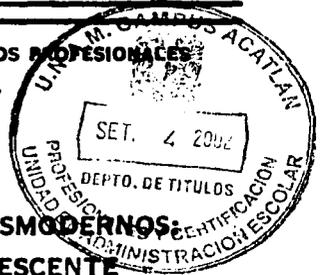


75



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLAN"



CUENTOS DE HADAS POSMODERNOS: EL FILME DE ADOLESCENTE

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PERIODISMO Y
COMUNICACION COLECTIVA
PRESENTA
GERARDO SERRANO RAMIREZ

ASESOR: LIC. TARSICIO GUSTAVO CHARRAGA PINEDA



ACATLAN, EDO. DE MEXICO AGOSTO DE 2002

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Al Licenciado Tarsicio Gustavo Charraga Pineda.

Por su ayuda y motivación.

Al Castor.

Índice

Índice	3
Índice de Ilustraciones:	6
Índice de Tablas:	7
Introducción	9
1. – El largo camino entre los mitos arcaicos y los mitos modernos del cine	13
1.1. – En el amanecer de la humanidad... también fuimos adolescentes	13
La educación en los inicios de la humanidad se realizó contando historias.....	13
Del mito al cuento popular o "cuento de Hadas".....	14
Rituales de iniciación como medio de integración a la sociedad adulta.....	17
1.2. – Revolución industrial y su impacto en el orden social	19
Racionalismo, positivismo y socialismo: los destructores de los mitos.....	19
Freud y Jung y el renacimiento del mito en el siglo XX.....	21
El fin de los mitos y el nacimiento de los nuevos mitos (Cine).....	23
Adolescencia e integración social.....	24
1.3. – La fábrica de sueños: Hollywood	28
Los pilares de la industria: el "star system", géneros y sistema de distribución.....	29
2.1. – El análisis del relato por medio de las funciones y actantes: Vladimir Propp, Roland Barthes, A.J.Greimas y Claude Lévi-Strauss	36
La morfología del cuento popular analizado por las funciones de Vladimir Propp.....	38
El análisis estructural del relato de Roland Barthes.....	44
El análisis semiológico de A.J. Greimas.....	47
Estudio del mito según Claude Lévi-Strauss (lo crudo y lo cocido).....	56
2.2. – Mito, Cuentos de Hadas y Filme de Adolescente	63
2.3. – Carl Jung y la teoría del inconsciente colectivo y los arquetipos (Sombra, Anima, Anímus, Anciano Sabio, Matriarca y Selbst)	67
Persona:.....	70
Sombra:.....	71
Anima:.....	71
Anímus:.....	72
Anciano sabio y madre tierra:.....	73
El selbst:.....	73
2.4. Análisis semiológico vs psicoanálisis del mito: arquetipos del inconsciente colectivo frente a los actantes del análisis semiológico: ¿Son una realidad diferente o son reflejo de un mismo fenómeno?	75
2.5. – Propuesta de análisis del filme de adolescente por medio de las funciones o arquetipos más comunes	77
Características del filme de adolescente y una forma de analizar este género.....	79
Actantes o arquetipos principales del filme de adolescente.....	81
El niño que se transforma en hombre, la integración del desadaptado a la sociedad.....	82
3. – Orígenes del género del filme de adolescente	85
3.1. – El fin de la época de oro y el florecimiento de nuevos géneros	85
Ciencia-Ficción:.....	87
Terror:.....	89

3.2. – El Filme Juvenil.....	91
Una historia breve del filme de adolescentes antes de los años cincuenta.....	91
El filme de delincuentes juveniles: "Los Olvidados", "The Wild One", "Blackbord Jungle", y "Rebel Without a Cause".....	94
"East of Eden", "Peyton Place", y "Splendor in The Grass".....	101
Musicales Juveniles: "Rock Around The Clock", "Jail House Rock", y "West Side Story".....	105
3.3. – Los años de la ruptura (1960-1969).....	110
La Nueva Ola del Cine Francés.....	110
El nuevo Rock.....	111
Annette Funicello y Frankie Avalon: el filme de surfistas.....	113
El joven incomprendido y el maestro.....	115
Disney y su versión de los adolescentes.....	115
Los filmes de explotación de motociclistas y "Easy Rider".....	117
3.4. – Los Años Setenta.....	120
El filme de época como forma de autobiografía: "Verano del 42" y "American Graffiti".....	120
Los musicales juveniles de los 70: "Saturday night fever", "Grease", "Tommy", y "Quadrophemia".....	122
Los musicales juveniles de los años ochenta: Fama, Footloose y Dirty Dancing.....	124
4. – Los años dorados del filme de adolescentes: los años ochenta.....	127
4.1. – Los años ochenta y la era Reagan reflejada en el cine estadounidense.....	127
4.2. – El filme de cuchilladas de adolescentes.....	131
Los noventa, nuevos aires de vida para un género casi muerto: "Scream", "I Know What You Did Last Summer" y "Urban legend".....	135
Terror para Adolescentes y los monstruos clásicos.....	137
4.3. – El despertar sexual de la adolescencia mezclado con la bufonada: los filmes de comedia sexual de adolescentes.....	141
4.4. – Cuentos de hadas para mayores de 13 años: el filme de adolescentes de los ochenta.....	145
Delincuencia Juvenil:.....	145
Ciencia-Ficción y Adolescentes.....	147
Filmes de Romance y Autorealización.....	150
4.5. – El amo del género: John Hughs.....	157
Biografía.....	157
Obras maestras: "Sixteen Candles", "The Breakfast Club", "Weird Science", "Ferris Bueller Day Off", "Pretty in Pink" y "Some Kind of Wonderful".....	159
4.6. – Los años noventa y la degradación del neoliberalismo en las sociedades industrializadas: "La Haine", "Trainspotting" y "Kids".....	164
5. – Análisis estructural de filmes de adolescentes.....	173
5.1. – Filmes realistas.....	173
"Los Olvidados" (1950) de Luis Buñuel.....	175
"Al Este del Paraíso" (1955) de Ella Kazan.....	189
"La Haine" (1995) (El Odio) de Mathieu Kassovitz.....	200
5.2. – Filmes de fantasía hollywoodense.....	213
"The Karate Kid" (1984) de John G. Avildsen.....	213
"Back to the Future" (1985) (Volver al Futuro) Robert Zemeckis.....	228
"Ferris Bueller's Day Off" (1986) (Un experto en diversiones) de John Hughes.....	245
5.3. – Filmes de comedia sexual.....	261
"The Last American Virgin" (1982) (La última virgen americana) de Boaz Davidson.....	261
"Risky Business" (1983), (Negocios Riesgosos) de Paul Brickman.....	276

5.4. - Filme Romántico	291
"Pretty in Pink" (La chica de rosa) (1986) de Howard Deutch	291
"Say Anything..." (1989) (Digan lo que quieran) de Cameron Crowe	305
5.5. - Filmes de Cuchilladas y de horror.....	325
"Scream" (1996) (Grita antes de Morir) de West Craven.....	325
Conclusiones	341
Bibliografía.....	349
Filmografía	350

Índice de Ilustraciones:

<i>Ilustración 1 "The War of the Worlds" (1953)</i>	87
<i>Ilustración 2 "Psycho" (1960)</i>	89
<i>Ilustración 3 "I was a Teenage Werewolf" (1957)</i>	90
<i>Ilustración 4 "Love Finds Andy Hardy" (1938)</i>	91
<i>Ilustración 5 "Girl Crazy" (1943)</i>	92
<i>Ilustración 6 "A Date With Judy" (1948)</i>	92
<i>Ilustración 7 "Fotograma de "Los Olvidados" (1950)</i>	95
<i>Ilustración 8: Fotograma de "The Wild One" (1953)</i>	95
<i>Ilustración 9 "Blackbord Jungle" (1955)</i>	96
<i>Ilustración 10 "Rebeld Without a Cause" (1955)</i>	97
<i>Ilustración 11 "James Dean caminando en Nueva York"</i>	100
<i>Ilustración 12 "East of Eden" (1955)</i>	101
<i>Ilustración 13 "Peyton Place" (1957)</i>	102
<i>Ilustración 14 "A Sumer Place" (1959)</i>	104
<i>Ilustración 15 "Splendor in the Grass" (1960)</i>	104
<i>Ilustración 16 "High School Confidential" (1958)</i>	107
<i>Ilustración 17 "Love Me Tender" (1956)</i>	107
<i>Ilustración 18 "Jailhouse Rock" (1957)</i>	108
<i>Ilustración 19 "King Creole" (1958)</i>	108
<i>Ilustración 20 "West Side Story" (1961)</i>	109
<i>Ilustración 21 "Le 400 coups"</i>	110
<i>Ilustración 22 Portada del album "A Hard Days Night"</i>	111
<i>Ilustración 23 "The Beatles: A Hard Day's Night" (1964)</i>	111
<i>Ilustración 24 "Help" (1965)</i>	112
<i>Ilustración 25 "Beach Party" (1963)</i>	113
<i>Ilustración 26 "Bikini Beach" (1964)</i>	114
<i>Ilustración 27 "To Sir, With Love" (1967)</i>	115
<i>Ilustración 28 "The Shaggy Dog" (1959)</i>	115
<i>Ilustración 29 "The Strongest Man in The World" (1975)</i>	116
<i>Ilustración 30 "Freaky Friday" (1976)</i>	117
<i>Ilustración 31 "Easy Rider" (1969)</i>	118
<i>Ilustración 32 "Love Story" (1970)</i>	120
<i>Ilustración 33 The Last Picture Show" (1971)</i>	120
<i>Ilustración 34 "A Clockwork Orange" (1971)</i>	121
<i>Ilustración 35 "American Graffiti" (1973)</i>	122
<i>Ilustración 36 "Toninny" (1975)</i>	122
<i>Ilustración 37 "Saturday Night Fever" (1977)</i>	123
<i>Ilustración 38 "Grease" (1978)</i>	123
<i>Ilustración 39 "Quadrophenia" (1979)</i>	124
<i>Ilustración 40 "Fame" (1980)</i>	124
<i>Ilustración 41 "Footloose" (1984)</i>	125
<i>Ilustración 42 "Dirty Dancing" (1987)</i>	126
<i>Ilustración 43 "Rocky IV" (1985)</i>	128
<i>Ilustración 44 "Rambo II" (1985)</i>	129
<i>Ilustración 45 "Halloween" (1978)</i>	131
<i>Ilustración 46 "Friday The 13th" (1980)</i>	133
<i>Ilustración 47 Fotograma de Jason, asesino serial de "Friday The 13th III 3-D" (1983)</i>	133
<i>Ilustración 48 "A Nightmare on Elm Sreet" (1984)</i>	134
<i>Ilustración 49 "A Nightmare On Elm Sreet II: reddy's Revenge" (1985)</i>	135
<i>Ilustración 50 "Scream" (1996)</i>	136
<i>Ilustración 51 "I Know What You Did Last Sumer" (1997)</i>	137
<i>Ilustración 52 "Carrie" (1976)</i>	137
<i>Ilustración 53 "The Last Boys" (1987)</i>	138
<i>Ilustración 54 "Buffy The Vampire Slayer" (1992)</i>	139
<i>Ilustración 55 "The Craft" (1996)</i>	139

