en el diseño más amplio de los acontecimientos, y se caracteriza por la presencia de un agente animado. Esto se puede explicar más ampliamente en el análisis de la acción como comportamiento, como función y como acto.

## 2.2.2 La Acción

### La Acción como Comportamiento

Esta acción pertenece al comportamiento del personaje como persona, el comportamiento es “la manifestación de la actividad de alguien, su respuesta explícita a una situación o a un estímulo”<sup>29</sup>, son acciones fenomenológicas, manifestaciones concretas y sociales. De

---

<sup>27</sup> *La Tormenta perfecta*, Wolfgang Petersen, E.U., 2000

*Tornado*, Jan De Bont, E.U., 1996

*Epidemia*, Wolfgang Petersen, E.U., 1995

*factor hades*, Mick Jackson, E.U., 2006

*fuimos héroes*, Randal Wallace, E.U., AL, 2002.

*Pelotón*, Oliver Stone, E.U., 1986.

*Apocalipsis ahora*, Francis Ford Copola, E.U., 1979.

*Band of Brother*, Tom Hanks, GB, E.U., 2001.

*Forrest Gump*, Robert Zemeckis, E.U., 1994.

<sup>28</sup> Cfr Francesco Casetti, Federico Di Chio, “*Como Analizar un Film*”, Paidós, España, 1991, p. 188.

<sup>29</sup> Francesco Casetti, Federico Di Chio, “*Como Analizar un Film*”, Paidós, España, 1991, p. 189.

estas acciones se pueden distinguir varias categorías. O en otras palabras, es un simple reflejo social.

Comportamiento Voluntario: esta acción expresa una clara intención, en Batman regresa, cuando el asesino de los Padres de Bruce Wayne sale de la cárcel, Bruce le espera con arma para asesinarlo, pero se le adelantan.

Comportamiento Involuntario: esta es una acción automática a un estímulo, por ejemplo el miedo del pequeño Bruce Wayne a los murciélagos, su acción automática es alejarse de ellos.

Comportamiento Conciente: cuando las acciones son llevadas a cabo hasta las últimas consecuencias, el Ras-Alghul está por destruir Ciudad Gótica y Batman hará cualquier cosa para impedirlo.

Comportamiento Inconsciente: la acción tiene un efecto retardado o afecta diferente la mente del personaje. La muerte de los Padres de Bruce enciende en él el deseo de odio y venganza, pero lo canaliza años después en pro del bien.

Comportamiento Individual: el Protagonista es único, este puede ser el caso de "Forrest Gump", toma las decisiones por cuenta propia.

Comportamiento Colectivo: éste puede ser la opinión pública sobre un personaje.

Comportamiento Transitivo: cuando las acciones afectan de lleno a todos los personajes de la historia, la decisión de Bruce Wayne al convertirse en Batman es de alejarse de sus seres queridos, no le gustaría resultaran afectados por él o sus acciones.

Comportamiento Intransitivo: la acción del protagonista no afecta a nadie más en la historia.

Comportamiento Singular: Según la acción se aislé, la acción puede afectar a uno o dos personajes o a ninguno.

Comportamiento Plural: La acción parte de un comportamiento generalizado, alguien debe hacer algo ante la corrupción y criminalidad que aqueja Ciudad Gótica.

Comportamiento Único: la acción sólo ocurre una vez, el porqué de la transformación de Bruce Wayne a Batman.

Comportamiento Repetitivo: La corrupción en Ciudad Gótica.

### La Acción como Función

Para entender la acción como función hay que considerarlas no como sucesos concretos e irreductibles, sino como ocurrencia singular de una clase de acontecimientos en general. Entiéndase pues, como las acciones o funciones que los personajes desempeñan y cumplen en todos los relatos, como el de salvar a la damisela en peligro.

Como se vio al principio de este capítulo, Propp distinguió una serie de funciones o de acciones a desarrollar por el personaje dentro del cuento maravilloso, Caseti y Di Chio rescatan solo las más representativas.

La Privación: Consiste en la sustracción, por parte de algo o alguien, del objeto o sujeto valioso para el protagonista. Por ejemplo, el nacimiento de Batman viene del asesinato de los Padres de Bruce Wayne.

EL Alejamiento: se trata de una función doble, puesto que por un lado confirma una pérdida (el personaje es separado de su lugar de origen), y por otro permite la búsqueda de una solución (el personaje se encamina hacia un posible remedio). La decisión de Batman de alejarse de cualquier contacto con sus seres queridos, para evitar resulten lastimándose.

El Viaje: Puede ser tan solo el desplazamiento físico, pero también puede ser un trayecto psicológico, lo importante es que el Héroe se mueve a través de etapas sucesivas. Para la transición de Bruce Wayne a Batman fue necesario realizar un viaje para obtener conocimiento y entrenarse.

La Prohibición: se manifiesta como la afirmación de los límites precisos que no se pueden traspasar. Cuando se trasgrede la prohibición se debe aceptar la infracción. Bruce Wayne sabe que a nadie le puede revelar su segunda identidad para mantener a salvo a esa persona.

La Obligación: es el deber al que tiene que hacer frente el protagonista, la tarea a realizar, la misión a cumplir. La Misión de Batman es liberar a Ciudad Gótica del mal que la aqueja.

El Engaño: es la trampa, conlleva una respuesta doble: por un lado la complicidad y por el otro el desenmascaramiento. El donante de Bruce Wayne le intenta engañar para evitar se entrometa en la destrucción de Ciudad Gótica.

La Prueba: esta presupone dos acciones, las pruebas preliminares dirigidas a la obtención de un medio que permitirá al personaje a equiparse con vistas a la batalla final. El Ras-Alghul para completar el entrenamiento de Bruce Wayne le pide que mate, sólo así su transformación estará completa

El segundo tipo de acción es la prueba Definitiva: Permite al personaje afrontar de una vez por todas la causa de la falta inicial. Volviendo al ejemplo del “Señor de los Anillos”, ahora “el Retorno del Rey”, cuando Frodo destruye el anillo único acaba con la principal maldad del mundo y se restablece la Paz.<sup>30</sup>

La Reparación de la Falta: Es el éxito que el personaje obtiene de su prueba definitiva. Como lo mencione en el punto anterior, después de destruir el Anillo único, se acaba con la principal fuente de maldad, restableciendo la Paz y el equilibrio en el mundo. De ahí deriva la restauración de la situación inicial, la Paz, o la reintegración de los objetos perdidos.

El Retorno: es el opuesto de la función de alejamiento, el personaje libra todas sus pruebas y ahora retorna con el orden restablecido. Es el regreso de los Hobbits a la comarca, de hecho su viaje los dota del poder para librar a su pueblo de la maldad y

---

<sup>30</sup> *el Señor de los Anillos, la comunidad del anillo*, Peter Jackson, NZ, E.U., 2001.  
*el Señor de los Anillos, las dos torres*, Peter Jackson, NZ, E.U., 2002.  
*el Señor de los Anillos, el retorno del rey*, Peter Jackson, NZ, E.U., 2003.

restablecer la paz. El retorno principal, es el viaje que hacen Frodo, Bilbo, Gandalf y los Elfos a tierras imperecederas para poder estar en paz con ellos mismos.

La Celebración: el personaje victorioso es reconocido como tal, y por ello, identificado y recompensado, transfigurado. Después de la destrucción del Anillo de Poder, la Comunidad del Anillo retorna a Gondor para la celebración y la boda de Aragorn, por su parte lo Hobbits después de acabar con la maldad que asolaba la Comarca, festejan en la Taberna y son reconocidos como salvadores. a Sam lo nombran prefecto.

### La Acción como Acto.

Primeramente entiéndase que las relaciones entre personajes o actantes (particularmente entre Sujeto y objeto) pueden ser de dos tipos, el primero puede ser un simple contacto, seguido de cualquier clase de mutación derivada de él. Dos tipos de situaciones con bases distintas, dos formas diferentes de enunciados narrativos elementales, los enunciados de estado y los de actuación.<sup>31</sup>

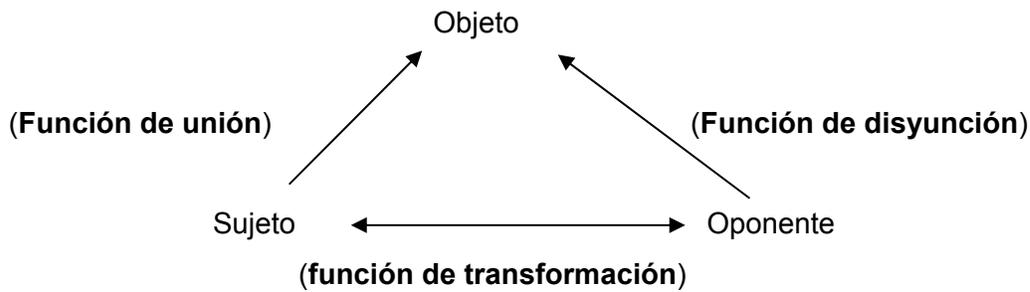
Los enunciados de estado (F unión S;O) dan cuenta del establecimientos de una interacción entre Sujeto y Objeto. Dicha interacción es a su vez doble: ya que la unión se articula en dos términos contradictorios: la conjunción y la disyunción, en el primero el enunciado puede expresar la posesión del Objeto por parte del Sujeto, o bien, el segundo, la pérdida o la fallida recuperación del Objeto por parte del Sujeto.

Los enunciados de actuación (F transformación S;O), este enunciado da cuenta del paso de un estado a otro, a través de una serie de operaciones realizadas al Sujeto. En sí es el camino y el viaje del personaje, aquí se presentan todas las acciones que suceden para que el personaje llegue a su destino o a su objeto.

Por ejemplo: el enunciado de conjunción, el caballero en brillante armadura (**Sujeto**) debe rescatar (**función de unión**) a la princesa (**Objeto**) y matar (**función de transformación**) al dragón (**Sujeto antagonico**). Gráficamente se muestra en el siguiente cuadro.

---

<sup>31</sup>Cfr. Francesco Casetti, Federico Di Chio, “*Como Analizar un Film*”, Paidós, España, 1991, p. 193.



El enunciado de disyunción es cuando el caballero no logra alcanzar su objetivo, que es el recatar a la princesa, en este enunciado la función o el sujeto antagonista se lo impiden. Por lo que el sujeto recurre a la función de transformación de su oponente o viceversa.

Dentro de esta misma visión abstracta, el acto posee dos dimensiones: la dimensión pragmática; aquí el acto se entiende como las *operaciones efectivas* sobre los existentes, o sea la manipulación de las cosas y los personajes.

La Dimensión cognitiva: Aquí el acto se entiende por medio *movilizaciones interiores*, los sentimientos, impulsos, la imaginación o la simulación de acciones, sería como hacer un plan mental sobre los actos a realizar.

Más adelante explican Caseti y Di Chio, que se puede entender al acto en relación con otros actos, descubriendo así toda una red de coordinaciones que se han creado (nuevamente Causa y Efecto). De esta forma cada fase de actuación presupone una serie de momentos que la preceden y por efecto implica una serie de momentos que la siguen; cada realización (cada *performance* o actuar) depende de ciertas condiciones y crea otras.

La *performance* procede de la adquisición de una **competencia**: la competencia es la adquisición de el arma, del conocimiento, de una virtud, que ayudara al Sujeto en el hacer para cumplir con la obligación. Sin embargo no se puede hacer si no se sabe hacer, no se quiere hacer, no se debe hacer. La acción tiene fundamento y razón de ser en la instauración de una capacidad, de una voluntad, de una obligación y de una posibilidad de actuar. En otras palabras, si el Sujeto no acepta su obligación, no quiere hacer o no tiene

la voluntad de hacer, no lo va hacer, por tal motivo el relato nos llevara a la instauración del cometido, ahora el Sujeto se reconoce como Héroe (o Villano), elegido, etc. Ahora sabe que tiene una obligación como Héroe, el segundo paso es **cómo** lo va a hacer o el mandato.

El **mandato**, un hacer-hacer, este acto asume la forma del estímulo, de encargo, de la orden, de la autorización o la prohibición, el alejamiento, etc. Dicho mandato puede proceder del propio Sujeto quien auto-determina su deber, pero también de un segundo actante, un *mandatario*, cuya acción provoca las acciones sucesivas.

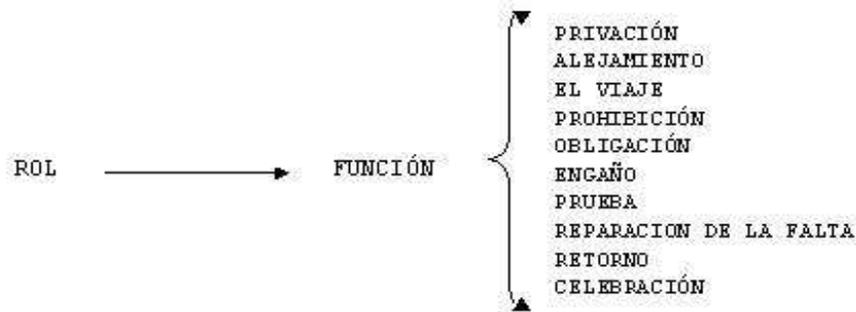
Sin embargo, los actos del Sujeto tienen consecuencias, mismas que se pueden condenar o aprobar, es decir existe una Sanción.

La **sanción** reconoce el tipo y el valor de la acción llevada a cabo a través de un juicio sobre la actuación, en dicho juicio se le retribuye la acción al Sujeto en forma de premio o de castigo. Este sujeto sancionador puede ser el propio Sujeto agente (a través de su conciencia aprueba o reprueba sus actos) o un Sujeto distinto, que encarna la orientación del acto.

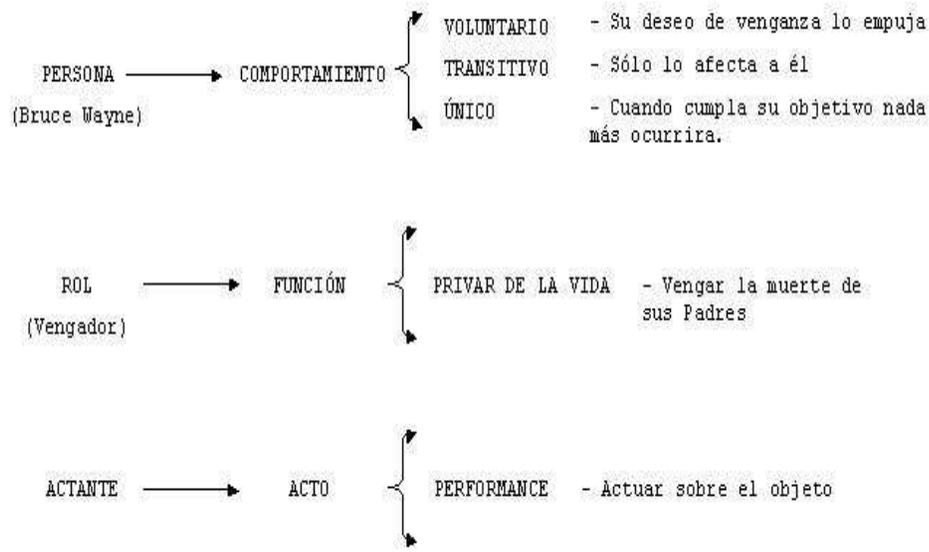
Estas son las cuatro etapas del acto: la *performance* o actuación, la competencia, el mandato y la sanción.

Recuérdese que dichas acciones como la *performance*, son consecuencia de otras (ya que se encuentran interrelacionadas unas con otras), así como el mandato es consecuencia de la *performance*, así sucesivamente. Por ejemplo la competencia, es saber hacer, sucede a la virtualidad del acto.

Ahora entiéndase que los rasgos de la persona preceden al comportamiento, que es la respuesta a ciertos estímulos o como un simple reflejo. Así sucede con el rol y su función dentro del relato, por lo que el actante tiene una forma de actuar sobre el objeto o mandar sobre al sujeto, y a través de la sanción y la competencia transformar al sujeto, estructurado queda de la siguiente forma.



Expuesto de mejor forma regresare al ejemplo de “Batman Inicia”, los **rasgos** de Bruce Wayne posterior al asesinato de sus Padres, afectan su **comportamiento**, su **rol** de **vengador** surge y tiene la **función de privar** de la vida al asaltante que cometió el crimen, así que **actuará sobre el objeto** (asesino).



## 2.3 Las Transformaciones

*Por cada fuerza que actúa sobre un cuerpo, ésta realiza una fuerza igual pero en sentido opuesto sobre el cuerpo que la produjo*  
*Tercera Ley de Newton.*<sup>32</sup>

Como se ha visto hasta ahora, el comportamiento y acciones del personaje son causa de un estímulo, de una acción anterior. En general, acciones que generan a su vez más acciones, mismas que intervienen en el curso del relato para impulsarle y generar una evolución en la historia y en el personaje.

Hasta aquí se sabe que los acontecimientos suceden por algo y son causados por alguien, y esto lo debemos entender como una doble opción: Primero en el sentido de que algo pasa, y como consecuencia el de que algo sigue a otra cosa. Causa-Efecto. *“El acontecimiento no es solo aquello que detalla el relato, sino también y sobre todo lo que lo mueve”*<sup>33</sup>.

<sup>32</sup> url: <http://www.fisica.unav.es/personas/dmaza/fisica1/mec3.html>, consulta 01/06/2007.

<sup>33</sup> Francesco Casetti, Federico Di Chio, *“Como Analizar un Film”*, Paidós, España, 1991, p. 198.

Entiéndase que el proceso de transformación lo efectúan las acciones, situaciones o sucesos realizados por los existentes, por ejemplo, un simple cambio de ambiente, hasta la destrucción del contrario.

### Las Transformaciones como Cambios

La transformación como cambios pueden analizarse desde dos puntos de vista: **el personaje** (actor principal del cambio), o a partir de la propia **acción** y dentro de ésta los cambios por **sucesión o necesidad**.

En el caso del personaje podemos reconocer:

Los cambios de carácter, relativos al modo de ser: continuando con el ejemplo de Batman, Bruce Wayne después del asesinato de sus Padres sólo deseaba la venganza, pero Rachel le abre los ojos al hacerle entender que necesita actuar y ayudar a la gente, es entonces que Bruce decide hacer su viaje para entender al mal.

Cambios de Actitud, relativos a su modo de hacer: en el mismo ejemplo de Bruce, su actitud después del asesinato fue aislarse de todo fue después de su platica con Rachel que decidió actuar.

También se pueden dividir los cambios en individuales y colectivos, según afecten a un personaje o a un sistema de personajes. Por ejemplo, Cuando Bruce decidió actuar y ayudar a Ciudad Gótica, se ayudo así mismo y a toda una ciudad.

Cambios Explícitos: el viaje de Bruce para reconocer el mal, le hizo madurar y crecer.

Cambios Implícitos: referente a la maduración del personaje.

Cambios Uniformes: la maduración de Bruce posterior al viaje, le hacen intente reingresar al negocio de la familia.

Cambios Complejos: Bruce Wayne y Batman están en constante cambio, se amoldan y crecen ante cada prueba, no se permiten retroceder.

Los cambios desde el punto de vista de las acciones son:

Cambios Lineales: al entrar en el Rol de Batman, Bruce sabe que sus acciones van dirigidas a ayudar a las personas.

Cambios Quebrados: Mientras que Bruce toma fuerza como Batman, Rachel ve lo endeble que es el sistema judicial de ciudad Gótica.

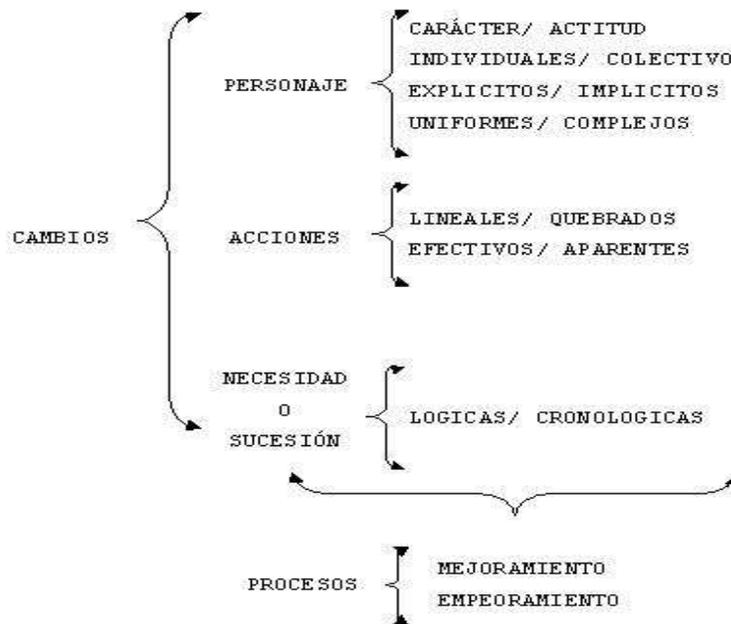
Cambios Efectivos: La obligación en Bruce Wayne es evitar que a otros les pase lo mismo que a él.

Cambios Aparentes: Cuando Bruce reingresa al mundo social todos creen que es un niño rico malcriado.

También existen transformaciones por necesidad y de sucesión (o lógicas y cronológicas): en la primera responde a un orden de necesidad del cambio o causal, y se presenta como transformaciones que obedecen al crecimiento del personaje. La segunda responde a un concatenación de crecimiento temporal del personaje, principalmente son procesos evolutivos que se conllevan al fluir del tiempo, su único origen, este tipo de cambios en los personajes principalmente son los de la madurez.

El dominio cronológico también marca el ritmo y el flujo de la historia.

Mientras por otro lado, la lógica es quien ordena las ideas, los personajes y las acciones para que se alcancen las transformaciones necesarias para continuar con el relato, o como el esquema de Propp, la lógica y el tiempo son quienes le dan al Héroe la experiencia, la última arma para librar la prueba final.



Según Caseti y Di Chio “A sucede después de B y el criterio según el cual A es una consecuencia de B”.

En otras palabras, un acto de maldad provoca un acto de bien, o bien, sí el Villano inicia la guerra, provocará la actuación del Héroe para restaurar la paz.

Retomando a “Batman Inicia”, el acto de maldad del asaltante hacia los Padres de Bruce, provocan un cambio de actitud en el individuo, un cambio en la persona, en el rol de heredero de los Wayne y en su actuar.

#### Las Transformaciones como Procesos.

Las transformaciones como procesos son formas canónicas de cambio, recorridos evolutivos, clases de modificaciones.

Entiéndase a las transformaciones como procesos; como a todas aquellas acciones que afectan y modifican las actitudes y conductas de los personajes, acciones que tienen como fuente a ellos mismos y que afectan a todos en el relato.

Dichas transformaciones son procesos de mejoramiento o empeoramiento. Este tipo de proceso depende estrechamente de la presencia de un personaje *orientador*, como vimos al principio de este capítulo, los personajes son las fuentes que unen los elementos del relato, mismo que une todos los hilos y da coherencia a la trama. Es a partir del punto de vista del personaje que se observa la trama, de hecho “el mejoramiento para él, significaría el empeoramiento para su antagonista y viceversa”.<sup>34</sup>

Es de ésta forma que el relato saca a la luz los intereses humanos, o proyectos como les llama Claude Bremond, hacia un mejoramiento o empeoramiento que pueden manifestarse y actuar, o bien permanecer como simples deseos, y que una vez manifestados resultados de mejoramiento o empeoramiento.<sup>35</sup>

En otras palabras, el proceso de transformación comienza con la pérdida o deseo del objeto y el inicio de la búsqueda (el inicio del camino del Héroe), o a lo que Bremond llama *virtualidad*. La búsqueda puede tener o no resultados, estos resultados dependen de las *actualizaciones*\* en la historia.

La red de posibles así abierta por la secuencia elemental responde al siguiente modelo:<sup>36</sup>

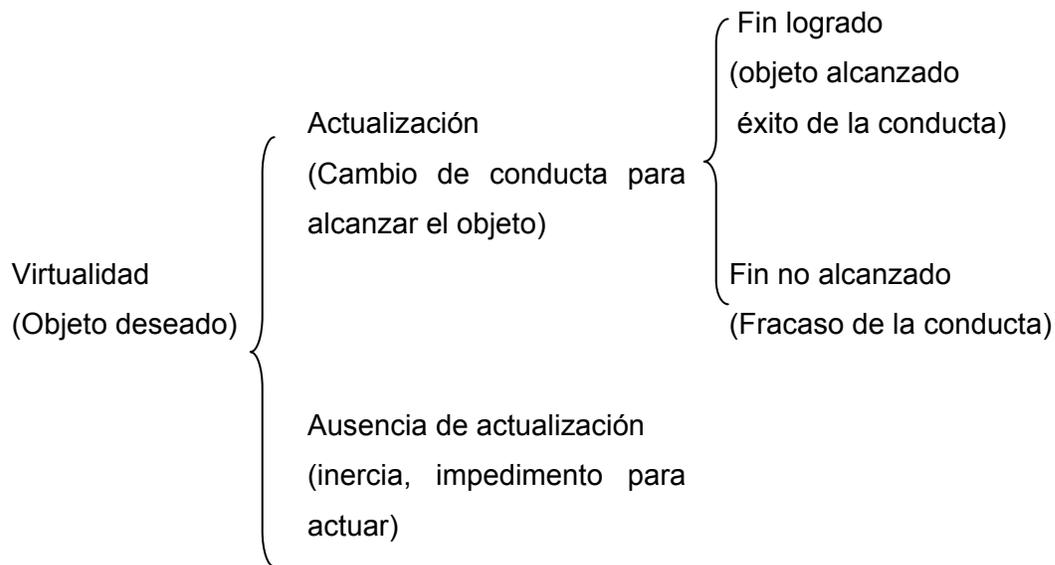
---

<sup>34</sup> Barthes, Greimas, Eco, Todorov, Bremond, “*Análisis estructural del relato*”, Ediciones Coyoacan, México, 1996. p. 99.

<sup>35</sup> Cfr, Ídem. p. 200.

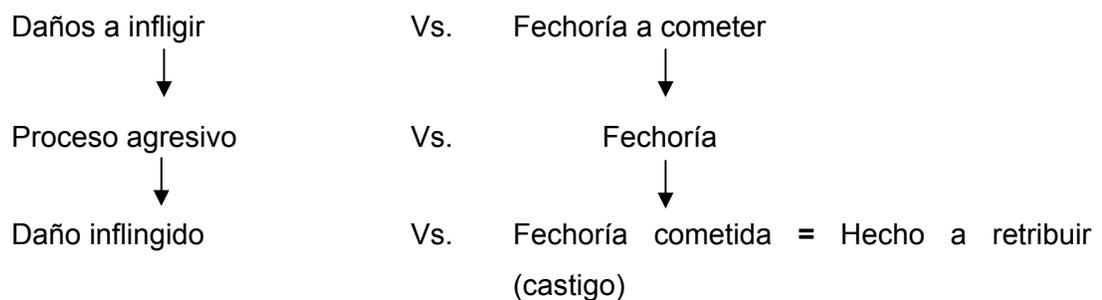
\* Las actualizaciones son los acontecimientos que lidia el personaje en su camino a recuperar el objeto deseado, la prueba, la ayuda mágica, la obtención del arma, acontecimientos o acciones que producen cambios en la conducta y en la actitud de los personajes.

<sup>36</sup> Ídem, p. 100.



Bremond señala que éstas secuencias elementales se combinan entre sí para engendrar secuencias complejas. Estas combinaciones se realizan según configuraciones variables: a) el encadenamiento por continuidad, b) Enclave y el que en forma de ejemplo expondré c) Enlace.<sup>37</sup>

#### c) Enlace



El signo = que se emplea significa que el mismo acontecimiento cumple simultáneamente, en la perspectiva de un mismo rol, dos funciones distintas. Esto es que la fechoría

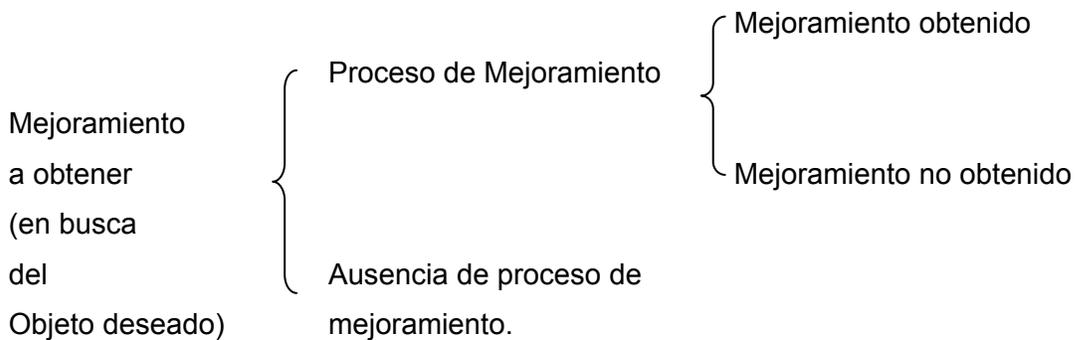
<sup>37</sup> Ídem. p. 100

cometida sucede a un hecho a retribuir o un castigo, por ejemplo si un delincuente comete una fechoría y es capturado, su castigo será enviarlo a la cárcel.

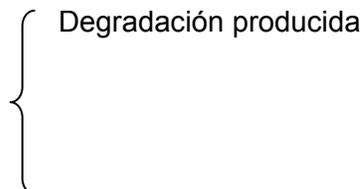
La sigla VS. (versus) sirve aquí de lazo para ambas secuencias, significa que el mismo acontecimiento, que cumple una función *a* desde la perspectiva de un agente A, cumple una función *b* si se pasa a la perspectiva B.

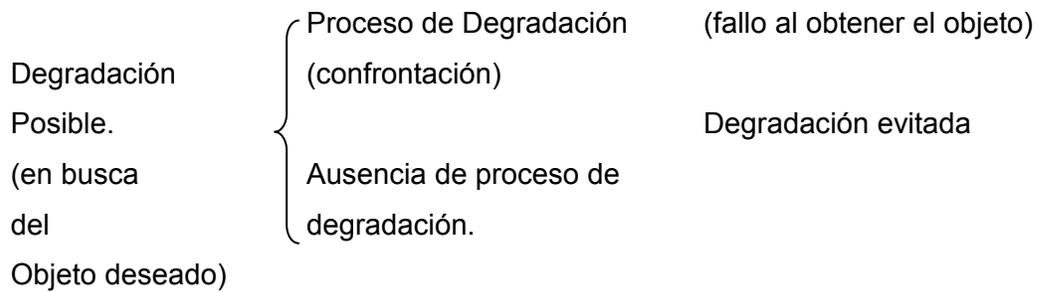
Esta perspectiva está hecha desde el punto de vista del Héroe, desde la cual, la acción del villano se vuelve fechoría o un acto de agresión. En otras palabras, el villano quiere cometer una fechoría (acto) y como tal infligir un daño en las personas o en el mismo héroe, así al momento de la fechoría está cometiendo un acto de agresión, al concluir este acto la fechoría fue cometida y el daño se infligió, por tal, el villano debe responder por sus actos y cumplir su castigo.

Regresando un poco y como se ha visto, el proyecto puede tender a un mejoramiento o a una degradación predecible. Lo que genera dos tipos de secuencias que devienen de la anterior, ya que la virtualidad o la actualización o la no actualización y la obtención o la no obtención del objeto deseado caracterizan a estas dos estructuras.<sup>38</sup>



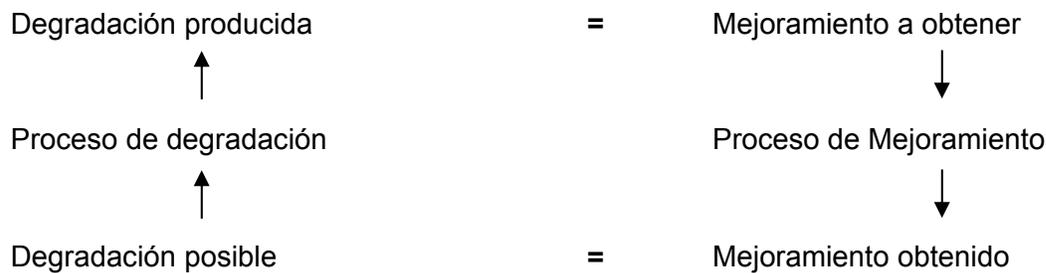
<sup>38</sup> Ídem, p. 102





De igual manera, en ésta estructura simple se puede obtener varias más complejas al momento de mezclarlas para su estudio:<sup>39</sup>

a) por sucesión (continua): como sabemos dentro del relato se puede encontrar un ciclo continuo de fases de mejoramiento y degradación.



Para que este comienzo de relato se desarrolle, es necesario que el estado evolucione, que suceda algo capaz de modificarlo. Por ejemplo, la perdida o recuperación del objeto.

Bremond explica, que por lógica solo el mejoramiento es posible. No porque el mal no puede todavía imperar. El estado deficiente que marca el fin de la primera degradación no es el verdadero punto de partida de la segunda (osease que una degradación no sucede a otra degradación). Ese momento de detención equivale funcionalmente a una fase de mejoramiento o, al menos, de preservación de lo que aún puede ser salvado. Así el punto de partida de la nueva fase de degradación es el estado aun relativamente satisfactorio, estado que solo puede ser degradado. De igual forma, dos procesos de mejoramiento

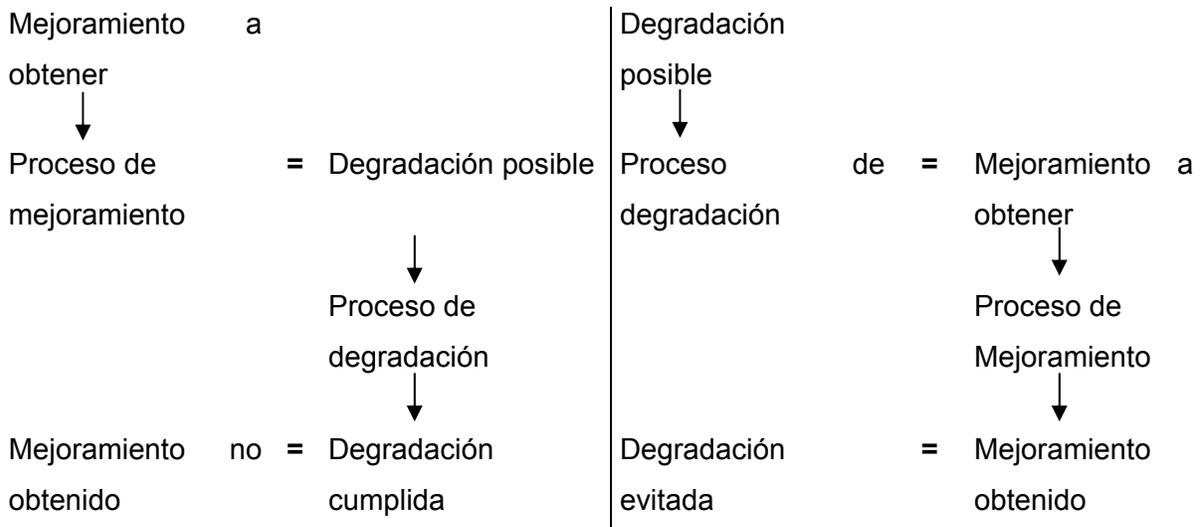
<sup>39</sup> Ídem, p. 103.

solo pueden sucederse en tanto que el mejoramiento realizado por el primero deje aún algo que desear<sup>40</sup>.

En otras palabras, dos procesos de degradación no pueden suceder uno después del otro, sino que entre ellos debe haber una satisfacción, un estado de mejoramiento. Mientras que para el mejoramiento es diferente, para que uno suceda después del otro debe existir aún un objeto deseado que alcanzar.

Esto quiere decir que no puede haber un mejoramiento sin una degradación y viceversa, no puede haber una degradación sin un mejoramiento (situación que reafirma la idea de que sin bien no existe el mal o que el héroe no es nada sin su contraparte el villano). Siendo el objeto del deseo quien participa en el proceso de mejoramiento o degradación.

b) por enclave: esta estructura se puede considerar como las pruebas a lidiar para alcanzar el objeto, prueba que afecta tanto al proceso de degradación como al de mejoramiento.<sup>41</sup>

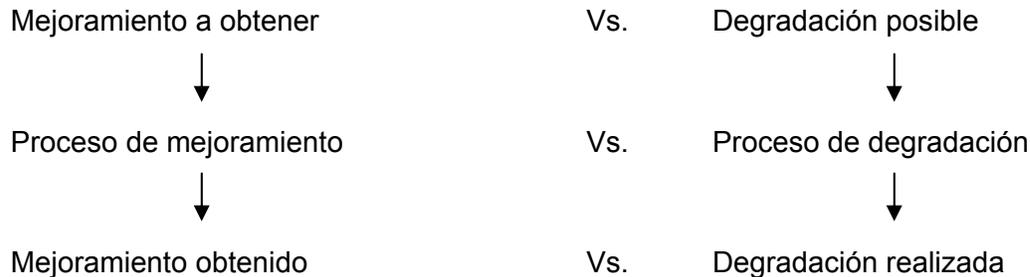


c) por enlace: la misma serie de acontecimientos no pueden al mismo tiempo y en relación con un mismo agente caracterizarse como mejoría o degradación. Esta

<sup>40</sup> Ídem, p. 103

<sup>41</sup> Ídem, p. 104

simultaneidad se vuelve, en cambio, posible si el acontecimiento afecta a la vez a dos agentes animados por intereses opuestos: la degradación de uno coincide con el mejoramiento del otro.<sup>42</sup>

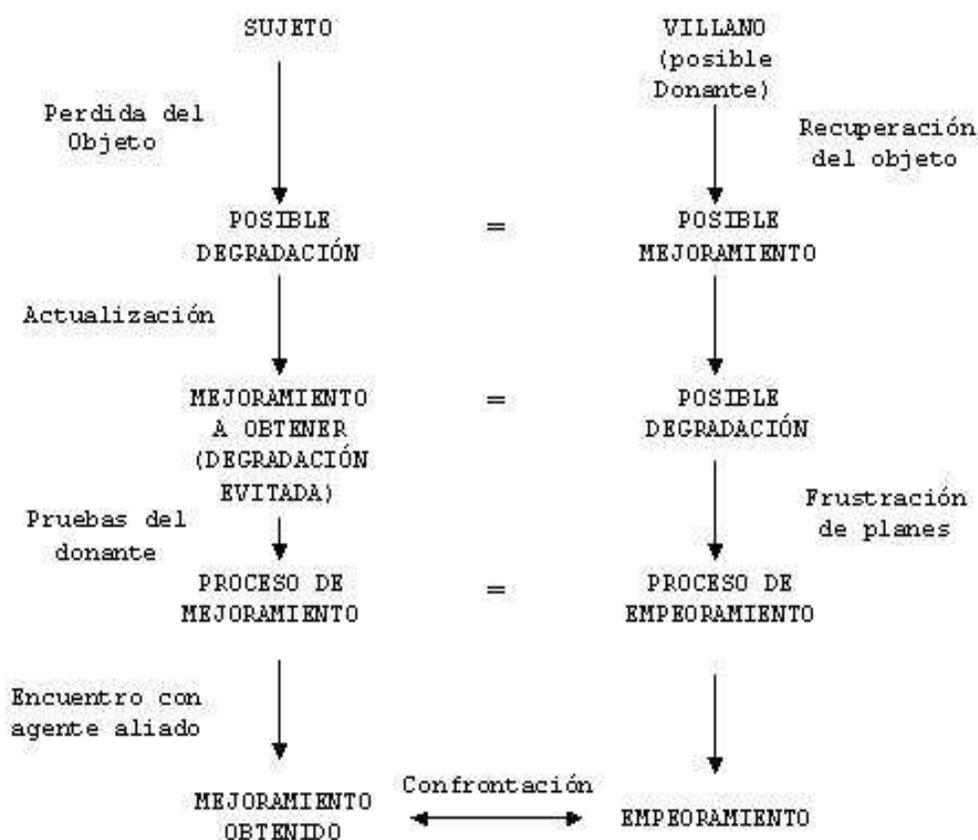


Cabe resaltar que esta perspectiva de las estructuras son desde el punto de vista del Héroe o del narrador, lo mismo pasaría si se tomara desde el punto de vista del Villano. Lo que resulta una degradación desde el punto de vista del Héroe, es un mejoramiento para el Villano.

Resumiendo, dentro de estas estructuras se pueden delimitar recorridos concretos, como el del beneficiario del mejoramiento. Al principio del relato se da la pérdida o la falta del objeto deseado (**proceso de degradación**), y con dicha falta, se inicia el camino del Héroe, con el que llega la acción de actualización (cambio de conducta, la ayuda mágica, ...), pasando al **proceso de mejoramiento**, además el sujeto al tener que librar las pruebas y pulir sus habilidades, obtiene el mejoramiento. Ahora bien, tal actualización puede suceder casualmente, por ejemplo, un evento inesperado que le ayudara al personaje a alcanzar el objeto, por lo que el personaje alcanzara el **mejoramiento** sin esfuerzo. O bien concientemente, en la cual, el personaje deberá hacer la parte activa, librar la prueba, o apoyarse en la intervención de un agente-aliado y alcanzar el mejoramiento. De esta forma la prueba se concreta con un tercer agente, esta vez antagonista, y que actuara como degradador del sujeto, pero en algunos casos el mismo agente antagonista será el donante que causara la actualización en el protagonista. Quedando así:

---

<sup>42</sup> Ídem, p. 104



En este caso el signo = (igual) quiere decir: la misma acción que genera un cambio en un personaje, lo hace factible en el otro.

Por último Bremond menciona que existen otros elementos que ayudan en la transformación del personaje (mejoramiento).<sup>43</sup>

El cumplimiento de la tarea: cuando el Héroe no tiene los elementos para el cumplimiento de la tarea, ya sean intelectuales o materiales que no disponga de los elementos estructurales (las armas) o de si ignora lo que debe de hacer. La falta de estos elementos confirman un proceso de degradación. O bien si el problema se arregla sin la ayuda del héroe (en este caso no existirá ningún cambio).

<sup>43</sup> Ídem, p., 201.

La intervención del aliado: si el aliado ayuda demasiado al héroe solo lo degradara, pero si el aliado se sacrifica en pro de la tarea, significaría un proceso de degradación para el aliado, pero uno de mejoramiento del Héroe, ya que su sacrificio serviría para que el héroe alcanzara su meta.

La eliminación del adversario: que puede ser a través de la negociación y la eliminación. En la primera el héroe se esfuerza por cambiar la actitud de su adversario a través de la seducción o la intimidación. Para la segunda el Héroe se esfuerza por infligir al adversario un daño que lo incapacite para seguir obstaculizando sus empresas. Es la agresión la que apunta a la eliminación del adversario. Sin embargo estas acciones pueden traer consecuencias, ya que el adversario puede intentar una venganza.

#### La Transformación como Variación Estructural.

En este nivel entiéndanse a la transformación como variaciones estructurales, como operaciones lógicas que están en la base de las modificaciones del relato, en este sentido, las principales operaciones son:

La Saturación: es aquel tipo de variación estructural en el que la situación de llegada representa la conclusión lógica, o por lo menos predecible, de las premisas propuestas en la situación final. Elemento clásico de los distintos medios escritos y audiovisuales, principalmente en los filmes de drama, en los que al inicio del relato se conocen los protagonistas un hombre y una mujer que de inmediato sabemos que al final todo va a concluir en boda.

La Inversión: por el contrario, aquí la situación inicial se convierte, en la meta, en su opuesto, aquí no se completa ni se resuelve nada, sino que se desbarata lo que al principio se daba por contado, es el caso de las narraciones con final sorpresa, por ejemplo, aquellos relatos de detectives en los que por supuesto todos creen que quien cometió el crimen fue el mayordomo, pero lo que nadie sabe es que todo fue un trampa para poner a prueba las actitudes de los personajes y que el mayordomo en realidad era el Tío al que todos creían muerto.

La Sustitución: es aquel en el que el estadio de llegada parece no tener relación alguna con el de partida: aquí no hay evolución predecible ni trastorno, sino una variación total de la situación del juego. Por ejemplo, el caso de una *Road movie* muy famosa, “*Thelma y Lois*”<sup>44</sup>, en las que dos amigas salen en un viaje por carretera para relajarse y alejarse un tiempo de sus preocupaciones, el problema comienza cuando las vinculan con un asesinato y ahora la policía las persigue, lo que se puede deducir es que al final se probaría su inocencia y se les permitiría retornar, situación que habría resultado si no se hubieran arrojado por un barranco.

La Suspensión: es cuya situación de partida no encuentra su resolución en un estadio de llegada completo, sino que queda insatisfecha, y por ello abiertamente rota, o bien abierta a desarrollos imponderables. Este es el caso de la serie policíaca de la “Ley y el Orden U.V.E.”<sup>45</sup>, en la cual al intentar procesar a un violador pedofilo recurrente, se dan cuenta que él no hubiera vuelto a violar si no fuera por los constantes e-mails para visitar paginas pornográficas con instrucciones claras para violar a niños pequeños, situación que concluye en el encarcelamiento del dueño de la pagina por mandarle e-mails a un violador que en un principio le pidió dejaran de mandarle los e-mails.

El Estancamiento: ésta representa una verdadera no-variación, caracterizada por la insistente permanencia de los datos iniciales, a veces con algunas variaciones. Por ejemplo, “las Confesiones del Sr. Schmith”<sup>46</sup> en la que el personaje principal decide vender su casa y comprarse un remolque para poder hacer el viaje a la boda de su hija, toda la trama es el viaje, y situaciones sin sentido para el personaje, en este caso la película concluye con los mismo del principio, el personaje con rumbo a la boda de su hija.

**En resumen,** entiéndase el relato como la sucesión de acciones y transformaciones, provenientes del alcance de un objetivo y que le ocurren al personajes dentro de ambientes específicos.

---

<sup>44</sup> *Thelma y Lois*, Ridley Scott, E.U., 1991.

<sup>45</sup> *la Ley y el Orden, “UVE”*, Dick Wolf, E.U., 1999.

<sup>46</sup> *las Confesiones del Señor Schimdt*, Alexander Payne, E.U., 2003.

Los existentes: El ambiente sitúa la historia espacio-temporalmente, así como los acontecimientos y el ambiente social, estos tres adquieren su categoría de personaje cuando afecta directamente al personaje principal.

Así mismo, el personaje es una sucesión de rasgos y actitudes, que evoluciona moral, psicológica y físicamente durante el desarrollo de la trama.

Dicha evolución en el personaje se produce debido a las acciones, sucesos y acontecimientos de su entorno físico y social, y que forman parte de las variaciones estructurales impuestas por el escritor o guionista, de esta manera se conforma el relato.

Haciendo un paréntesis, cabe resaltar que los personajes, justo como lo indico Aristóteles, deben poseer características y rasgos necesarios para desarrollarse dentro del relato, en otras palabras, el personaje se diseña a partir de las funciones a desarrollar, por eso Greimas los clasifico en seis actantes.

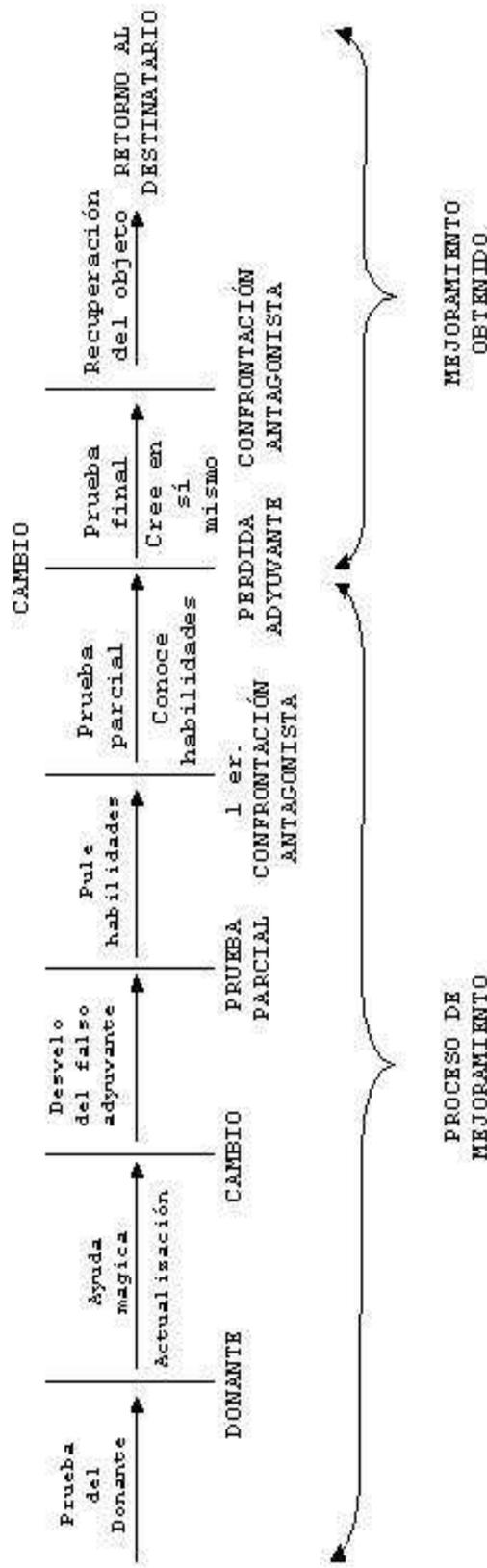
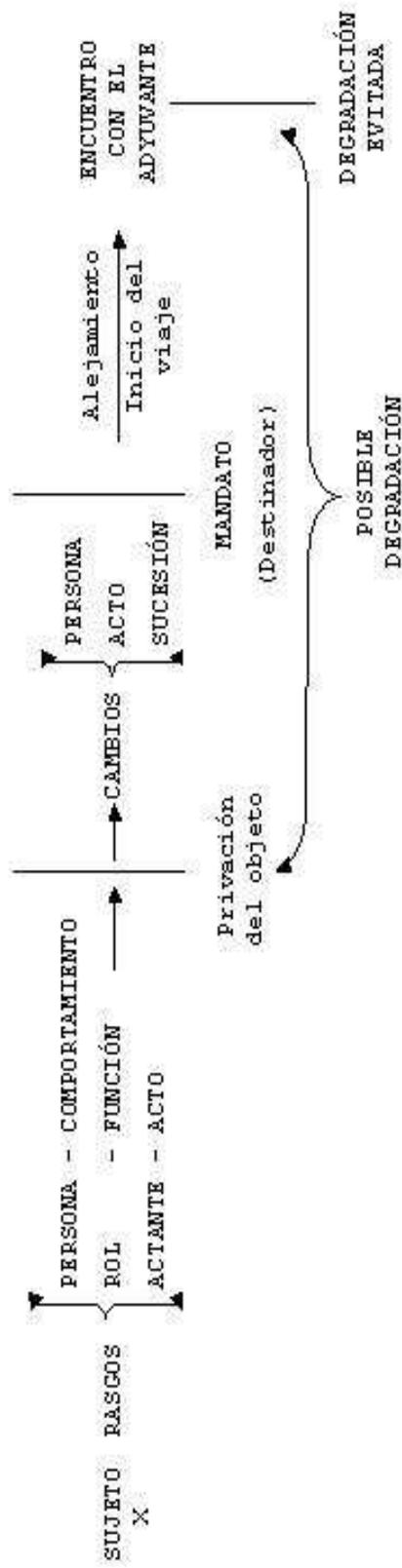
Continuando, como he venido explicando, cada uno de estos elementos (rasgos y características) pueden combinarse con otros para formar rasgos más complejos o variados en los personaje, los cuales evolucionan durante el desarrollo del relato. Sin embargo no es una simple formula de  $A + B = C$ , ya que así como se pueden combinar estos caracteres, sucede lo mismo con las funciones vistas, usándose para hacer mucho más variado el relato.

Por ejemplo, tenemos un personaje "X" (**sujeto**) comienza en la historia con rasgos de tipo *redondo*, con un rol *pasivo*, pero la acción de *privación* del objeto, sucede a una **posible degradación**, generando un cambio de carácter, que lo convierte en una persona redonda y dinámica, que actúa después del Mandato de su **Destinador**.

El primer paso es el alejamiento (**el inicio del viaje**) ha aceptado su *deber*, que es *remover* al villano (**antagonista u oponente**), **recuperar al objeto**, *regresar* y aceptar su *sanción*. No sin antes recibir una *ayuda* para descubrir una nueva arma o nuevas habilidades (**la actualización o competencia**), ahora está en **proceso de mejoramiento**, obteniendo cambios de *actitud*, que lo hacen *consciente* que sus actos son *transitivos* y *plurales* (que no solo lo afectan a él) ahora su rol es *activo*, *autónomo*, *modificador* y

*frustrador* del villano, como persona es *dinámico y contrastado*, su transformación es *compleja y quebrada*, ahora su **Performance** o su actuar son a favor de seguir su viaje, *recuperar* el objeto, *remover* al villano y *retornar* el objeto a su punto de origen (**Destinatario**) para recibir la *sanción* correspondiente.

Gráficamente queda de la siguiente forma:



Como se puede ver, el personaje pasa por una serie de acciones que se representan por el símbolo  mientras que las esferas de acción y el encuentro con otros personajes están marcadas por una línea perpendicular , de igual manera los procesos de transformación se encuentran marcadas por una llave  en la parte inferior de los sucesos.

De esta forma se puede observar el recorrido del personaje, como pasa por distintas acciones que le transforman, elementos que lo dota de una “vida real”, y lo hacen más atractivo para el público, ya que está inmiscuido en facetas, cambios, formas de actuar, reaccionar, sucesos y acciones, que lo hacen viajar de su mundo ordinario a la aventura, justamente lo que gusta entre los públicos, el hecho de que un individuo ordinario sea sacado de su cotidianidad para realizar acciones extraordinarias.

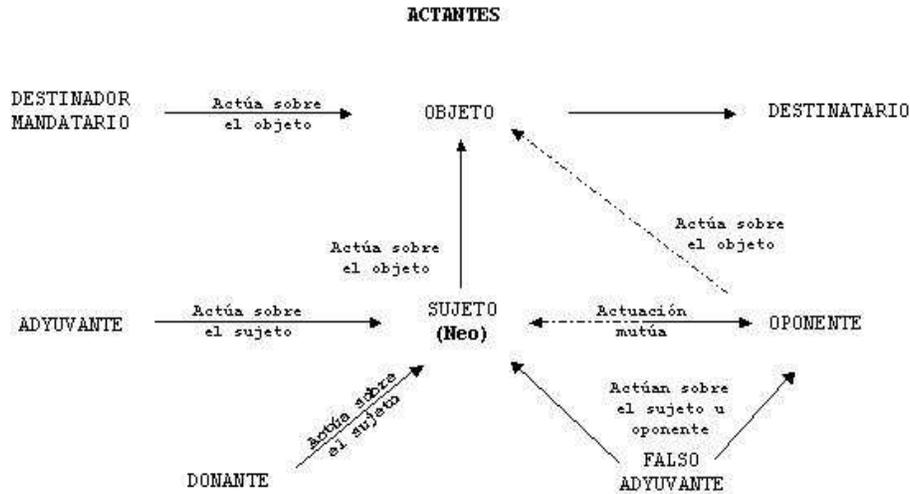
No obstante, estos ejemplos son desde el punto de vista del Héroe, y en el análisis lo aplico tanto al héroe como al villano, para observar su desarrollo, crecimiento y confirmación. Por lo que usare todos los elementos anteriores para llevar a cabo el análisis.

A continuación se presenta un cuadro en el que se clasifican los rasgos de los personajes, su comportamiento y sus transformaciones, diferenciándose de la estructura de Cassetti y Di Chio en su organización perpendicular, ya que en la organización del relato una precede a la siguiente y no sólo como estructuras separadas.

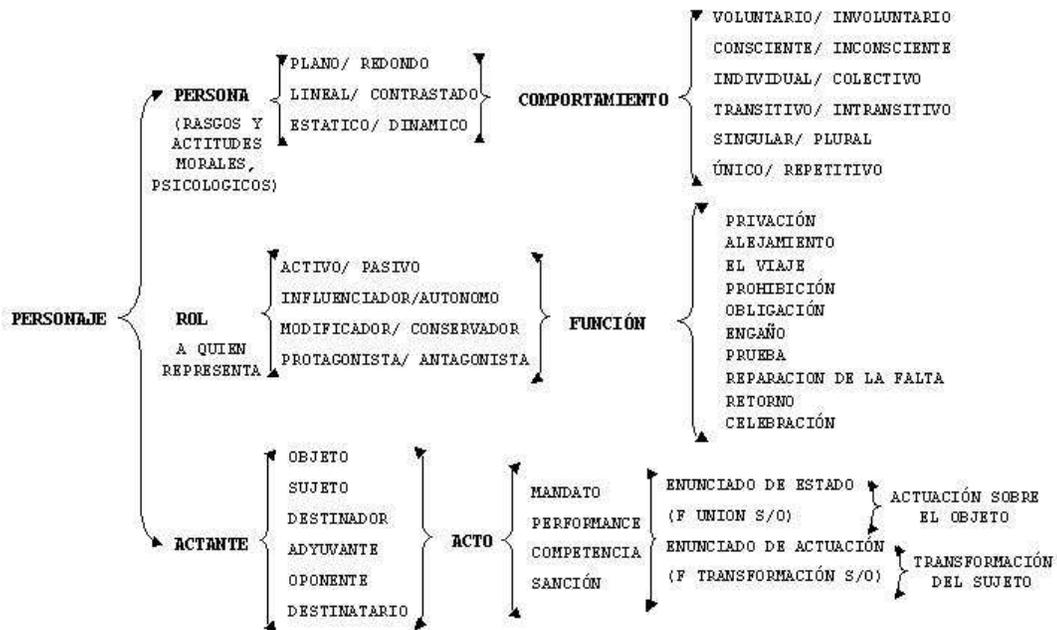
<b>PERSONAJE</b>		
<b>FENOMENOLÓGICO</b>	<b>FORMAL</b>	<b>ABSTRACTO</b>
Persona	Rol	Actante
Plano / redondo Lineal/ Contrastado Estático/ Dinámico	Activo/ Pasivo Influenciador/ Autónomo Modificador/ Conservador Protector/ Frustrador Protagonista/ Antagonista	Sujeto/ Objeto Destinador/ Destinatario Adyuvante/ Oponente
<b>ACCIONES</b>		
Comportamiento	Función	Acto
Voluntario/ Involuntario Consciente/ Inconsciente Individual/ Colectivo Transitivo/ Intransitivo Singular/ Plural	Privación Alejamiento Deber/ Obligación Engaño Prueba Remoción Retorno	Enunciado de Estado/ de Hacer  Mandato; Competencia, <i>Performance</i> , Sanción.
<b>TRANSFORMACIONES</b>		
Cambio	Proceso	Variación estructural
De carácter/ de Actitud Individual/ colectivo Explicito/ Implícito Uniforme/ Complejo Lineal/ Quebrado Efectivo/ aparente Lógico/ Cronológico	Mejoramiento Degradación	Saturación Inversión Sustitución Suspensión Estancamiento

Por concluir este capítulo, y a manera de resumen, se mencionan los cinco pasos a seguir para realizar el análisis.

**Primer paso, distinguir a los actantes y su enunciado de acción:**



**Segundo paso, distinguir los rasgos, características, comportamiento y acción de los dos personajes principales (Héroe, Villano):**



**Tercer paso**, ubicar el **ambiente social** o **natural** que engloba las acciones de los personajes (**los acontecimientos**), qué ocurre dentro de éste.<sup>47</sup>

**Cuarto paso**, distinguir **los sucesos o esferas de acción**<sup>48</sup>: el conocimiento del oponente, su encuentro con el mandatario, con el donante, etc. Además de extraer las principales acciones en las que los personajes cumplen con su mandato, sus actualizaciones, transformaciones, pruebas y enfrentamientos, así como las acciones en las que son presionados por terceros para realizar el mandato (presión social), en sí todo aquello que transforme o cambie al personaje.

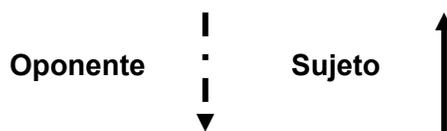
Las acciones del sujeto (el Héroe) se marcan con este símbolo: 

Las acciones del oponente (el Villano): 

Hago un paréntesis para resaltar que cualquiera de estas dos líneas, indican la dirección general de la lógica de las acciones de los personajes y la lógica de la historia.

Enfrentamientos o acciones mutuas: 

A falta de un termino necesario para este tipo de acción, se le adjudicara el termino de **competencia**<sup>49</sup>, ya que en ella el sujeto o el oponente concederán a su contrario cierta habilidad o las fortalecerán:



**Quinto paso**, diferenciar los **procesos de transformación** de los personajes, estos se distinguirán por una llave horizontal:



<sup>47</sup> Recuérdese que el personaje pertenece a una serie de acontecimientos más grandes que él mismo.

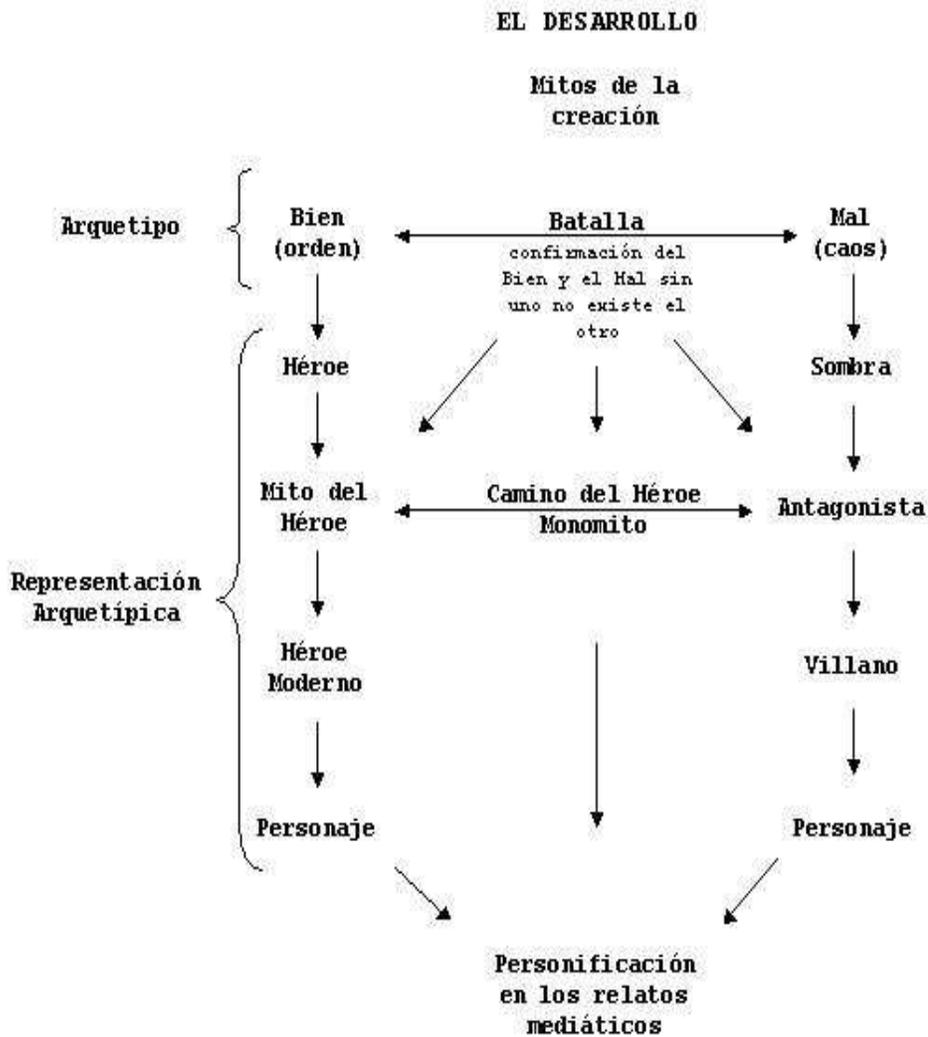
<sup>48</sup> Así mismo no se olvide que los sucesos o esferas de acción son, según Barthes, los sucesos de mayor importancia.

<sup>49</sup> La **Competencia** es lo mismo que la **Actualización**, en ella un **donante** es responsable de la transformación del sujeto o de conferirle las armas necesarias para cumplir con su objetivo. En éste caso el significado es parecido, pero con la variante de que el **donante es el contrario**.

### 3 EL ANÁLISIS

“dentro de nosotros existe el bien y el mal, la luz y la oscuridad, pero lo que importa son las decisiones que tomamos, eso nos diferencia”.  
Sirius Black<sup>1</sup>

Para comenzar con este capítulo, de inicio se deben recordar ciertos elementos explicados con anterioridad y que se grafican en el siguiente cuadro.



<sup>1</sup> *Harry Potter y la Orden del Fénix*, David Yates, E.U.-ING, 2007.

El bien y el mal como idea surge de los mitos de la creación, el orden contra el caos uno dependiendo fuertemente del otro, pero es de la batalla entre estos que surgen los arquetipos del héroe y la sombra en la mente del ser humano. De igual forma surge el mito del héroe, que como se vio anteriormente en su estructura se resguardan los arquetipos del hombre y su conocimiento. En este mito del héroe se representaron los arquetipos, además se puede observar un mismo camino recorrido para acabar con el antagonista, similitud en todas las culturas, a este camino del héroe Joseph Campbell le llamo monomito.

Posteriormente y con el pasar del tiempo, el mito se redefiniendo, los arquetipos fueron obteniendo diferentes representación, pero sin perder la esencia que les caracteriza, así fue como perduro y con él la estructura del monomito, de esta forma llego a convertirse en el héroe moderno, y sobre él la tarea de mantener ilusionado al ser humano.

También se tiene que este héroe moderno alcanza el rol de personaje al ser adaptado y personificado para a los relatos mediáticos, pero siempre manteniendo su esencia y el monomito (el camino del héroe).

Los relatos de estos héroes modernos han venido a sustituir a la mitología clásica por ciencia ficción, trayendo consigo la reestructuración de los personajes, las acciones y las situaciones. Dando rienda suelta a la creatividad e imaginación del ser humano, hasta alcanzar la personificación en los medios audiovisuales.

Como simple recordatorio, se analizaran las relaciones entre los personajes que encarnan al Héroe y al Villano en éstos tres elementos audiovisuales. Principalmente a través del estudio de Cassetti y Di Chio, se observaran sus elementos como personajes, sus acciones y transformaciones. Para entender como es que cada uno confirma y crea a su contrario.

### 3.1 Clark Kent (Superman) vs Lex Luthor

*Te hubiera ayudado a convertirte en héroe, pero no me aceptaste.*

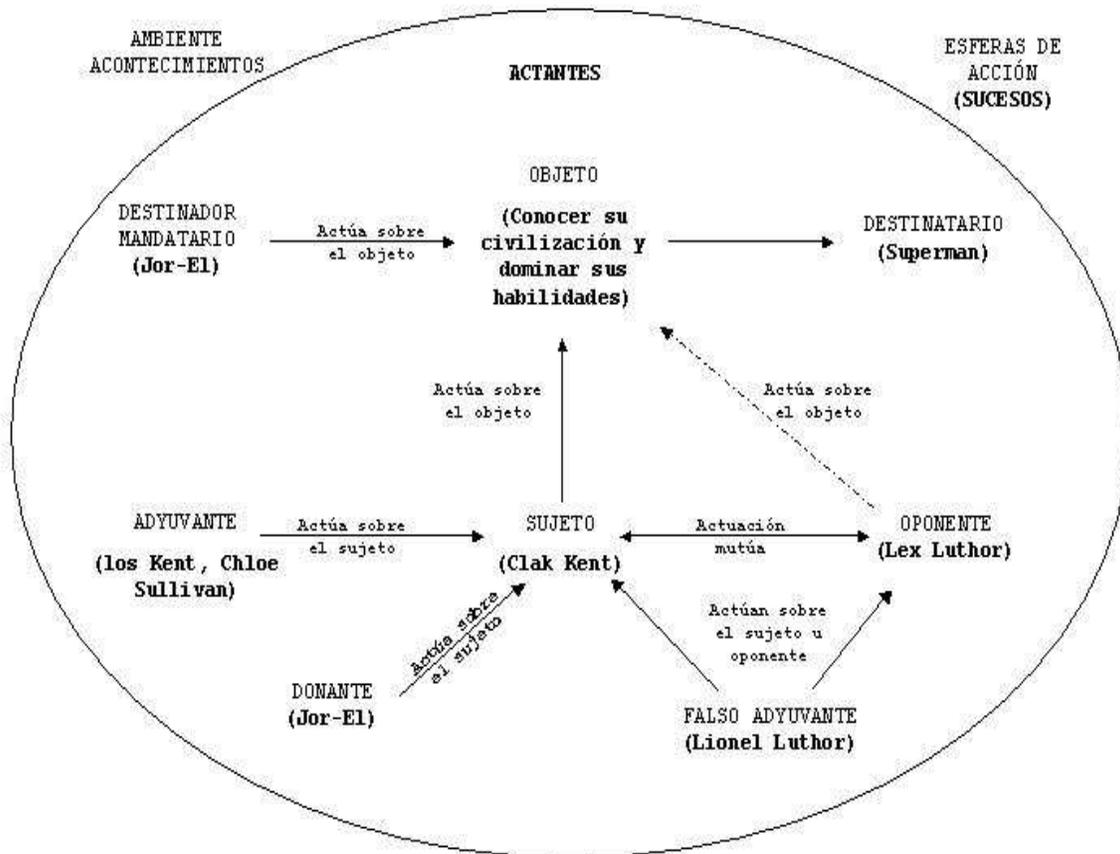
*Lex a Clark, Artic.<sup>2</sup>*

*Smallville* por su formato de serie de televisión cada capítulo tiene su principio, clímax y final, y por supuesto las esferas de acción necesarias para el desarrollo del capítulo, de igual forma cada temporada lleva su propio hilo conductor, por ejemplo el descubrimiento del pasado de Clark, su destino, la creación de la fortaleza de la soledad, el destierro de Zod, la zona fantasma, y el principal hilo que une a todas, el desarrollo de Clark Kent y su entrenamiento hasta alcanzar su destino como Superman y la creciente rivalidad con Lex Luthor. Es a este último hilo conductor que aplico el análisis, así que tomare en cuenta las acciones, de las diferentes temporadas, que hayan sido relevantes para el desarrollo de los personajes y el crecimiento de la rivalidad, así como la mutua reciprocidad de los opuestos.

En el primer cuadro que se presenta se identifican a los actantes que participan activamente en la serie, así como sus estados de actuación de cada uno de ellos y por último el ambiente que les rodea, tanto el físico, como el social.

---

<sup>2</sup> “*Smallville*”, Alfred Cough, Miles Millard, E.U., 2008, Temporada 7, episodio 20 “*Artic*”



El **sujeto** Clark Kent (Kal-EI) se presenta en la serie como un adolescente confundido, quien después del contacto con el **mandatario** Jor-EI, tiene la tarea de entrenarse y aprender todo lo relacionado a su civilización (**el objeto**) para convertirse en Superman (**destinatario**) y salvar a la tierra. En su camino lo acompañan sus **adyuvantes**, los Kent y sus amigos quienes actúan sobre el sujeto, no le permitirán desviarse de su camino. También se tiene a su **oponente** Lex Luthor, quien actuara para conocer el secreto del sujeto y frustrarlo en su objetivo. De igual manera tenemos al **falso adyuvante**, que actuara a favor de los personajes principales, en ocasiones los dejara crecer y les ayudara, pero en otras los saboteara.

En estas etapas iniciales los rasgos del **Sujeto** (Clark Kent) **como persona es lineal**: tranquilo y paciente, esto reflejo de la conservadora educación que le han impuesto sus Padres, la sobreprotección a hecho un joven tímido y temeroso, que se mantiene al margen de toda acción característica de su edad, teme mal usar sus habilidades y lastimar a alguien. **Estático**: anímicamente estable, su máxima figura de autoridad es su

Padre le quiere y le admira, su misma educación familiar lo han hecho amable, atento y con sentido de servicio a la comunidad, ganándose así el cariño y respeto de la mayoría de las personas en el pueblo. Confía demasiado en la gente, pero no al nivel de confesar su secreto, le teme al rechazo y en ocasiones le pesa su secreto. Su timidez también le impide confesar su amor a Lana. Su más grande debilidad y fortaleza es su intuición, creer en el bien que existe en las personas. También se presenta una esfera de acción durante su educación familiar, la **prohibición**, jamás debe usar sus poderes en público.

Su **comportamiento** es **involuntario**, siempre se ve envuelto en los acontecimientos, por lo regular actúa automáticamente a los estímulos. **Individual** actúa solo para evitar dañar a sus seres queridos. **Consciente** de los acontecimientos, por lo que lleva sus acciones hasta las últimas consecuencias

Como rol es **activo**, siempre actúa en primera persona, no le gusta exponer a los demás. **Modificador**, es el motor de la narración. Cuando los eventos que ocurren a su alrededor se acercan a él o a sus seres queridos, actúa para conservar el estilo de vida de la gente que le rodea, lo que lo hace **conservador**. Es el **protagonista**, porque sostiene la orientación del relato.

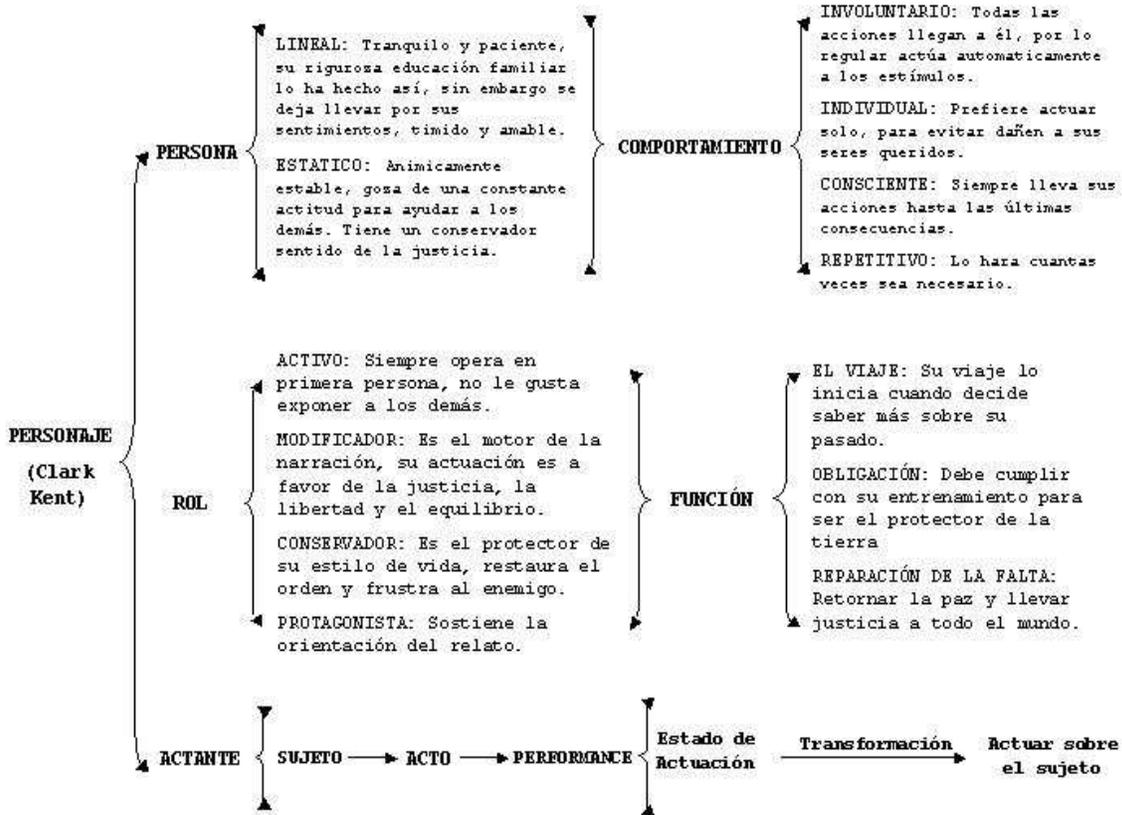
Su estricto y conservador sentido de justicia (con el que ha sido educado) lo llevan a la simple inocencia de lo bien y mal hecho, para él es malo todo lo que dañe a sus semejantes, al momento de actuar pocas veces se deja llevar por los verdaderos motivos que impulsan a una persona a realizar actos de maldad, después del acto es que investiga y descubre los motivos, todo esto lo hace un simple **frustrador** del mal. De igual forma los actos que él cree buenos los apoya y no ve la verdadera intención del hecho, siendo copartícipe de algunos actos de maldad.

Su **función**, es hacer el **viaje** que lo lleva a su objetivo, entrenarse y conocer todo sobre su civilización. Este viaje es su **obligación**, debe cumplir con su entrenamiento para ser el protector de la tierra. **Reparar la falta y mantener el equilibrio**.

Es el **Sujeto** actante, el Héroe que frustra los actos de maldad y hace el bien sin mirar a quien. Utiliza sus habilidades para ayudar a la gente, pero siempre temeroso de que alguien le llegue a descubrir. Su **performance** es a través del estado de actuación, actuar

sobre el sujeto y transformarlo. Sólo actúa ante los acontecimientos, su **performance** es a través del **mandato**, por lo que depende demasiado del **mandatario** y el **adyuvante** para desempeñar su labor, siendo constantemente sancionado por él mismo o su mandatario.

En resumen se presenta el siguiente esquema.