<i>Ilustración 56 "Porky's" (1980)</i>	141
<i>Ilustración 57 "Screwballs" (1983)</i>	142
<i>Ilustración 58 "Fast Times at Ridgemont High" (1982)</i>	143
<i>Ilustración 59 "Risky Business" (1983)</i>	144
<i>Ilustración 60 "The Outsiders" (1983)</i>	145
<i>Ilustración 61 "Rumble Fish" (1984)</i>	146
<i>Ilustración 62 "War Games" (1983)</i>	147
<i>Ilustración 63 "Back To The Future" (1985)</i>	148
<i>Ilustración 64 "Bill & Ted's Excellent Adventure" (1989)</i>	149
<i>Ilustración 65 "Animal House" (1978)</i>	150
<i>Ilustración 66 "Midnight Madness" (1980)</i>	150
<i>Ilustración 67 "The Karate Kid" (1984)</i>	151
<i>Ilustración 68 "Revenge of The Nerds" (1984)</i>	152
<i>Ilustración 69 "St. Elmo's fire" (1985)</i>	153
<i>Ilustración 70 "Adventures in Babysitting" (1987)</i>	154
<i>Ilustración 71 "Heathers" (1989)</i>	156
<i>Ilustración 72 "Say Anything..." (1989)</i>	156
<i>Ilustración 73 Foto de John Hughes, Director, Guionista y Productor.</i>	157
<i>Ilustración 74 "The Breakfast Club" (1985)</i>	158
<i>Ilustración 75 "She's Having a Baby" (1987)</i>	158
<i>Ilustración 76 "Planes, Trains and Automobiles" (1987)</i>	159
<i>Ilustración 77 "Sixteen Candles" (1984)</i>	159
<i>Ilustración 78 Fotograma de "The Breakfast Club" (1985)</i>	161
<i>Ilustración 79 "Weird Science" (1985)</i>	162
<i>Ilustración 80 "The Pretty in Pink" (1986)</i>	162
<i>Ilustración 81 "Ferris Bueller's Day Off" (1986)</i>	163
<i>Ilustración 82 "Some Kind of Wonderful" (1987)</i>	164
<i>Ilustración 83 "Dazed and Confused" (1993)</i>	166
<i>Ilustración 84 "Clueless" (1995)</i>	166
<i>Ilustración 85 "Welcome to the Dollhouse" (1996)</i>	167
<i>Ilustración 86 "Kids" (1995)</i>	167
<i>Ilustración 87 "La Haine" (1995)</i>	168
<i>Ilustración 88 "Trainspotting" (1996)</i>	168
<i>Ilustración 89 "American Pie" (1999)</i>	172

Índice de Tablas:

<i>Tabla 1 Los diferentes tipos de pruebas que debe enfrentar un actor en su trayecto</i>	53
<i>Tabla 2 "Crecimiento de la audiencia a las salas de cine en los primeros años de Hollywood"</i>	85

Tyler Durden --¿Si pudieras pelear con alguien con quién lo harías?

Narrador--Con mi jefe probablemente.

Tyler Durden--¿De veras?

Narrador --Sí, en verdad... ¿Y tú con quien lo harías?

Tyler Durden --Con mi padre.

Narrador --Yo no conozco a mi padre... o sea, lo conozco, pero se fue de casa cuando tenía seis años. Se volvió a casar con otra mujer y tuvo más hijos. Él hace lo mismo cada seis años, él se va a otra ciudad e inicia una nueva familia.

Tyler Durden --El cabrón pone franquicias --Comentó con burla, luego guarda un poco de silencio y añade-- Mi padre no fue a la universidad y por eso yo tuve que estudiar.

Narrador --Eso me suena familiar.

Tyler Durden --Me recibí en el colegio y entonces le llamé por larga distancia para preguntarle: ¿Ahora qué? Y él me contestó: ¡Consigue un trabajo!

Narrador --Para mí fue igual.

Tyler Durden --Ahora tengo 25 años al año le vuelvo a llamar y le pregunté: ¿Y ahora que? Él dijo: Yo no sé... cástate.

Narrador --Lo mismo me ocurrió a mí... pero... no puedo casarme... ¡Soy un niño de 30 años!

Parte de un diálogo del filme "Fight Club" (1999) de David Fincher.

Introducción

Lenin, padre del primer estado comunista en la historia, sostuvo en 1922 que el cine era la más importante de las artes debido a su potencial de propaganda al ser el primer medio de comunicación masivo, sin embargo, fueron los Estados Unidos, los máximos exponentes del capitalismo y antítesis del comunismo, quienes desarrollaron la industria cinematográfica más importante del mundo. Lenin posiblemente hizo su afirmación concibiendo al cine como una gigantesca maquinaria despertadora de conciencias la cual catapultaría la ideología comunista a imponerse en todo el orbe, ya que fue el primer medio de comunicación de masas. No obstante, el cine no triunfó como medio de propaganda y manipulador de conciencias sino como industria cuyo objetivo primordial es la consecución del lucro.

Es curioso que fracasara el cine como medio propagandístico en los Estados totalitarios fascistas y comunistas y triunfara en los países capitalistas, libres y materialistas, no como un arte sino como un medio de esparcimiento banal cuyo fin principal es la evasión de la realidad, un fin que resultó ser antitético al cual Lenin quiso enfocarlo. La razón fue quizás que las ciencias y las teorías que estudiaban se encontraban en pañales y en ese período predominaban las teorías que enfocaban a los medios de comunicación de masas como una gigantesca máquina que manipula las mentes de una masa informe y homogénea. El cine concebido como un medio de propaganda, como la publicidad en general, se basan principalmente en la teoría hipodérmica de la comunicación, que consiste en que si uno envía un mensaje por medio de un medio masivo de comunicación, la masa que lo recibe se verá influenciada por ese mensaje y lo acepta sin crítica.

En cambio, Hollywood descubrió que el mejor laboratorio para poner a prueba las teorías planteadas por las ciencias de la comunicación eran las salas de cine, donde el público elegía que mensajes deseaba aceptar y cuales rechazar. Esto hizo que la industria cinematográfica se ajustara a los caprichos del público y sólo produjera el tipo de filmes que deseaba ver. En tal caso, la industria cinematográfica de Hollywood se guió la producción de sus películas desde sus mismos inicios por un mecanismo semejante al de la "selección natural", para determinar así que tipos de filmes se seguía produciendo y cuales se dejaban de realizar.

Esto propició que se abocaran a realizar filmes que gustaran más a la audiencia, es decir les dio lo que querían. El público guió el destino de Hollywood, aniquilando lo que le desagradaba y dándole la vida a lo que quería abarrotando las salas donde se proyectaban los filmes de su predilección. Esto hizo que la industria se basara al

momento de elegir los guiones que se realizarían y los que no a los que su trama se basara en fórmulas de éxito seguro, es decir, tramas o historias fácilmente predecibles donde los valores de la concurrencia no se vieran violentados e incluso fueran reforzados, donde los buenos fueran premiados y los malos castigados y tuvieran además un final feliz. Igual que en los cuentos de Hadas que las nanas le contaban a los niños antes de la invención de la TV para que se fueran a la cama y tuvieran dulces sueños. Estas fórmulas son denominadas por los teóricos como "géneros cinematográficos".

En los años 30 quedaron estos "géneros" bien definidos por Hollywood: el western, terror, gansters, cine negro de detectives, filme de desastre, comedias románticas, el melodrama, la comedia de pastelazos y las "teen movie" o filmes de adolescentes.

Otro medio de garantizar el éxito de un filme era el "Star Sistem", el cual permitió al público asistir a las películas donde figuraran sus actores favoritos, lo que, por lo general, interpretaban papeles muy semejantes entre sí, los cuales permitían a las audiencias estereotipar a sus actores. Por ejemplo, Boris Karloff, quien interpretara a "la criatura" en la película de "Frankenstein", de James Whale (1931), siempre interpretó personajes en películas de terror e interpretó al monstruo en más de una ocasión. Otro actor estereotipado fue Humprey Bogart quien interpretaba a tipos duros que terminaban imponiéndose por su falta de miedo y personalidad terrible. Interpretaba detectives privados, maleantes, y en general, a tipos rudos.

Con esto el público sabía bien que esperar de una película, creando un ambiente al cual ya estaría familiarizado y en pocas ocasiones se enfrentarían a situaciones que les resultarían desagradables. Quizás esto fue una limitante a la creatividad de los realizadores de filmes, pero era una garantía para los productores obtuvieran ganancias en taquillas.

Las fórmulas de éxito o géneros cinematográficos son semejantes a las estructuras descubiertas en los cuentos de hadas y populares rusos descubierta por Vladimir Propp y en general por los teóricos de la escuela estructuralista, quienes descubrieron que las tramas de estas "historias", es la misma, sólo variando algunos elementos que en lo general eran los mismos en todas las historias, lo mismo que los personajes que protagonizan estas historias que siempre se basan en la lucha de un héroe contra un villano para restablecer el bien o la injusticia que el último perpetró contra una princesa o un rey bondadoso. El héroe por lo general siempre es alguien venido de fuera, un extranjero, quien huye de su casa y sufre una transformación de la cual terminará por convertirse en un hombre maduro. El héroe siempre es auxiliado por un ayudante, que puede ser un hombre maduro de mayor experiencia, un vehículo mágico, un hechicero o un arma mágica. El héroe se basa en estas ayudas para vencer al villano, y al mismo tiempo salvar a la princesa y al rey bondadoso que fue violentado al serle robado algo o al serle secuestrada su hija. El héroe recibe un premio y el villano es castigado, y al final, el héroe se une a la familia del rey bondadoso y contrae nupcias con la princesa, ascendiendo socialmente al unirse a la nobleza, y en sí, ser feliz por siempre.

Estos personajes son definidos como actantes por el estructuralista y como arquetipos por Carl Jung en su teoría del "inconsciente colectivo", en el cual, según concibe, en general todas las personas compartimos una especie de memoria colectiva que nos lleva a tiempos remotos, con los cuales identificamos a un medico o un científico con los médicos brujos de los pueblos primitivos, o con demonios a las personas que son excesivamente malas, o caballeros oscuros a las personas que son sirvientes del mal. Si aplicamos estos mismos modelos para estudiar el cine, descubriremos que Hollywood no descubrió el hilo negro sino que se basó en estos estudios sociológicos y psicológicos

para desarrollar las tramas de sus películas y así garantizarle su éxito en las taquillas.

La película "Star Wars", del director George Lucas y realizada en 1977, curiosamente es el mejor modelo para ejemplificar este uso de arquetipos para garantizar el éxito de un filme: el héroe, que en sus inicios era sólo un simple campesino, Luke Skywalker, quien recibió a dos mensajeros, el robot R2D2 y el androide C3PO, quienes le comunicaron que una princesa se encontraba en peligro; para esto buscó la ayuda de un anciano hechicero, Obi Wan Kenobi, quien le entregó el arma de su padre, el sable láser. Para esto necesitaron desplazarse a otro mundo y ponerse en contacto con el rey bondadoso, el gobernador del mundo Alderaan, y se valieron de la ayuda de un experimentado piloto interplanetario, Han Solo y Chewbacca, el wookiee, tripulantes del Milenium Falcon. En esta nave se trasladan a la fortaleza de los villanos donde Dart Vader, el caballero oscuro, secuestra a la princesa Leia. Juntos rescatan a la princesa y destruyen a la fortaleza maligna, con la ayuda de las enseñanzas del hechicero Obi wan y la experiencia de Han Solo. George Lucas se basó en esta simple estructura para realizar un filme de aventuras interplanetarias de buenos y malos, consiguiendo que "Star Wars" fuera la trilogía de películas más exitosa de todos los tiempos.

En el caso de esta investigación, estudiaremos una de las fórmulas de éxito, o géneros que más han influenciado a las generaciones jóvenes (pubertos, adolescentes y jóvenes adultos) que por cierto son el público más asiduo a las salas de cine: el filme de adolescentes o "teen movie".

Este es quizás uno de los géneros más exitosos y más baratos de producir pues todo lo que se necesita es una escuela preparatoria y un suburbio de clase media que fluctúe entre clase media baja y clase media alta para realizarlos. En ocasiones hay efectos especiales, pero por lo general no son necesarios y la base del éxito del filme, sino la trama entre un adolescente desubicado que sólo busca el amor y la aceptación a la sociedad a la cual busca integrarse en forma angustiante y desesperada. El primer exponente del género en destacar fue "Rebel Without a Cause" (1956), de Nicolas Ray, el cual encumbrió a la fama al actor James Dean y puso en evidencia la ruptura generacional y falta de valores existente entre la juventud de las naciones desarrolladas industrializadas.