De la misma forma se presenta a su contraparte, Lex Luthor **como persona es redondo** tiene muchos lados, es amable, abierto a nuevas ideas. **Contrastado**, inteligente, frío, intuitivo, manipulador y desconfiado, no tiene amigos (a excepción de Clark o cuando menos es lo que le hace creer), cuando se molesta se deja llevar por sus sentimientos, mostrando sus verdaderas intenciones. No le gustan los sentimientos ya que las personas que más ha amado lo han abandonado trágicamente. **Dinámico**, está en constante crecimiento, se amolda ante cada situación, cada acción suya o en su contra lo hacen evolucionar anímica y mentalmente, goza de un gran ego, autoestima y una confianza enorme en sí mismo, cuando quiere algo no descansa hasta que lo obtiene. Sin embargo anhela aceptación y una familia (justo lo que nunca ha tenido)

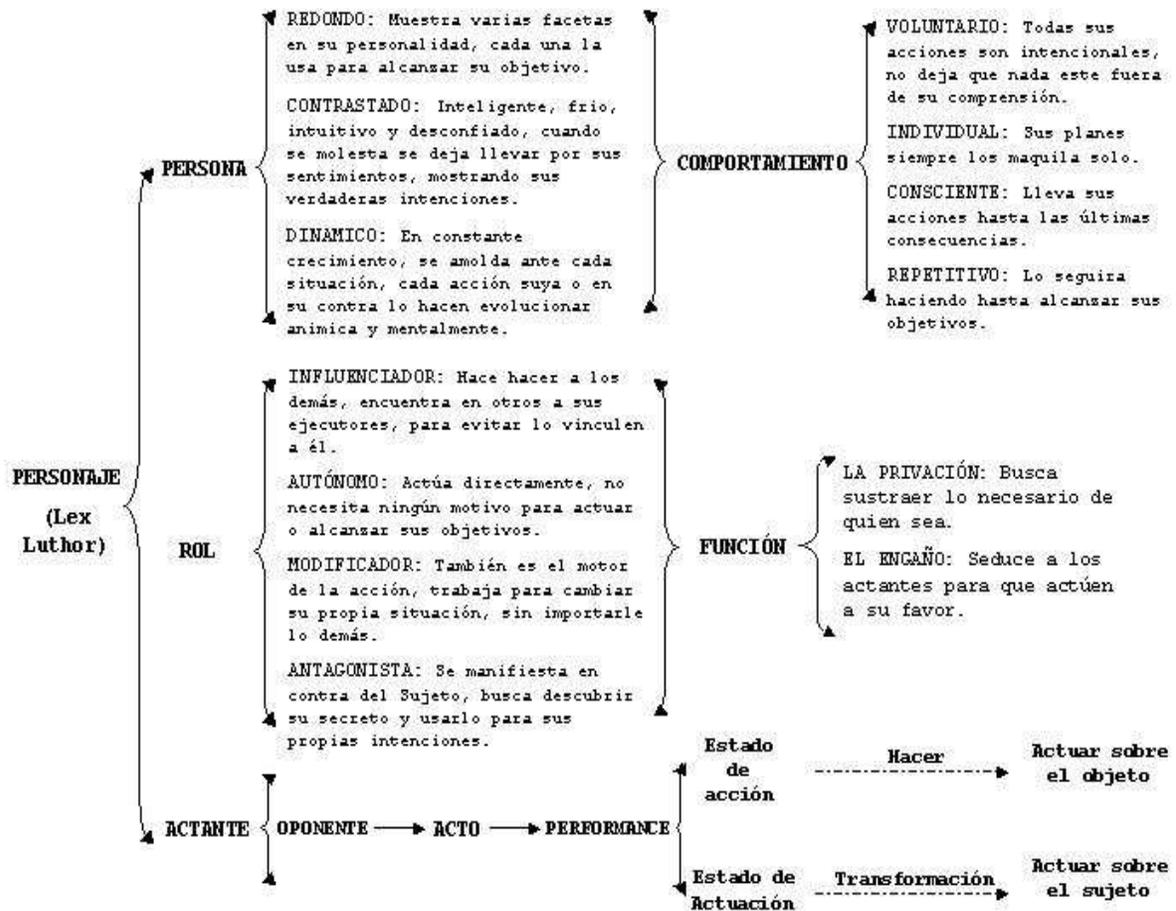
A diferencia de Clark, el **comportamiento** de Lex es **voluntario**, todas sus acciones son intencionales, no deja que nada este fuera de su comprensión. **Individual**, sus planes siempre los maquila solo. **Consciente**, lleva sus acciones hasta las últimas consecuencias. **Repetitivo**, lo seguirá haciendo hasta alcanzar sus objetivos.

Actúa sin necesidad de ser advertido o estar atendido a alguien, su inteligencia y desconfianza lo hacen no dar paso en falso, siempre toma en cuenta todos los aspectos, sabe por adelantado que sus decisiones o acciones afectan directa o indirectamente a muchas personas.

Como **rol** es un empresario que intenta amañar su fortuna y obtener más poder. No busca que las cosas lleguen, él las busca, tiene iniciativa en los negocios, siempre se adelanta a su contrincante, lo que lo hace **influenciador**, hace hacer a los demás, encuentra en otros a sus ejecutores, para evitar lo vinculen a él, de igual forma sustrae información sobre Clark y en ocasiones también usa al Sujeto para sus propios fines. **Autónomo**, no necesita ningún motivo para actuar o alcanzar sus objetivos. **Modificador**, trabaja para cambiar su situación, sin importarle a quien afecte.

Su **función**, es a través de la **privación**, busca sustraer lo necesario de quien sea. El **engaño**, los engaña y seduce para que actúen a su favor.

Como **actante** es el **oponente**, su **performance** es a través de hacer hacer a los demás, su estado es el de **acción** es actuar sobre el objeto, y el de **actuación**, transformar a los sujetos.



## SMALLVILLE

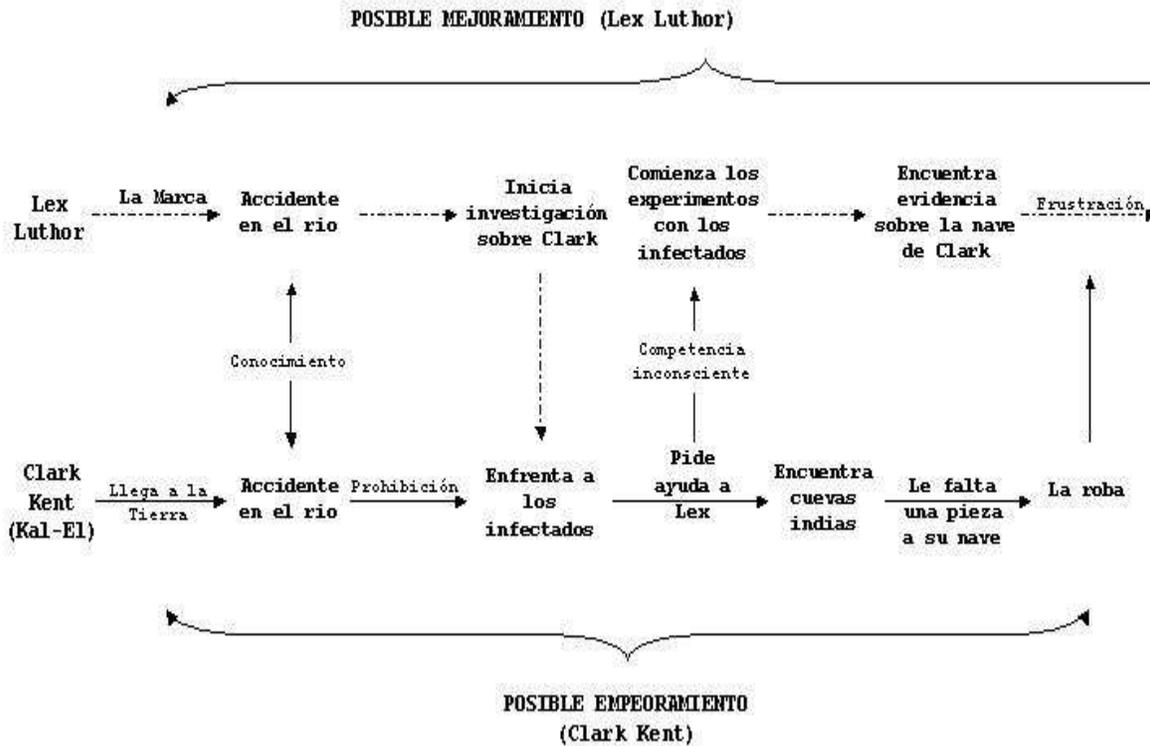
Kal-El llega a la tierra después de que su Padre biológico Jor-El, lo enviara en un pequeña nave minutos antes de que su planeta natal Krypton estallase (**el mundo ordinario**).

En la tierra (Smallville, Kansas) todo comienza con una acción del **medio ambiente físico**, la lluvia de meteoritos restantes de la destrucción de Krypton, y que trae a Kal-El (Clark Kent). La lluvia destruye gran parte del pueblo de Smallville (**el mundo extraordinario**), pero sólo infectando algunos individuos a los que les confiere habilidades especiales.

Antes de continuar, en este objeto de estudio, se debe resaltar, la **competencia** no es causa del descubrimiento de nuevas habilidades, en el caso de los sujetos su crecimiento y desarrollo es cronológico, sus habilidades son naturales, no causa de una acción.

Mientras que la **actualización** llega con el conocimiento de su condición o en cada encuentro con el **donante** (Jor-El)

AMBIENTE FISICO: LLUVIA DE METEORITOS PROVENIENTE DEL PLANETA KRYPTON



La Marca

Entre los afectados el pequeño Lex Luthor quien tiene contacto directo con los meteoros afectándole en su aspecto físico, haciéndole perder todo el cabello (**la marca**) Por lo regular el daño lo inflinge el Villano al Héroe, pero en esta ocasión y en un acto accidental el Héroe marca al Villano y a todo un pueblo.

A la vez, Kal-El es encontrado y adoptado por dos granjeros, Jonathan y Martha Kent, quienes lo bautizan con el nombre del Clark. Al instante sus Padres adoptivos se dan cuenta de las habilidades extraordinarias del pequeño Clark. Con el paso del tiempo los Kent le enseñan a manejar algunas de sus habilidades, además de criarlo con amor y con

los rigurosos valores de una familia conservadora, en ocasiones sobreprotegiéndolo de él mismo y de personas ajenas, para evitar se enteren de su secreto.

### Conocimiento

Años después, Clark inicia la preparatoria, hasta el momento no desarrolla más habilidades que la súper fuerza y la supervelocidad, durante toda esta etapa escolar se ve acompañado por sus mejores amigos Peter Rose y Chloe Sullivan (los **adyuvantes**) y por el amor de su niñez Lana Lang.

Cuando Clark regresa a casa después de su primer día de escuela, ocurre un accidente automovilístico causado por su descuido, adjuntado a la imprudencia del conductor. Provocando la caída de los dos al río. Clark no sufre ningún daño y auxilia al conductor (Lex Luthor) que se encuentra desmayado y atrapado en el interior del auto. Evento que inicia toda una reacción en cadena. Ya que llevará a Lex Luthor a obsesionarse por la verdad sobre Clark.

A partir de ese momento se forja una amistad entre los enemigos. Lex de inmediato observa que Clark tiene todo lo que él siempre quiso, Padres cariñosos, amistades leales y una persona a quien amar. Elementos que causan envidia y odio, lastimando su orgullo. Por otro lado, los constantes problemas financieros de los Kent, causan en Clark, aunque en menor grado pero presente, un leve sentimiento de envidia por la viabilidad económica de Lex.

En el oponente se inicia un **posible mejoramiento**, sabe que el secreto de su amigo le traerá grandes logros.

### La Prohibición

En Clark la **posible empeoramiento** inicia desde su ingreso a la preparatoria, su timidez y miedo le impide expresar sus sentimientos a la mujer que ama, no sabe como ésta puede reaccionar ante su secreto, frustrándose cada vez más. Esto aunado a la **prohibición** de usar sus poderes.

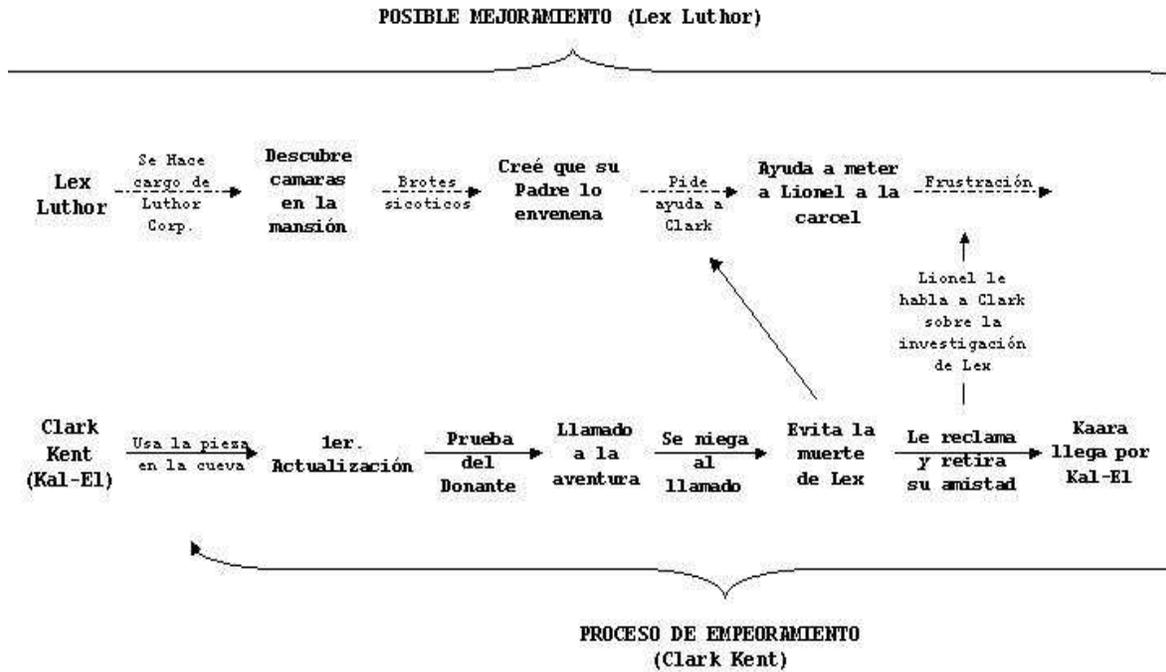
A la vez se inician los ataques de los infectados que incurrir en actos de maldad, ya sean influenciados por terceros o actuando autónomamente. Clark comienza actuar cuando sus seres queridos se ven afectados. Pero al combatirlos o auxiliarles, transgrede su prohibición. Por tal motivo en ocasiones recurre a la ayuda de Lex (**competencia inconsciente**), quien muestra su lado bueno ante los ojos de su amigo, cuando en realidad los recluye en instalaciones especiales para estudiarlos y emplear sus habilidades para su beneficio, llevándolo también al estudio y experimentación de los meteoritos, con esto algún día espera conocer el secreto del joven Kent.

Por otro lado, Clark en compañía de su amigo Pete, descubren accidentalmente unas antiguas cuevas con viejos grabados indios ocultas en los alrededores del pueblo.

#### La Piedra Rozeta

Tiempo después, el joven Kent advierte que la nave en la cual llego le falta una pieza, todo sugiere que está en manos de Lex, no quedándole otra opción más que robarla para regresarla a la nave. Al mismo tiempo, Lex se frustra por haber perdido la pieza con la que descubriría el secreto de Clark.

AMBIENTE:



Posteriormente Lex se hace cargo de Luthor Corp, en sustitución de su Padre. Pero descubre que éste ultimo lo tiene bien vigilado en la mansión, por lo que inicia una investigación conjunta con el FBI para meter a su Padre a la cárcel, Lionel al saber esto, decide darle un medicamento especial provocándole brotes sicóticos a Lex, quien al no poder demostrar dichos actos le pide ayuda a Clark.

El **proceso de empeoramiento** en Clark comienza al tener extraños sueños que involucran la pieza y las cuevas que anteriormente había descubierto. Así se da la **primer actualización**, cuando decide utilizar la pieza de la nave como llave, introduciéndola en una ranura de las cuevas, al hacerlo recibe los conocimientos sobre el idioma de su planeta natal. De igual forma que en las cuevas, logra abrir su nave y con ello descubre su verdadero nombre "Kal-EI procedente del planeta Krypton". Además de encontrar un mensaje de su Padre biológico (Jor-EI) que dice "*debes gobernar con fuerza a los débiles humanos...*" (**la prueba del donante**)

Clark no entiende el porqué de su misión, Jonathan Kent lo calma “no importa lo que se suponga que debas hacer, sino la clase de persona que realmente eres”. Esa es exactamente su prueba, decidir entre hacer lo correcto o hacer lo que le piden. De esta manera el donante sabe si el sujeto está listo para recibir la información e iniciar el entrenamiento para convertirse en héroe. Obviamente si el sujeto decidiera seguir las ordenes del donante, la actualización no se daría. Porque el sujeto ha sido corrompido.

En esta ocasión la actualización deviene a un **proceso de empeoramiento** para el sujeto, conocer sus orígenes no ha sido tan reconfortante como él lo creía.

Posteriormente se da el **llamado a la aventura** desde su nave, la voz de Jor-El le dice “es la hora Kal-El, debes apartarte de los humanos que te importan y obedecer las ordenes”. Clark **negándose al llamado** decide destruir la nave, con lo que cree evitar su destino.

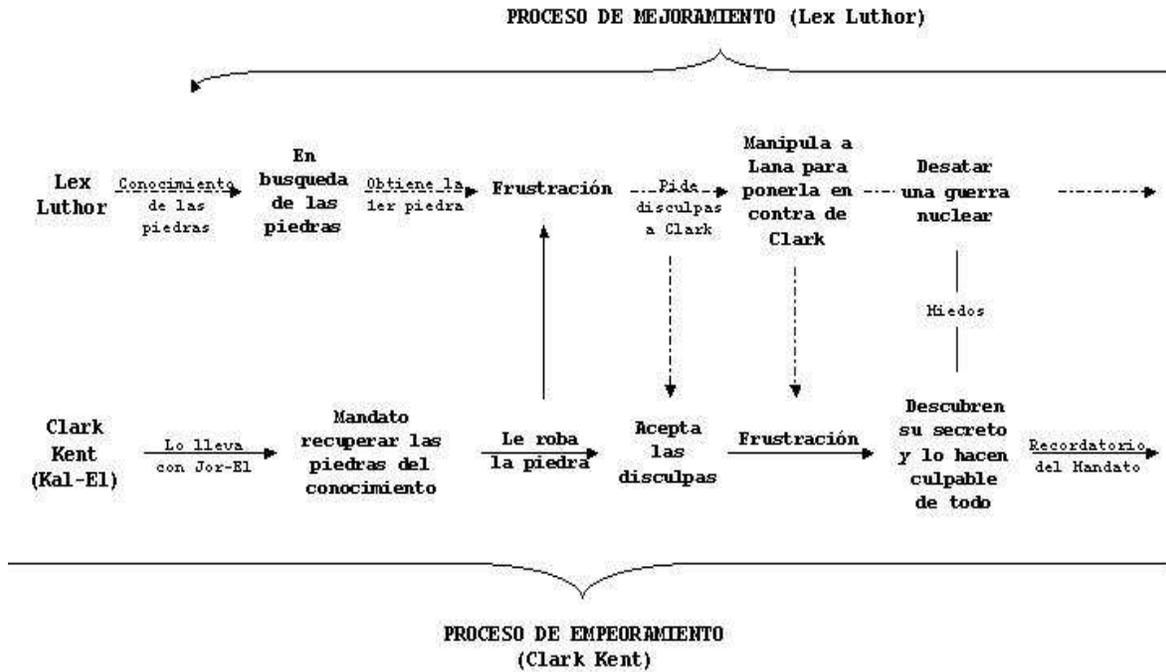
#### La ayuda

Lex le pide ayuda a Clark, ya que cree su Padre lo está envenenando, Lionel le explica a Clark que Lex necesita tratamiento psiquiátrico, puesto que padece de brotes sicóticos. Clark investiga y todo indica que Lionel droga a su hijo para evitar que éste indague en la turbia muerte de la familia Luthor. Lex es ingresado en el psiquiátrico y sometido a terapia de electroshock para hacerlo perder su memoria reciente. Finalmente Clark logra sacar a su amigo del psiquiátrico y éste le dice “lo que nunca podré olvidar de ti, es tú amistad”

Posteriormente Lex en conjunto con el FBI detiene a Lionel Luthor bajo los cargos de homicidio premeditado de sus Padres, a su vez éste en acto de venganza a su hijo, revela a Clark la investigación realizada por Lex. Clark le reclama a Lex por la investigación y le retira su amistad. Lex por su parte se siente frustrado por no poder continuar con su investigación.

Al mismo tiempo llega a la tierra Kaara de origen Kryptoniano, quien alega ser mandada a recoger a Kal-El por ordenes de Jor-El, e incita a Clark a ir con ella a un lugar en el cual, todas las respuestas a sus preguntas le serán reveladas. Clark decide aceptar la oferta de Kaara, sabiendo de antemano que nunca será libre si no acepta lo que Jor-El le tenga dispuesto.

AMBIENTE:



Las piedras del conocimiento

De regreso a Smallville, el sujeto trae consigo el **mandato**, Debe recuperar las tres piedras del conocimiento ocultas en la tierra siglos atrás. Por su parte en Lex se inicia el **proceso de mejoramiento** al tener conocimiento de las piedras, yendo en su búsqueda, en Egipto encuentra la primer piedra. Clark logra escuchar un sonido que emite la piedra, lanzándose en su búsqueda. Lex en camino de vuelta a Smallville tiene un leve accidente causado por Clark, quien al momento de obtener la piedra desaparece, sin dejar que nadie lo vea, causando la frustración de Lex. En el pueblo Kal-El se dirige inmediatamente a las cuevas, donde accede a una cámara oculta para colocar la primer piedra en su lugar.

Al llegar a Smallville, Lex le reclama a Lionel en prisión por haber mandado a su gente por el cristal, su Padre niega todo.

Tiempo después Lex le pide disculpas a Clark alegando que se ha desecho de toda la información en su contra. El joven Kent, con su capacidad de ver la bondad en las personas, perdona a su amigo, quien promete cuidar la amistad. Pero a sus espaldas, Lex ofrece toda la sinceridad que Clark no le puede dar a Lana, manipulando lo sentimientos de la última y poniéndola en contra de Clark, quien pasa por un momento de frustración.

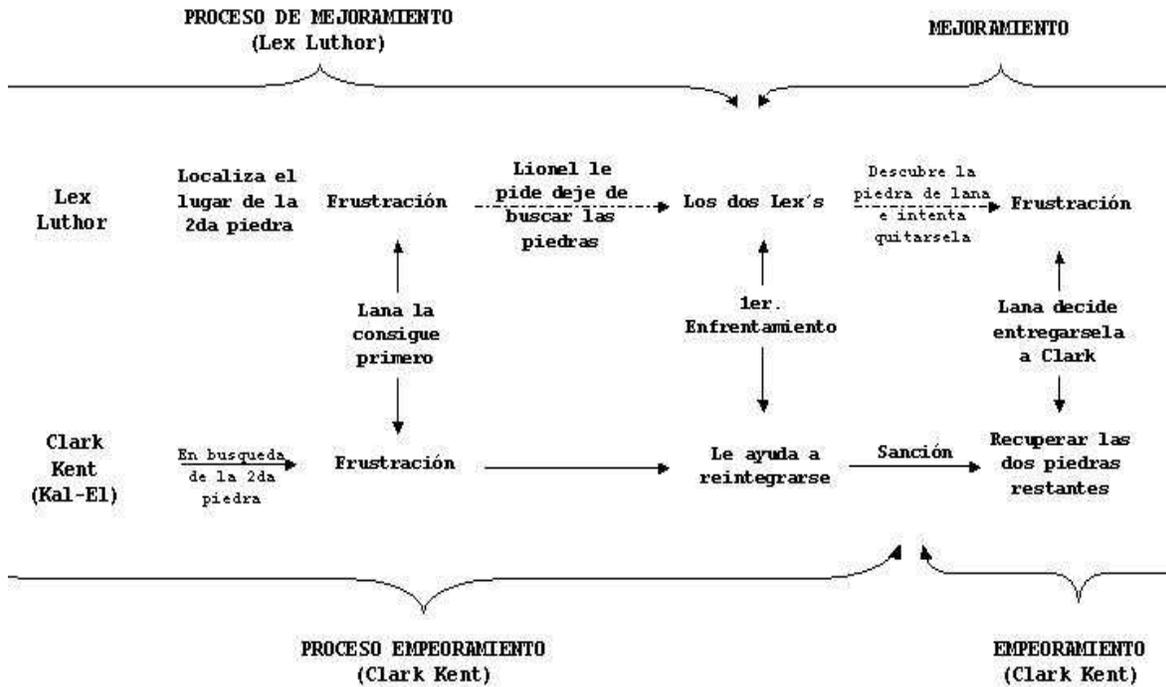
### Miedos

Una extraña sustancia, parte de los experimentos de Lex con Kryptonita, se escapa de los contenedores de Luthor Corp. afectando a todo el pueblo. Los efectos de la sustancia producen alucinaciones que sacan los peores miedos en los afectados. Clark se ve afectado y en su alucinación ve su mas grande miedo, todos conocen su secreto y lo culpan por todas las desgracias que le han ocurrido al pueblo. Lex al no encontrar un antídoto experimenta consigo mismo, mostrándole su miedo, en el provoca una guerra nuclear que acaba con toda la vida sobre el planeta. Finalmente encuentra la cura y salva al pueblo.

### Recordatorio

Clark sintiéndose ajeno al mandato de Jor-El deja de buscar las piedras del conocimiento, por lo que el mandatario se lo recuerde, advirtiéndole no deben caer en manos humanas, porque podrían traer desgracias a la tierra.

AMBIENTE:



Inmediatamente después sigue con su búsqueda misma que lo lleva a China, en donde se encuentra con Lex, desafortunadamente Lana la obtiene primero y la esconde. Provocando la frustración de los opuestos.

Mientras tanto, Lionel le pide a su hijo deje de buscar las piedras o grandes desgracias le pueden ocurrir, pero Lex no hace caso.

### Los dos Lex's

Ante todo, Lex prosigue sus experimentos con kryptonita, en esta ocasión para encontrar mejores condiciones para el cultivo de las plantas, pero ocurre un accidente que le afecta directamente separando de su ser a la parte buena y a la mala. Por lo que Clark le ayudara a reintegrarse en uno, con ello comienza el **primer enfrentamiento** y el **mejoramiento** en el oponente, por fin Lex sabe de que está hecho, este acto le ayudo a conocer mejor.

El Lex malo es la fuerza, la lógica, la ambición por el poder, no ayuda a nadie, sólo así mismo, sin bondad en él muestra sus verdaderas intenciones y deseos. Ve lo que siempre estuvo ante él, intuye rápidamente las habilidades y debilidades de Clark, sabe que su amistad siempre lo cegó de ello.

De inmediato el Lex malo, usando un anillo de kryptonita, seduce a Clark para que se una a él y gobierne en el mundo como Dioses entre hombres. “¿El verdadero Lex está con vida?” le pregunta Clark, “no lo entiendes, yo soy el verdadero Lex y si no me ayudas tus seres queridos sufrirán” le contesta su oponente.

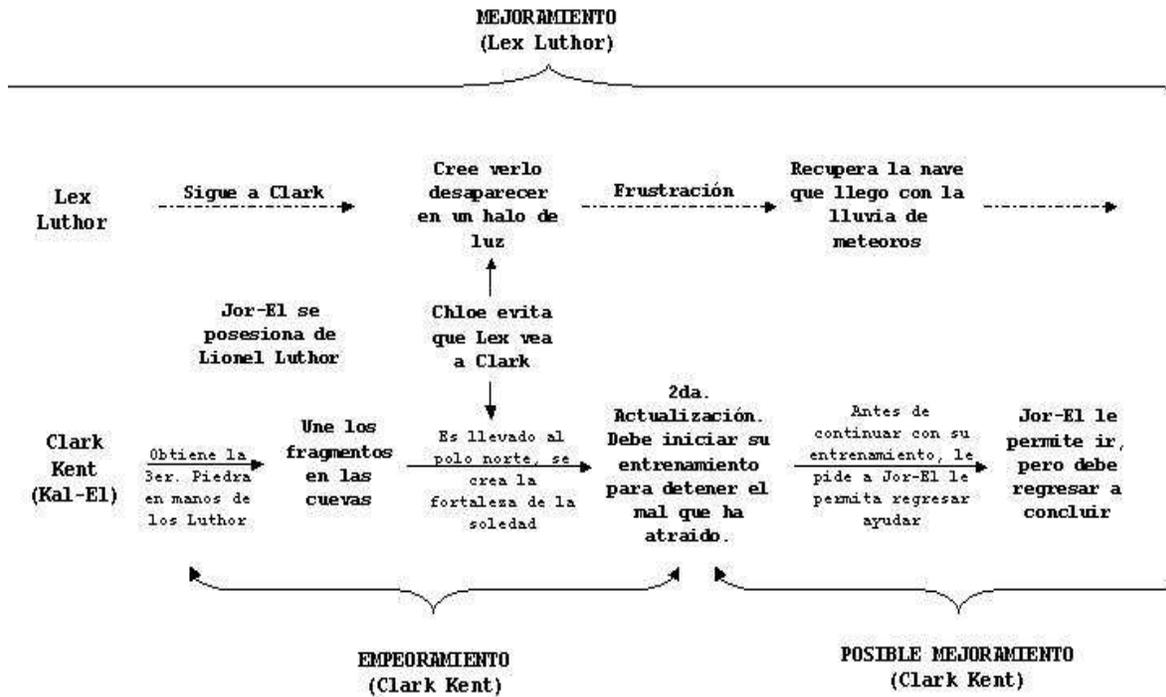
Posteriormente Clark encuentra al Lex bueno escondido en el sótano de la mansión Luthor. El Lex bueno, es la bondad, los sentimientos, la confianza. Durante la batalla con el Lex malo, Clark lleva las de perder, “a pesar de tus dones y tu grandeza, quiero que recuerdes que hay un hombre que te puede vencer” le dice el Lex malo, al momento el Lex bueno se interpone en la pelea intentando matar a su parte mala, “no puedes matarme, soy tu fuerza, le doy sentido a tu vida, soy tu alma, tu eres el débil y patético, yo soy el verdadero Lex Luthor”, ese momento aprovecha Clark para reintegrarlos en un solo individuo.

### La Sanción

Por permitir que las piedras del conocimiento cayeran en manos humanas, las energías del universo han desatado una lluvia de meteoritos que amenaza Smallville, Kal-El ha sido informado del suceso ahora tiene poco tiempo para recuperar las dos piedras restantes, así se desarrolla un **empeoramiento** en el sujeto.

Mientras tanto Lex descubre la piedra en poder de Lana e intenta disuadirla para que se la entregue, Lana se la niega provocando la frustración y enojo de Lex, con ello demostrando su verdadera persona. Lana para evitar más problemas decide entregársela a Clark.

AMBIENTE FISICO: UNA NUEVA LLUVIA DE METEOROS AMENAZA EL PUEBLO



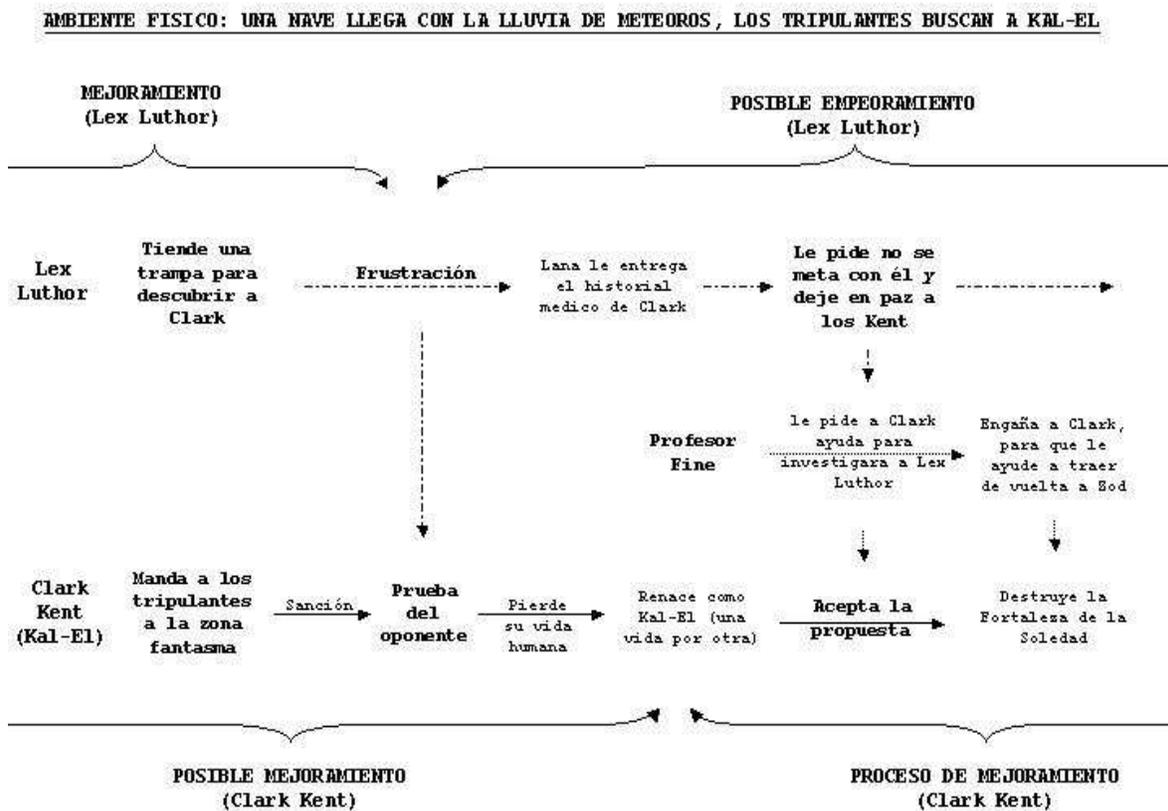
Al obtener Clark la tercer piedra de inmediato la lleva a la cueva para unir las tres piedras, cuando esto ocurre un halo de luz envuelve a Kal-El transportándolo a la antártica, donde con la ayuda de las piedras se forma la fortaleza de la soledad. Todo esto lo ve Lex, lo que no alcanza distinguir es a la persona que desaparece en el halo de luz, debido a la intervención de Chloe. Situación que nuevamente lo llena de frustración, jamás había estado tan cerca.

En el interior de la fortaleza de la soledad Jor-El habla con Kal-El, le advierte sobre el terrible peligro que ha desatado para la tierra por su descuido, ahora si desea salvarla debe iniciar su entrenamiento, Clark al no tener otra salida acepta el ofrecimiento, la **segunda actualización** ha comenzado, generando en el sujeto un cambio aparente. Al no tener otra opción decide aceptar, el sujeto no está completamente convencido de su labor en la tierra, situación que se mantiene a lo largo de la serie, Clark nunca ha aceptado su destino o su responsabilidad, a pesar de eso actúa ante las adversidades

sólo para evitar sus seres queridos salgan heridos. A partir de dicha acción tiene pie el **posible mejoramiento** en el sujeto, todo a partir de un cambio aparente en el sujeto.

Antes de continuar con el entrenamiento, Clark le pide a Jor-El le permita ir en ayuda de la gente del pueblo que se ha enfrentado nuevamente a una nueva lluvia de meteoritos. Jor-El, para permitirle ir, le hace prometer regresar antes del atardecer para continuar con su entrenamiento, advirtiéndole que en él está el destino de la tierra. Clark acepta y se retira.

Durante la lluvia de meteoritos una nueva nave cayó cerca del pueblo, de la nave dos Kryptonianos salen en busca de Kal-El, abandonando su transporte en el campo, nave que posteriormente es encontrada por Lex, quien de inmediato la resguarda en sus instalaciones.



En Smallville, Clark se encarga de mandar a los dos Kryptonianos a la zona fantasma, una cárcel creada por Jor-El para encerrar a los villanos de la galaxia. Pero al decidir no

regresar a la fortaleza de la soledad y continuar con su entrenamiento, Jor-El le **sanciona** removiendo todas habilidades naturales y convirtiéndolo en humano.

### La prueba del Oponente

Para Clark Kent como persona este sería un momento de mejoramiento, ahora no tiene más que vivir una vida normal, sin mentiras y sin obligaciones, a lado de la gente que ama. Pero como hemos visto anteriormente, el sujeto está inmiscuido en una red de acontecimientos más grande que él mismo, por lo que se ve forzado actuar ante las circunstancias.

Lex Luthor, está dispuesto a develar una vez por todas el secreto de Clark, por lo que manda a tres infectados en busca del sujeto, cuando lo encuentran, secuestran a su familia y le exigen entrar a Luthor Corp para traerles un suero hecho de Kryptonita y con el drogarse. El lugar de almacenaje del suero está rodeado de rayos láser para protegerlo, cuando Clark intenta tomar el suero uno de los láser lo corta, al ver esto a través de una cámara de vigilancia, Lex se frustra, estaba seguro que nada le ocurriría al sujeto y que por fin tendría pruebas en su contra, empezando con dicho acto, un **posible empeoramiento** en el oponente.

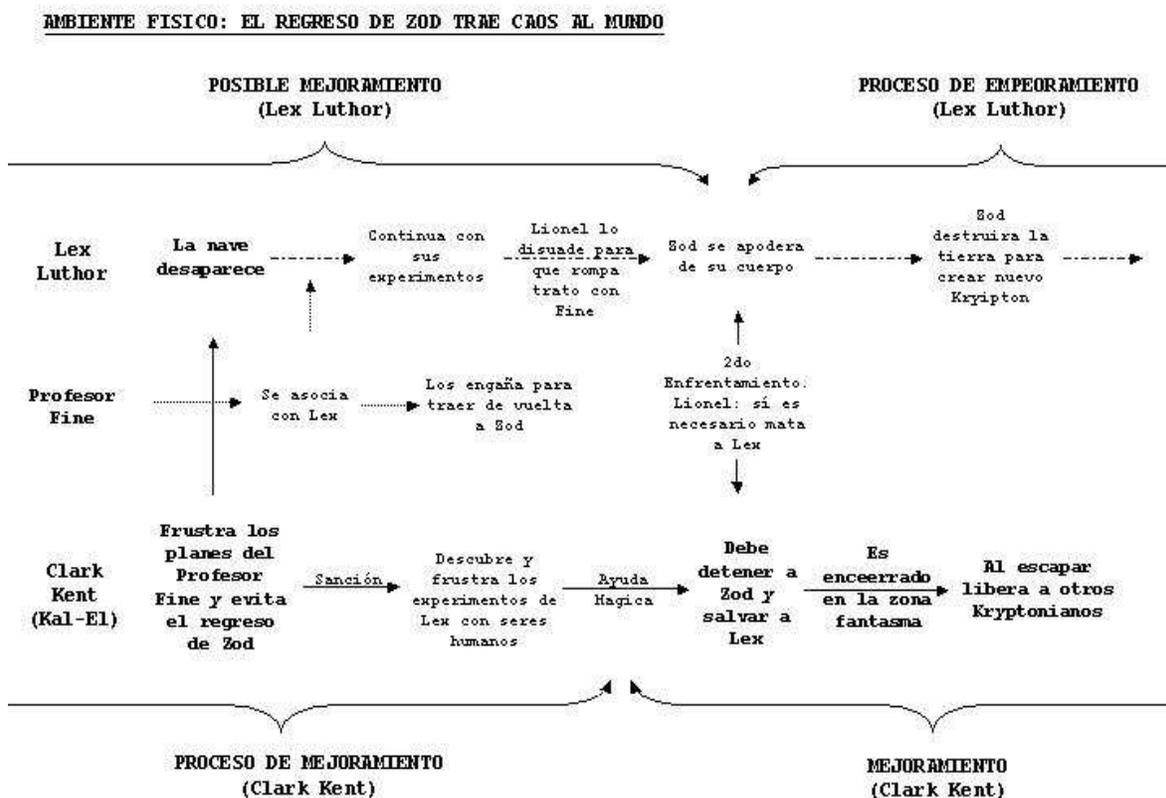
En otro acontecimiento posterior, Clark pierde la vida ante una persona que intenta destruir el pueblo y con él, a los infectados. Al perder su vida humana, Jor-El lo regresa a la vida con todos sus dones naturales, recordándole que Clark Kent a muerto, ahora sólo vive Kal-El. sin embargo le advierte Jor-El, se debe mantener el equilibrio y la vida que recupero, será tomada de alguien cercano a él. Ante dicha situación el proceso de mejoramiento en el personaje como rol y como actante comienza.