El estudio se basará principalmente en la producción filmica realizada en la década de los años ochenta, periodo dorado del genero, y en el trabajo del director estadounidense John Hughes, quien es considerado como "maestro" del genero. Entre sus películas destacan: "Sixteen Candles" (1984), "The Breakfast Club" (1985), "Weird Science" (1985), "Pretty in Pink" (1986), "Ferris Bueller Day Off" (1986), y "Some Kind of Wonderful" (1987). Otras películas tomadas en cuenta son "Back to the Future", Robert Zemeckis (1985), "The Karate Kid" (1984), "Footloose" (1984), "War Games" (1983), "Can't buy me love" (1987), "Say Anything..." (1989), "Dead Poets Society", (1989), entre otros.

En el primer capítulo se desarrollará una breve historia de la narración y las posibles funciones que cumple dentro de la sociedad, desde sus orígenes en los mitos de los pueblos primitivos hasta el surgimiento de la industria del cine dentro de la sociedad industrializada de masas. En el segundo capítulo se presentarán algunas corrientes teóricas de la semiótica que se han dedicado al análisis de las narraciones, sean mitos, cuentos de hadas y en este caso filmes, pero también un análisis de la psicología del cuento de hadas y un breve desarrollo de las principales ideas del psiquiatra suizo Carl Gustav Jung. En los capítulos tercero y cuarto se emprenderá la historia del género juvenil desde sus orígenes hasta los filmes de los años noventa, destacando el surgimiento de sus diferentes subgéneros: delincuencia juvenil, terror juvenil, ciencia ficción juvenil, románticos juveniles, de autorrealización, y el musical juvenil. En el capítulo quinto se hará el análisis de algunos de los filmes juveniles o de adolescentes más distintivos del género, esto

basado en los métodos de Vladimir Propp y A.J.Grimas, donde se buscará hallar similitudes entre filmes de adolescentes, cuentos de hadas e incluso con los mitos estudiados por el antropólogo Claude Lévi-Strauss. Pero también se hará un análisis psicológico basado en las ideas de Carl Jung del inconsciente colectivo y los diferentes arquetipos.

1. — El largo camino entre los mitos arcaicos y los mitos modernos del cine

1.1. — En el amanecer de la humanidad... también fuimos adolescentes.

La educación en los inicios de la humanidad se realizó contando historias

Esta historia es tan antigua como la humanidad misma, a decir verdad, es la historia de la humanidad misma; aunque no a nivel colectivo sino individual. Esta historia se ha repetido miles de veces, generación tras generación, hasta nuestros días. Es la historia de todos, es la historia de nuestras vidas, una por una, se ha repetido colectivamente, en cada una de las vidas de los todos los hombres y mujeres que han vivido desde el inicio de la humanidad; la historia de cómo maduramos y nos convertimos en adultos. Miles de narraciones verdaderas o ficticias podrían contarse al respecto, el material es infinito; tales cuentos pueden tener desenlaces trágicos, como la historia de Romeo y Julieta, Asdiwal, el héroe cultural de los indios tsimshian del noroeste norteamericano, o de Hércules, el hijo del Dios Zeus y una mortal; o dichosos como la Cenicienta y la Bella Durmiente. Pueden ser narradas en forma petulante por scudo artistas como Charles Perrault, quienes en su pedantería artística hacen perder toda su significación trascendental a una historia originada colectivamente, o ser narrada de forma sensible y ingenua como Walt Disney. No obstante, al parecer, la historia seguirá siendo la misma, la de un niño o una niña que alcanzan la adolescencia y se transforman en adultos: quienes rompen sus lazos de dependencia infantil, vencen las vicisitudes que se oponen a su paso y conquistan la felicidad al lado del ser amado. La moraleja es la misma, aunque no vivan felices para siempre: pese los riesgos que uno afronta en la vida, de las desgracias y momentos duros, debemos convertirnos en personas adultas. Contar estas historias ha sido vital para la formación moral de los nuevos miembros de una sociedad para transmitir valores y ser partícipes de su antigua y rica tradición cultural. Cada nuevo ser humano nace ignorante y debe educarse de alguna manera; y que mejor forma que narrándole la historia de su pueblo; del origen del mundo; del primer hombre; de los padres de la cultura a la cual pertenece; y de tal forma se impregnen de los buenos ejemplos que encarnan sus protagonistas, los héroes forjadores de su cultura. De tal forma que comprendan los males y desgracias que les acarrearía ir en contra de los buenos consejos que estas historias contienen o las recompensas que recibirían en caso de seguir los buenos. Hace mucho tiempo, en un lugar lejano... así comienzan infinidad de relatos en todas las culturas del mundo. Tal preludeo nos sitúa en una tierra incógnita, en un mundo apartado de nuestra realidad inmediata, y es fácil sentirse identificado con los protagonistas ya que podríamos ser nosotros mismos, quienes en la vida alguna vez hemos enfrentado peligros y situaciones difíciles las cuales estamos forzados a vencer y superar. Y siguiendo el ejemplo de nuestros héroes, podría ser una buena manera de superarlos y ser vencedores, como ellos lo fueron en su tiempo lejano y apartado. Todos hemos de seguir la misma senda que antes que nosotros han seguido nuestros antepasados, también estamos en busca del amor, de la seguridad y la autorrealización, también nosotros queremos tener un final feliz y vivir felices para siempre. Pero eso no puede ocurrirnos en forma espontánea, no podemos permitirnos el lujo de experimentar por nuestra propia cuenta y buscar la senda de la felicidad tras varias pruebas y fracasos, todos necesitamos seguir algún ejemplo digno de ser emulado: para qué aprender por nuestra cuenta lo que otros ya saben pues lo vivieron en carne propia e igualmente siguieron el ejemplo de sus antepasados.

Del mito al cuento popular o "cuento de Hadas".

En el comienzo la humanidad sólo se comunicaba por a palabra hablada; no existía ningún medio para almacenar la información y conocimientos acumulados por los miembros de cada comunidad mas que la memoria colectiva. No existía la escritura y no se desarrollaría sino mucho tiempo después. Por esa razón la narración fue la única y principal forma como se educó e impartió la cultura a las nuevas generaciones. Los niños nacían, maduraban y llegaban a la adolescencia, entonces debían de ser preparados para enfrentar los retos de la vida adulta y las responsabilidades de convertirse ellos mismos en jefes de una familia.

Por eso leyendas, cuentos, mitos, fueron la mejor forma como tuvieron nuestros antepasados para transmitir los conocimientos hacia los miembros jóvenes de cada sociedad. Otras formas de recordar fueron las representaciones dramática, cuya primera expresión fue el ritual, y que otra cosa iba a representar nuestros primitivos antepasados sino el contenido de las narraciones, de los mitos que eran el fundamento de sus más preciadas creencias religiosas. Vladimir Propp al respecto dijo en su libro "Raíces Históricas del Cuento": "Tanto el mito como el rito son producto de una mentalidad. A veces resulta difícil explicar y definir estas formas de mentalidad, pero es indispensable no sólo que el folklorista las tenga en cuenta... la mentalidad primitiva no conoce las abstracciones; se manifiesta en los actos, en las formas de organización social, en las costumbres en la lengua".¹

Ambas prácticas eran complementarias, los mitos eran el alma y el ritual la carne viva de las creencias de los primeros hombres, de esa manera agradecían a la naturaleza por permitirles continuar con vida al prodigarles alimento suficiente y no mandarles calamidades como sequías, inundaciones, terremotos y erupciones volcánicas. Otra función de tales creencias era calmar las angustias existenciales de los primitivos, quienes se sentían indefensos e impotentes ante las terribles fuerzas de la naturaleza, esto lo hacían al dar explicación a las interrogantes que desde siempre han llenado de incertidumbre a los seres humanos: ¿Quiéncs somos? ¿De dónde venimos? ¿Cómo se creo el universo? ¿Adónde vamos al morir?

Los primeros hombres vivieron el despertar de su inteligencia como una experiencia confusa, aterradora, angustiante. Su cabeza estaba llena de preguntas y no había nadie quien le diera una cabal respuesta. Pero existieron algunos iluminados, los shamanes, quienes poseían una profunda sabiduría sobre todas las cuestiones de la naturaleza, a ellos se les atribuye la creación de los mitos, quienes pretendieron dar una explicación a aquellas cuestiones que en ese momento no les fue posible responder. Era una paradoja, eran ignorantes pero consideraban saberlo todo, y no necesitaban de escritura ni de registros, pues contaban con una portentosa memoria para recordarlo todo lo más fundamental. Sabían diferencias un animal de otro animal; una planta de otra planta; el cambio en las constelaciones del cielo conforme las estaciones iban cambiando en el firmamento; o cuales plantas servían para curar y cuales para matar. Todavía no se imaginaban el funcionamiento de un transistor o los fundamentos de la física cuántica. Tal vez en ese tiempo lo más importante que debían de conocer eran los hechos que los ayudarían a mantenerse con vida, no lo que les facilitaría la vida con el desarrollo de una rudimentaria tecnología. No tenían computadoras, radio, televisión, ni ningún medio para grabar imágenes y preservar pensamientos e ideas, sin embargo tenían cerebro, garganta y oídos para emitir y recibir sonidos, lo único necesario para establecer una comunicación. Desde el punto de la antropología

¹) VLADIMIR, Propp: Raíces históricas del cuento, México, Colofón, 2000, p. 25.

contemporánea, por ejemplo, los trabajos de Claude Lévi Strauss, no se podría llamar a ese conocimiento "salvaje" como ignorancia, y por tanto debe ser validado y respetado como cualquier clase de conocimiento o ciencia.

Según Propp "los mitos no sólo son partes constitutivas de la vida, son parte de cada individuo concreto. Quitar el mito al hombre es lo mismo que quitarle la vida. Al mito resultan inherentes funciones económicas y sociales, y estos no es un fenómeno aislado, sino una ley. La divulgación del mito le privaría de su carácter sagrado y, al mismo tiempo, además, de su virtud mágica o, según Lévy-Bruhl, su "virtud mística". Se perdiese los mitos, la tribu ya no podría mantenerse con vida".² No obstante, remarca Propp, los mitos no son lo mismo que los cuentos, el destino triste de los mitos que perdieron con el paso del tiempo toda su significación sagrada, ya que el contenido del mito está vinculado con la realidad del pueblo, sus medios de satisfacer necesidades y producir satisfactores, el régimen social y sus creencias.³

Pero la humanidad evolucionó, no permaneció estática, dio un salto de la vida de cazadores-recolectores nómadas las agrícolas sedentarias. Se domesticó el ganado que permitió tener carne siempre disponible, aparecieron las bestias de carga que permitieron a las personas desplazarse más rápido. La abundancia de alimento y la menor necesidad de realizar excesivos esfuerzos físicos para satisfacer sus necesidades le permitieron crear las primeras ciudades, descubrir la alfarería, la cestería, la forma de crear textiles y de trabajar los metales. Finalmente, los hombres sabios de las comunidades sedentarias hicieron la mayor invención de todas: la escritura. Entonces, nació la civilización.

Es de resaltar que las primeras civilizaciones como las de Egipto y la Grecia antigua quienes todavía conservaban gran parte de su tradición mítica y rendían culto a los dioses protagonistas de muchas de tales narraciones. Tales creencias no desaparecieron sino hasta el momento que tales creencias fueron suplantadas por el surgimiento de nuevas religiones de tipo patriarcal monoteísta, que creían en un único dios padre, creador del universo. Tales fueron el judaísmo, el cristianismo y el Islam, las cuales aplastaron toda creencia anterior la cual llamaron pagana e idolatra. El mismo celo con el cual Hernán Cortes destruyó los ídolos, dioses y creencias de los antiguos mesoamericanos lo tuvieron los israelitas y los primeros cristianos al destruir los ídolos, dioses y ritos, de los pueblos que existían a sus alrededores que llegaban a dominar militarmente. No obstante, miles de años de creencias no podrían ser arrancadas de las mentes de los seres humanos ni con la más brutal de las matanzas y carnicerías. Entonces, por medio del sincretismo, las viejas creencias y ritos lograron sobrevivir, aunque sea en el inconsciente colectivo de los pueblos.

Estas creencias no desaparecieron del todo ya que cumplían una función importante de las comunidades primitivas, educar y socializar a sus jóvenes miembros, por lo cual sobrevivieron modificándose de ser mitos a transformarse en inofensivas narraciones, en cuentos absurdos llenos de fantasía y magia: los cuentos de hadas. No es nada descabellado comparar la casa perdida en el bosque de dulce del cuento de Hansel y Gretel, o la casa de los siete enanos, o la de la abuela de la Caperucita Roja, con la casa para hombres donde los jóvenes pubertos eran recluidos para superar ciertas pruebas las cuales los harían superarse y entrar en la vida adulta, y así, de igual forma que Hansel y Gretel, Blanca Nieves, y Caperucita Roja superaron sus respectivas pruebas, los jóvenes iniciados serían nuevas personas, más maduras y capaces de enfrentarse a los retos de la vida adulta.

⁽²⁾ Ibid, p. 432.

⁽³⁾ Ibid, p. 432.

De acuerdo con Vladimir Propp el cuento maravilloso cobra vida en el momento que queda desligado del rito que lo acompañaba en un principio, que en su mayoría de ocasiones no se trata sino del ritual de iniciación. "Esta separación puede ocurrir de modo natural, como necesidad historia o puede ser acelerada artificialmente (por un suceso histórico que rompe con las estructuras de un antiguo régimen que es sustituido por otro) por la aparición de los europeos, por la cristianización de los indios y por la emigración forzada de tribus enteras a tierras pobres, por el cambio de la manera de vivir, de los métodos de producción (cambio de sociedad cazadora-recolectora por una agrícola)".⁴ Según Propp tales cambios terminan por hacer que el mito pierda su significado sagrado y religioso inicial y termine narrándose como cualquier otra historia, aunque su significado se mantenga vivo en el inconsciente personal y colectivo de cada individuo.

En un principio la primera fase de cambio ocurrió cuando las comunidades de cazadores-recolectores se transformaron en agrarias, según Propp, con la aparición de la agricultura y la respectiva religión agrícola, toda religión "silvestre" se transforma en una auténtica brujería, el gran mago se convierte en un brujo, la madre naturaleza y la señora de los animales es una bruja que se apodera de los niños para devorarlos no simbólicamente. El tenor de vida que destruyó el rito acabó también con los creadores e iniciadores: la bruja que quemaba a los niños es quemada a su vez por el narrador, iniciador de la tradición épica del cuento.⁵

Las nuevas religiones son impuestas por la fuerza o por medio de la conversión voluntaria, las viejas creencias son desechadas al no satisfacer las necesidades espirituales de los hombres y con el tiempo se institucionalizan al ser respaldadas por el Estado, como en el caso del Imperio Romano que adoptó al cristianismo como religión oficial. Las viejas creencias son sepultadas y poco de ella sobrevive, de no ser por el alma que late en las viejas historias míticas que con el tiempo se transforman en narraciones simples, pero que en su estructura psicológica, en un plano inconsciente, mantienen vivas las viejas creencias y rituales que anteriormente fueran tan vitales para mantener la cohesión dentro de las comunidades primitivas.

(⁴) Ibid, p. 433.

(⁵) Ibid, p. 126.

Rituales de iniciación como medio de integración a la sociedad adulta

Dentro de esta serie de ritos y mitos los que más interesan a este estudio son los relacionados con la iniciación de los jóvenes a la vida adulta de sus comunidades, es decir, los rituales de iniciación, de los cuales apenas sobrevive uno en su forma íntegra que es el *bar mitzváh*, una fiesta judía que se celebran al momento que un joven cumple los 13 años para reconocer que este ya ha llegado a la edad adulta y dejó de ser un niño. En las comunidades primitivas el joven, por medio de ritos y mitos era, introducido a la comunidad adulta de cada comunidad, y el rito más importante en la vida de cada miembro masculino era sin duda el ritual de iniciación. Se celebraba en el momento en que el niño, miembro de la comunidad familiar, entraba en la pubertad, es decir, el momento cuando inicia la adolescencia. Ese era el momento en el cual era apartado de sus padres e introducido al mundo de los adultos cuando se mudaba a vivir a la casa de los hombres solteros. Los miembros ya iniciados hacían pasar al joven por ser iniciado a través una serie de pruebas que incluían tormentos, como infligirle heridas, golpes o mutilaciones como es la circuncisión, igualmente se le privaba de sueño, alimento y bebida, o se le obligaba a realizar extenuantes pruebas físicas como bailar por horas. Todo esto conjunto hacía entrar al joven iniciado en un trance, donde su percepción de la realidad se veía distorsionada, dirían algunos expandida. Ese era el preciso momento cuando se le revelaban los mitos de su pueblo. Según Carl Jung: "los ritos de iniciación tienen la función de llevar al joven desde un estado infantil hasta la participación en el mundo de los adultos".⁶ Para Claude Lévi-Strauss en "El pensamiento salvaje" opina que todo etnólogo no puede menos que sentirse impresionado por la manera común que tienen, a través del mundo las sociedades más diferentes de conceptualizar los ritos de iniciación. Así en el África como en América, Australia o la Melanecia, estos ritos reproducen el mismo esquema. Se comienza por "matar" simbólicamente a los novicios quitándoselos a sus familias, y se les esconde en el bosque o en la maleza donde pasan por las pruebas del más allá; después de lo cual "renacen" como miembros de la sociedad. Cuando se les devuelve a sus padres naturales, simulan éstos todas las fases de un nuevo parto y proceden a efectuar una reducción que versa inclusive sobre los gestos elementales de la alimentación o de vestirse".⁷

El iniciado en el proceso de su iniciación tenía percepción de que era descuartizado y moría a manos de sus compañeros; descendía al inframundo donde entraba en contacto con sus antepasados; enfrentaba de igual manera las bestias del inframundo y las derrotaba con ayuda de amuletos y amas mágicas que le entregaban sus antepasados. De esta manera regresaba al mundo de los vivos, renacía, pero no como había sido antes, un ser inmaduro e ignorante, incapaz de enfrentar los retos de la vida adulta. Ahora era un hombre maduro y sabio, capaz de enfrentar los desafíos de la vida adulta, como son conseguir alimento y sustento para la familia que pronto encabezaría, y sobre todo, tendría la madurez y la sabiduría para enfrentar la mayor de todas las tareas y responsabilidades: convertirse en padre. El rito de iniciación, según dice Propp, infundía temor y espanto a los niños y a las madres, pero se le consideraba necesario, ya que a quien había sido sometido a él se le creía en posesión de algo que podríamos llamar un poder mágico sobre los animales; es decir, que el rito correspondía a los métodos de la caza primitiva. Pero cuando, al perfeccionarse los instrumentos, al pasar a la agricultura, al surgir un nuevo orden social, los viejos ritos crueles aparecieron como inútiles y fueron maldicidos, su rudeza se volvió contra quienes los realizaban. Mientras que en el rito el joven es cegado en el bosque por un ser que le atormenta y le amenaza con devorarlo, el mito, apartado ya del rito, se convierte en un medio

(6) FORDHAM, Frieda: Introducción a la psicología de Jung, Madrid, Morata, 1970, p. 94.

(7) LÉVI-STRAUSS, Claude: El pensamiento Salvaje, México, F.C.E., 1975, p. 383.

de protesta. Observaremos el mismo en el caso en el que los iniciados eran quemados, mutilados, se les practicaba la circuncisión, o causaba cualquier tipo de daño.⁸ En los cuentos de hadas es común que el daño que se le infligía a los niños al momento de ser iniciados era ahora causado al torturador, es decir la bruja del bosque o el ogro, quienes simbolizaban en la mentalidad primitiva los poderes del mundo natural. La bruja en el cuento de Hansel y Gretel era metida en el horno, la Baba Yaga de los cuentos rusos era engañada y muerta por Iván, el ogro del cuento del gato con botas era devorado por el ayudante del héroe mediante un engaño; el rito era invertido en el mito cuando este se convirtió en abominable a los ojos de las comunidades agrícolas.

Para una comunidad cazadora-recolectora, que no tenía asegurada una fuente de alimentos constante para los tiempos de penuria como son el invierno y la época de sequía, la naturaleza era la fuente absoluta de la vida y de la muerte para los seres humanos; poder garantizar el éxito en la caza por medio de los rituales donde se rendía pleitesía a los poderes naturales era algo importante para asegurar la supervivencia de la comunidad. El hombre venía de la naturaleza, dependía de los animales, los animales eran quienes le prodigaban la vida o determinaban su muerte. Los indios del Brasil relataban en sus mitos que era el jaguar el amo del fuego y el inventor del arco y flecha, y al adoptar a un hombre, un niño, como su protegido, era la forma como los bienes de la civilización fueron transmitidos de la naturaleza hacia los seres humanos. Pero esto se modificó con el descubrimiento de la agricultura y la domesticación de animales, por primera vez se tuvo asegurada una fuente abundante de alimentos con lo cual los poderes de la naturaleza no eran ya tan temibles pues de alguna forma se le había logrado dominar. Ahora los rituales y mitos estaban vinculados con el hecho de asegurar la fertilidad de la tierra, evitar sequías y otras desgracias que hicieran fracasar la cosecha. El dominio sobre los animales salvajes ya no era tan vital y pasó a un segundo plano.

La función del ritual de iniciación era la de brindar un sentimiento de reconocimiento en el adolescente de su nueva condición como ser humano, del nuevo sitio o rol que desempeñaría a partir de ese momento en la sociedad, la cual estaría acorde con los cambios fisiológicos que experimentaba el individuo en su cuerpo al comenzar el proceso de la maduración sexual. El adolescente era iniciado en los misterios de la vida adulta, de cierta manera, su desequilibrio emocional y búsqueda de una nueva identidad eran satisfechas y domesticadas por medio de los causes sociales adecuados, es decir, las primitivas instituciones religiosas. El adolescente tiende a tomarse rebelde e insumiso frente a la autoridad de sus padres cuando las hormonas sexuales comienzan a correr por su torrente sanguíneo, y ese era un hecho bien conocido por las sociedades primitivas, por tanto el joven era apartado del regazo de sus padres y juntado al lado de otros muchachos que experimentaban los mismos fenómenos para ser integrados a una nueva comunidad de hombres, las cuales como se vio con anterioridad eran sometidas al ritual de iniciación con el fin de calmar su agresividad y tomarlos de nueva cuenta pacíficos y dóciles ante las instituciones sociales, es decir, les era reconocida su nueva condición de adultos pero al mismo tiempo se les daba a entender cuales eran las responsabilidades que acarrea la misma.

(⁸) VLADIMIR, Propp: Raíces... obr cit., p. 79.

1.2. - Revolución industrial y su impacto en el orden social.

Racionalismo, positivismo y socialismo: los destructores de los mitos.