Por otra parte, ante los acontecimiento de la muerte de Clark, Lana le entrega a Lex el registro medico de Clark, para que de una vez por todas el oponente deje de investigar al sujeto.

Clark inicia la universidad y aparece un nuevo personaje, el Profesor Fine, quien al saber de la amistad del sujeto con Lex Luthor le pide ayuda para investigar al oponente. Clark acepta la propuesta del Profesor.

El profesor Fine seduce al sujeto al mostrarle prueba de que el también es kryptoniano y que Jor-El había sido el causante de la destrucción de su planeta natal, por lo que le pide a Clark lo lleve a la fortaleza de la soledad para acabar con la amenaza. Lex al saber que Fine se a unido a Clark para aprovecharse de él, le exige se aleje de él y de los Kent.

Fine le pide a Clark introduzca un cristal negro en el tablero de la fortaleza, causando la destrucción parcial de la misma.



Al mismo tiempo Fine intenta abrir un portal a la zona fantasma para liberar a Zod, es cuando Clark sabe que Fine lo engaño para traer de regreso a Zod, Clark logra derrotarlo y frustrar sus planes de liberar al destructor de Krypton, a la vez que esto sucede, la nave en posesión de Lex desaparece.

Cuando Fine reaparece se asocia con Lex para desarrollar una nueva arma, mientras que Lionel intenta disuadir a su hijo para que rompa el trato que tiene con Fine. Al confiarse Lex y Clark, Fine los usa para traer de vuelta a Zod, y se posee del cuerpo del oponente, desarrollando el **proceso de empeoramiento** en éste. Acción que lleva al sujeto a pedirle ayuda a Jor-El, su Padre biológico le dice que la única forma de acabar con Zod es matando al huésped y con ello le da una daga para hacerlo (la **ayuda mágica**). Clark se lamenta porque no puede sacrificar a Lex para cumplir su cometido.

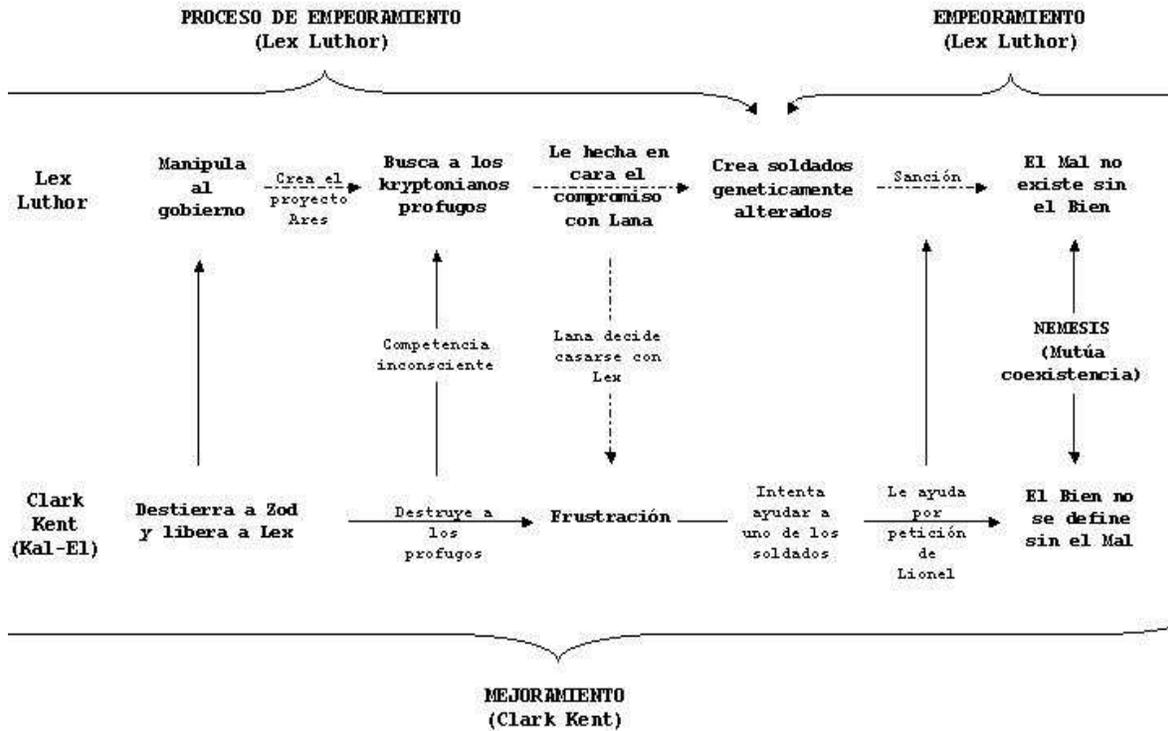
El **segundo enfrentamiento** llega, cuando el sujeto está dispuesto a detener a Zod sin matar a Lex, Lionel le pide “sí es necesario, mata a Lex”, de alguna forma Lionel se ha dado cuenta que desde hace mucho su hijo salió debajo de su sombra y sí continúa por el mismo camino, sólo Clark lo podrá detener, provocándose el enfrentamiento final. En la batalla, Zod logra encerrar a Clark en la zona fantasma.

En su estancia dentro de la Zona fantasma conoce a Raya antigua asistente de Kal-El, ella le explica a Clark que su Padre biológico era una persona buena que intentaba salvar a Krypton de Zod. Esta es la **tercer actualización**, Clark conoce la verdadera identidad de su Padre y que todo lo ocurrido hasta el momento eran pruebas y entrenamiento para convertirlo en el protector de la tierra, teniendo un **cambio de actitud** en el sujeto, a pesar de esto el sujeto sigue teniendo problemas en aceptar su destino, sin embargo el cambio de actitud se ha dado, por lo que ahora será más receptivo a las ordenes de Jor-El, con ello se ha originado el **mejoramiento** en el sujeto.

Raya le entrega un cristal hecho por Jor-El con el que podrá controlar a Zod y desterrarlo, y con su ayuda logra escapar de la zona fantasma, Raya se queda para impedir la salida de otros fantasmas, sin éxito, ya que por el mismo portal logran escapar algunos fantasmas.

**AMBIENTE SOCIAL: EL GOBIERNO INTENTA DESARROLLAR UN ARMA QUE LE AYUDE AFRONTAR FUTURAS**

**INTERVENCIONES ALIENIGENAS**



Con ayuda del cristal de raya Kal-El logra desterrar a Zod y liberar a Lex.

Tiempo después, Lex hace un trato con el gobierno, argumentando que les ayudara en la construcción de un arma para evitar que alguien como Zod intente atacarles de nuevo, con esta alianza se origina el proyecto Ares, en dicho proyecto Lex experimenta con la kryptonita, el ADN de los infectados y ADN kryptoniano, proveniente de los prófugos de la zona fantasma, su fin, crear súper soldados.

**La competencia inconsciente**

Cada vez que Clark se enfrenta a los kryptonianos prófugos, estos son destruidos “accidentalmente”, pero cuando Lana y Lex le dan a conocer a Kal-El su compromiso, éste último se frustra (ya que es la mujer que siempre ha amado y ahora está con su enemigo), dejándose llevar por sus sentimientos y provocando directamente la muerte de uno de los fantasmas, sintiéndose culpable, pero a la vez contento por descargar su ira.

Después de la batalla, Clark ha sido muy descuidado ya que al no deshacerse de los cuerpos, estos son fácilmente encontrados por Lex usándolos para sus experimentos y ocasionando que el oponente tenga conocimiento de ellos y también los busque.

El gobierno enterado de los experimentos con soldados, y las consecuencias que esto pudiera traer, deshacen el trato con Lex, molesto el oponente, manda a uno de los soldados hacer el trabajo sucio y terminar con los funcionarios. Llevado a cabo el acto, el soldado comienza a fallar, para entonces Clark lo encuentra y le ofrece su ayuda para escapar. Pero cuando el programa del soldado se reinicia, empezando a pelear con Clark, al punto de casi vencerlo, nuevamente la falla se muestra, por lo que el soldado decide apagarse para seguridad de todos.

#### Sanción al Oponente

Los soldados que usa Lex, son desaparecidos en campaña, por lo que se supone nadie reclamaría, aunque la esposa de uno de ellos no cree las mentiras que le han dicho y logra rastrear a su esposo hasta el área 33.1 de Luthor Corp. bajo la pantalla de una purificadora de agua, es el lugar donde Lex lleva a cabo el proyecto Ares. La mujer logra colarse en el área y llena todo el lugar con explosivos, Lex en uno de sus recorridos es capturado por la mujer, quien lo encierra en una bodega, haciendo detonar una de las bombas y dejando atrapado al oponente.

Lionel que acompañaba a Lex en su recorrido (para intentar descubrir lo que su hijo hacía) logra escapar a la explosión, para pedirle a Clark salve a su hijo, quien de inmediato va en su búsqueda. Lex bien y con vida, se encuentra con Clark, pero una segunda explosión descubre kryptonita verde, debilitando a Clark y resultando herido, su oponente se sorprende, nunca lo había visto tan lastimado.

Clark le reclama a Lex por haber obligado a Lana a casarse con él, y preguntándole “¿Qué le hiciste?”, “No lo sé, creo que la respuesta se perdió en ese oscuro abismo que llamo mi alma” le responde el oponente y prosiguiendo, “Este ha sido un terrible viaje, ahora aunque lo creas o no, he dejado de esperar que actúes como un amigo hace mucho tiempo”.

Clark le cuestiona, “¿alguna vez fuimos amigos?”, “no lo se, no tengo nada con que compararlo, tú eres mi el único amigo de verdad que tuve, pero en algún lugar del camino me viste como tu Némesis y me diste las espaldas” le contesta Lex.

Instantes después un derrumbe sepulta parcialmente a Clark bajo fragmentos de kryptonita, causando que el sujeto se incapaz de usar sus habilidades, Lex ve la oportunidad de escapar y lo deja ahí, sólo para volver segundos después con una palanca y liberar al sujeto, mientras le dice “¿de verdad creíste que te iba a dejar morir?, entonces nunca me conociste”.

Ahora Clark se siente culpable, cree que renuncio a Lex demasiado pronto, preguntándose “¿y sí todo lo que él es... es por mi culpa?”.

En está ocasión, el sujeto toma en cuenta la idea principal de la tesis, el oponente es tal, por las acciones directas e indirectas del sujeto. Él es quien creo y definió a su Némesis.

En el análisis de este producto audiovisual no hay **enfrentamiento final**, ya que sólo algunos guionista, en todo lo que a Superman se refiere, han vislumbrado dicho acto, en él, Superman actúa ante el estímulo del villano, Lex ha matado a Flash, desatando la furia de Superman y asesinando con sus propias manos a su oponente, a partir de ese momento y para evitar vuelva a suceder, Superman prácticamente se declara amo y señor de la tierra.

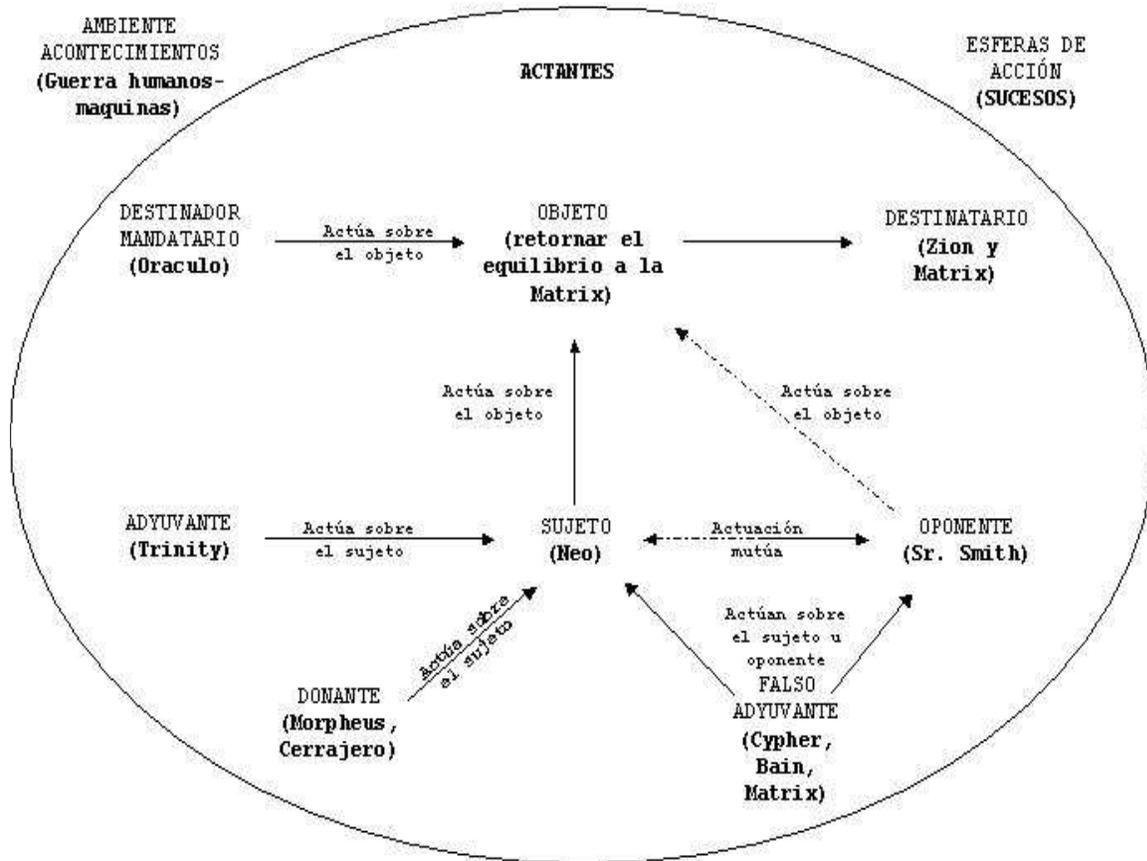
Es entonces que las acciones del villano confirman las acciones del héroe, como se ha visto, el villano se debe al héroe, por lo que sin villano no hay héroe.

Resultando en la mutua coexistencia del Héroe y el Villano (Clark Kent y Lex Luthor), uno tiene su motivo ante las acciones de su opuesto y viceversa. Es por tal motivo, que los procesos de cambio al final de este análisis son desde el punto de vista del Héroe, el **mejoramiento** en el héroe llega en el momento en que acepta su condición, mientras que el **proceso de empeoramiento** del villano continua debido a su condición de fuente de la maldad.

### **3.2 Neo vs Sr. Smith (The Matrix)**

Antes de empezar se debe reconocer el mundo ordinario de Neo, The Matrix es el mundo ordinario del Héroe antes de que todo comience, éste es el inicio del camino del Héroe, posteriormente y respondiendo al llamado a la aventura, pasa al mundo extraordinario, el mundo real fuera del control de las máquinas. Éste camino lo lleva a internarse a los subterráneos de las ciudades que una vez existieron, o lo que podría ser llamado también como el inframundo, justo como es mencionado en el mito del Héroe, para después resurgir del centro de la tierra y liberar a los humanos para una coexistencia mutua, o el regreso a la fuente.

Posteriormente tenemos los sucesos, que como se vio anteriormente, son todas aquellas acciones que le ocurren a los personajes dentro de la historia o por lo que deben pasar, como el viaje. Los acontecimientos son los que engloban a los personajes, en el caso de The Matrix es la guerra entre humanos y máquinas, con nuestros personajes justo en el medio de ello. Personajes con rasgos de persona y con el que desempeñan un rol en la historia, con una forma de actuar y comportarse ante las acciones, sus transformaciones y procesos. Justo como lo presento a continuación.



Como se observa en éste cuadro, los personajes se distinguen por las acciones que desempeñan en la historia, así como ante quienes, y de que forma actúan.

El **sujeto** (Neo) el elegido para restablecer el equilibrio (el **objeto**) entre el mundo de las maquinas y el de los humanos (el **destinador**), para hacerlo es extraido del mundo de las maquinas y entrenado por el Morpheus (el **donante**). La Oráculo (el **mandatario-destinador**) le guiara y le dirá que camino seguir para alcanzar su objetivo. Morpheus y Trinity (los **adyuvantes**) le ayudaran a librar las pruebas en su camino y el único que se pondrá en su camino es Smith (el **oponente**) un agente del sistema, encargado de protegerlo. Pero en el camino Smith pierde el camino, desvelándose uno de los **falsos adyuvantes**, la Matrix ayudara a Neo a reestablecer el equilibrio.

Actantes y acciones situados en el interior de sucesos más amplios y acontecimientos que afectan a todos (ambiente social).

Situados y conocidos cada uno de los actantes del relato, se pasa al análisis de los personajes y sus acciones, recuérdese que el estudio sólo se realiza a los personajes del héroe y el villano, la personificación del bien y el mal.

Los rasgos de cada personaje se pueden observar en el desarrollo del relato, en este caso mis dos personajes Neo y el Sr. Smith.

El Sr. Smith es el primero en aparecer en escena, como **persona** es **redondo**, con tal de alcanzar su objetivo es capaz de mostrar varias personalidades. **Contrastado**, impaciente su pensamiento es lógico, no conoce otra forma de actuar. **Dinámico** busca alcanzar su objetivo a cualquier costo. Es inteligente y frío, confía en sus habilidades y siempre va un paso delante de su enemigo.

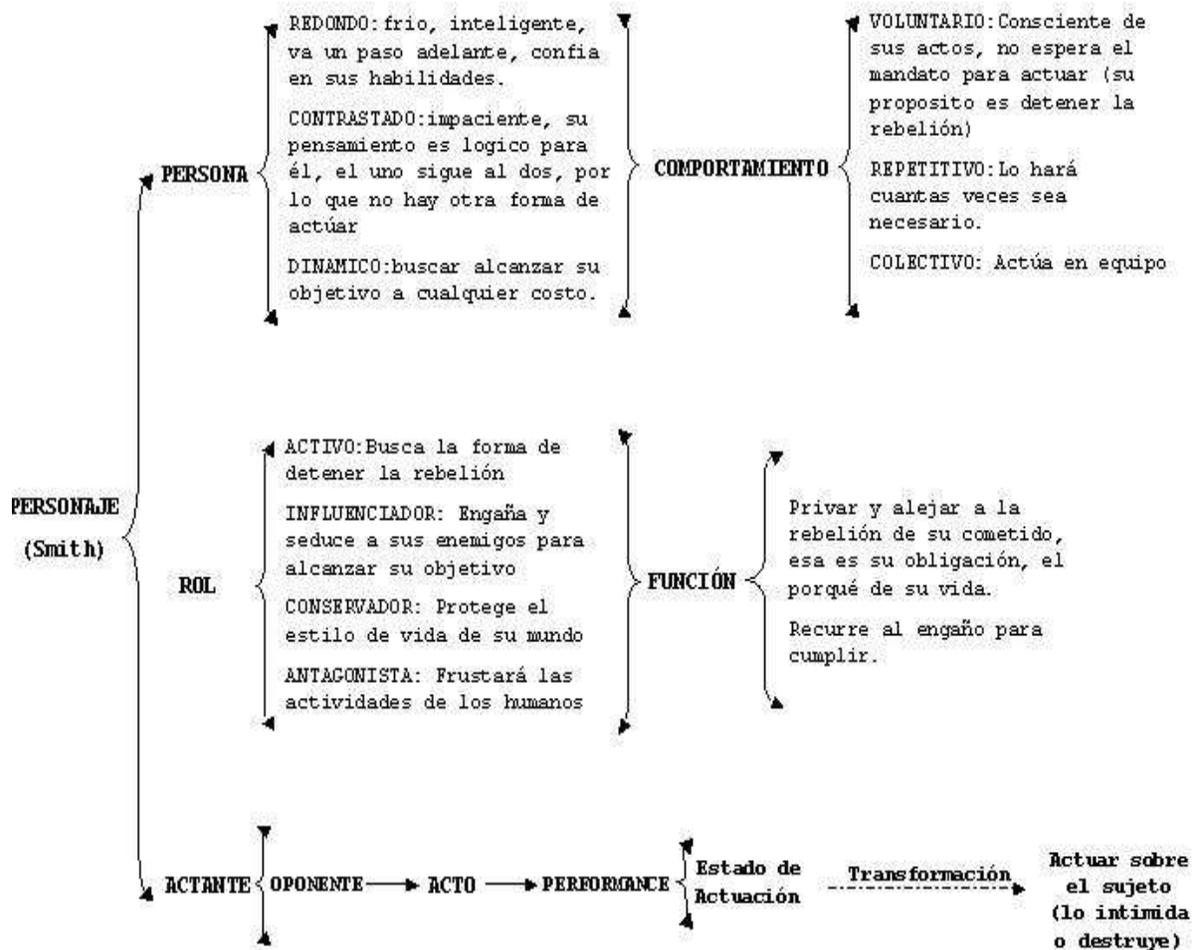
Su **comportamiento** es **voluntario**, consciente de sus actos, no espera el mandato para actuar. **Repetitivo**, Lo hará cuantas veces sea necesario. **Colectivo** siempre actúa en equipo.

Como **rol** es **activo**, busca la forma de detener la rebelión. **Influenciador**, engaña y seduce a sus enemigos para alcanzar su objetivo. **Conservador**, protege el estilo de vida de su mundo. Es el **antagonista**, frustrará las actividades de los humanos.

Su **función** es proteger a la Matrix. **Privar** y **alejarse** a la rebelión de su cometido, esa es su obligación, el porqué de su vida. Recurre al **engaño** para cumplir.

Es el **actante oponente** su actuación es a través del **performance**, el enunciado que utiliza es el **estado de actuación**, **transformar** al sujeto (destruirlo).

La clasificación de sus rasgos se estructura de la siguiente forma:



En la siguiente escena (comienza el llamado del Héroe a la aventura) el sujeto protagonista de la saga, aparece dormido frente a su computadora, Morpheus entra a su ordenador y le pide acuda a su encuentro, el hombre frente al ordenador es Thomas A. Anderson, programador informático de día y hacker por las noches.

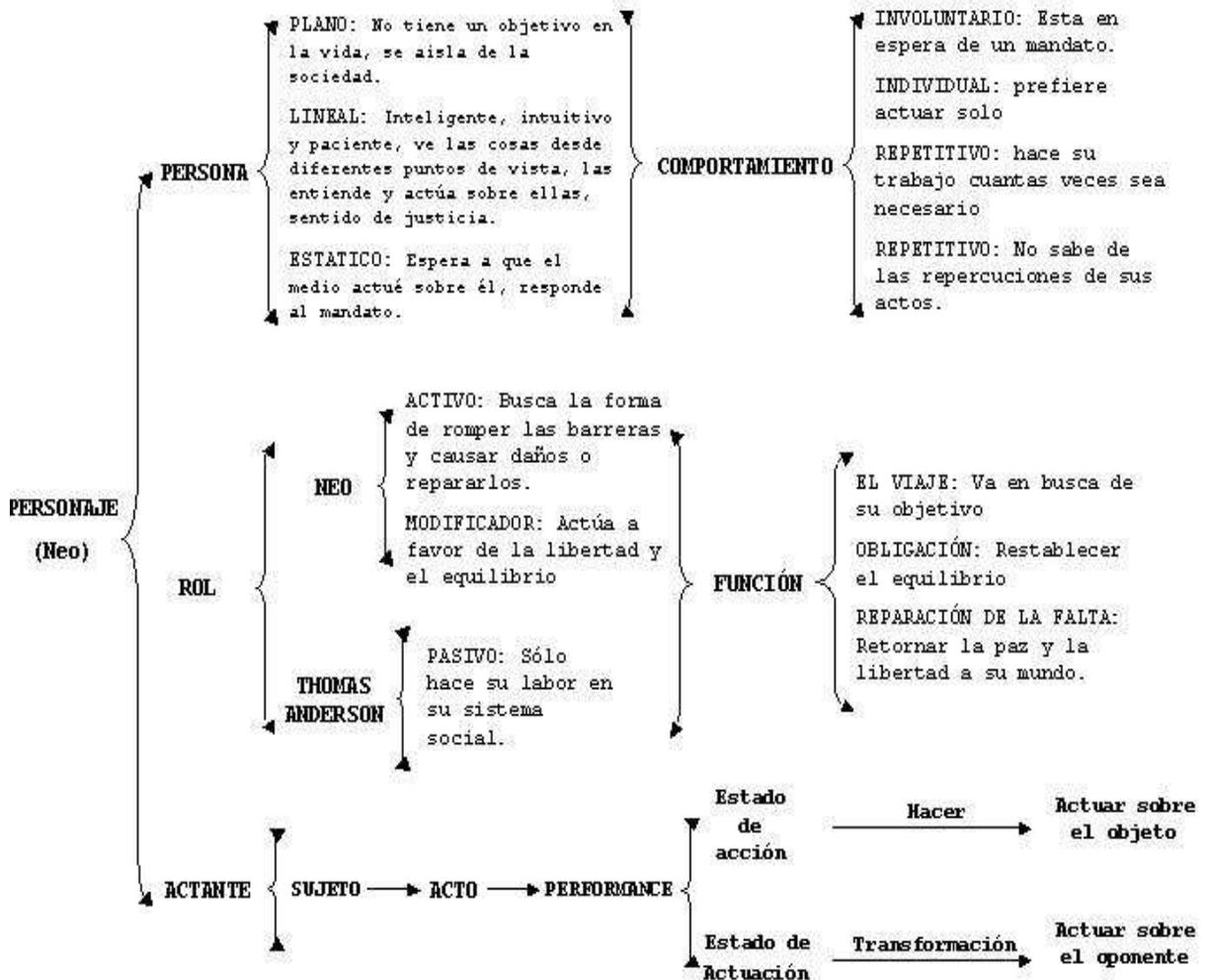
Como **persona** el Sr. Anderson (Neo) es **plano**, introvertido, se siente fuera de lugar, se aísla de la sociedad y es sumamente discreto. Es **lineal**, inteligente, intuitivo y paciente, ve las cosas desde diferentes puntos de vista, las entiende y actúa sobre ellas, sentido de justicia. **Estático**, espera a que el medio actúe sobre él, y responde al mandato.

Su **comportamiento** es **involuntario**, está en espera de un mandato. **Individual**, prefiere actuar solo. **Repetitivo**, hace su trabajo cuantas veces sea necesario. **Inconsciente**, no sabe de las repercusiones de sus actos.

Como **rol** se deben distinguir las dos personalidades, uno Thomas A. Anderson y Neo. **Thomas A. Anderson** es **pasivo**, sólo hace su labor en su sistema social. **Neo** es **activo**, busca la forma de romper las barreras y causar daños o repararlos. **Modificador**, actúa a favor de la libertad y el equilibrio.

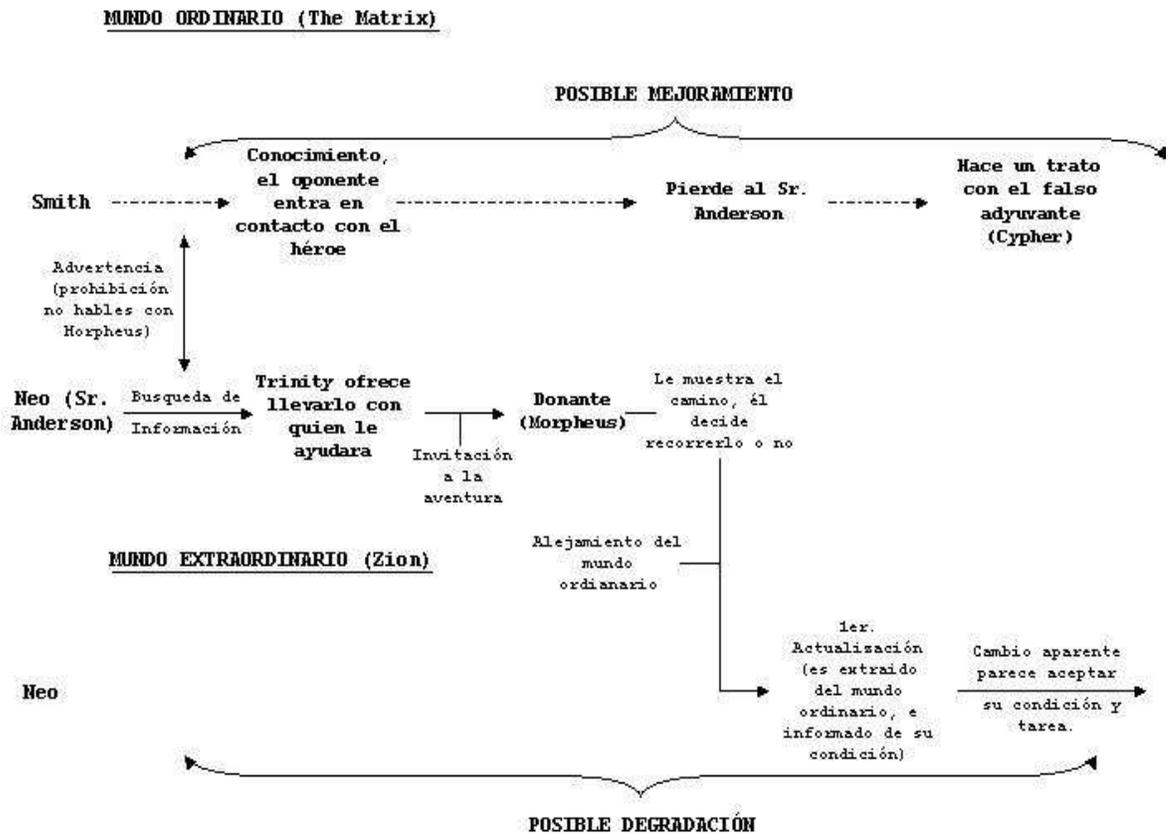
Su **función** es el **viaje**, va en busca de su objetivo. Su **obligación** restablecer el equilibrio. y **reparar la falta** para retornar la paz y la libertad a su mundo.

Es el **actante Sujeto**, su **actuar** es a través del **performance**, sus enunciados de acción, es el **estado de acción**: actuar sobre el objeto, y el **estado de actuación**: transformar al oponente.



Definidos los personajes, su comportamiento y forma de actuar, se seguirá con los sucesos, sus acciones y los procesos de transformación en ellos.

## The Matrix



Nótese que se separa el viaje del héroe, su salida del mundo ordinario y la entrada al extraordinario, así como el cambio de rol. De la misma manera las acciones de Smith.

La **posible degradación** de Neo es confirmada por una serie de actos. La primera acción que le afecta y le infunda la duda, es la manera como lo contacta Morpheus, ya que éste lo contacta a través de su computadora y la pregunta ¿qué es la Matrix? (una simple pregunta que se convierte en su objeto del deseo, por supuesto la necesidad de información, sucede a la degradación del personaje, ese es el motivo porqué se siente fuera de lugar). Trinity lo contacta y lo seduce con la idea de responder a su pregunta ¿qué es la Matrix?, ella le dice que la respuesta lo está esperando y que sólo debe decidir entre salir a buscarla o no.

Subsecuentemente, **el conocimiento de los enemigos**, el Agente Smith (quien pasa por un **posible mejoramiento**, su objetivo lo ha cumplido hasta ahora) le **prohíbe** seguir sus impulsos de contactar al terrorista nombrado como Morpheus. Pero sus esfuerzos por impedirlo no son suficientes y pierde al sujeto.

Posteriormente un nuevo **llamado a la aventura** a Thomas Anderson, quien es contactado nuevamente por Morpheus, éste le pregunta si aun desea verlo, debe ser lo más pronto posible. Ahora Neo debe decidir entre conocerlo y responder sus dudas o seguir viviendo en la incredulidad.

Su encuentro con Morpheus, es el encuentro con el mentor, con el **donante**, es el protector y guía de Neo. Él sólo ofrece la verdad. Su actuar es hacia el sujeto (Neo), su obligación era encontrarlo, ahora es protegerlo, ayudarlo y entrenarlo. Este le da a Neo la oportunidad de escoger entre quedarse o ir con él al país de las Maravillas, “para mostrarle cuán profundo puede ser el hoyo”, no sin antes recordarle que él sólo le ofrece la verdad, no más.

Como donante Morpheus le da la **primer actualización** a Neo, lo libera de su celda física y mental, fuera de la Matrix (en el mundo extraordinario) lo rehabilita y le habla acerca de la condición de los humanos y de su posición en la rebelión, según la profecía, Neo es el elegido, él liberará a los humanos de la Matrix y restaurará la paz.

Al principio cuando la Matrix se creó, un hombre nació dentro de ella, él podía manipular, cambiar y rehacer la Matrix a voluntad propia. Él fue quien liberó al primero de nosotros y nos mostró la verdad, mientras siga existiendo la Matrix el hombre jamás será libre. Después de que él murió, la Pitonisa profetizó su regreso y que su llegada señalaría la destrucción de la Matrix, que pondría el fin a la guerra y que nos liberaría<sup>3</sup>

Morpheus a Neo

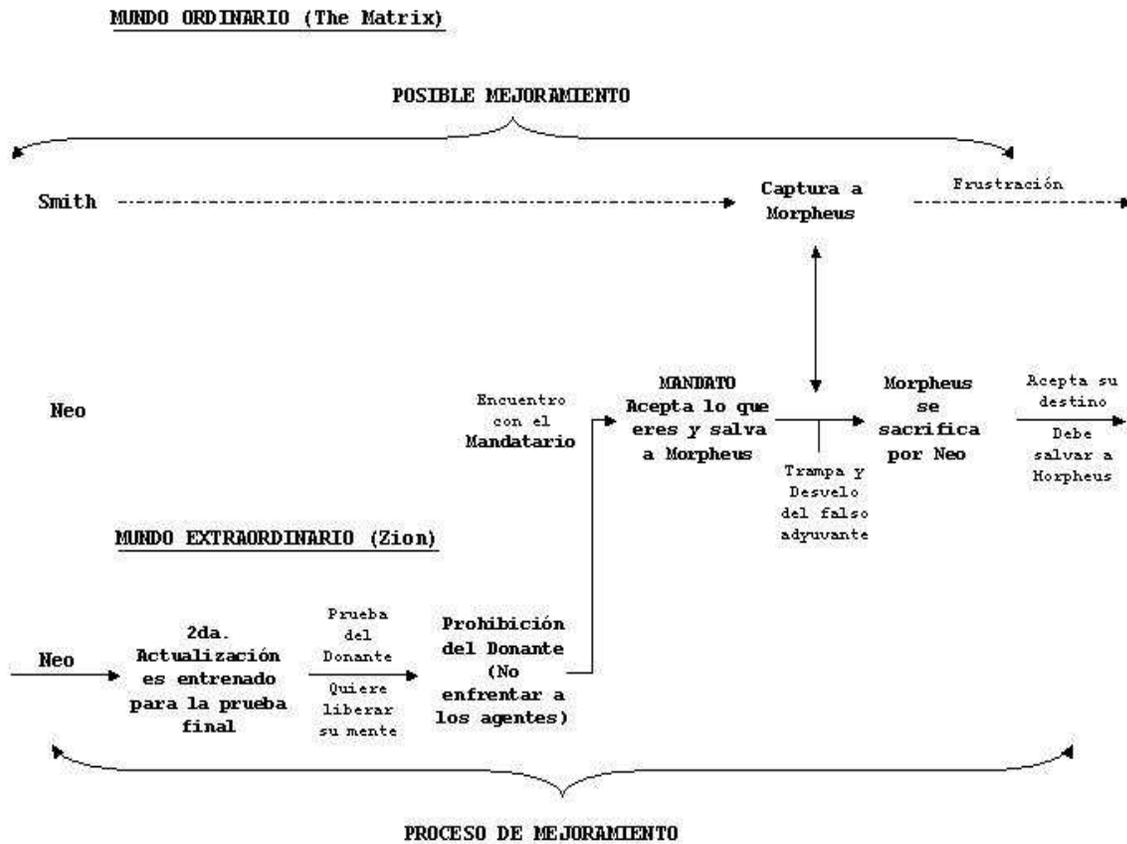
Neo, al instante no admite su tarea, la primer actualización se crea un cambio aparente en el sujeto, aunque este cambio se procura en parte a la presión social de los tripulantes de

---

<sup>3</sup> *the Matrix*, Larry, Andy Washowski, EU, 1999.

la nave, ya que de verdad creen que él es el elegido, situación que lo empuja a intentar admitir su condición y continuar. Dando inicio al **posible mejoramiento**.

A la vez Smith, quien ha frustrado los últimos planes de la rebelión, hace un trato con el **falso adyuvante** (Cypher), quien le entregara la posición exacta donde puede capturar a Morpheus, todo esto parte del **posible mejoramiento** en el oponente.



### La ayuda mágica

La **ayuda mágica** en Neo, trata de un entrenamiento que consiste en el aprendizaje en artes marciales y manejo de armas de fuego, seguido por la **prueba del donante** para examinar sus nuevas habilidades, Morpheus le presiona cada vez más para que logre liberar su mente, le habla acerca de las reglas y que éstas no se aplican a él, sólo debe liberar su mente.

Continuando con su entrenamiento el donante le hace saber las **prohibiciones** al sujeto: Uno si se lastima en la Matrix su mente lo hace real con su cuerpo, por lo tanto, si muere en la Matrix muere en el mundo real, “sin la mente, no puede vivir el cuerpo”. Segunda limitante, la Matrix es un sistema enemigo y como tal no debe confiarse a nada conectado a ella. Cuarta limitante, sus enemigos (los agentes), Morpheus le advierte sobre cuan peligrosos pueden ser éstos y que el mejor camino para lidiar con ellos es huir, pero cuando él esté listo eso no va hacer falta.

Finalmente Morpheus cree que Neo está listo para reingresar a la Matrix y poder **encontrarse con el mandatario** (la Pitonisa), así que lo lleva ante ella, al mismo tiempo el plan orquestado entre Cypher y Smith comienza su marcha.

Antes de entrar con la Pitonisa, a Neo le llaman la atención los otros prospectos, ve con sorpresa a humanos con la habilidad de manipular la Matrix, en particular un niño que logra doblar las cucharas con el poder de su mente.

No trates de doblar la cuchara, es imposible. En vez de eso, sólo trata de darte cuenta de la verdad. Que la cuchara no existe y entonces veras que la cuchara no se dobla, eres sólo tú el que se dobla.

Cuando Neo lo intenta casi lo logra, ahora tiene la duda si de verdad es el elegido.

Con la Pitonisa ésta le pregunta a Neo si cree qué es el elegido, a lo que Neo contesta con un “No”, entonces ella le muestra las palabras escritas sobre el umbral de la puerta “Conócete a ti mismo” y le explica que “ser el elegido es como estar enamorado, nadie te puede decir que lo estás, sólo lo sabes tu y cada parte de tu ser”. A la incredulidad de Neo, ella sólo corrobora el No, pero agrega, “Lo siento, tienes el don pero estás esperando algo”<sup>4</sup>

La Oráculo también le dice que Morpheus cree en él y nadie lo puede hacer cambiar de opinión, tanto cree en él que sacrificará su vida para salvarle. **Mandato**, ahora debe

---

<sup>4</sup> Esta es una de las características del **sujeto**, en las tres entregas de Matrix, Neo siempre espera el **Mandato**, nunca actúa autónomamente.

decidir entre la vida de Morpheus o la suya, sin embargo le recuerda a Neo que él tiene el control de su destino. Con esas palabras el sujeto pasa al **proceso de mejoramiento**.