Las sociedades industriales, surgidas a principios del siglo XIX, emergieron conjuntamente al movimiento de la ilustración. Fue un mundo donde predominaban creencias no basadas en la razón sino en la antigua tradición y creencias del pasado remoto. El racionalismo los denominó ignorancia y oscurantismo, y acusó la Iglesia Católica de ser la principal promotora de aquellos "mecanismos de dominación". Posteriormente del caos provocado por la Revolución Francesa y las Guerras Napoléonicas se impuso el Positivismo de Augusto Comte quien emprendió la tarea de catalogar las ciencias existentes, reconociendo como tales sólo las basadas en la aplicación rigurosa del método de las ciencias naturales. Comte pretendía alcanzar la verdad absoluta que ni mitos fundadores, religión ni filosofía, fueron capaces de alcanzar en el pasado. El orden y progreso eran la utopía, pero la utopía de ciertas clases que controlaban no solamente los medios de producción sino el conocimiento y los bienes de la cultura. La meta de la nueva ciencia era destruir el pasado, eliminar aquellas creencias falsas y, en sí, la destrucción de mitos y rituales. Las sociedades industriales progresaron y expandieron su visión de como debía ser el mundo alrededor del orbe, y a su paso destruyeron formas tradicionales como el hombre realizaba la producción de bienes para su sustento diario. Los indios de Norteamérica, pueblos nómadas y cazadores, vieron la destrucción de su medio de vida con la caza indiscriminada e irracional del búfalo por parte del hombre blanco, que con tal acción no sólo robaba su sustento, sino su cultura y su existencia misma. En México los latifundios y plantaciones de cultivos extensivos para la exportación, como caña de azúcar, algodón, tabaco y café, sustituyeron a fundamental maíz y frijol dejando los pueblos indígenas marginados y dependientes de sus amos o forzados a emigrar a regiones remotas donde la presencia pernicioso del hombre occidental no los despojara de su cultura y creencias. Los métodos científicos y racionales llegaron a sustituir la agricultura tradicional de los indígenas; estos perciben estas interferencias como agresiones ante las cuales rechazan la cultura mestiza y optan por el aislamiento en lugares distantes y apartados, sin importar que esto los condene a la marginación.

Los cambios no sólo ocurrieron en sociedades atrasadas sino también dentro de las sociedades industriales que ignoraron sus orígenes. Los artesanos fueron desplazados por las grandes industrias, lo mismo le ocurrió a los granjeros o pequeños propietarios, quienes de igual manera perdieron sus tierras frente los grandes terratenientes. Estos grupos de desplazados, apartados de su medio tradicional de ganarse el sustento, y arrancados de su cultura fueron forzados a desplazarse a los grandes centros urbanos para encontrar una nueva forma de sobrevivir, trabajando en las industrias. Estos desplazados conformaron lo que Carl Marx denominó "proletariado". Este proletariado laboraba en condiciones insalubres durante jornadas de más de 12 horas y su paga era insuficiente para garantizarle una vida digna, similar a la que con anterioridad habían contado. La vida humana ligada a la naturaleza fue pervertida en las ciudades, la confianza en el prójimo desapareció lo mismo que el sentimiento de solidaridad. Los hombres vivieron desde ese momento solos y aislados, ya no eran miembros de ningún grupo, perdieron su cultura y sus nexos con sus antepasados. De igual manera fueron privados de su relación con la naturaleza, su fuente original de nutrición.

Muchos teóricos criticaron este nuevo orden impuesto por las sociedades industriales, aunque se limitaron a atacar el aspecto económico, como lo hizo Carlos Marx en "El Capital". Marx consideraba que todo es susceptible de convertirse en una mercancía, incluso el hombre mismo y la naturaleza. Abordó someramente el aspecto psicológico

del problema, denominándolo "falsa conciencia". Según Marx las sociedades industriales eran dominadas por la clase burguesa que tenía el control absoluto de los medios de producción e imponía una falsa ideología a las clases trabajadoras o proletariado, para que acepten esta situación injusta. Marx denuncia el riesgo de la falsa ideología, de las creencias, abstracciones que pretenden ser el origen del mundo material siendo todo lo contrario. Su solución es que la clase proletaria tome conciencia de su situación y por medio de la revolución se hagan del poder y del control de los medios de producción.

Cuando el racionalismo soslayó el mito, ignoró deliberadamente que el grado de educación de una sociedad nunca es uniforme, sobre todo cuando las masas del proletariado, quienes carecen de la más elemental educación. Las masas proletarias son forzadas a realizar embrutecedoras labores manuales mecanizadas, para las cuales no es necesario contar con conocimientos o realizar esfuerzo mental alguno. El conocimiento fue igualmente mercancía y confería un estatus elevado a quienes lo poseían, por lo que a partir de ese momento fueron denominados especialistas. Marx decía que el trabajo era robado pues no era remunerado debidamente; que era un trabajo sin sentido que no brindaba significado a su existencia ni una razón válida para existir; un trabajo que lo hacía cosa y le robaba su humanidad, es decir, su individualidad. Años después la escuela de Francfort cambió el enfoque de la crítica de Marx al sistema capitalista dando predominancia al aspecto psicológico sobre el económico de la denominada "falsa conciencia" y las patologías que esta producía dentro de la sociedad. Denominaron "irracional" la forma de actuar del sistema capitalista, de emplear los recursos naturales para la producción de medios satisfactorios de necesidades; pero sobre todo afinaron que la psique humana del hombre enajenado perdió la noción de cuales eran verdaderas sus raíces, la razón de su existencia o su sentido de ser en el mundo. Estas cuestiones no resueltas han motivado una patología psíquica, una enfermedad en el corazón de los hombres.

Los mitos y rituales fueron extirpados del seno de las sociedades industriales, lo mismo que las formas tradicionales de producción (menos agresivas en su explotación de la naturaleza) en aras de imponer el racionalismo. Al hombre moderno, supuestamente racional, muchas veces desconoce el trasfondo de la realidad y sigue inmerso en la misma ignorancia de la cual fueron víctimas sus antepasados. Su desgracia no es ser ignorante, desconocer cuales son las verdades fundamentales, vivir angustiado por temer su muerte o un porvenir donde ignora si encontrara ese sustento que diariamente necesita para conservar la vida, su mayor desgracia es no saberse o no reconocerse a sí mismo como "ignorante".

El racionalismo desacralizó estos vínculos, los ridiculizó, los minimizó, los hizo nada. El hombre ahora es forzado a vivir presa de la misma ignorancia, pese a los logros de la civilización industrializada, el hombre común desconoce cómo funcionan las maravillas e ingenios del mundo moderno. Un televisor es un ingenio proverbial común entre los habitantes de las grandes urbes e incluso de los sectores marginados, pero muy pocos saben cómo funciona, o lo que es peor, no les importa. Bien podría rendirle culto a sus máquinas; pero las viejas religiones subsisten y vuelven este culto al materialismo, otro absurdo peor.

Freud y Jung y el renacimiento del mito en el siglo XX.

Tuvo que llegar el siglo XX para que la psicología descubriera el grave error que constituyó haber apartado a las personas de sus creencias y costumbres tradicionales, al arrancar el mito y el rito de su vida cotidiana. Los trabajos de los grandes psiquiatras de comienzos de siglo Sigmund Freud y Carl Gustav Jung descubrieron que la sociedad contemporánea padecía una enfermedad, la cual se iba propagando a las nuevas generaciones a través del proceso de socialización. Para Freud el problema consistía en que el hombre a pesar de los miles de años de haber construido su civilización seguía siendo un animal plagado de instintos que debía reprimir para estar acorde con la moral establecida y precisamente eso era lo que lo enfermaba. Ese era el malestar en la cultura, la gran insatisfacción de las necesidades sexuales de los seres humanos y su autocastigo en aras de ser una persona civilizada. Muchos mal interpretaron las ideas de Freud al considerarlas como un camino hacia la utopía, hacia la verdadera felicidad, por medio del principio del placer, y atacaron al principio de realidad al considerar que reprimía la verdadera naturaleza del hombre. En realidad Freud lo que quería decir era que la realidad era la forma como cada persona maduraba y se adaptaba en los duros terrenos de la vida adulta. Entre quienes adoptaron esta postura "utópica" de las ideas de Freud se encuentra Herbert Marcuse, miembro destacado de la "Escuela de Frankfurt" o "Frankfurt" con su libro "Eros y Civilización", quien fue uno de los responsables de "verano del amor" ocurrido en 1967 y que arreció en toda aquella década y la siguiente.

Por otra parte se encuentra la obra del psiquiatra suizo Carl Gustav Jung quien en sus estudios del inconsciente descubrió entre sus pacientes la existencia de una especie de "inconsciente colectivo", el cual se encontraba en un estrato más profundo del inconsciente del paciente que el inconsciente personal. Este inconsciente colectivo consistía en ideas heredadas junto a la estructura cerebral, algo semejantes a los instintos, pero de un carácter más evolucionado, es decir, son los ladrillos del proceso de civilización que hemos heredado al ser miembro de una cultura. Entre los elementos de este inconsciente general se encuentran los arquetipos, que son ideas o imágenes ancestrales preexistentes en la mente sobre la base de las cuales ordenamos y vinculamos lo existente en nuestra realidad con nuestro pasado. Jung fue impresionado por el hecho de que las imágenes originarias eran la existencia de formas básicas típicas, las cuales se repetían constantemente no sólo entre las manifestaciones de distintas culturas sino en los sueños, síntomas y fantasías de sus pacientes, donde mostraban imágenes arcaicas que presentaban una asombrosa constancia en la elección de sus motivos. La observación tanto de la constancia como de la siempre renovada transferencia de dichos motivos arcaicos, tales como la figura del brujo o el hechicero al médico, le pareció un indicio de la existencia de hechos impersonales en el interior de la psique, sino también protorepresentación que se repetía de modo siempre parecido.⁹

El descubrimiento del concepto "inconsciente colectivo" y "los arquetipos" realizado por Carl Jung, revaloró como las personas descargan su energía psíquica reprimida en determinadas "ideas" a las cuales le atribuyen ciertas características que por centenares de generaciones se han atribuido a determinados personajes que desempeñan una función específica en la sociedad, es decir, los arquetipos: Brujos, hechiceros, héroes, princesas, bandidos, reyes, etc. De tal manera que si son manejados estos elementos se puede dar un mensaje encaminado no al consciente sino al

(⁹) FREY-ROHN, Liliane: De Freud a Jung, México, F.C.E., 1991, p. 95.

subconsciente de la persona, pero no a la parte instintiva que Freud reconocía como la libido, una etapa más evolucionada aunque igualmente inconsciente.