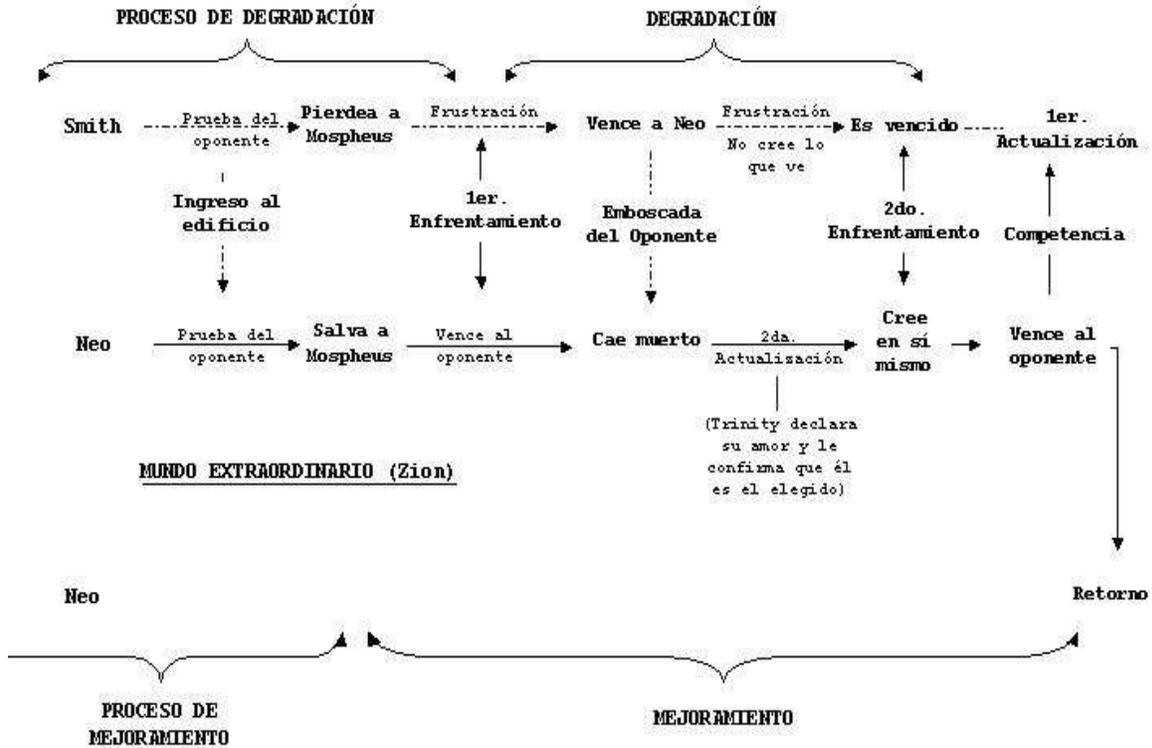
De regreso, Neo se siente más tranquilo. En el lugar de la extracción un pequeño ejercito les espera para capturarlos, obligando al equipo a actuar rápido y encontrar una salida. De nuevo el **ambiente social** causa presión sobre Neo, Apoc (parte del equipo de Morpheus) le da un arma y le comenta “espero que la pitonisa te haya dado buenas noticias”, actuando inconscientemente Neo hace una pequeña mueca de culpa.

Durante el escape, y para que Neo logre salir del lugar, Morpheus se sacrifica permitiéndose capturar por los agentes, quienes lo llevan a un edificio de máxima seguridad. Haciendo que el **posible mejoramiento** para el agente Smith tome fuerza, ya que pronto alcanzara su objetivo principal.

Minutos después Cypher se desvela como el **falso adyuvante**, comentando que debe mantener a Morpheus con vida lo suficiente para que los agentes obtengan la información que buscan, pero el plan se frustra Neo y Trinity logran escapar ilesos. Provocando el **proceso de degradación** en el oponente.

Neo entiende su responsabilidad y toma la decisión de entrar a la Matrix para salvar a Morpheus, ahora debe sacarlo antes de que los agentes obtengan de él los códigos de entrada a Zion, no sin antes informarles que él no es el elegido.

MUNDO ORDINARIO (The Matrix)



Neo regresa a la Matrix y ataca el edificio en el que Morpheus se encuentra capturado. Smith al enterarse de la irrupción le pide a sus compañeros que localicen y destruyan a los asaltantes, causando **la prueba del oponente**.

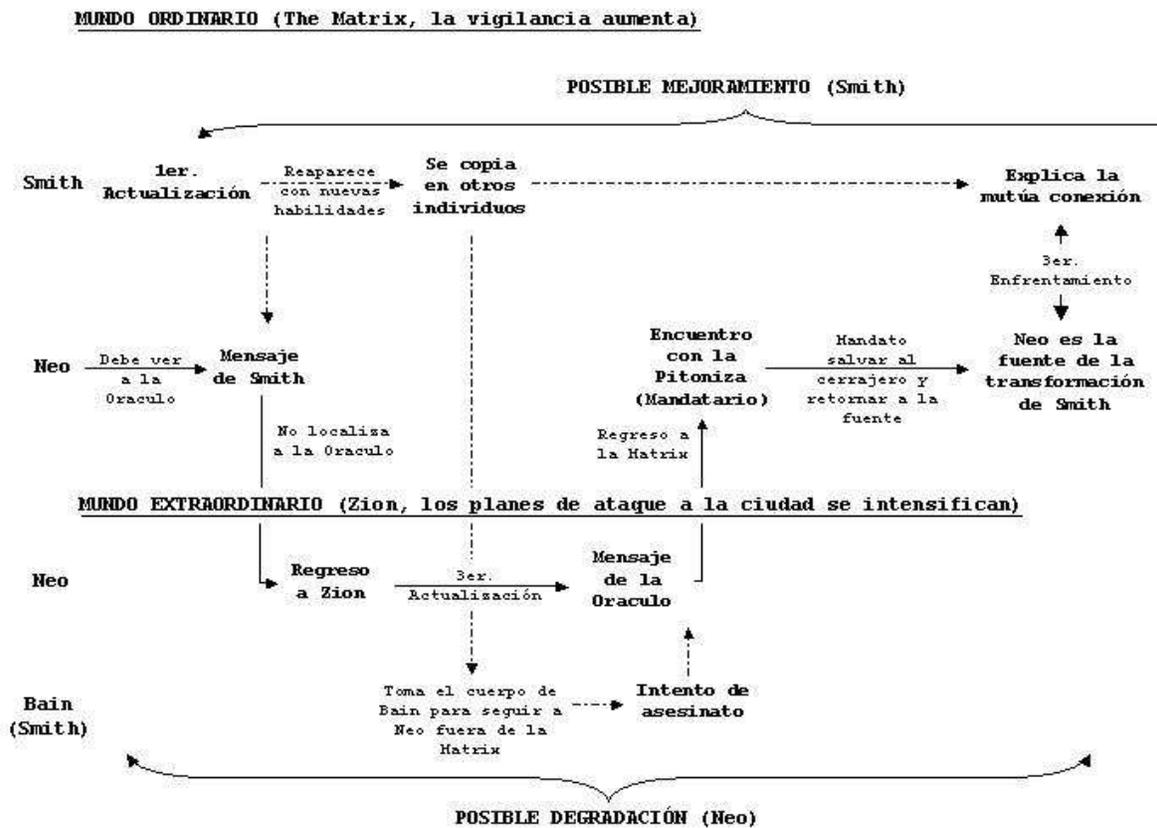
Con dicha prueba lo único que provoca Smith es ser cómplice de que Neo tome mayor confianza en sus habilidades y en sí mismo, ahora tras vencer a la prueba del oponente rescata a Morpheus, acción que causa molestia en Smith.

Así de paso al primer enfrentamiento entre los personajes, Neo ha probado sus habilidades y su confianza aumenta, mientras que el oponente está molesto, la batalla inicia con una notable ventaja de Smith, pero Neo no retrocede sabe que ya no puede seguir huyendo, así que continua intentándolo, cuando Smith cree ganada la batalla, Neo voltea la situación y vence a su oponente, pero al estar en el sistema enemigo rápidamente aparece otro Smith listo para pelear, dejando la única opción de escapar. La acción de Neo origina una severa frustración en el oponente y con ello la **degradación**.

Cuando el sujeto se propone salir de la Matrix, Smith se adelanta a él montándole una trampa que culmina con la supuesta muerte de Neo.

Ocasionando la **segunda actualización**, Trinity le dice al cuerpo de Neo, las palabras dichas por la Oráculo, “ella me dijo que yo me enamoraría del elegido, y como vez me he enamorado de ti, te amo”, acción que le devuelve la vida a Neo, y como le dijo la Pitonisa él sabrá sí es el elegido o no, ahora lo sabe.

A la vez, Smith no cree en lo que ve, para él lo ocurrido es simplemente imposible, y nuevamente se lanza al ataque, procurándose de esta forma el **segundo enfrentamiento**, que culmina con la aparente destrucción de Smith y la huida de los otros agentes, esta acción es base de la **competencia** de Neo a Smith, ya que en ella, el sujeto es la fuente de las nuevas habilidades del villano, provocando la **primer actualización** del oponente.



## ZION

Continuando con la segunda entrega de Matrix, se da una **posible degradación** en Neo, no sabe que camino seguir, sueños sobre lo que podría ser la muerte de Trinity lo acosan, pero lo que más le afecta es no poder hablar de ello para evitar infundar temor en los demás.

Mientras tanto, **el ambiente social** empeora, las maquinas preparan un ataque al corazón de Zion, situación que tiene muy preocupados a los capitanes de las otras naves y a los pobladores de la ciudad.

Por otro lado mientras se desarrolla la junta de capitanes en la Matrix, Smith reaparece a las puertas del lugar en busca de Neo, pero sólo dejando un paquete y el mensaje "*él me liberó*". Instantes después le es entregado el mensaje a Neo junto con el paquete que en su interior guardaba un audífono.

De vuelta a la junta, Morpheus le pide ayuda a los otros capitanes, alguien se debe quedar para contactar a la Pitonisa.

A la vez Neo vence a los nuevos agentes y sale volando al lugar de la Oráculo. Mientras en el sitio de la pelea el Sr. Smith se hace presente, demostrando cambios precedentes de la **primer actualización**, nuevas habilidades como la capacidad de copiarse en otros individuos dentro de la Matrix, acción causante de un **posible mejoramiento** por parte del oponente.

En el lugar de la Oráculo, Neo no ve señas de ella, aumentando su ansiedad.

De regreso en Zion, se hace presente **la presión** por el medio **ambiente social** hacia Neo, decenas de personas a las puertas de su hogar le esperan con ofrendas y ruegos de protección a sus familiares. Pero también se ve el otro lado de la moneda, ya que hay quienes no creen en Neo y le demuestran su desagrado.

En la Matrix el equipo en espera intenta salir después de haber contactado a la Oráculo, uno alcanza a salir con el mensaje pero el segundo es detenido por el Sr. Smith y logra posesionarse del cuerpo del segundo tripulante (Bain), con el que logra salir de la Matrix, acción que de alguna forma Neo siente en el mundo real.

Entre tanto en la última ciudad de los humanos, nuestro Héroe obtiene la **tercer actualización** que consta del entendimiento de la mutua dependencia entre las maquinas y los humanos, sin las maquinas ellos morirían y viceversa.

Posteriormente recibe el mensaje, indicio de que deben partir, ahora él y sus compañeros se dirigen a la nave para regresar a la Matrix. No sin que el Sr. Smith, en su nuevo cuerpo Bain, vea frustrado su intento de asesinato. Un huérfano que le lleva un regalo a Neo es quien frustra el plan sin querer, el presente que le lleva es una cuchara y las palabras *“recuerda”*.

De regreso en la Matrix, Neo se encuentra con la Pitonisa. En la platica el sujeto obtiene información que complementa la tercer actualización.

Entiende que todos están aquí para hacer lo que deben hacer, pero cuando no lo realizan o hay un programa mejor que lo haga, deben escoger entre quedarse en la Matrix o regresar a la fuente para ser destruido. Lugar donde termina el camino del elegido, lugar al que debe ir. Posteriormente hablan sobre lo ocurrido en sus sueños, en los que ve a Trinity caer, a lo que ella le pregunta si la ve morir y él contesta que *“no”*, y la Pitonisa le expone *“ahora tienes la visión, pero no puede ver si ella muere, porque no se puede ver más allá de las decisiones que no se comprenden”*.

Neo no cree que deba escoger entre dejar morir a Trinity o no. La Oráculo lo calma recordándole que él ya decidió, ahora debe entender, *“porque es él elegido”*. La desconfianza y el miedo crecen en Neo, él no quiere hacer esa elección. No sabe que puede pasar si falla, contestándole la Oráculo, *“si fallas, Zion caerá”*.

Por último, la Oráculo le da un nuevo **mandato**, para salvar a Zion necesitara la ayuda del Cerrajero, pero primero debe liberarle del encierro del Merovingio, uno de los programas

más antiguos y peligrosos de la Matrix. Advertido, le indica el lugar y la hora a la que debe acudir para liberar al Cerrajero. Después de esto ella parte rápidamente.

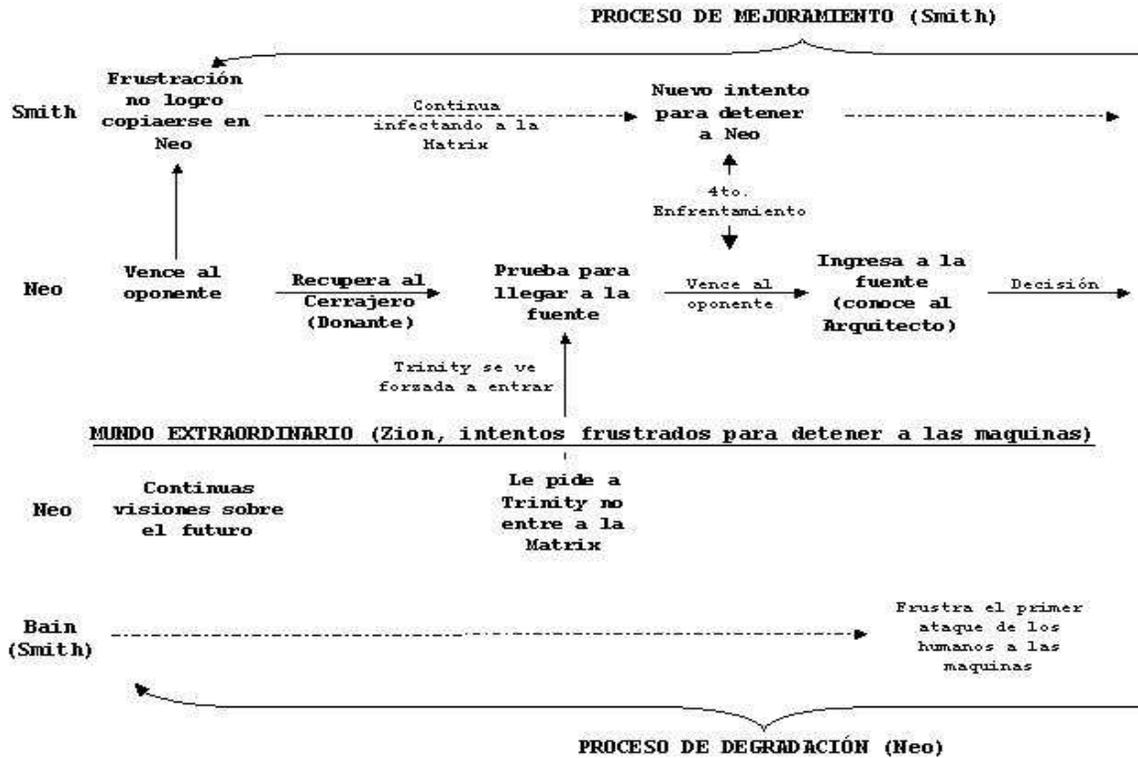
## La Marca

Instantes después, el **tercer enfrentamiento**, Neo se vuelve a encontrar con su enemigo el Sr. Smith, quien le explica sobre la conexión entre ellos dos “No entiendo completamente como paso, una parte de usted se haya sobrescrito o copiado en mi, lo que es irrelevante, lo que importa es que esto paso por un motivo”. ¿Cuál será ese motivo? le cuestiona Neo.

Lo maté Sr. Anderson, lo vi morir, y después pasó algo que yo sabía era imposible usted me destruyó. Ergo conozco las reglas y sabía lo que tenía que hacer, pero no lo hice. No pude, me sentí obligado a quedarme y a desobedecer. Ahora debido a usted ya no soy un agente, por usted me he desconectado, he cambiado, un nuevo hombre, como tú aparentemente libre. Pero ya sabe las apariencias engañan, lo que me hace recordar el motivo por el cual estoy aquí. No estamos aquí porque seamos libres, estamos aquí porque no somos libres. No se puede escapar a la lógica, No se puede negar el destino. Porque como ya lo sabemos, sin un objetivo no existiríamos. El objetivo nos creó (a la vez que varios Smith rodeaban a Neo), nos conecta, nos define, nos une, nos motiva y nos guía. Estamos aquí por usted Sr. Anderson, estamos aquí para recuperar lo que nos ha quitado, el objetivo.

Neo entiende que él es el causante, el cómplice inconsciente de la transformación de Smith, en otras palabras, él fue el **causante** de la **competencia** y la **primer actualización** de Smith. Sabe que en el instante de aceptar su responsabilidad como elegido y al usar sus nuevas habilidades creó accidentalmente a su enemigo, dejando una **marca** en su interior, una parte de él que ayudó a exteriorizar las oscuras ambiciones, el poder y el profundo odio guardado debido a la frustración de no poder detener la rebelión. A los ojos del Héroe lo que resultó un mejoramiento, para su enemigo fue un empeoramiento, la marca y ahora el mejoramiento.

MUNDO ORDINARIO (The Matrix, la vigilancia aumenta)



Ahora el objetivo de Smith es destruirlo o copiarse en él. La transformación proveniente de la primer actualización del personaje antagonista es efectiva, su actuar ahora es más agresivo, no le importa quien se interpone en su camino, trata igual a los agentes del sistema como a los rebeldes. Ahora iniciando su **posible mejoramiento**.

La escapatoria de Neo del ejercito de Smith's provoca la frustración del oponente, esto no impide que el oponente continúe infectando a la Matrix. Mientras tanto en Neo se inicia el **proceso de degradación**.

Ahora el **Donante**, quien le brinda la ayuda mágica al Héroe, recae en la figura del Cerrajero, él guiará y ayudará al elegido para que éste pueda llegar a la fuente. El mejoramiento parece ser posible, Neo alcanza a su primer objetivo. Ahora debe poner a salvo al Cerrajero y fuera del alcance del Merovingio.

Ya a salvo el trío en compañía del Cerrajero, y en reunión con otros dos equipos que fueron enviados en su búsqueda, se les explica las acciones a realizar para llegar a la fuente (**la prueba del donante**).

En la nave Neo le hace prometer a Trinity que no importa que pase, no debe entrar a la Matrix.

De regreso en la Matrix **la prueba del donante** inicia, pero Trinity se ve orillada a entrar para ayudar a Neo.

Mientras tanto, Neo acompañado por Morpheus y el Cerrajero se adentran por los pasillos de las puertas traseras, encontrándose con el oponente, quien les impide el paso e iniciando un **cuarto enfrentamiento**, ya que al igual que Neo, Smith *“también quiero todo”*. El Sujeto logra liberarse y pasar por la última puerta, en la que el Cerrajero espera, pero cuando éste intenta cerrarla los Smith’s le disparan. Antes de morir, el Cerrajero le muestra a Morpheus por donde salir y le entrega a Neo la llave para abrir la puerta que él sabe.

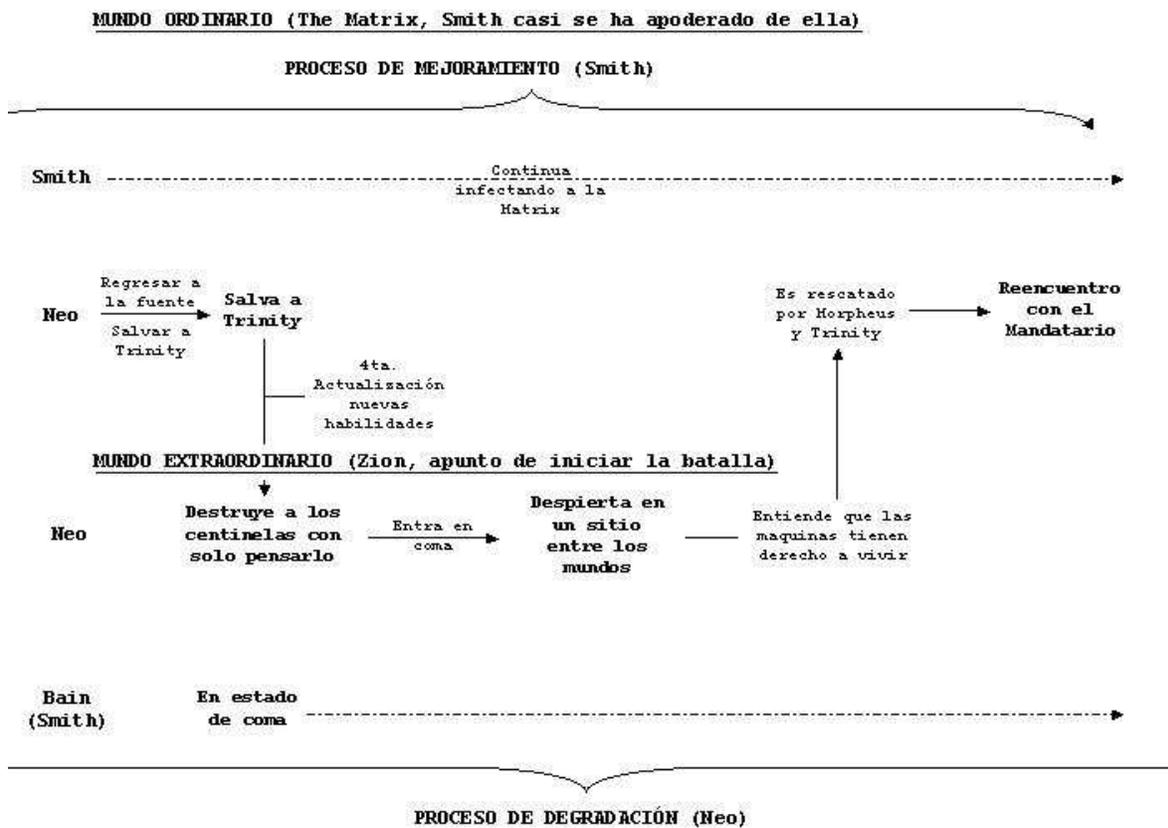
Al cruzar la puerta, Neo se encuentra con el Arquitecto de la Matrix (el creador), nuestro Héroe pide una explicación, a lo que el Arquitecto le dice “eres una anomalía del sistema, aunque no una carga, por tanto no estás fuera de control. Cómo sabrás las anomalías crean fluctuaciones sistémicas”, ¿por qué estoy aquí? le pregunta el elegido:

Tu estás aquí por que Zion está apunto de ser destruido. La función del elegido es volver a la fuente, así su código puede ser diseminado y reinsertado al sistema. Después deberás elegir de la Matrix 23 individuos, para reconstruir Zion. Si no obedeces el proceso mataras a todos los conectados a la Matrix, con ello la exterminación de Zion, lo que significaría la extinción de la raza humana, por cierto Trinity entro para salvarte la vida.

“Llegamos al momento en el cual se expresa la falla y la anomalía se revela como un comienzo y un final”. Neo debe escoger entre regresar a la fuente y salvar a Zion o de vuelta a la Matrix y salvar a Trinity, “el sentimiento te ciega de toda lógica y razón, ella va a morir y no hay nada que puedas hacer”

Al mismo tiempo, los humanos planean una emboscada al ejercito de maquinas, pero Bain (Smith) frustra el intento, lo que ocasiona la destrucción de la flota de naves de Zion.

De está forma, lo que significaría el inicio del proceso de mejoramiento a causa de la recuperación del Cerrajero, fracasa continuando sólo el proceso de degradación en Neo y el de mejoramiento en Smith, que cada vez se hace más fuerte.



## La Fuente

Neo decide regresar a la Matrix y salvar a Trinity, “Esperanza es una ilusión de los humanos, su más grande fortaleza y debilidad”, le dice el arquitecto.

Sale a toda velocidad en su búsqueda logrando salvarla en el último segundo, y con ella regresa a la nave. Se da la **cuarta actualización**, causa del crecimiento lógico de sus

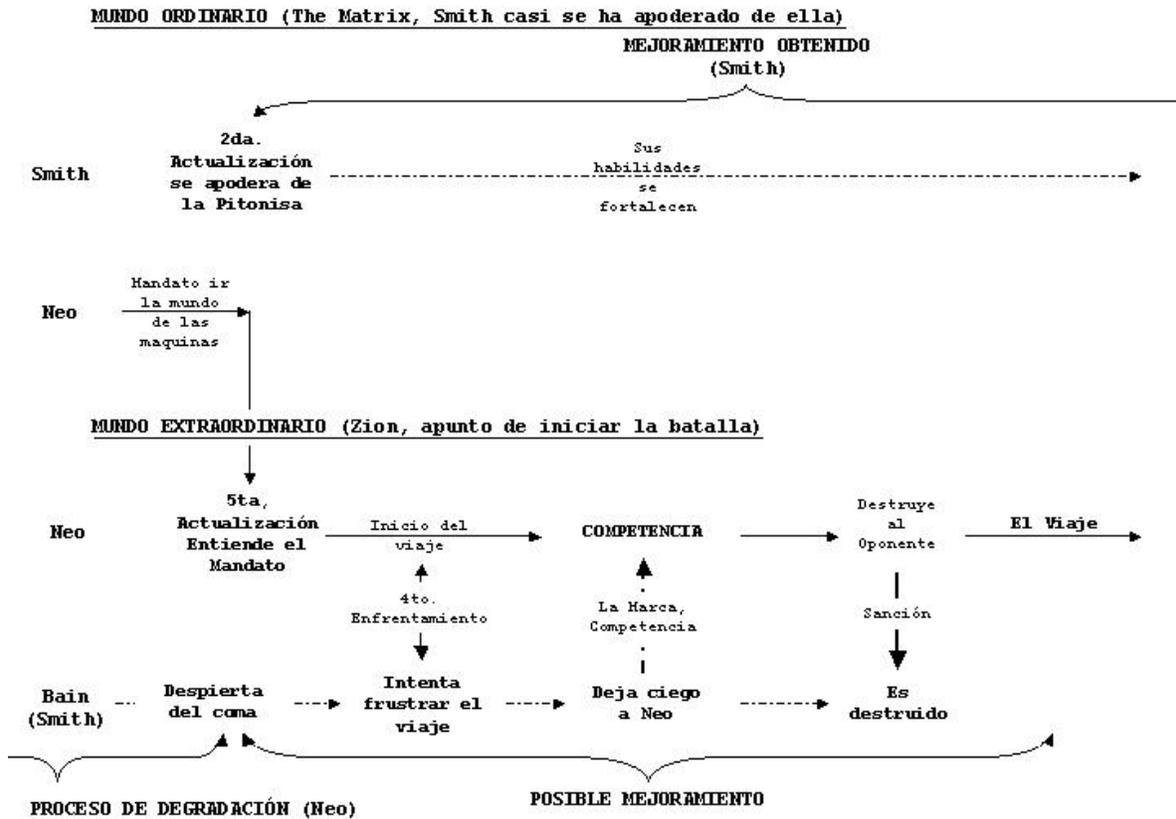
habilidades, cada prueba y enfrentamiento lo fortalecen. Ahora puede sentir y destruir a voluntad propia a todos los centinelas que enfrente. Pero el uso por primera vez de sus habilidades ocasiona que entre en un estado parecido al de estar conectado.

Segundos después son rescatados por “el Martillo”, en la nave y en el mismo estado que Neo se encuentra Bain (el único sobreviviente del fallido ataque a las maquinas).

Al mismo tiempo en una estación de trenes localizada en el punto medio entre la fuente y la Matrix Neo despierta, en el lugar, una familia que espera ser transportada a la Matrix le ayuda a entender la mutua correlación de dependencia entre las maquinas y los humanos, y que cualquiera de los dos tiene el mismo derecho de vida.

Tiempo después Neo es rescatado por Morpheus y Trinity, a los que les pide ver a la Pitonisa. En su lugar, ella le explica que los poderes del elegido se extienden más allá de la fuente, por tal motivo pudo destruir a los centinelas que los atacaban.

También le revela la naturaleza de su enemigo, “Smith eres tú, tú opuesto, tú negativo, es el resultado de tratar de balancear la ecuación, y de una forma u otra todo va a terminar”.



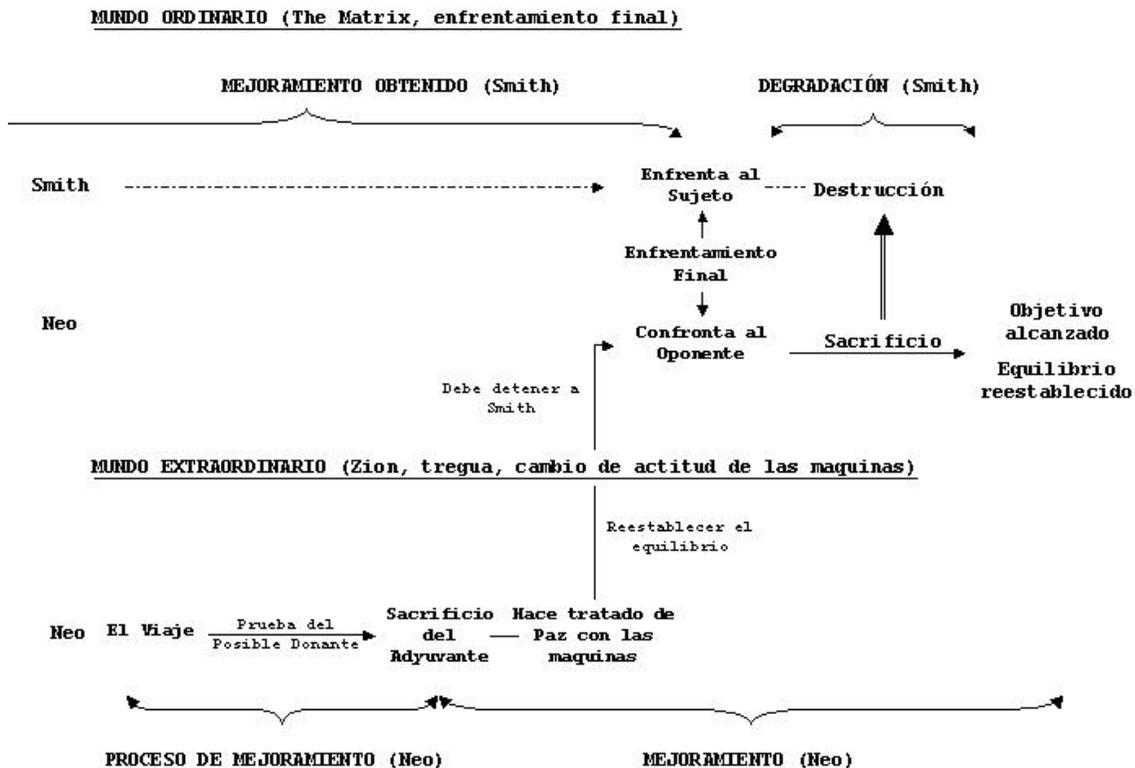
El **Mandato**, Neo debe llegar a la ciudad de las maquinas para acabar con la guerra, pero sino lo logra, no habrá mañana para ninguno de ellos, ya que se acerca el fin, la oscuridad se esparce rápidamente (Smith) y Neo es el único que se interpone en su camino.

Mientras tanto en Zion está apunto de iniciar la batalla.

A continuación ocurren varias acciones a la vez, **Neo** regresa a su cuerpo fuera de la Matrix e intenta entender el mandato de la Oráculo, al mismo tiempo **Bain** despierta de su coma y es llevado ante el Capitán para ser interrogado sobre el fallido ataque a las maquinas. Entre tanto **Smith**, alcanza la **segunda actualización**, se copia en la Pitonisa formando al más poderoso de todos.

Posteriormente Neo obtiene la **quinta actualización**, entiende su obligación (destruir a Smith y restablecer el equilibrio) y lo que significaría cumplirlo, con esto se detiene el proceso de degradación e inicia el **posible mejoramiento**. Pero cuando se prepara para

iniciar su viaje en compañía de Trinity, Bain intenta frustrar su viaje, dando paso a la **competencia**, durante la pelea Bain deja ciego a Neo (**lo marca**), siendo cómplice de la **competencia**, su acción a forzado al héroe a ver con la mente, habilidad que usa para matar a Bain, e inicia su viaje a la ciudad e las maquinas.



Todo lo que tiene un principio tiene un final

En Zion la batalla inicia, a la vez Neo y Trinity pelean contra la defensa de la ciudad de las maquinas, debe demostrar que tiene la capacidad de terminar a Smith (**la prueba del posible donante**). Con las últimas energías de la nave alcanzando su destino, un estrepitoso choque dejan a Trinity muy mal herida, pero con la fuerza necesaria para pedirle a Neo acabe su tarea y alcance su objetivo. El **sacrificio del adyuvante**, éste la ha dejado el paso libre al más apto para terminar la tarea y con ello el **mejoramiento** se genera.

El dolor de la muerte de Trinity le da fuerza a Neo para proseguir su camino, llegando hasta la presencia del líder de las maquinas, a quien le pide ser escuchado antes de ser destruido. “el programa Smith a crecido más allá de tu control, esparciéndose por toda la Matrix, no lo puedes detener pero yo si”, la Maquina incrédula no cree que Neo pueda detenerlo y le pregunta “¿Que quieres?”, Neo sólo desea la Paz entre humanos y maquinas, además de la liberación de todo aquello humano que lo requiera, en ese momento los centinelas que atacaban Zion se detienen, la Maquina acepta el trato y reconecta a Neo a la Matrix.

Reconocimiento de los cambios y esfuerzo hecho hasta el momento por parte del sujeto, **esfera de acción en la que uno de los enemigos permite continuar al Héroe para actúe a favor de un bien mutuo.** Un proceso de empeoramiento del que no he hablado, Smith es un virus que se propaga y destruye todo a su paso dentro de la Matrix, amenazando con la entera destrucción de las maquinas. También se produce un cambio en las maquinas, de frustrador y oponente, pasan a adyuvantes del Sujeto por necesidad. Le permite el paso al Héroe y le ayuda en su Mejoramiento.

En la Matrix el **enfrentamiento final** inicia, pero en el transcurso Smith le dice a Neo “su vida Sr. Anderson me mostró mi verdadero propósito en la vida”, para después acertar un contundente golpe, con el que pareciera derrotar a Neo, quien a los pies de su enemigo intenta ponerse de pie. Situación que le molesta a Smith y le pregunta:

¿Por qué Sr. Anderson?, ¿por qué lo hace?, ¿por qué levantarse? ¿por qué seguir luchando? ¿cree que está luchando por algo más allá que su propia vida?, ¿puede decirme qué es? ¿tan siquiera lo sabe? (aún más molesto y desesperado), es por la paz, la libertad o el amor. Ilusiones Sr. Anderson pura percepción. Construcciones temporales de la frívola mente humana, tratando desesperadamente de justificar una existencia que no tiene significado u objetivo alguno, y es tan superficial que la propia Matrix. Aunque sólo una mente humana puede crear algo tan insípido como el amor. Ya debía saberlo a está altura Sr. Anderson, no puede ganar, no tiene sentido que luche. ¿por qué Sr. Anderson? ¿por qué persiste?

La misma situación ocurre cada vez que Neo cae, hasta que le dice Smith “espere un momento, ya he vivido esto... este es el final, tu estabas tirado ahí, yo parado aquí mismo.

Se supone que diga algo... te das cuenta que todo tiene un principio y un final Neo”, al escuchar esas palabras Neo reacciona, ya que Smith nunca le había llamado por su nombre.

De inmediato Neo se pone de pie y su enemigo en un acto de desesperación intenta copiarse en él. Smith cree ganada la batalla, pero fuera de la Matrix las máquinas usan el cuerpo de Neo para destruirlo junto con sus copias, concretando la **degradación** del oponente.

Con el **sacrificio del sujeto** y la destrucción de Smith **el equilibrio se restablece**, trayendo paz entre humanos y máquinas. Al final la profecía se cumplió, el camino del elegido concluyó en la fuente reinstalando el equilibrio y la paz. Justo como lo dice el mito “el sol al igual que el Héroe resurge de su viaje al inframundo como un nuevo día”.

Al final Neo alcanzó el **mejoramiento**, al entender su destino, comprendió que la única manera de restablecer el equilibrio es morir a lado de Smith.

### **3.3 Harry Potter vs Lord Voldemort**

Durante la saga de Harry Potter, principalmente en los cuatro primeros filmes, el sujeto no tiene un objetivo consciente que cumplir, ya que inconscientemente frustra los planes de su oponente. No es hasta el quinto film que el sujeto tiene un objetivo consciente, detener a su enemigo y reestablecer el equilibrio en la comunidad. A la estrecha relación entre los personajes principales es que se hará el análisis.

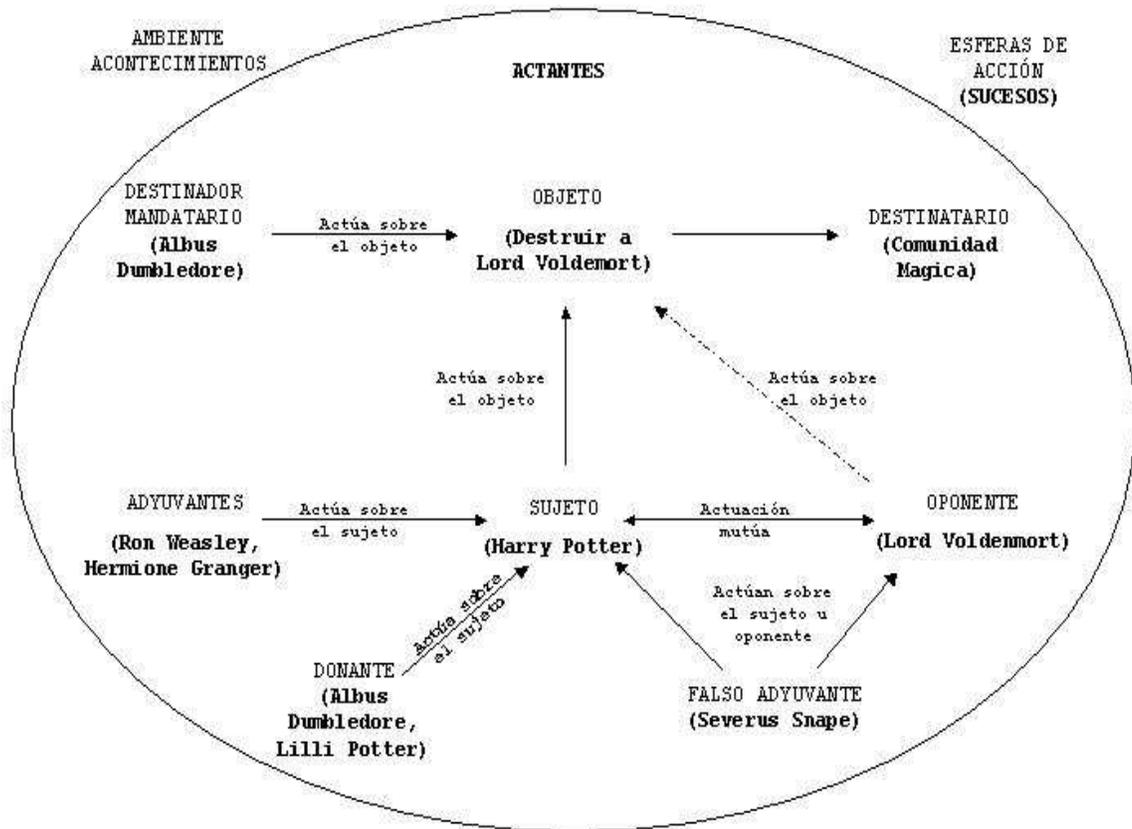
De igual forma, en los cuatro primeros filmes no existe una figura fija de destinador, destinatario y donante.

No obstante, en este análisis se ha tomado en cuenta algunos aspectos de los primeros filmes, aspectos en los que se puede observar el crecimiento del sujeto y como el

oponente es inconscientemente la fuente de la competencia en el héroe. De igual forma como el sujeto es necesario para el regreso del oponente.

Antes de continuar, cabe resaltar que el análisis a este objeto de estudio se auxilia de los dos últimos libros de la saga (el príncipe mestizo y las reliquias de la muerte), esto debido a que las dos partes faltantes aún están en procesos de producción y adaptación al cine. Nuevamente se hace un recordatorio, este análisis se lleva a cabo ante los procesos de desarrollo, relación y confirmación entre el héroe y el villano.

Siguiendo los pasos ya establecidos, se inicia diferenciando los actantes y su estado de actuación, en esta ocasión el ambiente social, debido a la importancia para el desarrollo de los personajes principales.



**Sujeto** (Harry Potter) el conductor del relato, cabe señalar que el principal crecimiento del personaje es cronológico, mientras va creciendo y madurando sus poderes se fortalecen,

y también lógico, cada prueba, conciente o inconsciente, a la que lo somete el oponente produce un fortalecimiento y constante aprendizaje en el sujeto.

Su **objetivo** es actuar sobre el **oponente** (Lord Voldemort) destruirlo antes de que tome más fuerza.

Los **adyuvantes** (Ron Weasley y Hermione Granger) ellos actuaran sobre el sujeto, le ayudaran en su viaje por destruir a su enemigo.

**Destinador** y **Donante** (Albus Dumbledore) director de la escuela y el mago más poderoso de la comunidad mágica, el personaje instruirá al sujeto sobre su enemigo para poder destruirlo.

El **falso adyuvante** (Severus Snape) profesor de Harry, su actuar sobre el sujeto y el oponente lo mostraran como un enemigos más para el sujeto, pero esto es sólo apariencia.

**Destinatario** la comunidad mágica, Harry reestablecerá el equilibrio y la paz en ella.

Harry Potter reingresa a la comunidad mágica (**el mundo extraordinario**) después de haber vivido parte de su niñez con sus tíos, alejando de cualquier cosa que ellos consideraran extraña. Durante la estancia con sus tíos crece sin el cariño de una verdadera familia, ya que es marginado constantemente. Estos años le enseñan a ser humilde, justo, amable y noble.

A su regreso Harry es presa de la presión social, es conocido como “el niño que vivió”, por tal motivo esperan grandes cosas de él. A partir de este momento todas sus aptitudes y habilidades se ponen a la vista.

Como **persona** es **redondo**, complejo y variado, tiene distintas facetas en su personalidad, es buen amigo y compañero, siempre ve al frente. Es **dinámico**, en constante cambio y aprendizaje, se amolda a cada situación que enfrenta, cada prueba lo fortalece, anímica, mental y físicamente. A pesar de ser muy descuidado, es inteligente y autodidacta aprende rápidamente de las habilidades de su enemigos y maestros, es

inconscientemente valiente, nunca sabe en lo que se mete, sin embargo no retrocede, haciéndole vencer.

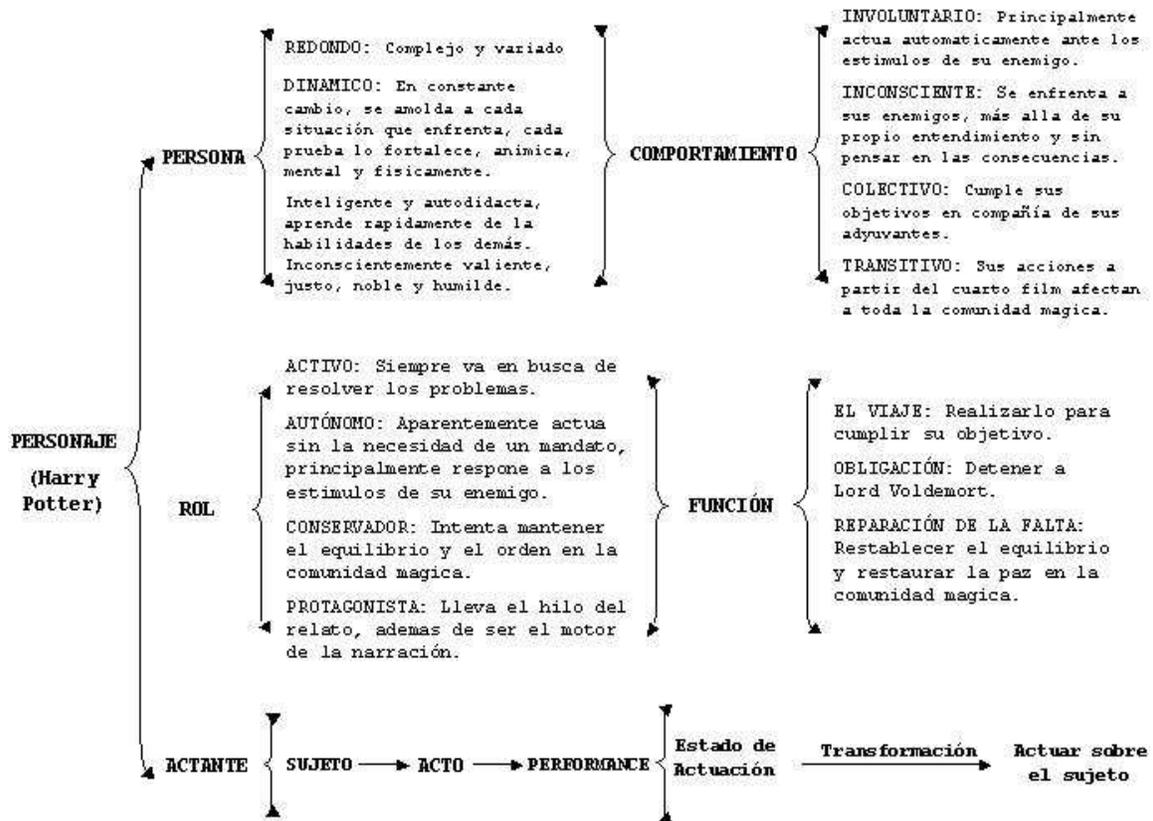
Su **comportamiento** es **involuntario**, principalmente actúa ante los estímulos de su enemigo. **Inconsciente**, se enfrenta a sus enemigos más allá de su propio entendimiento y sin pensar en las consecuencias. **Colectivo**, alcanza sus objetivos con ayuda y compañía de los adyuvantes, ellos le dan fuerza. **Transitivo**, sus acciones a partir del cuarto film afectan a toda la comunidad mágica.

Como **rol**, es **activo**, siempre en busca de resolver los problemas. **Autónomo**, aparentemente actúa sin la necesidad de un mandato, esto debido a que principalmente responde a los estímulos del enemigo. **Conservador**, intenta mantener el orden y el equilibrio en la comunidad. Es el **protagonista**, lleva el hilo del relato, además de ser el motor de la narración.

Su **función** es a través del **viaje**, realizarlo para cumplir con su objetivo. Su **obligación** es detener al oponente para **reparar la falta** y restablecer el equilibrio.

Es el **actante sujeto** y su **actuar** es a través del **performance**, usa el **estado de actuación**, actuar sobre el oponente para transformarlo.

La estructura que se forma queda de la siguiente manera.



Lord Voldemort (Tom Marvolo Ryddle), como **persona** es **contrastado**, inestable y contradictorio, al verse frustrado cambia rápidamente de planes, no le importa sacrificar a sus propios ayudantes con tal de alcanzar su objetivo. Ególatra, desea ser el mago más poderoso y temido, a pesar de ser inteligente, cree que nadie más posee sus habilidades y se siente siempre con un paso delante que los demás.

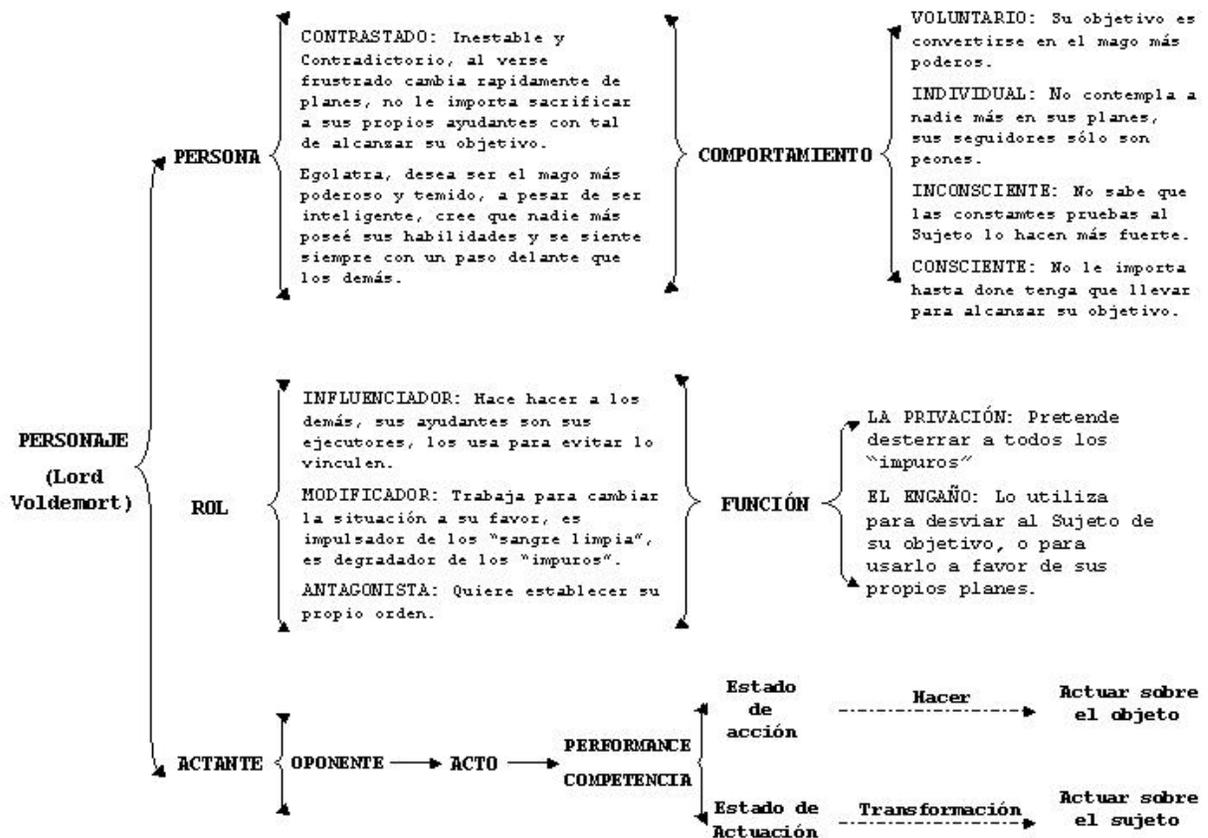
Su comportamiento es voluntario, su objetivo es convertirse en el mago más poderoso. Individual, no contempla a nadie más en sus planes, sus seguidores sólo son peones. Inconsciente, no sabe que las constantes pruebas al Sujeto lo hacen más fuerte. Consciente, no le importa hasta donde tenga que llevar para alcanzar su objetivo.

Como **rol** es **influenciador**, hace hacer a los demás, sus ayudantes son sus ejecutores, los usa para evitar lo vinculen. **Modificador**, trabaja para cambiar la situación a su favor, es impulsor de los “sangre limpia”, es degradador de los “impuros”. Es el **antagonista**, quiere establecer su propio orden.

Su **función** es a través de la **privación**, pretende desterrar a todos los “impuros”. El **engaño**, lo utiliza para desviar al Sujeto de su objetivo, o para usarlo a favor de sus propios planes.

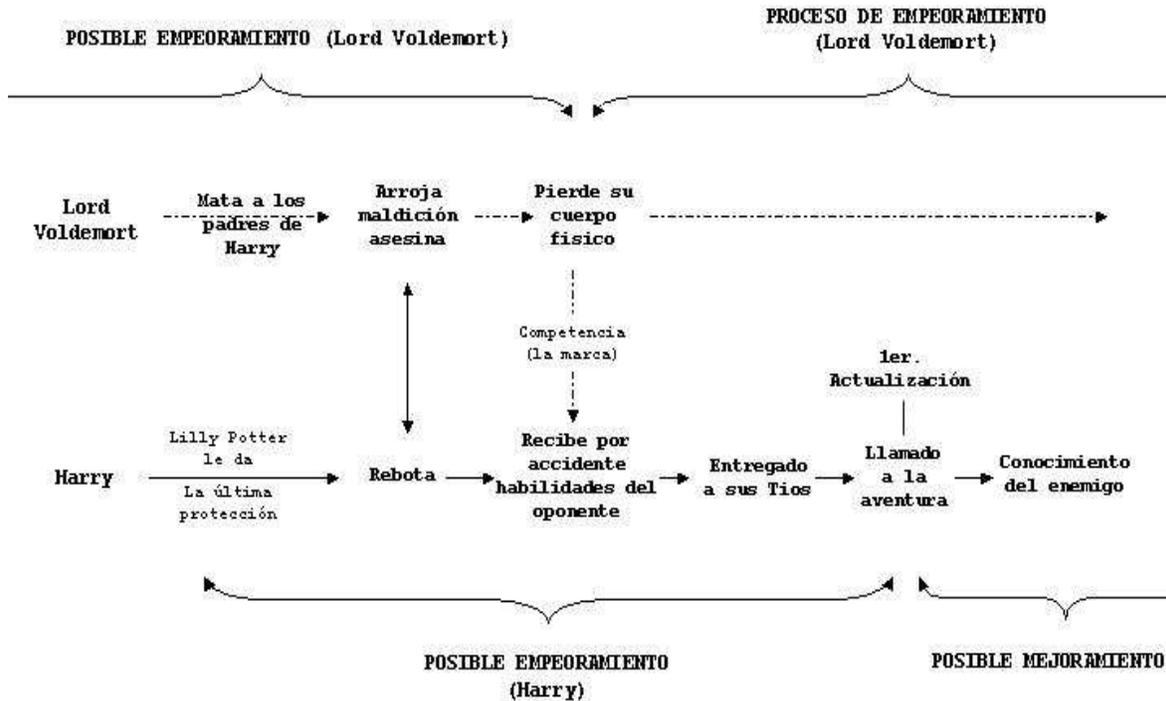
Es el **actante oponente**, su **actuar** es a través del **performance** y la **competencia inconsciente**, usa el **estado de acción** actúa sobre el objeto y el **estado de actuación**, transformar al sujeto.

La estructura del personaje queda de la siguiente forma.



Definidos los personajes principales, se puede pasar al siguiente punto, el desarrollo del relato y los personajes, así como los procesos de cambio por los que pasa.

AMBIENTE SOCIAL:



## La Marca

Con apenas meses de nacido los Padres de Harry Potter son asesinados por Lord Voldemort, pero segundos antes de que sea el turno de Lilly Potter, ésta confiere la última protección al pequeño Harry, motivo por el cual rebota en él la maldición asesina de Voldemort, devolviéndola a la fuente y despojando al Señor Oscuro de su cuerpo físico, dicha acción deja una marca en el sujeto y con ella parte de la habilidades de su oponente. A partir de este momento se origina el **posible empeoramiento** en el sujeto. Mientras para el oponente se da cabida el **proceso de empeoramiento**.

## El niño que vivió

Ambiente Social, la comunidad mágica celebra la destrucción del Señor Oscuro, con ello la fama de Harry “el niño que vivió” crece con cada palabra. Por tal motivo Albus

Dumbledore decide alejarlo de la comunidad, para evitar se vea afectado en su personalidad, y dejándolo a cargo de sus Tíos.

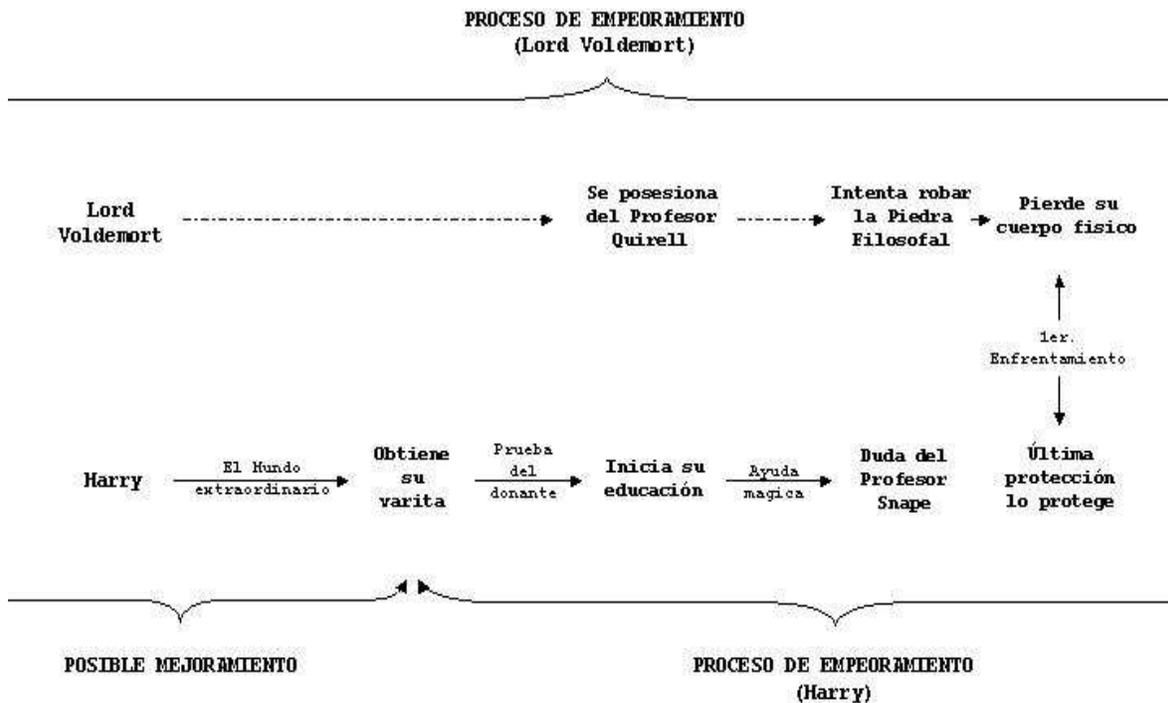
El llamado a la aventura

Al cumplir once años Harry, es invitado a iniciar su educación mágica en la academia de magia y hechicería de Hogwarts. El llamado viene acompañado de la **primer actualización**, el sujeto se entera que tiene habilidades para la magia, el cambio es de inmediato visible, el sujeto pasa de ser infeliz a una nueva experiencia con posibilidades de todo. Originándose un **posible mejoramiento**.

El Mundo extraordinario

Después de acudir al llamado, Harry es llevado a conseguir las herramientas necesarias para ingresar al colegio.

AMBIENTE SOCIAL:



La varita mágica que escoge a Harry, curiosamente es la hermana gemela de la varita del oponente.

En este reingreso el sujeto tiene conocimiento del enemigo y el porque todos le admiran, él es el único que ha sobrevivido a una maldición asesina y destruido al oponente con apenas meses de nacido.

El encuentro con los adyuvantes se lleva a cabo en el recorrido al colegio.

A la vez que el oponente se posesiona del Profesor Quirrell.

#### La prueba del donante

Antes de ingresar formalmente al colegio Harry debe ser asignado según sus características a una de las cuatro casas, finalmente Harry puede ser asignado, ante la renuencia del sombrero seleccionador, a la casa de Gryffindor, ya que en Slytherin se han alojado todos los magos tenebrosos. Pasa la prueba el sujeto inicia su educación formal en los artes de la magia, acompañado del **proceso de mejoramiento**.

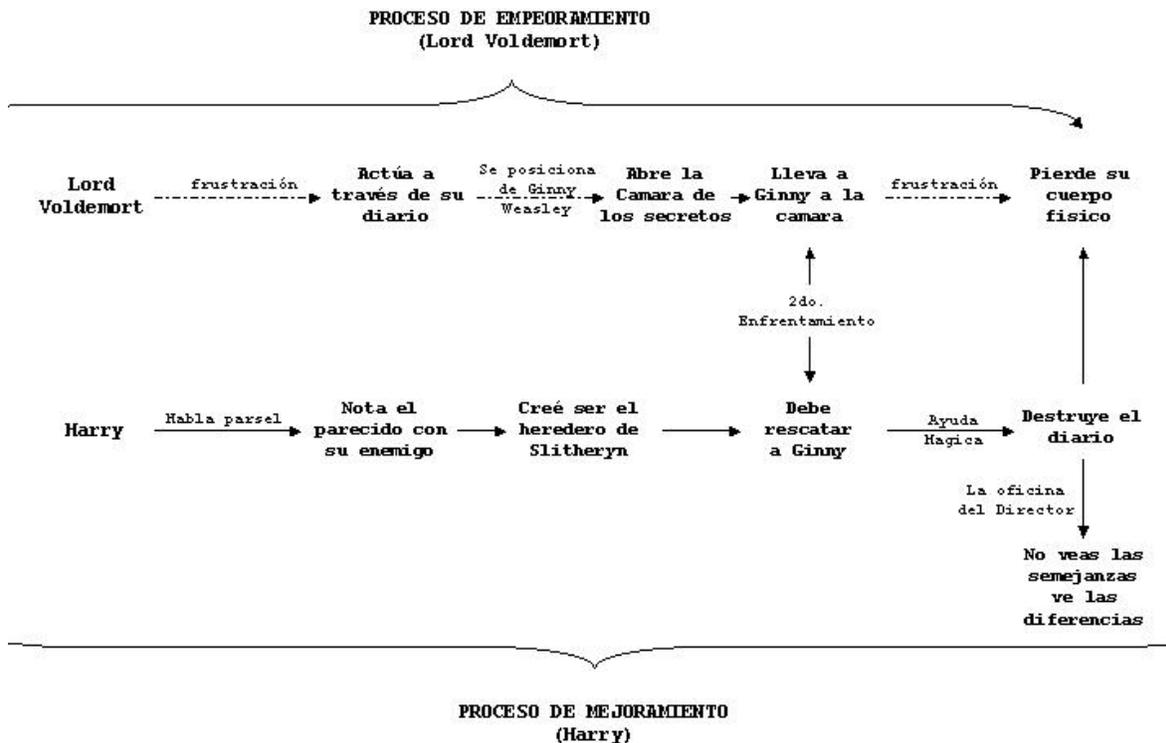
En su primer año en el colegio el sujeto recibe la primer **ayuda mágica**, el profesor Dumbledore le devuelve la capa de invisibilidad de su Padre.

Por otro lado el Profesor Quirrell intenta varias veces robar la piedra filosofal, pero la sospechosa forma de actuar del Profesor Snape, lleva al sujeto a dudar de él.

#### El Primer Enfrentamiento

Voldemort intenta obtener la piedra filosofal con la que se ayudara para prolongar su vida y conseguirse un cuerpo físico. Harry inconscientemente frustra sus planes, consigue primero la piedra y la última protección evita que el oponente lo pueda tocar, volviendo cenizas al profesor Quirrell, causando la frustración del Señor Oscuro, ahora debe buscar otro cuerpo donde alojarse, continuando el proceso de empeoramiento.

AMBIENTE SOCIAL:



Las nuevas habilidades

Voldemort actuando a través de uno de sus seguidores (Lucius Malfoy) logra colar el diario del oponente (son sus memorias a los 16 años) entre las cosas de Ginny Weasley posesionándose inmediatamente de ella, misma a la que usa para reabrir la cámara de los secretos para liberar al basilisco.

No tarda mucho el sujeto en darse cuenta que posee ciertas habilidades y que desconocía eran malas, como el hablar parcel, la lengua de las serpientes. Característica exclusiva de los magos tenebrosos, en especial de su enemigo, dicha habilidad causa el desagrado de la mayor parte de sus compañeros, quienes lo marginan por creer que el fue quien abrió la cámara de los secretos.

De inmediato el sujeto comienza a notar cierto parecido con el oponente y se pregunta si es él el heredero de Slitheryn, como todos sus compañeros lo creen, ya que después de cada ataque del basilisco él está presente.

Al obtener la posesión completa de Ginny Weasley, el señor oscuro la lleva a la cámara de los secretos para robarle toda su fuerza vital, para tener de vuelta su cuerpo a los 16 años.

### Segundo enfrentamiento

Harry en compañía de Ron descubren la entrada a la cámara, el sujeto se interna pero Ron se queda para pedir ayuda. En su interior se encuentra con Tom Ryddle (Lord Voldemort), quien usa al basilisco para deshacerse de Harry.

### La ayuda mágica

En último momento el sujeto recibe el envío de Dumbledore, el sombrero seleccionador, de donde saca la espada de Godric Gryffindor, con ella mata el basilisco pero resulta mordido por la serpiente, dejando un colmillo clavado en él, mismo que usa para inconscientemente destruir el diario.

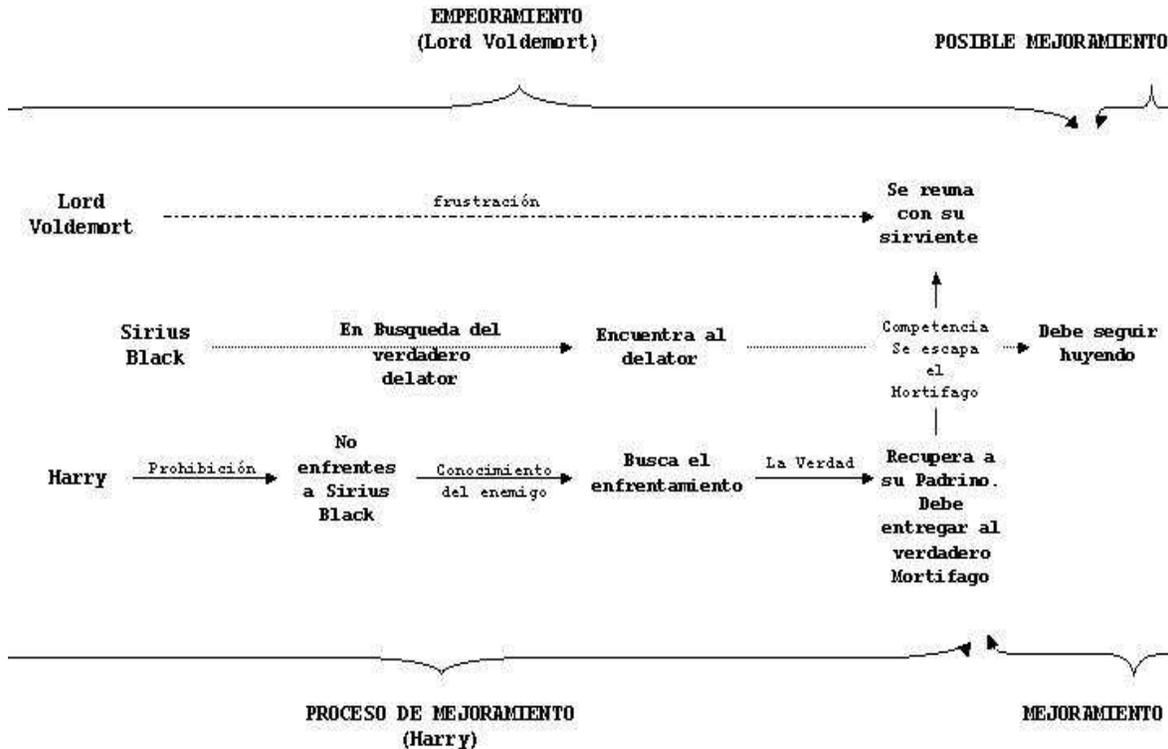
Con dicha acción Tom Ryddle pierde fuerza y su cuerpo físico, con ello ve frustrado sus planes nuevamente. Pasando también al **empeoramiento**.

### La oficina del Director

En ella Dumbledore le explica a Harry el porqué de las semejanzas entre él y Voldemort, las cuales sean consecuencia de una transferencia de poderes, la noche en que le hizo la cicatriz, acción que no fue al propósito pero ocurrió.

También le pide que no se fije tanto en las semejanzas, sino en las diferencias, ya que sus decisiones los diferencian. Si el fuera un Slitheryn jamás podría haber sacado la espada de Godric Gryffindor. Así el sujeto continua con su proceso de mejoramiento.

AMBIENTE SOCIAL: Se fuga de prisión mortifago delator y causante de la muerte de los Potter



De la prisión de Azkaban se ha fugado el mortifago (seguidor de Voldemort) y el multi-asesino Sirius Black, causante de la muerte de los Potter.

La prohibición, el ministro y gente allegada a él le piden no enfrenta a Sirius Black, ya que éste le busca para asesinarlo, Harry es el único que evita el regreso del Señor Oscuro

Por su parte Sirius Black esta en búsqueda del verdadero delator y multi-asesino.

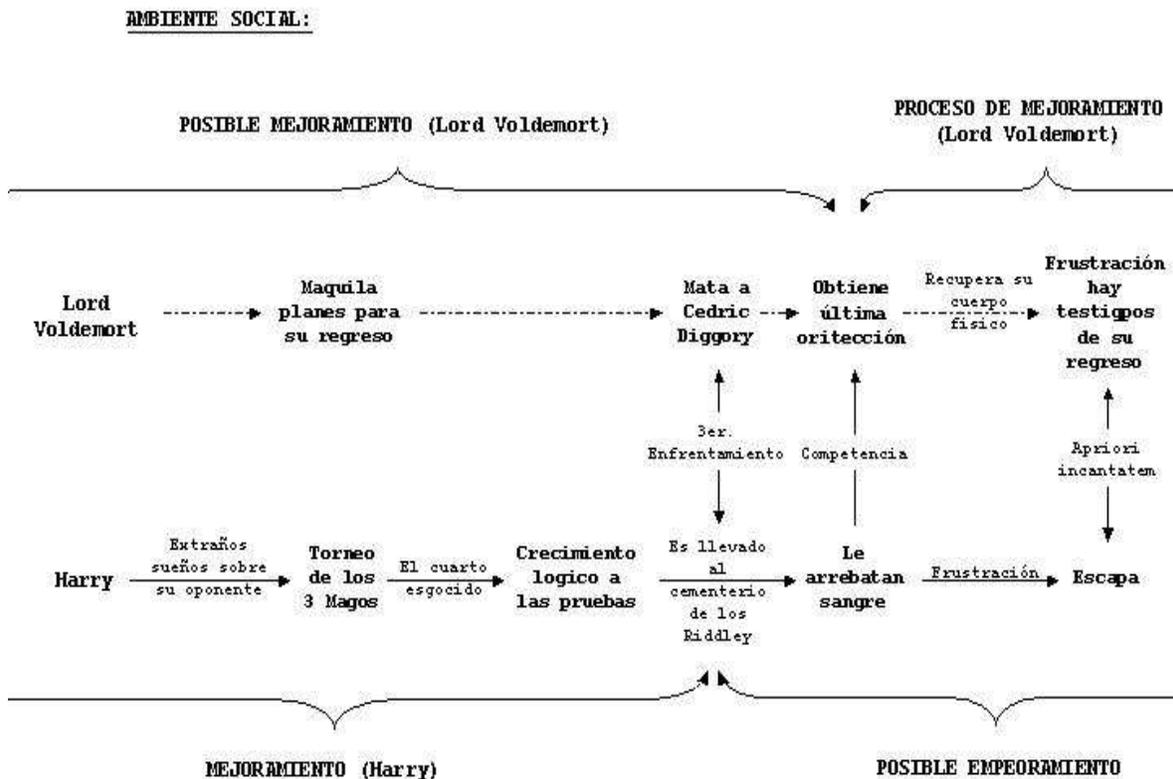
Cuando el sujeto se entera que Sirius Black, es su Padrino y el causante de la muerte de sus Padres, busca el enfrentamiento.

Sirius Black aparece en su forma animal para quitarle a Ron su rata, en ese mismo momento Harry se entera de la verdad, Sirius no es el causante de la muerte de sus Padres, el era amigo de ellos, sin embargo el verdadero causante es Peter Pettigrew en su forma animal, la rata de Ron.

## La competencia

Harry le pide a Sirius entregue al verdadero mortifago para que lo liberen de todos los cargos, pero en el transcurso, Peter Pettigrew logra escaparse, para posteriormente reunirse con el Señor Oscuro. Sirius decide seguir huyendo e impedir lo regresen a Azkaban.

Con el conocimiento de la verdad Harry a recuperado a su Padrino y con ello se inicia el mejoramiento en el personaje.



Extraños sueños le aquejan a Harry, acompañados por un terrible ardor de su cicatriz, en sus sueños el pareciera estar dentro de la cabeza del oponente, quien maquila planes para su regreso.

De regreso en Hogwarts, los alumnos de dos escuelas más llegan al castillo para celebrar el torneo de los tres magos, un estudiante por cada escuela es elegido por el cáliz de fuego para participar en el torneo, pero en esta ocasión el cáliz es sabotado para que escoja a un cuarto participante Harry Potter. Quien ante la desaprobación y molestia de todos, debe participar.

La presión social se hace presente, tanto sus compañeros como su mejor amigo Ron creen que hizo trampa para ingresar al torneo, la gran mayoría lo margina y rechaza, acciones que deprimen a la persona, llevándolo a una posible degradación.

A pesar de no ser una competencia directa del oponente, el hecho de someter a Harry a las pruebas del torneo, ocasiona un crecimiento lógico en el sujeto, cada prueba lo fortalece. De igual forma el enviado de Voldemort le enseña a los estudiantes las tres maldiciones prohibidas, además de ayudarlo al sujeto a manipular ciertos hechizos que le ayudaran durante las pruebas.

#### El cementerio de los Ryddle

En la tercer prueba los participantes deben alcanzar la copa que se encuentra en el centro de un laberinto. Cuando Harry llega al lugar, lo hace en compañía de Cedric Diggory, con él toma la copa al mismo tiempo, el objeto los lleva hasta el cementerio de los Ryddle, donde les espera Peter Pettigrew, quien por mandato del Señor Oscuro mata a Cedric e inmoviliza a Harry.

#### La competencia

“huesos del Padre tomados sin permiso, carne del sirviente ofrecida a voluntad, sangre del enemigo tomada a la fuerza y el señor oscuro se levantara de nuevo”

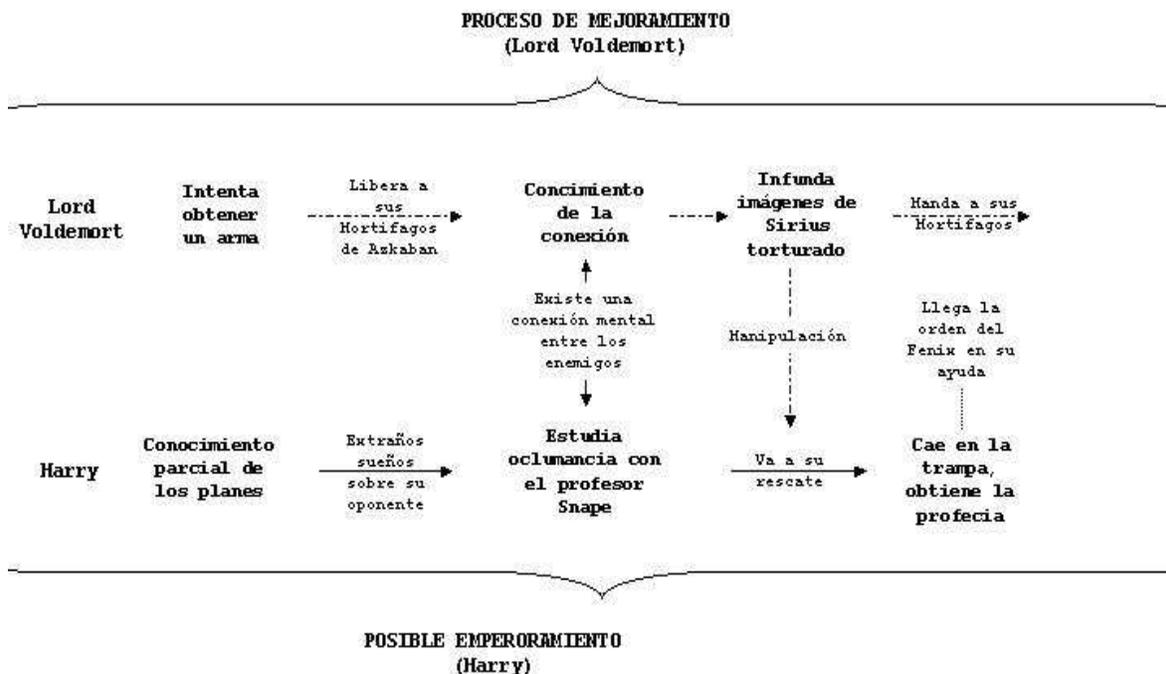
Al usar la sangre del sujeto, el oponente obtiene la última protección, y con dicho conjuro recupera su forma física. En plenitud, y para evitar haya testigos de su regreso, Lord Voldemort intenta destruir a Harry, quien frustrado, por no haber detenido al enemigo, lo enfrenta.

## A priori incantatem

En el acto los enemigos lanzan sus hechizos al mismo tiempo, generando una conexión entre las varitas, y formando un campo de fuerza alrededor de ellos, esto con el fin de protegerse así mismas, el hecho de ser gemelas les impiden hacerse daño. De inmediato las varitas comienzan a desechar los últimos hechizos realizados, así resurgen los espíritus de Cedric Diggory y el de los Potter, estos le piden al sujeto suelte la unión y huya con el cuerpo de Cedric.

Con la escapatoria del sujeto, es inevitable la frustración del oponente, hay testigos de su regreso, con estos actos se inicia el **proceso de mejoramiento** en el **oponente**, lo que provoca que el **mejoramiento** en el **sujeto** se detenga, no pudo evitar el regreso del oponente, así se inicia un **posible empeoramiento**.