Carl Jung dijo "es cierto que el desarrollo de la ciencia aplicada en los últimos cien años y los progresos del hombre han sido rápidos pero es también verdad que el hombre se ha separado peligrosamente de sus propias raíces. Cuanto más alto es un árbol, tanto más hondas deben ser sus raíces; pero el hombre moderno está en muy escasa relación con la naturaleza, y por eso ha llegado a ser peligrosamente inestable y víctima de cualquier tormenta que se desencadene. Además, nuestra organización social, con sus leyes —escritas o no— y sus sistemas de educación, reprime la naturaleza instintiva inconsciente y la civiliza solamente por el exterior, en tanto que a todo lo que ella es primitivo lo deja sin domesticar y bramando bajo la represión".¹⁰ Y en otro de sus obras añade a lo anterior: "Nuestro intelecto ha hecho conquistas tremendas, pero al mismo tiempo nuestra casa espiritual se ha desmoronado. Estamos hondamente convencidos de que tampoco con el reflector más nuevo y más grande que se haya construido en Estados Unidos hemos de descubrir empirio alguno, y sabemos que nuestra mirada ha de vagar desesperada por el vacío muerto de extensiones sin fin. Y nuestra situación no mejora cuando la física matemática nos revela el mundo de lo infinitamente pequeño. Al final desenterramos la sabiduría de todas las épocas y todos los pueblos y descubrimos que todas las cosas más valiosas y elevadas ya han sido dichas hace mucho en el lenguaje más bello. Y entonces, como un niño anhelante, uno tiende las manos hacia allí y cree que si llega a agarrar todo eso también lo poseerá. Pero lo que se llega a poseer ya no vale, y las manos se cansan de agarrar, pues hasta donde alcanza la vista hay más y más riquezas. Todos esos bienes se convierten en agua y más de un aprendiz de brujo terminó ahogándose en corrientes que él mismo provocó, si ante son cayó en la ilusión salvadora de que una sabiduría es buena y las otras malas. De tales adeptos provienen esos inquitantes enfermos que creen tener una misión profética. Porque la artificial separación entre sabiduría verdadera y sabiduría falsa provoca una gran tensión del alma, y de esa tensión resulta una soledad y una obsesión similares a las del morfínmano, que siempre quiere encontrar camaradas que lo acompañen en su vicio."¹¹

Marx dijo que el hombre no era ya dueño de su trabajo; que su labor es alienada, que desconoce que hace y por que trabaja: simplemente necesita sobrevivir y vende su único bien: su esfuerzo físico y mental. Sartre por otra parte afirma que tampoco puede elegir su vive o muere, donde nacer o a cual familia o destino pertenecer, y coincide con Heidegger de que el hombre está perdido en el mundo y arrojado a vivir a la deriva en el océano caótico de la existencia. La existencia en tal caso no tiene sentido: sin ser dueño de su esfuerzo y sus pensamientos, de su vida y destino, del mundo donde esta parado, sin sentirse miembro de la comunidad a la cual pertenece, de los bienes que consume, de las máquinas que le dan bienestar pero que ignora como funcionan. Su conclusión lógica es que la vida es nada, él es nada, no es especial, es uno de tantos.

⁽¹⁰⁾ FORDHAM, Frieda: Introducción a la psicología de Jung, Madrid, Morata, 1970, p. 128.

⁽¹¹⁾ JUNG, Carl, Gustav: Arquetipos e Inconsciente Colectivo, Barcelona. Paidós, 1997, pp. 21-22.

El fin de los mitos y el nacimiento de los nuevos mitos (Cine)

Pero hay sucedáneos, como la TV, los productos de la comunicación, seudodivulgaciones como la afición deportiva a los equipos de fútbol, los seriales televisivos como telenovelas y series cómicas, y en fin, el invento proverbial con el cual comenzó el siglo: el cine. Hay algo muy distinto entre TV y encerrarse en una sala cinematográfica; cuando uno mira TV sólo ve una pequeña imagen rodeada por un sin fin de cosas: seres humanos, mujeres, niños, mascotas, utensilios domésticos, teléfonos, timbres, estufas, etc. La concentración se dispersa, es una compañía falsa que no requiere de nuestra entera atención. En cambio el cine obliga a concentrarse en una sola realidad: la pantalla. El efecto de la sala es bastante evidente, te aísla del mundo al neutralizar ruidos y luces exteriores, el sillón te aleja del tacto, etc. El aislamiento sensorial amala la conciencia de poseer un cuerpo y la concentración de la trama hace perder noción o consciencia de la propia existencia, el ser en el mundo desaparece y el ser para sí se disuelve lo mismo que el ser en sí y queda sólo la vista y el sonido, la contemplación en el otro, el ser para otro se hace absoluto. Contemplas al prójimo y según Sartre, lo nihilizas, lo haces objeto o nada, pero Marx tiene una idea similar más afortunada y menos rígida, lo haces mercancía y lo consumes. Esta contemplación te suprime, relegas tú responsabilidad de ser o existir, y te alienas en la existencia ficticia de los personajes que existen y enfrentan la vida en la pantalla. Si la vida propia es miserable, la del prójimo es un sucedáneo aceptable. Los "star" de Jean Baudrillard existen por ti y son felices por ti, y resuelven los problemas de tu existencia por ti. Esa es la verdadera magia del cine y la razón por la cual se ha sustituido el culto a los dioses por los "Star" del "Canal de las estrellas", de Hollywood y cualquier otra industria cultural. Los medios no inducen el conformismo, lo que lo motivan es que las personas no sientan necesidad por resolver sus propios problemas existenciales, los cuales relegan y no afrontan, pues otros lo hacen por ellos en los medios masivos, en películas, programas de TV, "talk shows", telenovelas, los "reality shows", y la catarsis experimentada en el cine es la cura, temporal, al mal moderno. El caso de las películas para adolescentes es evidente a que mercado van encaminadas, cuales son las necesidades psicológicas que explotan: el primer amor, el despertar sexual, el prestigio social, la aceptación, la integración, etc. Es un sector vulnerable pues por su falta de experiencia es fácil que busquen la respuesta de como resolver los problemas que les plantean la vida, y ya sea que los resuelvan o los releguen a sus respectivos "stars", los usen de modelos a seguir, sucedáneo de su propia existencia o neoposidades; un producto consumible por muchos sectores. La realidad es un factor no importante, lo que interesa es evadirla y para eso crean atmósferas ideales y protegidas. Por lo general la trama se desarrolla en poblaciones pequeñas, los personajes representan arquetipos idealizados y hay tramas previsibles con final feliz. En sí, la moraleja es que las revoluciones no resuelven los problemas ni que la igualdad de todos es la opción, el conformismo es demostrar que se puede ser feliz tal como estás y con cuanto poseses, no necesitas esforzarte ni tratar de alcanzar lo inalcanzable: tener aspiraciones no sirve de nada. Los estudios en comunicación se percatan de las funciones que los mitos cumplían en las sociedades preindustriales, sobre todo el funcionalismo-estructuralismo y sus estudios en las estructuras del relato y las funciones que cumplían. Vladimir Propp descubrió los nexos existentes entre ritos, mitos y cuentos de hadas por medio de un análisis morfológico e histórico que realizó sobre los principales componentes de la trama de los cuentos de Hadas. Por otra parte, los relatos orales y escritos han sido sustituidos en la actualidad por lo que son los medios masivos audiovisuales, como son cine y TV, es de suponer que las tramas "arquetípicas" sean la base estructural sobre la cual se realizan nuevas historias, que sustituyen en funciones a las que con anterioridad fueron desempeñadas por los relatos maravillosos, y en la prehistoria por mitos y leyendas. Los guionistas al darle estructura mítica a una narración cinematográfica no sólo la hacen atractiva sino didáctica, y hacen mitos de la existencia de la vida de los hombres cualquiera,

incluso del adolescente, quien sufre la catarsis de las frustraciones al verse confrontado con los conflictos que en su propia vida no puede resolver, sólo que resguardado desde la sana barrera de la irresponsabilidad donde su existencia estaría en riesgo.

Adolescencia e integración social

El problema de integrar los adolescentes a las sociedades industrializadas siempre ha sido un factor de conflicto desde los orígenes de la revolución industrial. La familia tradicional de las comunidades agrarias e artesanales fue destruida por la ilustración y la revolución industrial; pero por desgracia los medios para socializar a los nuevos miembros, como eran los rituales de iniciación, no fueron sustituidos por ninguna nueva práctica en la nueva sociedad, dejando esta función sin ser satisfecha de ninguna manera. Los niños cuando cruzan el umbral de la adolescencia tienden a tomarse rebeldes e insumisos frente a sus padres, esto siempre ha sido así desde el origen de la humanidad. Pero al desaparecer este rito en las sociedades industrializadas, al considerarlo bárbaro y sin sentido alguno, los niños que se convertían en adolescentes no eran reconocidos como adultos sino que seguían siendo tratados como niños y eso los llenaba de enojo y frustración que derivaba en rebeldía. Tal descontento en los adolescentes ya no era canalizada por los canales de las instituciones de la sociedad sino dejada como un ansia corrosiva que los incitaba a sublevarse y perderle el respeto a sus padres, pues de igual manera no les guardaban el respeto que merece un adulto. Por desgracia, la sociedad misma tampoco los reconocía como adultos, y los trata con menosprecio, al no ocupar ningún rol en la sociedad que merezca tal respeto. Para ser miembro de la sociedad industrial hay que encontrar un trabajo remuneratorio y socialmente útil, y cualquiera otra actividad es considerada fútil. Los jóvenes buscaron crear su propia cultura, opuesta a los valores impuestos que los reprimían y cortaban sus alas; y lo hicieron mediante su forma de vestir y arreglar su cabello, siempre en forma provocativa y retadora. Esto ocurrió desde principios del siglo XIX e incluso antes, sobre todo entre las comunidades estudiantiles, en especial cuando los jóvenes buscan reformas en la forma de impartir el conocimiento en las universidades y se revelan contra los catedráticos.

Los jóvenes igualmente toman con arrebatos sus creencias ideológicas, con la vana esperanza de que eso los libere del horror de someterse al sistema y esclavizar de esa manera sus ansias de vivir libres. Lumpenproletariados, proletarios, pequeño burgueses, e incluso los miembros de la alta burguesía deben de someterse a las reglas del juego capitalista si quieren sobrevivir. Ante ese panorama el joven, sin identidad propia o consciencia de sí, ante ese panorama de esclavitud siente angustia y desea rebelarse; pero paulatinamente los golpes de la vida y humillaciones sufridas a manos de la realidad lo van derrotando, encuentra esposa y debe hacerse de un trabajo para realizar sus insignificantes sueños.

El romanticismo, socialismo, naturalismo, nihilismo, comunismo, anarquismo, existencialismo: son visiones críticas de las sociedades industriales y las atacan sin piedad, y es por eso precisamente por lo cual los jóvenes se prenden de estas pues son opciones de romper con las estructuras excluyentes de una realidad opresiva. Aunque ese idealismo es igualmente crítico, tal es el caso del movimiento "hippie" que creyó que la felicidad consistía en tener sexo y drogarse si freno alguno, pues así se amarían los unos a los otros. O el movimiento "Punk", que sin ninguna pretensión intelectual bogaban por la rebelión absoluta, lo cual generalmente culmina en un conflicto de todos contra todos y la anarquía, donde se crearía un pandemonium, terminando en el odio absoluto y desprecio de los unos a los

otros. En sí, ideologías tan superficiales que sólo basta superar la adolescencia para que sus otrora fervientes seguidores las abandonasen por completo.

En las películas de adolescentes el joven se enfrenta al dilema de integrarse a la sociedad y ve como el mundo se divide entre los aceptados y los excluidos. Los aceptados son parte del sistema, poseen dinero, apoyo económico de sus padres, son atractivos, atletas y tienen en sus manos la capacidad de hacer todos sus sueños realidad. En cambio, los excluidos son los lumpenes de las comunidades juveniles, son débiles, feos y pobres, sin importar si son inteligentes o buenas personas, por eso son rechazados y excluidos de la felicidad. Ante este panorama tan desolador son adeptos a vestimentas estrafalarias, son críticos y pesimistas, y rechazan violentamente el orden establecido. En la película de adolescentes, en la fábula fantástica, le ofrecen a los excluidos las herramientas para superar sus frustraciones y ser aceptados por esa sociedad que tan violentamente los rechaza. Es decir, de igual forma que en los cuentos populares se le ofrecían a los miembros de la clase campesina la posibilidad de no sólo hacerse nobles sino reyes. Aunque al final la realidad se impone, y los excluidos regresan a su condición anterior, pero ahora con mayor sabiduría, pues han vislumbrado que su felicidad no se encuentra lejos, en esas cosas ideales que están lejos de sus posibilidades, sino en lo que ya son, entre los de su "clase". Por eso deben conformarse y aferrarse a lo suyo y no pretender ser algo que no son.

El conflicto de la trama de una película de adolescentes es la insatisfacción del excluido, su negación a aceptar la realidad que lo excluye, y por lógica concluye cuando se somete y deja de ansiar lo que no le pertenece, y la moraleja consiste en su sometimiento se haya su felicidad.