AMBIENTE SOCIAL: LA COMUNIDAD MÁGICA NO CREE SOBRE EL REGRESO DEL SEÑOR OSCURO, LOS EJERCITOS SE FORMAN



Ambiente social: el ministerio de magia intenta cubrir los verdaderos hechos de la muerte de Cedric Diggory, no están dispuestos aceptar el regreso del Señor Oscuro, por lo que han iniciado una campaña para desacreditar y desprestigiar a Harry y Dumbledore.

Por otro lado el oponente comienza a reunir a todos sus seguidores, así también Dumbledore reúne a la Orden del Fénix.

Con su grupo de Mortifagos, el oponente busca apoderarse de un “arma” que no tenía la última vez.

Harry es informado parcialmente de los planes del oponente, por lo que pide ser aceptado en la Orden del Fénix, siendo rechazado por los adultos. Por otro lado los sueños del sujeto sobre el oponente aumentan, sintiendo en ocasiones los sentimientos de Voldemort.

De regreso en el colegio, la gran mayoría de sus compañeros cree que es un mentiroso, de inmediato marginándolo. Haciendo que el sujeto se sienta más sólo que nunca.

En otro lado, el Señor Oscuro ha logrado liberar a todos sus mortifagos presos en Azkaban, fortaleciendo su ejercito.

Cuando Dumbledore se entera de la extraña conexión entre los enemigos y para evitar que el sujeto sea vencido, le pide aprenda del Profesor Snape la oclumancia para cerrar su mente a cualquier estímulo del oponente.

Al mismo tiempo Voldemort tiene conocimiento de dicha conexión con el sujeto, por lo que intentara usarla para su propio beneficio.

Con el escape de los mortifagos de Azkaban, la comunidad mágica cree en la palabra de Harry y Dumbledore.

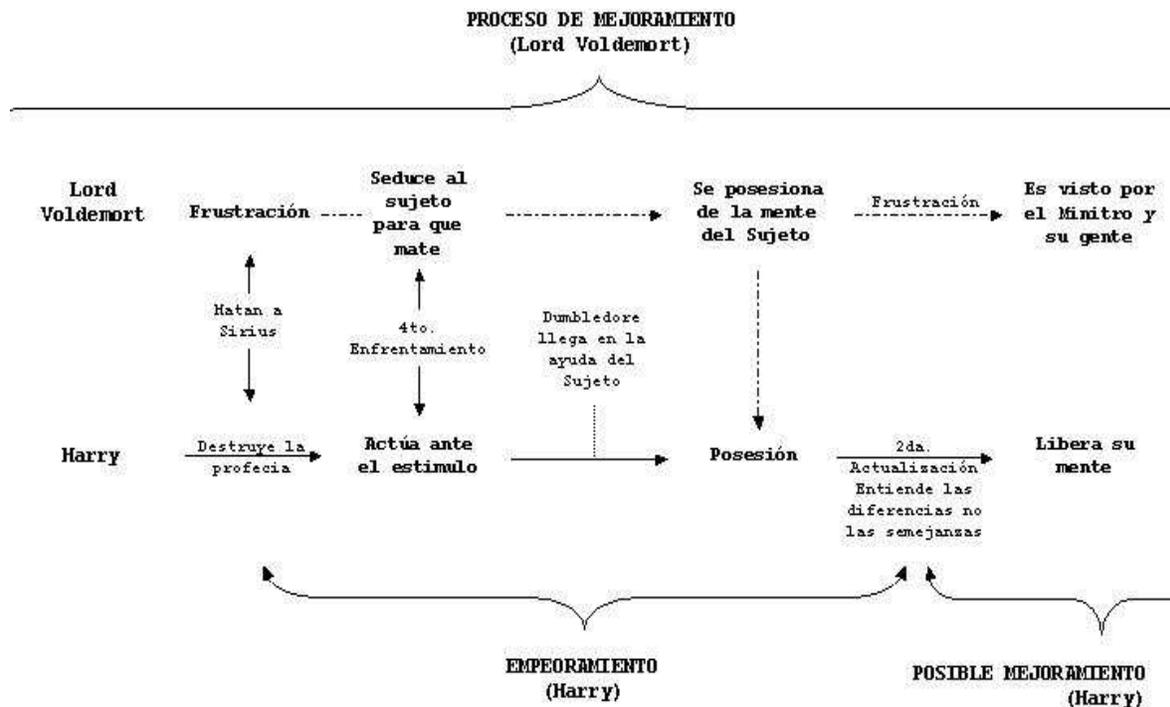
Cuando el sujeto está más tranquilo y confiado, el oponente infunda falsas imágenes en su mente de él torturando a Sirius Black en el departamento de misterios en el Ministerio de Magia.

Ante el estímulo el Sujeto decide ir su ayuda de su Padrino acompañado de los adyuvantes, en el lugar Harry descubre que hay una profecía dirigida a él y a su oponente, al tomarla escucha lo que dice.

“El único con el poder de derrotar al Señor Oscuro se acerca... pero él tendrá un poder que el Señor Oscuro desconoce... y ninguno podrá vivir mientras el otro sobreviva...”

Después de escuchar la profecía aparecen en el lugar los Mortifagos enviados por el oponente para recuperarla, enfrascados en la batalla la Orden del Fénix llega en ayuda del sujeto y los adyuvantes.

**AMBIENTE SOCIAL: CONFIRMACIÓN, LA COMUNIDAD MÁGICA TEME, EL SEÑOR OSCURO HA REGRESADO**



## El cuarto enfrentamiento

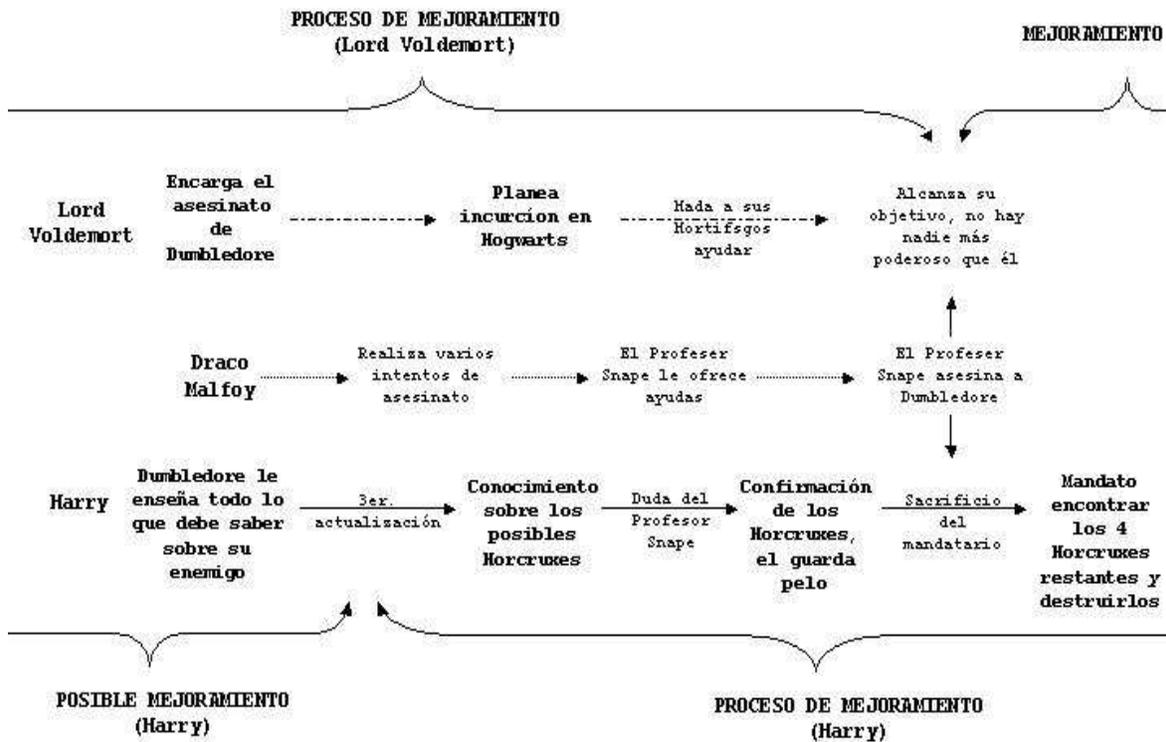
En la pelea la profecía es destruida, provocando la frustración del oponente, a la vez Sirius Black es asesinado, generando el **empeoramiento** en el **sujeto**. El suceso induce al sujeto actuar ante el estímulo y sin conciencia alguna use una maldición prohibida ante la mortifaga, al inmovilizarla aparece el Señor Oscuro seduciendo al sujeto para que acabe lo que inicio, “tu sabes que maldición usar, ella lo mato, se lo merece”.

Segundos después el mandatario aparece para proteger al sujeto, en el duelo el Señor Oscuro se ve diezmando por los poderes de su contrincante, orillándolo a posesionarse de la mente del sujeto y destruirlo desde su interior.

Mientras la posesión ocurre, se provoca la **segunda actualización** motivando un cambio de actitud en el sujeto. El mandatario le pide a Harry que pelee, “no importa el parecido que tengan, sino como se diferencian”. Con la segunda actualización producida, **se detiene el empeoramiento e inicia un posible mejoramiento**.

Ante las palabras, el sujeto reacciona “tu eres el débil, tú no tienes amor o amistad, siento lastima por ti”, con la actitud y las palabras el sujeto logra liberarse del oponente, quien al momento del acto es visto por el Ministro y su gente, provocando ira y frustración en el oponente.

**AMBIENTE SOCIAL: LA GUERRA INICIA, DIVERSOS ATAQUES AL MINISTERIO, LLAMAN A HARRY "EL ELEGIDO"**



Al siguiente año el ambiente social cambia, los ataques a la comunidad mágica han iniciado, Lord Voldemort y sus Mortifagos ganan terreno, al mismo tiempo llama a Harry "el elegido".

El Señor Oscuro le encarga a Draco Malfoy el asesinato de Albus Dumbledore, el único que supera sus poderes.

En el transcurso del sexto año el sujeto tiene clases privadas con el mandatario, en ellas aprende todo lo necesario sobre el oscuro pasado del oponente. Así como la posibilidad de que haya dividido su alma en siete partes y colocado en seis objetos diferentes (Horcruxes), uno de ellos el antiguo diario de Tom Marvolo Ryddle, el otro en un anillo posesión del mandatario, además de tener conocimiento de cuales podrían ser los horcruxes restantes.

Con ello llega la **tercer actualización**, existe una posibilidad de destruir en su totalidad al oponente, generando un cambio de actitud positivo en el sujeto, su enemigo no es inmortal. De igual forma se pasa de un **posible mejoramiento** a un **proceso de mejoramiento**.

Al mismo tiempo Draco Malfoy lleva acabo varios intentos de asesinato sin ningún resultado, por lo que el Profesor Snape le ofrece ayuda, dicho ofrecimiento lo ve el sujeto, quien sin importar lo que diga el mandatario, duda de él.

Por otro lado Lord Voldemort planea una incursión de sus Mortifagos a Hogwarts.

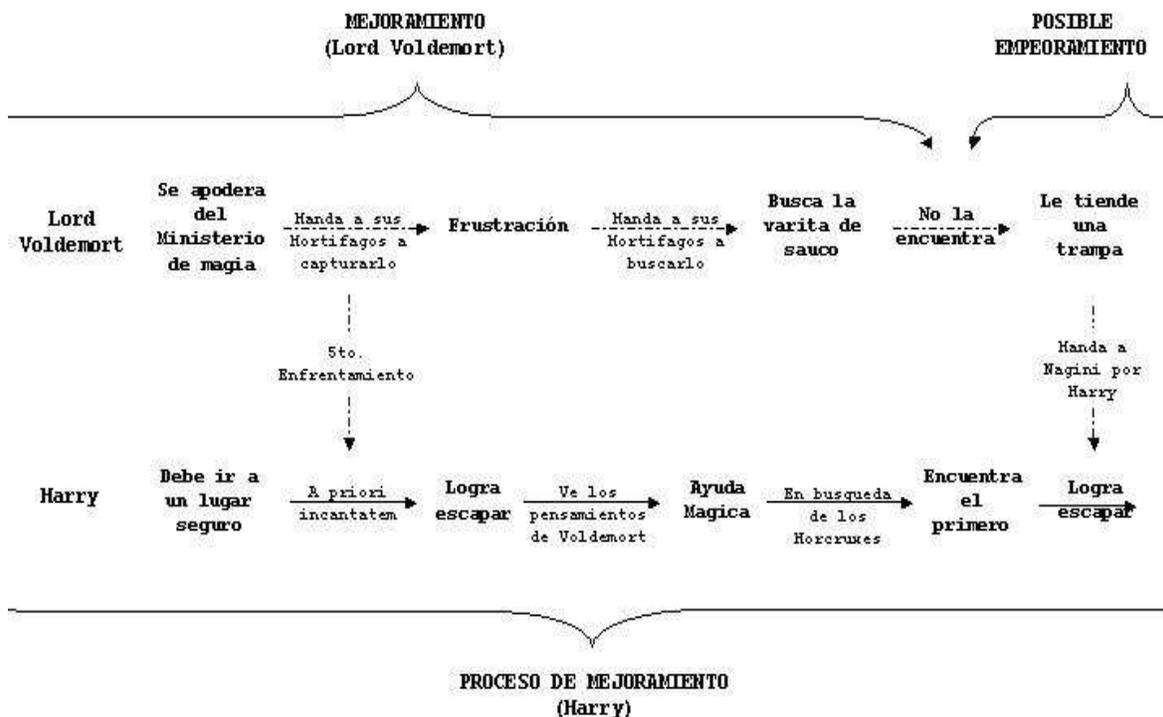
Harry confirma la existencia de los horcruxes y en compañía del mandatario van en búsqueda del tercero, un guarda pelo de la familia Slitheryn.

De regreso y con un falso guarda pelo, el colegio está bajo ataque de los mortifagos, el sujeto y el mandatario acuden rápidamente ayudar, pero en la entrada Draco Malfoy y otros mortifagos le esperan, el Mandatario inmoviliza bajo su capa de invisibilidad al sujeto, en espera de un pronto ataque, pero Draco no le ataca, es entonces que el falso adyuvante (Severus Snape) aparece y asesina a Dumbledore cumpliendo con la tarea del oponente. Con este acto el oponente comienza el **proceso de mejoramiento**, ya no hay nadie más poderoso que él.

El mandatario acepta el sacrificio por un bien mayor.

Ahora el sujeto debe cumplir con el mandato y la responsabilidad de recuperar los horcruxes restantes para destruirlos y acabar con el oponente.

AMBIENTE SOCIAL: EL SEÑOR OSCURO SE APODERA DEL MINISTERIO, INICIAN PESQUIZAS DE IMPUROS



Ambiente social, el Señor Oscuro se apodera del Ministerio de Magia y con el poder inicia las pesquisas de impuros.

Las reliquias de la muerte

El sujeto que se encuentra desprotegido en la casa de sus Tíos debe ser puesto a salvo, por lo que realizan un elaborado plan para sacarlo de ahí, pero no contaba con que Snape avisaría de los planes de la Orden al oponente, ocurriendo el **5to enfrentamiento**, en él la varita de Harry le protege nuevamente causando que la maldición del oponente rebotara y le ayudara a escapar.

El plan de destruir al sujeto nuevamente ha fallado, ocasionando la frustración del oponente, quien ahora busca la manera de evitar el “*a priori incantatem*”. Una vieja leyenda habla sobre las reliquias de la muerte, tres objetos mágicos sumamente poderosos: la varita de saúco que aumenta los poderes del dueño, una piedra capaz de volver a la vida a los muertos y una capa de invisibilidad que jamás se gastaría y siempre

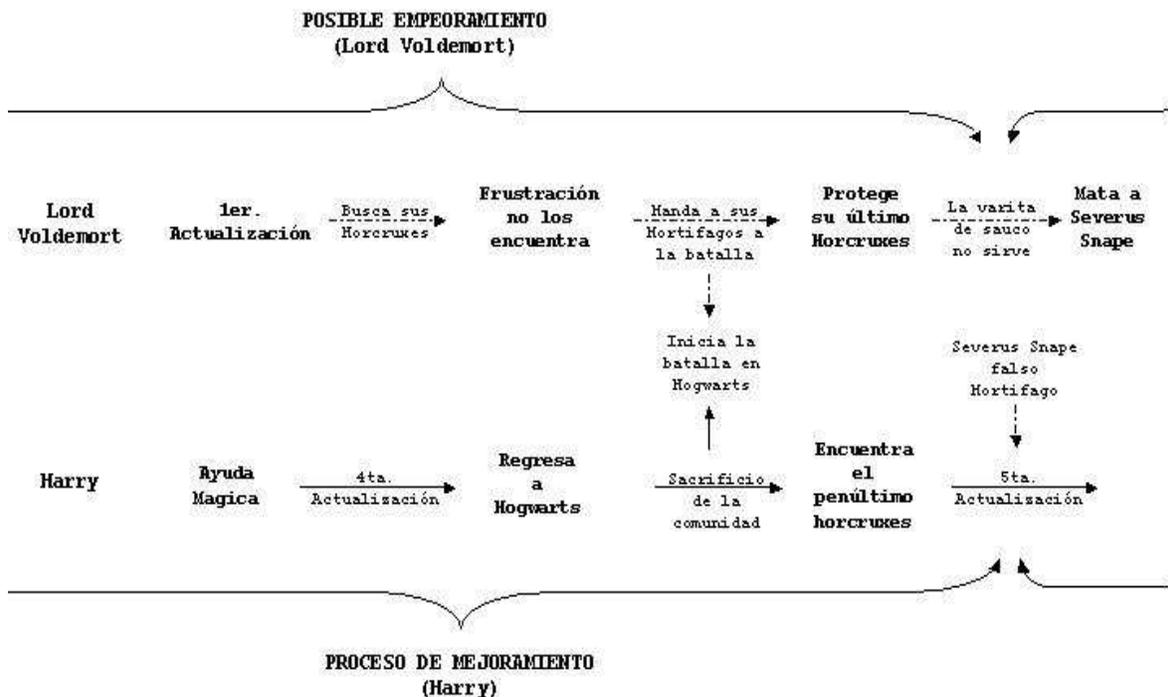
protegería. Fijándose como objeto del deseo para el oponente la varita de saúco, pero difícil de rastrear, ya que todos creen es sólo una leyenda, por lo que el oponente pasa por muchos inconvenientes, ocasionando un **posible empeoramiento** en él.

Harry, que debido al descuido del oponente, logra ver con más frecuencia los pensamientos de su enemigo, a quien observa de viaje en busca de un objeto.

En un lugar a salvo, el sujeto y los adyuvantes reciben la **ayuda mágica**, un objeto para cada uno, dejados por Albus Dumbledore.

Con ellos y en compañía de los adyuvantes, el sujeto sale en búsqueda de los horcruxes restantes, pero con el problema de al encontrarlos no poder destruirlos, necesitan un objeto más poderoso que los horcruxes para destruirlo, es entonces que reciben una nueva **ayuda mágica**, la espada de Godric Griffyndor les es entregada por un ente extraño al que no pueden reconocer. Con ayuda de la espada el sujeto logra destruir dos de los objetos.

AMBIENTE SOCIAL: SE UNEN PARA LA BATALLA FINAL



## La Varita de saúco

Tras la ayuda mágica, la **cuarta actualización** inicia, el sujeto se entera de la leyenda de las reliquias de la muerte, una de ellas su capa, y la forma de obtener la varita de saúco, la varita responde al individuo más poderoso en duelo, siendo él legítimo dueño de la varita quien venza al enemigo.

A la vez, el oponente obtiene del sepulcro de Dumbledore la varita de saúco y con ella la **primer actualización** por fin está seguro de poder vencer al sujeto y a cualquiera que se interfiera en su camino. Pero cuando Harry roba uno de los horcruxes más visibles, Voldemort se percata del plan del sujeto y se lanza en búsqueda de los objetos, frustrándose cuando no los encuentra.

En tanto, Harry aprovecha para entrar a escondidas a Hogwarts y obtener el penúltimo horcruxes, pero debido a un descuido es descubierto y el Señor Oscuro informado de lo acontecido, mandando de inmediato a su ejercito al colegio.

Mientras tanto, la comunidad estudiantil y la orden del fénix al enterarse de lo ocurrido, acuden a socorrer al sujeto, para que éste cumpla con su cometido. Dando inicio a la batalla.

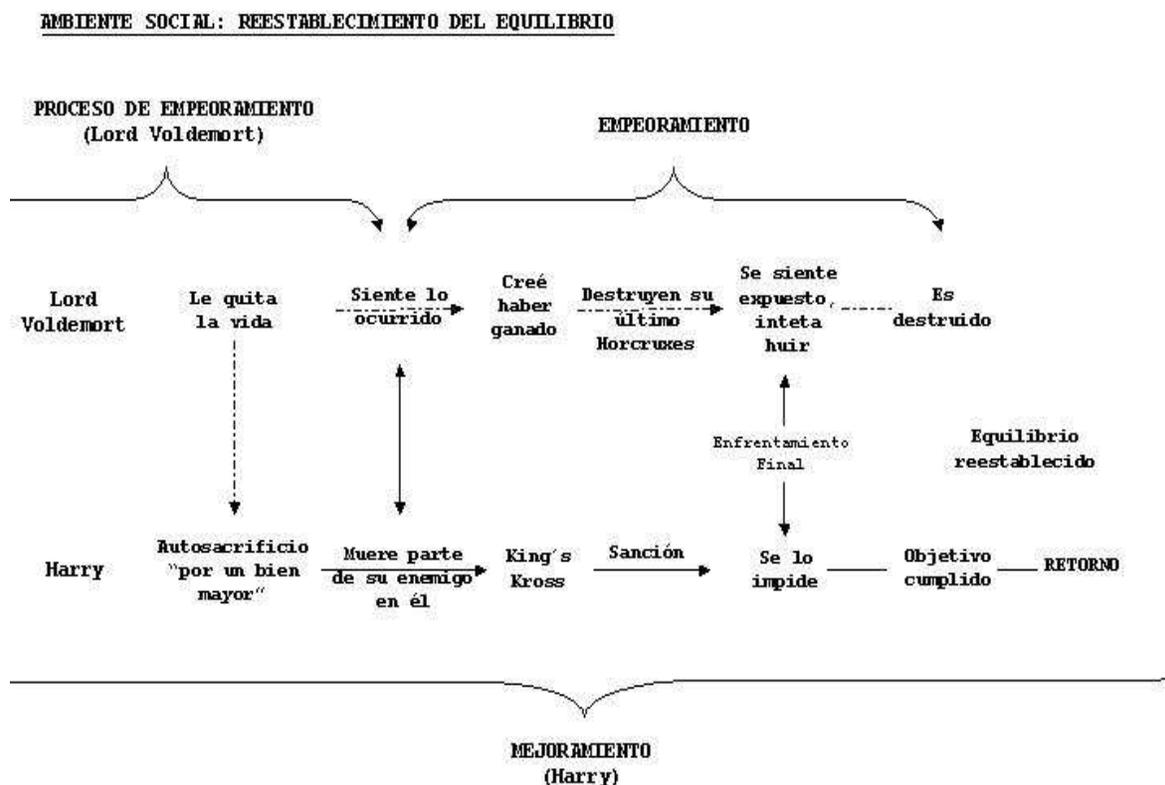
A la vez el sujeto encuentra y destruye el penúltimo horcruxes, lanzándose en búsqueda del oponente para destruir el último objeto (la serpiente nagini), misma que se encuentra en completa custodia por el oponente, ya que teme por su vida.

Pero el **proceso de empeoramiento** en el oponente se inicia, cuando la varita de saúco no da los resultados que él creía, entonces supone que es porque él no venció a Dumbledore, por lo que llama a Severus Snape, mismo al que ataca a traición para vencerlo y ser él legítimo dueño de la varita.

Severus Snape, muy mal herido y abandonado, se desvela ante Harry como el falso adyuvante del Señor Oscuro. Ya que entre él y Dumbledore tenían un plan bien maquilado para derrocar, con ayuda de Harry, a Lord Voldemort.

La **quinta actualización**, con su última fuerza Snape le entrega al sujeto un mensaje de Dumbledore, en el cual indica, que la única manera de destruir a Lord Voldemort, es con el sacrificio de Harry. Ya que accidentalmente él es un horcruxes, es el motivo de la conexión entre ellos. La última actualización genera un cambio de actitud enorme en el sujeto, sabe que para destruir al enemigo, debe morir con él y por un bien mayor. Ya que mientras él exista, el oponente no podrá ser vencido.

Lord Voldemort al ir venciendo en la batalla ofrece una tregua para que el sujeto se entregue y no se sigan perdiendo vidas de magos puros.



Al entender su condición, se inicia el **mejoramiento** en el sujeto. Harry decide sacrificarse, pero antes de hacerlo encarga la destrucción del último horcruxes y con ello la destrucción de Voldemort.

Al enfrentarse al oponente, el sujeto no ofrece ninguna resistencia, por lo que Voldemort le quita rápidamente la vida. Pero al hacerlo, la parte de su alma en el sujeto muere, resintiéndolo gravemente. En ese momento el **proceso de empeoramiento** concluye y da paso al **empeoramiento**.

### King's Cross

Después de haber recibido el ataque directamente y de continuar el **mejoramiento**, Harry despierta en el punto medio entre éste mundo y el de los muertos, en el mismo lugar una criatura que pelea y se queja cerca de él, ahí mismo se encuentra con Dumbledore que le espera.

-Pero usted está muerto- dijo Harry.

-Oh, sí-

-Entonces... ¿también estoy muerto?

-Ah, ¿esa es la cuestión?, en conjunto querido muchacho creo que no.

-Pero... ¿no me defendí! Dejé que me matase, ¿verdad?

-Lo hiciste y esa voluntad pienso marcó la diferencia.

-Así que la parte de su alma que estaba en mí... se ha ido?

-¡Oh sí!, la destruyo. Tú alma está completa, y es completamente tuya.

-Pero entonces...

-Recuerda que él tomo tu sangre y reconstruyo su cuerpo con ella, ¡la última protección dentro de ambos! ¡Te ató a la vida mientras él viva!

-¿creí era al revés? Qué los dos teníamos que morir, ¿o es lo mismo?

-Tú fuiste el séptimo horcruxes el que nunca tuvo intención de hacer, pero su alma se había vuelto tan inestable, que se rompió en pedazos cuando cometió tan atroz acto de maldad y una parte entro en ti. Después tomó en su cuerpo una pequeña parte del encantamiento que tu madre colocó en ti cuando murió por salvarte. El cuerpo de Voldemort mantiene ese sacrificio vivo, mientras ese encantamiento sobreviva, asimismo lo harás tú y también la última esperanza de Voldemort en sí mismo.

-Tú aceptaste morir por un bien mayor, te sacrificaste, la parte de Voldemort en ti murió, ahora tienes tu alma completa y para ti.

-Tengo que volver, ¿verdad?

-Creo que si eliges volver, hay una posibilidad de que esto pueda terminar bien. No puedo prometerlo. Pero sé esto, Harry, tienes menos miedo de volver aquí que él.<sup>5</sup>

### La sanción

Cuando el sujeto regreso a su cuerpo prefirió mantenerse inmóvil, mientras que el oponente se incorporaba, emocionado por haber terminado con el sujeto, levanto a éste último y lo llevo hasta las puertas del colegio y pidió a todos que se rindiesen al mismo tiempo que ponía el cuerpo del sujeto en el suelo, pero los adyuvantes hábilmente destruyeron el último horcruxes, ante la acción la batalla reinicio.

### Enfrentamiento Final

Al destruir al último trozo de su alma el oponente se siente expuesto e intenta huir, pero el sujeto se incorpora y le hace frente, en la pelea la varita de saúco jamás dio resultados (el villano nunca venció al portador de la varita), permitiéndole al héroe vencer ante el oponente.

Con ello el **empeoramiento** del oponente se concreta y en el **mejoramiento** en el sujeto continua.

Con la destrucción del Señor Oscuro, el objetivo se ha cumplido y equilibrio en la comunidad mágica reestablecido.

---

<sup>5</sup> “*Harry Potter and the Deathly Hollows*”, J.K. Rowling, Scholastic, E.U., 2007. Pp. 592-607.

## CONCLUSIÓN

Hecho el análisis se pueden distinguir ciertos elementos y resultados que arrojaron el desglose de los relatos mediáticos. Aunque primero se debe hacer una aclaración, el orden de presentación de los objetos de estudios tiene como función mostrar las diferencias entre ellos.

### La variación estructural del relato

De la variación estructural se habló durante el segundo capítulo, no lo había retomado porque se refieren a las variaciones generales de la narración y no tanto al personaje, pero a continuación se hacen las observaciones.

Recuérdese son cinco variaciones estructurales, la saturación, la inversión, la sustitución, la suspensión y el estancamiento.

Hablando de la narración en su totalidad **Smallville**, obviamente sabemos que el punto meta del relato es que Clark Kent se convierta en Superman y se concrete la relación con su Némesis Lex Luthor. Todo pareciera indicar que existiría cierta **saturación**, porque el punto de llegada es la conclusión lógica. Pero sus características de serie dramática le hacen mantener la expectativa y la interrogante sobre cómo lo hará, por eso el descubrimiento de sus poderes es gradual, tanto la degradación de la amistad entre los opuestos, como el empeoramiento de la personalidad y las acciones del oponente, esto se traduce en **inversión**, las metas del sujeto y oponente cambian, creándose en la audiencias cierta expectación, ante la conclusión.

Para **the Matrix**, retomando lo antes dicho, prolongar el relato fue un tanto contraproducente, a pesar de que en las dos secuelas se observa el final del conflicto, **la inversión** es mínima, en cuanto a los personajes se refiere, a Neo le cambian el punto llegada, en la primer parte es Zion, para la segunda cambia al edificio en la matrix (el cual, supuestamente, es la fuente), para la tercer parte el punto de llegada es la fuente en la ciudad de las maquinas. Pero la narración, desde el punto de vista del sujeto se

suspende, el sujeto duda mucho y no sabe cual es el siguiente paso, durante el desarrollo no actúa por cuenta propia, siempre en espera del mandato, por otro lado, a pesar de existir actualizaciones en el sujeto, éste no crece ni continua su desarrollo. Orillando al relato a caer en el **estancamiento**, en the Matrix recargado y revoluciones es inapreciable la variación de los hechos iniciales.

En the Matrix (el primer film) se puede observar el crecimiento y consolidación de Neo como el elegido. Mientras que en las secuelas Neo confía en sus habilidades, pero la confianza en sí mismo es mínima, esto debido a la decisión de aceptar su destino y enfrentarlo, los últimos elementos hacen que la narración caiga en lo monótono, dejando todo el peso de la narración a la guerra humanos-maquinas y las peleas entre Neo-Smith, Neo-Merovingio.

La saga de **Harry Potter**, en cuanto al relato se refiere, es de admirar a la escritora y a los guionistas, porque han logrado mantener al público (durante estos 10 años de iniciada la saga en el cine), la inversión es **constante**, el desvelo de secretos, como el hecho de que el falso adyuvante (Snape) proteja (en la oscuridad) a Harry, hasta llegar a sacrificar su vida por la del sujeto. La relación con acciones pasadas, el saber que en su juventud Voldemort dividió en seis partes su alma (con la creencia de alcanzar la inmortalidad) y las escondió para evitar las encontraran o el porqué del asesinato de los Padres del sujeto.

La **sustitución**, los cambios de rumbo, el reencuentro y pérdida del Padrino del sujeto, el conocimiento de su destino a través de la profecía. Gracias al conjunto de esos elementos se tiene un desarrollo y evolución de los personajes, el cual se puede apreciar en la mejoría de las habilidades del sujeto, así como la preparación para aceptar su destino final, por tal motivo la interrogante del sacrificio no lo hace dudar tanto, ya que inconscientemente se ha preparado para el momento durante siete años. Todo esto es el motivo por el cual se ha logrado mantener el interés en el público. Pero cayendo en la  **saturación**, es bien sabido como culmina la historia, sin la necesidad de leer el último libro o esperar hasta el 2010 para la séptima película.

## Némesis

El villano y el héroe forman parte de un solo ser, la pelea de los opuestos no es más que la pelea con uno mismo y aceptarse tal cual es, individuos con bondad y maldad. El equilibrio del ser. Por tal motivo el héroe sabe como actuar, después de haber aceptado su condición, y como tarea final debe transmitir el conocimiento adquirido durante su travesía.

Otra dualidad resultante del análisis y con la que se le puede dar otro tipo de interpretación al bien y al mal. El mal representa la inteligencia, la razón y la modernidad, mientras que el bien a los sentimientos, la moral, la intuición y lo tradicional. Elementos que se pueden observar fácilmente en el comportamiento de los personajes.

En Smallville es fácilmente observable dicha interpretación, por un lado tenemos al oponente, un personaje de ciudad, letrado, inteligente y que confía en la tecnología, mientras que el sujeto es un personaje de tradiciones y familiar, vive en un pueblo agrícola y el conocimiento poco se le da.

También se tiene que en el caso del héroe, éste antepone las pasiones al reestablecimiento del equilibrio, los sentimientos como el miedo y la culpa le hacen dudar al momento de efectuar sus actos, situación que lo hace muy predecible. Por esa misma razón es fácilmente manipulable por los actos del villano, quien (a diferencia del sujeto) es más racional siempre van un paso delante, está abierto a nuevas ideas, no inmiscuyen sus sentimientos, por tal motivo no sienten culpa de sus actos, antes de actuar el oponente observa todas las posibilidades y los diferentes caminos.

Otras características se logran distinguir y que diferencia a los enemigos, el hecho de que el **sujeto** se deje llevar por sus sentimientos, actuando sólo ante el estímulo, esto desemboca en que pocas veces racionaliza sus acciones y sus consecuencias, haciendo parecer que sólo usa su parte intuitiva. Sin embargo tiene la característica de ver el problema en su totalidad y actuar ante él, pero sin racionalizar la causa del problema.

Harry Potter no piensa, hasta que se lo explican, en el porqué su enemigo asesinó a sus Padres e intentó hacerlo con él, al principio cree que fue un simple acto de venganza,

pero después entiende que ese acto fue resultado de lo dicho en una profecía y el profundo miedo del oponente a la mortandad humana (motivo por el cual el oponente divide su alma en seis partes y con ello alcanzar la inmortalidad). Finalmente cuando comprende su situación es que sabe cual es su objetivo: destruir los horcruxes y sacrificar una parte de sí mismo para destruir al oponente.

Retornando a Smallville, Clark Kent siempre se deja manipular por el oponente, en ocasiones ayudándole a obtener sus objetivos o simplemente salvándole la vida, pero no es hasta la sanción cuando entiende que sus actos fueron usados para beneficio del oponente. Cuando el sujeto acude a su enemigo para ayudar a los infectados, no entiende que se los entrega en bandeja de plata para que el oponente experimente con ellos, es cuando lo descubre que entiende el daño causado.

Neo por su parte, al verse segado por su ego generado por el descubrimiento de sus poderes como elegido, que actúa mal al adentrarse al cuerpo de su enemigo para destruirlo, al momento creyó librarse de él, pero no es hasta que Smith reaparece con sus nuevos poderes, y entiende que la fuente de la transformación del oponente fue él (Neo). Cuando el sujeto concilia las partes y razona la situación comprende que la destrucción viene de su propia muerte.

Por otro lado, tenemos la diferencia con el personaje **Oponente**, es obviamente todo lo contrario por su condición de Némesis. El oponente representa otro tipo de rasgos, **la razón y la inteligencia**, cada acción suya es racionalizada, sabe cuales pueden ser las consecuencias de sus actos. Pero es en ocasiones extraordinarias o de una profunda frustración, se puede observar al oponente actuar ante el estímulo. El oponente piensa en todo, causas, consecuencias, pero su inteligencia y capacidad de análisis se ve acompañada y opacada por su ego y orgullo, cree tener todo tan calculado que deja escapar las fallas obvias.

Otro ejemplo de cómo el oponente se ve segado por su ego al creer que nadie más es tan inteligente que él, tenemos a Lord Voldemort quien creyó librar la mortalidad del ser humano al dividir su alma en seis partes colocándolas en seis objetos diferentes y escondiéndolos fuera del alcance humano (pero ligadas a su historia de vida), el oponente

supuso nadie sabría o entendería dicha acción creyendo improbable la destrucción de sus horcruxes, por lo que no se percató de las pistas dejadas en su camino.

De igual forma Lex Luthor, el fallo en sus planes se debe a la fuga de información, el oponente al momento de verse frustrado se deja llevar por sus pasiones (ira, celos...), mismas que le hacen mostrar su verdadero rostro ante los demás.

Smith muestra dos errores cruciales, de igual forma su ego lo ciega, en el primero después de capturar a Morpheus, no cree que nadie se atreva a salvarlo, y al final cuando todo muestra es más poderoso que Neo, no entiende por qué el sujeto continua luchando, provocando en él miedo y duda, llevándolo a la desesperación de copiarse en Neo, dándole acceso inmediato a su estructura, culminando en la destrucción de los personajes.

Concluyendo con este apartado, es fácilmente comprensible que cuando el sujeto concilia las partes, el bien y el mal, la razón y la intuición, es que ha aceptado su destino y ha entendido que para vencer a su oponente debe ser más inteligente y librarse de sus pasiones, mientras que el villano al ver disminuidas sus fuerzas y su poder comienza a dejarse llevar por las pasiones que le nublan la mente y le impide racionalizar su situación.

#### Los personajes y el rechazo al llamado.

Campbell, durante sus estudios acerca del cuento maravilloso y el relato, logra distinguir la esfera de acción “**negarse al llamado a la aventura**” en dicha acción el héroe es visitado por un heraldo para invitarlo a la aventura, en un principio, por miedo a dejar lo que tiene (su comodidad), el héroe se niega al llamado, después al verse en medio de las acciones acepta el llamado, es la explicación acerca de la negación al llamado.<sup>1</sup>

Sin embargo se le puede dar otra interpretación a la frase, y de acuerdo con los resultados del análisis, el negarse al llamado podría ser también la objeción del sujeto acerca de su condición de héroe y las acciones que ocurren a su alrededor.

---

<sup>1</sup> Cfr. Joseph Campbell, “*El héroe de las mil caras*”, México, FCE, 1959, Pp. 45-221.

Clark Kent constantemente recurre a la negación, cuando el sujeto recibe el mensaje de su Padre biológico (Jor-El, el **destinador**) acerca de su condición y de su deber de conquistar el mundo, éste no acepta su tarea y niega su naturaleza, prefiere mantenerse bajo la protección de los Padres. Más adelante éste no acepta que su medio ambiente social (Padres y amigos) lo cataloguen como héroe, pareciera le tiene miedo a las responsabilidades que vienen con el título de héroe, porque eso significaría aceptar una etapa de su maduración personal.

En Neo es visible en tres situaciones, una después de ser extraído de la Matrix y es informado de su condición (por Morpheus), el sujeto no lo admite y se desmaya, por lo que es presionado (inconscientemente) por la tripulación de la nave, la Pitonisa y Trinity, pero es hasta que Trinity lo hace creer en sí mismo y acepta ser el elegido. La segunda situación es al momento de su llegada a Zion, afuera de su habitación docenas de personas le esperan con ofrendas y peticiones de protección, tal circunstancia le incomoda, la responsabilidad que cae en sus hombros es cada vez más pesada y no sabe si los pueda salvar, la tercer situación es la llamada del arquitecto para salvar Zion, el sujeto debe escoger entre salvar a la raza humana o salvar a Trinity, momento en el que se muestra la falla y el sujeto se deja llevar por sus pasiones.