El mito cambió su función: en lugar de integrar a los miembros de una comunidad y enseñarles a ser agradecido con los poderes de la naturaleza los hace conformistas con las estructuras existentes, aunque en el fondo no resuelvan su problema de soledad, su exclusión de la felicidad. De igual manera existe un problema irresoluble entre el hijo y el padre: un padre que nunca dejó de ser inmaduro, sometido a un trabajo enajenante y alienador, es incapaz de ayudar a su hijo a alcanzar la madurez y así se independice y sea autosuficiente, tanto material como psicológicamente. El padre desatiende su deber de dar orientación al hijo para que encuentre su propio camino por la vida al guiarlo por donde el antes ha recorrido y quitarle la terrible carga de aprenderlo todo por su propia cuenta, como son enfrentarse al problema de como ganar aceptación social o encontrar el amor. Al no cumplir el padre con su función y dejar al hijo desorientado y a la deriva, éste tiene que encontrar las respuestas a sus múltiples dudas en alguna parte, y esto son los medios de comunicación, y que mejor manera de hallar solución a muchas incógnitas existenciales que una película que trata sobre los temas que tanto lo aquejan. Allí, de alguna manera le ofrecen todas las respuestas a sus múltiples angustias, y alivian su dolor de no sentir cual es su sitio en el mundo, y de alentarlo con la creencia de que al final todo resultará bien. El problema es que tal vez no conquiste la madurez completa, ya que la falsa creencia de que al final, en el futuro, todo saldrá bien, es una actitud infantil, pues esto no siempre es así; y el joven no sabe como manejar sus frustraciones y tiende a tener actitudes regresivas a etapas infantiles en donde la vida era más simple y existía una persona que le resolvía sus propios problemas: el padre. La adolescencia es un período de transición en el desarrollo entre la niñez y la edad adulta. Igual que otros periodos en la vida implican cambios significativos en una o más áreas del desarrollo. La adolescencia temprana puede ser la transición más extrema de todo el ciclo de la vida que incluye cambios en todos los aspectos del desarrollo del individuo y en cada área importante del contexto social. La

adolescencia inicia con la pubertad, proceso que inicia con la segregación de las hormonas sexuales que marcan la aparición de los caracteres sexuales secundarios y a la madurez sexual.¹²

La pubertad inicia cuando la glándula pituitaria segrega las hormonas que activan las glándulas sexuales de hombres y mujeres y estas segregan respectivamente la hormona sexual masculina (testosterona) y la hormona sexual femenina (estrógenos), de igual manera modifican el estado de humor de los adolescentes tornándolos rebeldes y agresivos.¹³ El adolescente a partir del momento que inicia su maduración tanto física como psicológica vive en la contradicción de buscarse su propia identidad y al mismo tiempo desear o aspirar ser igual que los otros miembros del grupo social al cual pertenece.

De acuerdo con la teoría de Jean Piaget el adolescente pasa de las operaciones mentales concretas a las operaciones mentales abstractas y al planteamiento de hipótesis. Esto les lleva a concebir ahora al mundo de una forma ideal y comienzan a cuestionar instituciones y las autoridades establecidas, incluyendo a la de sus propios padres, ya no adopta sin crítica sus ideas como antes lo solía hacer sino que busca crear las suyas propias además de forjarse valores propios. El pensamiento abstracto le permite vislumbrar modelos teóricos con los cuales vislumbra una realidad más aceptable a la cual debe enfrentar diariamente. Esto le hace abrazar ideologías de tinte revolucionario, como son la lucha por los derechos de los animales, humanos, y ideologías radicales y revolucionarias como el socialismo o la anarquía.

El adolescente se enfrenta ante la tarea de encontrar una identidad propia, es decir, encontrarse su propio sitio en la vida. Esta puede ser hallada por medio de la identificación con alguna personalidad que el adolescente admire y la cual le gustaría poder imitar. Estos pueden ser héroes deportivos, ídolos musicales, o algún actor o artista con cuya obra se siente muy íntimamente ligado. No obstante, la formación de la propia personalidad implica ser uno mismo y no ser simplemente un clon o imitador superficial de alguien más a quien posiblemente no se conozca a detalle.

Según psicólogos como Sigmund Freud y Carl Gustav Jung la edad adulta se alcanza cuando se dejan atrás las fijaciones infantiles de dependencia hacia los padres y el individuo es capaz de enfrentar la vida de forma autónoma e independiente. Ambos psicólogos difieren sin embargo en los mecanismos en base a los cuales se consigue realizar tal transición. Por ejemplo, Freud considera que la persona alcanza la madurez cuando traslada sus fantasías edípicas de la figura de su madre (atracción sexual inconsciente hacia su progenitora y la sensación de seguridad que le prodigaba durante la etapa oral al alimentario con su seno) hacia la figura de su cónyuge. Lo mismo ocurre con las mujeres quienes abandonan sus ilusiones de formar un nexo conyugal con su padre y las dirigen hacia su esposo. De igual manera, el adolescente debe superar el principio de placer y adoptar el de realidad, es decir, debe responsabilizarse de su propia existencia y abandonar la idea de una vida plena de placeres inmaduros, de fantasías en las cuales otras personas estarían responsabilizadas de satisfacer sus necesidades más básicas. El principio de realidad, por otra parte, consiste en la capacidad del individuo de ajustarse a sus reglas, es decir, integrarse en forma correcta en la sociedad donde se desenvolverá por el resto de su vida.

Por su parte Jung no consideraba que fuera tan importante el aspecto sexual, sino remarcaba más bien la capacidad de una persona de superar la dependencia que siente por sus padres y este sea capaz de formarse su propia

(13) PAPALIA E. Diane y WENDKOS Olds Sally: Psicología del desarrollo, México, McGraw Hill, México, 1998, p. 530.

personalidad, por medio de la cual sólo sería capaz de alcanzar la autorrealización. Este proceso lo definía como "individuación", la cual definía como "el proceso de formación y particularización de seres individuales y, en especial, el desarrollo del individuo psicológico como ser distinto de lo general, distinto de la psicología colectiva. La individuación es, por tanto, un proceso de diferenciación cuya meta es el desarrollo de la personalidad individual."¹⁴ De igual forma la consideraba como una necesidad natural de causa una de las personas de diferenciarse de la colectividad a la cual pertenece, y en caso contrario de que esta no se produzca repercute de forma patológica en la salud mental del individuo que no consigue este nivel de maduración.

La identidad es muchas veces relacionada con la ocupación (rol) que uno desempeñará en su vida adulta. Es decir la profesión que desempeñará en su vida adulta por el resto de su vida. La decisión de encontrarse a sí mismo su propia identidad se toma al elegir una carrera, enrolarse al ejército o comenzar a desempeñar un oficio. Según Bruno Bettelheim la adolescencia es un periodo de grandes y rápidas transformaciones, en el que se alteran etapas de total pasividad y letargo con épocas de enorme actividad e incluso de comportamiento arriesgado "para probarse a sí mismo" o de descarga de tensiones internas.¹⁵

La búsqueda de identidad propia está estrechamente vinculada con el anhelo de conquistar su independencia del adolescente. Muchas veces lo hace al buscarse un grupo de amigos con los cuales se siente identificado en los valores que estos tengan en común. En este proceso tienden a rechazar los establecidos por sus padres lo cual muchas veces es clasificado en forma desdeñosa como "rebeldía juvenil". Sin embargo, muchas veces esta es una actitud es un tanto superficial y cuando llegan a la madurez regresan a sus viejas actitudes.

El cambio a la edad madura es más conflictiva en las sociedades industrializadas, ya que la cultura no brinda rituales o medios para los cuales la transición no resulte tan traumática para el joven. Las sociedades tradicionales no tienen tantos problemas cuando enfrentan esta problemática pues han creado causas institucionalizadas en sus rudimentarias sociedades para afrontar tales problemáticas y corregirlas antes de que se transformen en problemas tan graves como son la delincuencia juvenil o las adicciones al alcohol o cualquier otro tipo de drogas.

⁽¹³⁾ Ibid, p. 530.

⁽¹⁴⁾ JUNG, Carl Gustav: Tipos Psicológicos, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 1994, p. 450.

⁽¹⁵⁾ BETTELHEIM, Bruno: Psicoanálisis del cuento de hadas, Barcelona, Grijalbo, 1986, p. 315.

1.3. - La fabrica de sueños: Hollywood.

Los productores aficionados fueron los cimientos de una nueva industria del cine, una industria cultural, la primera en el mundo, que como en el caso de Hollywood lograron hacer exportar la cultura estadounidense alrededor del globo por medio de sus filmes, los que hicieron creer a las masas pobres y oprimidas del mundo que esos eran los derechos mínimos a los cuales tenían derecho todos los seres humanos, algo que ocasionó varias revoluciones en los países del tercer mundo. La industria estaba en crecimiento y roquera de una enorme cantidad de nuevos filmes con los cuales abastecer las salas de cine de las grandes ciudades industrializadas como Nueva York, Paris, Londres, Berlin, etc. Igualmente los pequeños poblados, perdidos en la inmensa geografía de un continente como es el americano. Las salas de cine necesitaban mostrar con regularidad nuevos programas para así no perder el interés de las audiencias y entretenerse de forma sana y familiar, no como antes, donde el único divertimento de un pueblo eran bares, clubes nocturnos o prostíbulos.

Para que la industria floreciera necesitó de la inyección de nuevo capital (inversionistas); construir medios de producción (estudios de cine, equipo cinematográfico y material filmico) y sobre todo mano de obra (actores, técnicos, directores) Sólo así la industria se consolidó y subsistió una vez que se organizó en forma correcta el proceso productivo. No obstante, los trabajos continuaron siendo básicamente para el entretenimiento de las masas y de esa manera no recibieron ningún respeto por parte de las elites intelectuales ni de las clases superiores. Incluso los productores de cine (en su mayoría inmigrantes de primera generación de origen judío) que rápido fueron granando grandes capitales, fueron tratados de forma desdenosa por parte de las élites económicas de las grandes ciudades del este de Estados Unidos. Lo cual sumado a la persecución por parte del monopolio de Edison y la probable orden de aprehensión judicial por violar los derechos de patente del mismo motivaron que los primeros grandes estudios de cine se mudaran al estado de California, a la ciudad de Los Angeles, a pocas horas de la frontera mexicana donde podrían huir en caso de ser perseguidos por la justicia.

Las películas se hacían al gusto de los productores de cine, los cuales no destacaban por sus dotes de intelectuales sino por su mal gusto para entretener a las masas, como se comprueban en los primeros filmes cómicos de pastelazos y persecuciones. De igual manera no había ninguna ciencia en la elaboración de tales filmes, eran enteramente hechos al criterio estético de los pioneros de la industria. Por eso algunos creadores, como el caso del director W. G. Griffith consiguió primero un sonado triunfo como su filme "The Birth of a Nation" (1915) y posteriormente fracasaba en una costosa superproducción como "Intolerancia" (1916). El cine era un negocio tan floreciente que había pocos incentivos para estudiar y cultivar al público. No hay duda que la vulgaridad y torpeza de algunos primeros ejecutivos quedaron reflejadas en sus películas. Salidos de la masa, orgullosos de sus fortunas que habían ganado, creían conocer al público y lo que le gustaría. Mientras existiera mercado de vendedores, nada probó que estos ejecutivos estaban equivocados, la función del público en la industria cinematográfica fue insignificante durante mucho tiempo. De esto resultó una falta de variedad y una política de producción un tanto azarosa, por no mencionar insatisfactoriamente creativa. La función del público se dio por sabida: el público era una masa pasiva, anónima y fácil de contentar.¹⁶

(¹⁶) JARVINE, I.C.: Sociología del cine, Madrid, Guadarrama, 1974, p. 154.