En Harry Potter es un poco más complejo, ya que desde su nacimiento él fue implicado en las acciones, no tuvo tiempo de negarse, de hecho cuando el heraldo (Hagrid) llega por él, el sujeto acepta rápidamente, no obstante la negación se hace visible en distintos momentos, en el primero de ellos, y por parte de sus tios, estos le impiden al sujeto leer las cartas acerca de su admisión a Hogwarts, no quieren que su sobrino se vuelva un fenómeno, de igual forma los tios no quieren que el sujeto desestabilice la comodidad de su hogar. En el segundo cuestiona su parecido con el oponente, su extraña selección para participar en el torneo de los tres magos, el descubrimiento de la profecía, ..., en esos momentos es que se escucha decir al sujeto “yo no pedí estar aquí”, “yo no pedí que Voldemort matará a mis Padres”, “yo no pedí ser quien se enfrente a Voldemort”, es en dichos momentos que el sujeto se ve invadido por la desesperación y el miedo que éste niega su condición de héroe, ya que éste anhela la comodidad y la seguridad de un propio hogar, como el de los adyuvantes.

Como se ha visto la negación al llamado, no es sólo la negación del sujeto de ir a la aventura, sino también negar su condición, negar que las acciones ocurran a su alrededor.

### Aceptando el llamado

Por otro lado tenemos la aceptación del llamado. Joseph Campbell explica que a esta aceptación se le puede entender como “el despertar de yo”. La llamada siempre levanta el velo que cubre un misterio de transfiguración; un rito, un momento, un paso espiritual que cuando se completa es el equivalente de una muerte y de un renacimiento. El horizonte familiar de la vida se ha sobrepasado, los viejos conceptos, ideales y patrones emocionales dejan de ser útiles, ha llegado el momento de pasar el lumbral<sup>2</sup>. De lo cual se puede entender que aceptar el llamado para el sujeto, es aceptar su condición de Héroe, aceptar lo que implica esa decisión y enfrentar su destino.

De aquí se deben diferenciar dos situaciones, la primera es aceptar su condición de héroe y la segunda aceptar su destino como tal.

Para la primer situación el ambiente social del personaje le pide crea en sí mismo, esto implica una comprensión del personaje, el saber que ya no se encuentra en los límites psicológicos establecidos, que él es actor más apto para iniciar el viaje.

La segunda situación es aceptar su decisión, y por lo tanto, su destino, ahora el sujeto se da cuenta que su decisión no solo lo implica a él, sino a toda una comunidad, por lo que al final comprende que su destino, el sacrificio, solo lo implique a él, beneficiara a la comunidad.

Posteriormente el sujeto tiene un entendimiento a través del otro, entender que las debilidades de su enemigo son su fortaleza, tal entendimiento fortalece al sujeto.

En *Smallville* tales situaciones, hasta el momento final del análisis, no se le presentan a Clark Kent (Superman), por lo que aún no ha tomado el razonamiento de tal situación, en

---

<sup>2</sup> Ídem, p. 55.

otras palabras, no ha aceptado su condición de Héroe, a pesar de que él ya inicio un viaje del que no hay vuelta atrás, él ahora es el más apto y como tal debe continuar.

En *The Matrix* la primer situación ocurre cuando las acciones que rodean al sujeto le indican el camino a seguir, llevándolo a reconocerse y saber que todo lo aprendido hasta el momento lo convierten en el elegido, pero a tal situación la confirmación llega vía Trinity.

La segunda situación ocurre después que el sujeto razona su destino y decide implicar en su decisión a las maquinas para vencer a su enemigo en común, reestablecer el equilibrio y llevar paz a los dos mundos.

Para *Harry Potter* la primer situación el sujeto sabe que hay algo en él que lo hace diferente a los demás, por lo que acepta hincar el camino y su educación en Hogwarts, ya en la comunidad mágica se da cuenta que el haber sido marcado por su enemigo lo hace la principal defensa contra el oponente, y participe, sin saberlo, de la serie de acciones a ocurrir.

Para la segunda situación, y a pesar de formar parte de las acciones, la decisión de sacrificarse o no aún la conserva él. Es después de saber que la forma de destrucción de su enemigo es a través de él, a partir de ese conocimiento, el sujeto toma su decisión.

### La Marca

Según Propp, el cuento ha variado en el sentido de la marca, convirtiéndolo en un motivo poético para el reconocimiento del héroe, lo que en su origen era el rito de mezclar las sangres en el matrimonio como símbolo de alianza familiar. “La marca pasa de tener un significado jurídico y religioso a mera señal de reconocimiento del héroe oculto”.<sup>3</sup>

En esa misma función de reconocimiento del héroe oculto, tenemos a la Marca como esfera de acción *el alejamiento*, en una de sus dos funciones, aquí esta esfera responde a la acción de alejar del sujeto el objeto deseado, un familiar, un objeto, un ser amado,... A

---

<sup>3</sup>Cfr. Vladimir Propp, “*Morfología del cuento*”, Fundamentos, Madrid, 1971.

dicha esfera se le puede dar la interpretación de Marca, el alejamiento del objeto deseado del sujeto cumple la función de reconocerlo como héroe.

En los relatos mediáticos escogidos para el estudio, la marca (en su interpretación original) cambia de personaje, y un poco su función, la marca, según Propp sirve para reconocer al héroe. No aquí, ya que en dos de los objetos el héroe marca “accidentalmente” al oponente. Dándole una mejor explicación o interpretación al término, la marca es la principal señal de confirmación del enemigo.

De esta manera la marca es el momento que el bien crea su contrario, el mal, en otras palabras, la marca es el momento en que la luz debe crearse para desterrar a la oscuridad.

La lluvia de meteoritos que trae a Kal-El **marca** a Lex Luthor, ello es visible en su aspecto físico, pierde el cabello, lo que en cierta forma le hace padecer problemas psicológicos, él mismo se ve como un fenómeno, lo que causa su marginación de la sociedad.

De igual forma Neo **marca** (internamente) a Smith, con dicha acción el sujeto también le transfiere poderes a su oponente, el acto también tiene repercusiones psicológicas, ya que la parte de Neo en Smith le empuja a no admitir su destino de ser borrado.

Lo mismo ocurre con Harry Potter, a él de bebé su enemigo lo **marca** (en su aspecto físico con una cicatriz en forma de rayo en su frente) como su igual, con dicha acción transfiere parte de sus habilidades a su enemigo, haciéndolo más poderoso. Retornando a sus inicios, la **marca** distingue al héroe.

Para la interpretación del alejamiento como **marca** tenemos el momento en que el oponente (Lord Voldemort) asesina (aleja) a los Padres de Harry, al igual que la **marca** se cumple la función de vinculación de los contrarios.

En otras palabras, para el relato de Harry Potter se deben diferenciar los dos tipos de **marcas**, lo cual se hará cronológicamente:

En la primera, el alejamiento, ocurre con la muerte de los Padres del sujeto, la acción deja una marca psicológica que desata las pasiones del sujeto.

La segunda, la **marca**, ocurre en el fallido intento asesinato (por parte del oponente) al sujeto, solo dejando una marca en la frente del último, y con ello parte del alma y habilidades del oponente.

Se diferencian estas acciones porque ninguna de las dos hace el mismo efecto en el personaje, como se ha visto, la primera desata las pasiones (ira, miedo,...) mientras que la segunda vincula a los enemigos.

Igual ocurre en *the matrix*, el alejamiento ocurre con el rapto de Morpheus por Smith, marcando al sujeto y obligándole a actuar.

### El Desarrollo

La relación entre el sujeto y el oponente en Smallville y Harry Potter va de la mano, es un toma y da, el sujeto frustra o hace la competencia al oponente (en ocasiones inconscientemente) y viceversa, en estos dos objetos se pueden apreciar el mutuo desarrollo y confirmación de los personajes.

El desarrollo del sujeto (en Smallville) es cronológico (en cuanto a sus habilidades especiales), pero como persona si evoluciona, especialmente sentimentalmente, se puede observar que el sujeto no es pura valentía, amor y comprensión, debido a los actos del oponente el sujeto llega a canalizar ira y miedo. Principalmente cuando las acciones alrededor suyo afectan a sus seres queridos, por lo que en ciertas ocasiones, a lo largo del relato, el sujeto llega a provocar la muerte de quienes le hicieron daño, dejándole al final la culpa por sus acciones. Dicho sentimiento de culpa le hacen sentirse una amenaza para la sociedad, haciendo de la pasión de gobernar al mundo su más grande miedo.

Mientras que el desarrollo del oponente es lógico, el oponente crece ante las acciones del sujeto, como se vio en su análisis, cada frustración del oponente le hacen evolucionar, aprende de sus errores y no se permite confiar en otras personas que no sean él mismo, elemento que lo diferencia del sujeto, mientras que éste último se hace más cercano a su

medio ambiente social, el oponente se aísla y se margina él mismo, esto podría indicar una seria deshumanización, el no tener apego alguno con la sociedad le permite no tener culpa de sus actos. Pero no solo las frustraciones hacen evolucionar al oponente, también tenemos a la *competencia*, el hecho de que en ciertas ocasiones el sujeto le facilite los objetivos al oponente.

Lex al tener conocimiento, a causa de Clark, de los infectados, éste inicia sus experimentos para formar un ejército de súper humanos, posteriormente para continuar sabe que necesita de ADN alienígena, por lo que usa el de los prófugos de la zona fantasma y que Clark le facilita inconscientemente.

Lo mismo ocurre con la relación entre Harry Potter y Lord Voldemort, en este objeto de estudio el oponente, accidentalmente, crea al sujeto (esta acción ocurre cuando el oponente se deja llevar por sus pasiones y en un acto de desesperación por evitar se desarrolle el mago que lo va derrotar) cuando el villano intenta matar al bebé Harry Potter, quien al encontrarse protegido despoja al oponente de su cuerpo físico y absorbe accidentalmente una parte del alma de su enemigo, dicha acción fortalece al sujeto, obteniendo las mismas habilidades que su oponente. A partir de ahí el crecimiento del sujeto es lógico, ante cada prueba impuesta éste evoluciona y se fortalece, todo eso ocurre a costa de las acciones del oponente.

Situación que poco sucede a la inversa, de hecho sólo en dos ocasiones ocurre, la primera competencia llega después de que Harry impida maten a Meter Pettigrew (Mortifago servidor de Lord Voldemort), ya que al escaparse, éste acude al encuentro con su amo a quien ayuda a recuperar su cuerpo físico. Lo que nos lleva a la segunda competencia, ésta ocurre tras una obsesión por usar la sangre del sujeto para que el oponente recupere su forma física, dicha obsesión es por obtener la misma protección de la que goza el sujeto.

A diferencia, en The Matrix está misma relación Neo-Smith es casi inexistente, a pesar de que son los contrario y de que uno crea al otro, el desarrollo de uno a costas del otro es casi nulo, a excepción de la única prueba del oponente al inicio (en la que Neo debe rescatar a Morpheus de las manos de Smith), y las peleas (pero principalmente la segunda pelea, en donde Neo obtiene su confianza y en donde entiende que puede

vencer a su enemigo). Fuera de eso no se observa un mutuo crecimiento de los personajes. Un crecimiento proveniente de las acciones directas o indirectas del contrario, como lo existe en los otros dos objetos de estudio.

Esta ruptura del crecimiento y relación de los personajes en the Matrix, probablemente sea el resultado de alargar la historia en dos partes más.

### Los procesos

La siguiente constante que se manifiesta es la referente a los procesos de transformación, de los cuales se pueden distinguir dos procesos, uno el personaje como persona y el otro como rol.

El primero se inicia con una degradación en el sujeto, la cual proviene de su alejamiento del mundo ordinario. Degradación que se detiene con la primer actualización al momento en que le informan al sujeto quién es y cuál es su misión, con tal acción se inicia el posible mejoramiento, mismo que alcanza al obtener su objetivo como persona.

El segundo inicia con una posible degradación del sujeto, el personaje ha fallado como rol, mismo que se confirma con la consolidación del oponente. Es hasta que llega la actualización o la ayuda mágica, que se inicia el posible mejoramiento y culminando con el reestablecimiento del equilibrio.

De esta estructura varia Smallville, pero primero se debe diferenciar **salida del mundo ordinario**, dicha salida puede ser el envío de **Kal-El a la tierra**, pero también puede ser **el conocimiento** por parte del sujeto de que **él no es humano**. Ahora bien la actualización es la fuente que precede a un mejoramiento por parte del sujeto, en este caso es diferente ya que la actualización precede a una degradación en el personaje, en ella le informan que su misión es dominar la tierra, pero recuérdese, la **actualización** cumple con otra función ya que también es **la prueba del donante**.

No obstante en Harry Potter el **mejoramiento** inicia cuando es reingresado a la comunidad mágica, a partir de ahí el proceso es similar.

En los tres objetos de estudio el **primer mejoramiento obtenido** representa alcanzar sus metas personales, Trinity declara su amor a Neo y él admite ser el elegido. Clark se entera que su Padre era una buena persona y su misión es salvar a la tierra. Harry Potter encuentra a un familiar vivo, su Padrino Sirius Black.

De ese **mejoramiento** proviene una **degradación**, ahora como roles, el descuido del sujeto a ocasionado que el oponente se consolide, Smith se logra copiar en la Pitonisa, mientras que Lord Voldemort regresa a su forma física, ahora los sujetos deben aceptar quienes son y cumplir con su deber, es cuando llega el **segundo mejoramiento**, creen en sí mismos y lo que significa alcanzar su objetivo, culminando el proceso con el reestablecimiento del equilibrio. Neo sabe que para destruir a su enemigo debe sacrificarse. De igual forma en Harry Potter, el sujeto acepta que debe morir por un bien mayor, al tal sacrificio una sanción, le permiten regresar y terminar lo que inicio.

El segundo mejoramiento no ocurre en Smallville, ya que Clark hasta el punto final del análisis no acepta su rol como héroe, aunque es obvio que el segundo proceso se presente.

Por otro lado el **proceso en el oponente** es un tanto diferente, el mejoramiento en Smith deviene de alcanzar su meta como rol (agente), esto sucede cuando atrapa a Morpheus, mientras que su segundo mejoramiento lo alcanza cuando obtiene su meta como persona y logra copiarse en la oráculo (es el más poderoso en la Matrix).

Lord Voldemort obtiene su mejoramiento al alcanzarlo como persona, esto al recuperar su cuerpo físico, para posteriormente alcanzar el segundo mejoramiento como rol, esto al apoderarse del Ministerio e imponer su orden. El segundo proceso es muy diferente, ya que después de alcanzar su mejoramiento como rol, lo más natural sería degradarse como rol, pero en esta ocasión cambia, ya que su degradación es como persona, ello al enterarse de la posible destrucción de sus horcruxes, lo que lo lleva a la posible muerte.

Lex Luthor alcanza su mejoramiento como rol, cuando cree tener las pruebas necesarias para develar el secreto de Clark, y el empeoramiento como persona lo obtiene cuando intenta aceptarse como el villano de la historia, hasta que lo alcanza y se consolida como rol, pero para la persona es una degradación.

## La Presión Social

La presión social es uno de los resultados que arroja la investigación, a pesar de que se hace poco hincapié en el desarrollo del análisis, ésta existe.

El término presión social tiene cierto parecido con los argumentos que forjan a la opinión pública, la cual se crea tras la influencia de un líder de opinión. La presión social puede iniciarse así, pero también a la inversa, la masa puede presionar al sujeto. Como lo sería la relación adyuvante-sujeto, supóngase que el adyuvante es el líder de opinión, éste presiona e impulsa al sujeto para que cumpla su objetivo. Igualmente la masa puede marginar al sujeto y socavarlo moralmente.

La presión social también se ve apoyada por la espiral de silencio, un solo rumor se esparce rápidamente por todo el ambiente social, mismo que presionan al sujeto.

Al principio de Harry Potter la espiral del silencio y la opinión pública se ponen en marcha cuando el sujeto reingresa a la comunidad mágica, ésta lo llena de elogios, mismos que presionan al sujeto a demostrar que es digno de tan buena reputación. Más adelante ocurre exactamente lo contrario, cuando el oponente retorna a la comunidad mágica nadie le cree a Harry y Dumbledore, en este caso la espiral se pone en marcha ante el aislamiento de la gente, el miedo a la verdad es el detonante de la espiral, ello soportado por la opinión pública generada por los medios.

En The Matrix el ambiente social presiona a Neo desde su entrada al mundo extraordinario, todos esperan que él sea el elegido, por tal motivo cuando la Oráculo le dice “tú no eres el elegido”, él responde “me siento mal por Morpheus, él casi me hizo creer”.

De igual forma en The Matrix Recargado, al regresar el sujeto a Zion decenas de personas le esperan, sus actos ahora afectan a toda una sociedad, ellos son uno de los motivos por los que Neo no pudo dar paso atrás.

En Smallville el ambiente social es casi inexistente, aunque pesa en los personajes, en Clark a pesar de su sentido de ayuda a la comunidad, el miedo de ser descubierto lo mantiene alejado de ella.

Mientras que Lex Luthor prefiere las apariencias, pareciera que no le importa, pero le gusta mantener una buena imagen ante la sociedad. Le molesta mucho ser catalogado como el villano, por ejemplo en el capítulo miedos ocurre un accidente en la planta de Luthor Corp. un extraño gas escapa afectando a todo el pueblo, Lex al intentar encontrar una cura decide experimentar consigo mismo.

Como se puede observar en los dos primeros objetos, el sujeto se ve presionado a demostrar que él es el héroe y a seguir ciertos caminos, lo mismo sucede con el villano, el miedo de la sociedad alimenta su orgullo.

No en Smallville, aquí el sujeto le teme a la sociedad, pero el oponente (con su deshumana característica) la arroja y la mantiene de su lado, sabe que mantenerla contenta le confiere poder sobre el sujeto.

Pero esta es una lucha que va más allá del bien contra el mal, de las tradiciones contra la modernidad, o de la conciencia contra la intuición, ésta es **una lucha del héroe contra sí mismo**, por la aceptación y complementación de un solo individuo que puede ser malo y bueno al mismo tiempo, es entonces que el Héroe obtiene su objeto del deseo, el equilibrio.

#### El equilibrio

Como se ha visto hasta el momento, y fuera de toda esfera de acción a ocurrir en el relato, el reestablecimiento del equilibrio por parte del personaje sujeto deviene de todo un proceso de transformación en el personaje, éste no es el mismo al inicio del relato. Ahora es el personaje es más fuerte, maduro, con mayores habilidades, pero principalmente más sabio, lo que le permite reconocer las debilidades del oponente y aceptar su destino.

También se sabe ocurren dos tipos de procesos en el personaje, el primero es un proceso como persona, inicia con una degradación y culmina con un mejoramiento y la aceptación

de su rol, lo que da paso al segundo proceso ahora como rol, éste inicia con la consolidación del oponente lo que causa una degradación en el personaje como rol y culmina con el reestablecimiento del equilibrio y el mejoramiento como rol del personaje, quien ha aceptado su destino y lo necesario para equilibrar su mundo.

Cada proceso se ve acompañado de una serie de pruebas por parte del oponente, mismas que fortalecen al sujeto, mientras que para el oponente cada prueba librada es una frustración para él, acción que desata las pasiones del oponente y nubla su mente con su orgullo y ego.

Estos procesos le permiten al sujeto pensar e informarse acerca de cómo destruir a su enemigo y reestablecer el equilibrio, tal razonamiento llega a su clímax cuando acepta una de las tres respuestas: 1) vivir los dos en eterna dualidad, 2) Destruir al enemigo y una parte de sí mismo, 3) sacrificarse para detener a su oponente y terminar con la dualidad en el mundo.

Así en casi todo relato, mientras el sujeto pasa por todo un proceso de confirmación a través del otro, por medio de las pruebas del oponente, lo que le trae al sujeto una transformación que le permite fortalecerse y obtener nuevas habilidades, además de maduración, sabiduría y confianza en sus instintos, así como la fuerza interna, lo que al final podría interpretarse como la consolidación de las partes (bien-mal) en uno solo. El héroe pasa por todo este proceso para enfrentarse al oponente, quien al final no evoluciona, sino todo lo contrario, el mejoramiento como persona y como rol le ciegan y no le permiten crecer, a pesar de tener la inteligencia.

Al final en The Matrix para reestablecer el equilibrio, Neo debe sacrificarse, permite que Smith se copie en él, y con ello lo destruye. El equilibrio retorna, sin el mal, el bien no tiene motivo de existencia.

Todo lo contrario sucede en Smallville, Lex no puede destruir a Clark, porque sin él, Lex no tendría motivo de existencia, o mejor dicho no existiría bondad con que comparar sus actos. A la vez, sí Superman matara a Lex, sus actos no tendría punto de comparación, por lo que tanta justicia y bondad harían de Superman el dictador del planeta. Por tal situación los dos tienen motivo de existencia, al vivir los dos el equilibrio se conserva.

En el caso de Harry Potter, es un tanto más complicado, ya que existen dos competencias o dos marcas inconscientes. El oponente marca y transfiere parte de si en el sujeto, este a su vez sede involuntariamente, parte de su sangre y con ello protegiendo a su enemigo con la última protección.

*“Uno tiene que morir a manos del otro”*, dice la profecía, cuando Harry permite que Voldemort le asesine, el oponente destruye la parte de su alma en el sujeto, quien a la vez logra sobrevivir porque el enemigo mantiene la liga con la última protección, misma que se destruye cuando Harry es sancionado regresando a la vida. Harry destruye a su enemigo, pero el oponente termina con la unión entre los dos, en otras palabras el sujeto pasa a ser normal y con ello retornando el equilibrio.

Para concluir se procederá a la parte social de la investigación, retomando la presión social y lo enunciado en el segundo capítulo, en donde ejemplifico como el ambiente social afecta al personaje.

Como anteriormente se dijo: El medio ambiente social adquiere su categoría de personaje cuando afecta directamente al personaje principal, por supuesto son personas que en ese momento actúan como masa, por ejemplo, ciertas teorías en Estados Unidos acerca de los asesinatos en las escuelas, es que los jóvenes asesinos llevan una carga emocional que se alimenta de las humillaciones de la comunidad estudiantil, toda ésta violencia psicológica influida afecta mentalmente al estudiante, teniendo como única salida para el joven la de asesinar a quienes le dañan.

En referencia a este ejemplo, mucho se ha hablado de la influencia de violencia que tienen los medios de comunicación sobre los jóvenes, dejando a los medios como únicos culpables de los asesinatos de estudiantes por estudiantes en Estados Unidos, esto, tal vez, porque la sociedad no desea verse en sí misma la fuente de esa violencia, ya que por otro lado que son los medios sino el reflejo de la sociedad.

Continuando con los medios y haciendo referencia al documental “Bowling for Columbine” de Michael Moore<sup>4</sup>, sí los medios son los responsables de la violencia juvenil, por qué en países, culturalmente, más violentos como Japón, la tasa de asesinatos entre jóvenes es mínima, cuando en aquel país de oriente la violencia en los medios (videojuegos, manga, anime) es llevada al extremo.

Hágase la realidad ficción, para entender el posible por qué “el joven socio pata”, como se le ha denominado, llega al extremo de asesinar a sus compañeros, que camino sigue para llegar a ese final, para comprenderlo véase su camino como el camino del guerrero en su proceso de transformación en héroe.

Al joven sociopata llámesele *John* en esta representación, y como el villano se tiene al medio ambiente social representado por el abusón de la escuela.

John es el chico diferente, no le gustan las convenciones sociales, ni los lugares comunes, viste de negro, le gusta el rock, usa el sarcasmo para hacer bromas, es inteligente, prefiere leer a hacer deporte.

El medio ambiente social, es convencional, lo dicta la moda, juzga por la apariencia, le gustan los lugares comunes y desprecia todo lo diferente a él.

Todo inicia con el ingreso de John al mundo extraordinario, la preparatoria, como todo joven es inseguro y con miedos, pero también inteligente y no se deja llevar por los demás, éste inicia su camino, cuando ocurre **el conocimiento del enemigo**, se enfrenta por primera vez con el medio ambiente social, en tal enfrentamiento John es alejado de su nombre (siendo catalogado y tipificado) y marcado (con un sobre nombre o apodo) por el enemigo, a partir de ahí John pierde su identidad y no logra despojarse de la que el oponente le da, carga que llevara los siguientes años, creando en él un empeoramiento.

Pero este no es el fin, ya que por los siguientes años John será el blanco de humillaciones e insultos y puesto en ridículo ante todo su medio ambiente social, acciones que ocasionaran su paulatino desapego de la comunidad estudiantil, acciones que no van al pozo del olvido, sino a una hoya de presión que al explotar desencadenara las pasiones

---

<sup>4</sup> *Bowling for Columbine*, Michael Moore, E.U. 2002.

de John, vera a su ambiente social con ira y coraje. Es cuando recibe **la actualización o la ayuda mágica**, alguien por equivocación o como un simple comentario le dice “deberíamos tomar un arma y matar a todos”, la acción provoca **un mejoramiento en el sujeto**, sabe por fin como deshacerse de su molestia, por lo que los días previos a su acción se notara más contento y alegre, hasta llegar a tan dramático final, pero con la diferencia de que John será catalogado como el villano de la historia.

Pareciera un relato ficticio más, pero con la diferencia de que esto ocurre a diario en toda escuela, hay quienes soportan la presión social y hay quienes terminan como John.

### El camino del héroe

Ante esta última situación surge una interrogante más, por qué llegan a ser tan identificables estas situaciones (principalmente los tipos sociales) con los relatos ficticios. Eso se debe a la identificación inconsciente que se tiene con los arquetipos del ser humano. Este es precisamente el éxito de los relatos ficticios, su parte real y el escape de la cotidianidad. Umberto Eco<sup>5</sup> argumenta que ese fue el éxito de Superman, un hombre que pasa de ser el oficinista tímido e introvertido a ponerse su capa roja y ser el hombre de acero, por supuesto este es un espectáculo que aun embelesa y hace vivir al ser humano, un movimiento mental que lo hace salir de la jaula, que es su cotidianidad, y lo libera, llevándolo a tierras imperecederas o a la parte más lejana del universo, justo como lo hacían los mitos.

Soñar vidas distintas a la cotidiana es una manera de comportarse, o como lo dice Mario Vargas Llosa: “es una manera simbólica de mostrar insatisfacción con lo que somos y hacemos y, por lo mismo, significa introducir en nuestra existencia dos elementos sediciosos: el desasosiego y la ilusión”.<sup>6</sup>

Querer ser otro, otros, aunque sea de la manera vicaria en que lo somos entregándonos a los ilusionismos y juegos de disfraces de la ficción es emprender un viaje sin retorno hacia parajes desconocidos, una proeza intelectual en que está contenida en potencia toda la prodigiosa aventura humana que registra la historia. Difícilmente hubieran sido posibles todas esas hazañas y descubrimientos en la materia y el espacio, en la mente y en el cuerpo,

---

<sup>5</sup> Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, Paídos, Barcelona, 1977.

<sup>6</sup> Mario Vargas Llosa, *“el viaje a la ficción”*, revista Letras Libres, Núm. 110, febrero, México, 2008.

en la geografía y en la conciencia y subconciencia ni hubiéramos alcanzado, al igual que en la ciencia y la técnica, en las artes las deslumbrantes realizaciones de un Dante, un Shakespeare, un Botticelli, un Rembrandt, un Mozart o un Beethoven, si, antes de todo ello, no nos hubiéramos puesto a soñar historias a veces tan persuasivas que indujeron a ciertos lectores apasionados, como el Quijote y Madame Bovary, a querer convertirlas en realidades, y a tantos otros a actuar con ímpetu y genio para que la vida real se fuera acercando más y más a la que creamos con nuestra fantasía.<sup>7</sup>

Pero el relato no sólo nos hace vivir otras vidas, sino también nos permite liberar “la parte maldita” de nuestra personalidad (enunciada por George Bataille), o la Sombra (de Jung) esa parte que es habitada por los miedos, fobias, frustraciones, instintos, apetitos y deseos, esos monstruos y fantasmas, esa fuerza interna que nos conforman, es la parte que relacionamos con la maldad. Es el porqué de la identificación del ser humano no solo con el héroe, sino también con el villano.

Se veía al principio de la investigación que el relato (el mito) nos hace vivir y calmar nuestros miedos y deseos, pero también nos impulsa a vivir de manera distinta, con inconformidad y ambición para realizar nuestros anhelos más recónditos.

Esa es la esencia que deja el mito, el ilusionar y emocionar a la mente humana, el de impulsarla creativamente, el liberarla de su cotidianidad, es lo que deja el mito del héroe, lamentablemente en el camino se ha perdido ese carácter sagrado y de gran significado para el ser humano, quien ya no entiende la importancia y la simbología del camino del héroe, y con ello se ha perdido gran parte de su función.

Acerca de esta función arcaica del mito, Joseph Campbell defiende la idea de que en la sociedad moderna la función del mito a cambiado: “dentro de las mismas sociedades progresistas, todos los últimos vestigios de la antigua herencia humana del ritual, moralidad y arte, están en plena decadencia”.<sup>8</sup>

Esta desacralización del mito y las religiones, deviene de la iluminación o despertar de la conciencia humana, explica Campbell, que ya no existe la clase de sociedad en la que los dioses eran soporte. La unidad social no es ya la portadora del contenido religioso. Sus

---

<sup>7</sup> Mario Vargas Llosa, “*el viaje a la ficción*”, revista Letras Libres, Núm. 110, febrero, México 2008.

<sup>8</sup> Joseph Campbell, “el héroe de las mil caras”, p. 342.

ideales no son ya los de hacer visible en la tierra las formas del cielo, sino los del estado seglar, que libra una competencia difícil y sin tregua por la supremacía y los recursos materiales.

Por lo tanto, al perder el mito esa fuerza coordinadora sobre el individuo, los grupos sociales también la pierden, y lo que antes eran grandes formas anónimas al momento de actuar, ahora se han desintegrado y han destacado las individualidades. Ocasionando que el significado del mito, en él, ahora solo sea inconsciente. De esta forma, el individuo a perdido su rumbo y la racionalización del el empuje que lo mueve. Campbell sostiene que “las líneas de comunicación entre la zona consciente y la inconsciente de la psique humana han sido cortadas, y nos hemos partido en dos”.

Así se llega a un tema recurrente en el relato moderno, la revolución moderna contra la espiritualidad. Por un lado la revolución moderna (como la enuncia Campbell) lleva consigo los avances científicos y filosóficos, ante ello los dioses pierden su significado y la decadente espiritualidad pierde terreno. Donde antes había luz hoy hay oscuridad.

La maquina en contra del hombre, la tecnología contra las costumbres, el instaurar un nuevo orden sobre al antiguo, ..., son ejemplos claros de esta batalla que se lleva acabo, no solo en los grupos sociales, sino también en la psique del individuo.

Por lo que la tarea del héroe es la de retornar la luz a donde antes la había. Para lograrlo el héroe moderno, primero, no debe batallar en contra de la revolución moderna, ya que se debe aceptar todo lo alcanzado por ella y darle una significación espiritual al mundo moderno. Posteriormente debe hacerle olvidar al ser humano su individualidad, batallar contra su orgullo y transformar su ego. Campbell sostiene que “el héroe moderno debe hacer que el hombre se entienda, no como YO, sino como TU. Al final, no es la sociedad la que habrá de guiar y salvar al héroe creador, sino todo lo contrario”.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Joseph Campbell, “el héroe de las mil caras”, ..., p. 345.

## **Bibliografía**

- Aumont, Jacques, Marie, Michael, *"Análisis del Film"*, Paídos, España, 1990
- Barthes, Greimas, Eco, Todorov, Bremond, *"Análisis estructural del relato"*, Ediciones Coyoacán, México, 1996.
- Barrera Rueda, Ixchel, *"El proceso de la comunicación en el cuento maravilloso"*, tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM, 2001.
- Campbell, Joseph, *"El héroe de las mil caras"*, México: FCE, 1959
- Campbell, Joseph, *"Las Mascaras de Dios"*, Alianza, Madrid 1991
- Casetti, Francesco, Di Chio, Federico, *"Como Analizar un Film"*, Paídos, España, 1991.
- Chatman, Seymour, *"Historia y Discurso", La estructura narrativa en la novela y en el cine*, Taurus, Madrid, 1990
- Chevalier & Gheerbrant, A. *"Diccionario de símbolos"* Barcelona 1988.
- Eco, Umberto, *"Apocalípticos e Integrados"*, Paídos, Barcelona, 1977.
- Eliade, Mircea, *"Los Aspectos del Mito"*, Paídos, Barcelona 2000.
- Goethe, J. W. *"Fausto"*, Nacional, México 1966.
- Jung, C, G, *"Arquetipos e inconsciente colectivo"*, Madrid, Trotta, 2002
- Jung, C, G, *"El hombre y sus símbolos"*, Barcelona, Paidos, 1964.
- Jung, Bly, Campbell, Rich, *"Espejos del Yo, imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas"*, Barcelona, Kairos, 1994.
- Kirk, Geoffrey Stephen, *"El mito"*, Barcelona ; México, Paídos, 1985.
- Merton, K, Robert, *"Teoría de las Estructuras Sociales"*, FCE, México 1964.
- Noelle-Neumann, Elisabeth, *"La espiral del silencio, opinión publica, nuestra piel social"*, Paidos, Barcelona 1995.
- Ortiz-Oses, Sholem, *"Arquetipos y Símbolos Colectivos"*, circulo Eranos, Anthropos, Barcelona.
- Propp, Vladimir, *"Morfología del cuento"*, Fundamentos, Madrid, 1971.
- Rowling, J. K., *"Harry Potter y el misterio del príncipe"*, Salamandra, España, 2006
- Rowling, J. K., *"Harry Potter and the Deathly Hollows"*, Scholastic, E.U., 2007
- Russell, Jeffrey Burton, *"El diablo: percepciones del mal desde la antigüedad hasta el cristianismo primitivo"*, Laertes, Barcelona 1995
- Saramago, José, *"el Evangelio según Jesucristo"*, Alfaguara, México, 1998.
- Sófocles, *"las siete tragedias"*, México : Porrúa, 1976.

Vargas Llosa, Mario, "el viaje a la ficción", revista Letras Libres, Num. 110, febrero, México 2008.

### **Infografía**

Bech, Julio Amador. "Derivas sobre nihilismo y modernidad a partir de Nietzsche" Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales [en línea] 2002, XLV (186):[fecha de consulta: 11 de mayo de 2007] Disponible en: <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=42118603>> ISSN 0185-1918

Beuchot González de la Vega , Alberto. "La dualidad de dios (un estudio de la hermenéutica cinematográfica III)". Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey [en línea] 2002, (012):[fecha de consulta: 11 de mayo de 2007] Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=38401212>

Beuchot González de la Vega , Alberto. "La Gesta del Héroe (un estudio de la hermenéutica cinematográfica II)". Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey [en línea] 2002, (008):[fecha de consulta: 11 de mayo de 2007] Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=38400814>

Jung, C, G. Autobiografía,

url:[www.selfknowledge.org/resources/bookreviews/memoriesdreamsreflections.htm](http://www.selfknowledge.org/resources/bookreviews/memoriesdreamsreflections.htm), consulta 15 de mayo de 2007.

Tercera Ley de Newton url: <http://www.fisica.unav.es/personas/dmaza/fisica1/mec3.html>, consulta 01 de Junio de 2007.

Wikipedia enciclopedia libre, Villanos, url: <http://es.wikipedia.org/wiki/Villano>, Consulta 26de febrero de 2007

Wikipedia, la enciclopedia libre, Superman, url: <http://es.wikipedia.org/wiki/Superman>, consulta 26 de febrero de 2007

Internet Movie Data Base, url: [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

### **Filmografía**

*Apocalipsis ahora*, Francis Ford Copola, E.U., 1979.

*Band of Brothers*, Tom Hanks, GB, E.U., 2001.

*Batman Inicia*, Christopher Nolan, E.U., 2005

*Bowling for Columbine*, Michael Moore, E.U. 2002.  
*Dragon Ball*, Akira Toriyama, Toei Animation, Japón, 1985.  
*El día después de mañana*, Roland Emmerich, E.U., 2004  
*El pico de Dante*, Roger Donalson, E.U., 1997  
*El Señor de los Anillos, el retorno del rey*, Peter Jackson, NZ, E.U., 2003.  
*El Señor de los Anillos, la comunidad del anillo*, Peter Jackson, NZ, E.U., 2001.  
*El Señor de los Anillos, las dos torres*, Peter Jackson, NZ, E.U., 2002.  
*Epidemia*, Wolfgang Petersen, E.U., 1995  
*Factor hades*, Mick Jackson, E.U., 2006  
*Forrest Gump*, Robert Zemeckis, E.U., 1994.  
*Fuimos héroes*, Randall Wallace, E.U., AL, 2002.  
*Harry Potter y la piedra filosofal*, Chris Columbus, GB, E.U., 2001  
*Harry Potter y la cámara secreta*, Chris Columbus, GB, E.U., 2002  
*Harry Potter y el prisionero de Azkaban*, Alfonso Cuarón, GB, E.U., 2004.  
*Harry Potter y el cáliz de fuego*, Mike Newell, GB, E.U., 2005.  
*Harry Potter y la orden del fénix*, David Yates, GB, E.U., 2007  
*La Ley y el Orden, UVE*, Dick Wolf, E.U., 1999.  
*La Tormenta perfecta*, Wolfgang Petersen, E.U., 2000  
*Las Confesiones del Señor Schimdt*, Alexander Payne, E.U., 2003.  
*Liga de la Justicia*, Warner Bros, E.U., 2001.  
*Pelotón*, Oliver Stone, E.U., 1986.  
*Smallville*, Alfred Cough, Miles Millard, E.U., 2001.

Temporada 1, episodio 01 "piloto"

04 "rayos x"  
14 "zero"  
17 "el ejecutor"  
18 "zumbido"  
20 "oscuridad"

Temporada 2, episodio 01 "Vortice"

02 "calor"  
04 "el meteorito rojo"

Temporada 2, episodio 06 "renacer"

07 "genealogía"  
12 "insurrección"

- 17 “piedra roseta”  
23 “éxodo”
- Temporada 3, episodio 01 “exilio”  
02 “fénix”  
06 “reliquia”  
09 “asilo”  
15 “resurrección”  
17 “legado”  
22 “convenio”
- Temporada 4, episodio 01 “cruzada”  
10 “miedo”  
21 “por siempre”  
22 “convenio”
- Temporada 5, episodio 01 “llegada”  
03 “escondido”  
08 “soledad”  
15 “cyborg”  
21 “oráculo”  
22 “recipiente”
- Temporada 6, episodio 01 “Zod”  
05 “reunión”  
07 ira”  
11 “justicia”  
16 “promesa”  
17 “combate”  
19 “Némesis”  
21 “prototipo”
- Temporada 7, episodio 20 “Artic”
- Thelma y Lois*, Ridley Scott, E.U., 1991.  
*The Matrix*, Larry, Andy Washowski, AU E.U., 1999  
*The Matrix Recargado*, Larry, Andy Washowski, AU E.U., 2003  
*The Matrix Revoluciones*, Larry, Andy Washowski, AU E.U., 2003  
*Tornado*, Jan De Bont, E.U., 1996  
*V de Venganza*, James McTeigue, E.U., GB, Al., 2006.