Luego, con la aparición de los géneros se fragmentó el mercado que acudía con regularidad a las salas de cine, pues tendían a ver sólo ciertas películas del género de su predilección, como es el caso de los filmes de ciencia-ficción, horror y adolescente, que desde los años cincuenta fueron los preferidos por el público juvenil.

El público es un grupo no estructurado "el cual no tiene organización social, no es un conjunto de costumbres y tradiciones, no tiene establecidos normas ni ceremonias, carece de criterios de valorización propios, le falta estructura legal (no es una institución) y no tiene jefatura establecida. Sus miembros no se conocen entre sí y no tienen ninguna clase de nexo".¹⁷

Los pilares de la industria: el "star sistem", géneros y sistema de distribución.

La industria cinematográfica de Estados Unidos tiene tres pilares donde basa su éxito "comercial" alrededor de todo el mundo y con el cual se ha impuesto sobre el resto de las industrias cinematográficas nacionales: sistema de distribución, el "star sistem", y los géneros cinematográficos. Estos han demostrado ser tan eficaces que han sido imitados o implementados por otras industrias como Japón, Hong Kong, India, México e Italia, con iguales resultados benéficos al momento de contar el dinero en las taquillas.

a) El sistema de distribución

Los estudios de cine de Hollywood, como cualquiera otra industria, necesitaron forzosamente establecer un mercado para la distribución de sus productos para ser capaces de sobrevivir. En el caso del cine no hubo un monopolio interno o nacional como ocurría en otras ramas de la industria como el acero o el petróleo, en donde una sola compañía se imponía sobre el resto y las dejaba sin ninguna oportunidad de competir. En Hollywood aparecieron los grandes estudios: 20th Century Fox, Columbia, Universal, Paramount, Metro-Goldwyn-Meyer, Buena Vista, United Artists y Warner Brothers. Estos predominaron sobre los pequeños estudios y los del extranjero, incluso sobre los de los países desarrollados como Francia, Inglaterra o Alemania. Esto debido a que su organización de la producción era más eficiente y de calidad superior... en cuanto a aspectos técnicos. Por otra parte los pequeños productores eran incapaces de sobrevivir a un fracaso de taquilla, lo cual casi siempre los llevaba a la ruina. Su predominio sobre el mercado mundial derivó en su control del mercado y en un virtual monopolio de la producción cinematográfica mundial, el cual no parece que pierda en mucho tiempo. Las industrias productoras de Europa y otros países pronto perdieron su capacidad de competir contra Hollywood y se vieron forzadas a sobrevivir en base a subsidios del gobierno de su país para impedir su quiebra o subsistir en la marginalidad de las producciones independientes o tipo B.

Según José Enrique Monterde el cine se caracterizó por ser la primera forma de espectáculo que se desarrolló mediante esquemas organizativos y de funcionamiento industrial. El cine es hijo del largo y prolongado proceso de la revolución industrial que dio inicio a fines del siglo XVIII y por lo tanto la estructura de su producción fue para ser realizado en masa. La base de la nueva industria (producción, distribución y exhibición) es semejante a la fabricación, comercialización y venta de cualquier producto industrial.¹⁸ Por otra parte el cine rompió con la cadena de inmediatez de cualquier otra forma de espectáculo anterior, los cuales sólo podrían presentarse en tiempo presente.

(¹⁷) Collective Behaviour en A.M. Le, New Outhern of Principles of Sociology.

(¹⁸) MONTEVERDE, José Enrique: Cine, Historia y enseñanza, Barcelona, Laia, 1987, p. 16.

Hollywood dominó tanto el mercado de producción y distribución al rentar las películas en las salas de cine, pero cuando también ambicionaron controlar la proyección fueron detenidos por el gobierno estadounidense por medios de sus instancias judiciales por medio de la ley anti monopolio. Con el tiempo los estudios se vieron en tiempos difíciles y perdieron parte de poder y desde entonces el mercado se vio fragmentado y en equilibrio, permitiendo la entrada de pequeñas productoras, de productoras de filmes estilo B y facilitaron la entrada de producciones de otras naciones.

En todo el mundo pueden verse filmes de Hollywood y estos predominan en las carteleras sobre las producciones nacionales, las cuales se ven en la necesidad de recluirse en formas más artísticas para competir contra los altos estándares de calidad de las producciones estadounidenses, cuyo producto general es de alta calidad en cuanto a su nivel técnico, de actuación y fotografía, además de efectos especiales, escenarios y vestuarios siempre de una alta calidad.

b) El "star sistem"

El "star sistem" o sistema de estrellas consiste en que los filmes sean siempre protagonizados por los actores que mayor aceptación tengan entre el público y por tal razón fueron elevados a la categoría de estrellas o "stars". A quienes el público, por encarnar sus fantasías e ideales, los eleva a la categoría de seres sobrehumanos o cuasi divinos, y hasta les rinden culto en los casos más extremos o los consideran por la familiaridad que sienten hacia ellos como las personas que mejor encarnan las cualidades que un ser humano debe cumplir.

Entre los primeros que se presentaron en la historia del cine fueron el comediante Charles Chaplin, la actriz Mary Pickford llamada "la novia de América", la vampíresa Pola Negri, el héroe acróbata Douglas Fairbanks o el "latín lover" Rodolfo Valentino. El sistema se ha mantenido vigente desde el inicio de la industria hasta nuestros días. Siendo sustituidas conforme el tiempo transcurre y mueren; desaparecen al perder su encanto; u otras aparecen para sucederlas en su altar entre los seres del panteón olímpico de dioses.

Es difícil determinar hace que un actor se convierta en estrella o no. Hay actores que dominan las técnicas de actuación y muestran gran protagonismo cuando aparecen en pantalla, sin embargo pocas veces despiertan la admiración del público y son considerados como estrellas. Por otra parte hay actores cuyo físico y mínimas cualidades histriónicas los hacen del gusto de las masas solitarias que acuden a las salas de cine a obtener catarsis al contemplar sus tontas interpretaciones, e incluso llegan a enamorarse, desear imitarlas en su aspecto físico y en sus modos de comportamiento, convirtiéndose en una especie de clones de alma. El grado extremo de tal idolatría es el acoso que algunas estrellas sufren, donde personas evidentemente enfermas mentales desean convertirse en parte de sus vidas, ser sus amantes, y en caso contrario de ver frustradas sus aspiraciones tienden a convertir su amor en odio y hasta mandar cartas de amor las transforman en amenazas de muerte.

Hollywood diseñó un sistema donde los protagonistas de las películas se convirtieron en iconos de la cultura popular, seres que encarnan los atributos más deseables para la idiosincrasia de ese país. Por ejemplo, para una mujer arquetípica serían: nobleza, belleza, bondad y dulzura en las mujeres. Para los hombres los valores que deben representar son: valor, coraje, hombría, dureza y bondad. Una estrella o star podrían ser los hombres y mujeres que se convierten en portadores de los arquetipos descubiertos por el psicólogo suizo Carl Jung del ánimos en el inconsciente de las mujeres, el cual representa los prototipos de la imagen primordial de un hombre con los cuales nace una mujer.

Lo mismo podría decirse de las estrellas femeninas quienes encarnan al alma dentro del inconsciente de cada hombre de cómo debe ser una mujer desde una perspectiva idealizada. En las películas mexicanas siempre se presentó el arquetipo de la madre abnegada que se sacrificada y sufrida que lo da todo por sus hijos. Lo mismo las numbergas que son las femes fatales de la cinematografía nacional cuyo amor significa inexorablemente el desastre para un hombre, a quien se le recomienda escoger como consorte a alguien que reúna todos los atributos del arquetipo de su propia madre.

El "star sistem" además de completar la inducción de sectores del público con gustos similares de motivarles a acudir al cine más allá de las salas, de aprovechar modelos de conducta, inducir modas, ideas y actitudes que tienen rentabilidad ideológica y comercial, gracias a los mecanismos de adhesión emocional (empatía) e identificaciones de los espectadores. Por otra parte, de acuerdo con Edgar Morin en el cine el espectador proyecta su persona y se diluye en las imágenes que danzan en la pantalla, según afirma la proyección es un proceso universal y multiforme, ya que nuestras necesidades, aspiraciones, deseos, obsesiones, temores, se proyectan en el vacío no solamente en sueños e imaginaciones, sino sobre todas las cosas y seres.¹⁹ Estas proyecciones según Morin pueden ser automórficas, antropomórficas y desdoblamiento. La automórfica consiste en atribuir a una persona o quienes observamos que cuentan con los mismos rasgos de carácter y tendencias que nos son propios: "todo es puro para los impuros e impuro para los puros".²⁰

Antropomórficas son las que asignan a las cosas materiales y a los seres vivos rasgos de carácter o tendencia humanos. Desdoblamiento es la proyección de nuestro ser individual en una visión alucinatoria que se nos aparece a nuestro espectro corporal. De estos movimientos se pasa de la proyección a la alineación: son los momentos mágicos.

Continuando en la identificación, el sujeto, en lugar de proyectarse en el mundo, absorbe el mundo en él. La identificación "incorpora el mundo en el yo el ambiente que le rodea" y lo integra efectivamente. El complejo proyección-identificación-transfencia domina todos los fenómenos psicológicos llamados subjetivos, es decir, traicionan o deforman la realidad objetiva de las cosas o bien se sitúan fuera de la realidad (estados anímicos-ensueño) y de igual manera se tiene la percepción de un suceso como algo mágico. Dicho de otra forma, el estado subjetivo y la cosa mágica son dos momentos de la proyección-identificación. Uno es el momento naciente, difuminado, vaporoso, inefable; el otro es el momento en que la identificación se toma literalmente substancializada, en que la proyección alienada perdida, fijada, fetichizada, se hace cosa; se crean los dobles, en los espíritus, en los dioses, en el hechizo, en la posesión, en la metamorfosis.²¹

Nuestra vida de sentimientos, deseos, temores, amistades, amor, desarrolla toda la gama de los fenómenos de proyección-identificación, desde los estados anímicos inefables hasta la fetichización mágica. Basta considerar el amor, suprema proyección-identificación; nos identificamos con el ser amado, con sus alegrías y desgracias, y sentimos sus propios sentimientos; nos proyectamos en él, es decir, lo identificamos en nosotros queriéndolo con el amor que tenemos para nosotros mismos.²²

La proyección-identificación (participación afectiva) actúa sin discontinuidad en nuestra vida cotidiana, privada y social... nuestra personalidad es de confección "ready made", nos vestimos con ella como si fuera un vestido

(¹⁹) MORIN, Edgar: El cine o el hombre imaginario, Barcelona, Seix Barral, 1972, pp 101.

(²⁰) Ibid, p. 102.

(²¹) Ibid, p. 103.

y nos ponemos un vestido como si representáramos un papel. Representamos un papel en la vida, no sólo con respecto al prójimo, sino también con respecto a nosotros mismos. El traje (disfraz) el rostro (esa máscara) la conversación (esas conversaciones) el sentimiento de nuestra importancia (esa comedia) mantienen en la vida corriente como un espectáculo dado a uno mismo y a los otros, es decir, las proyecciones-identificaciones imaginarias.²³

En la medida que identificamos las imágenes de la pantalla con las de la vida real, se pone en movimiento en nuestra mente proyecciones-identificaciones que nos son propias en la vida real, llevamos los modelos falsos fantásticos como modelos a seguir con los cuales podríamos esculpir nuestro propio destino en el mundo real, para así emular en carne propia las desventuras, fracaso y triunfos de nuestras estrellas favoritas en la pantalla. Por otra parte es una actitud infantil la del espectador quien vive a través de otros a quienes él observa desde lejos, sin correr riesgo alguno que implica el vivir uno mismo su propia vida. "Es una situación regresiva, infantilizada, como bajo el efecto de una neurosis artificial, el espectador ve el mundo entregado a las fuerzas que se le escapan".²⁴ A la identificación con el personaje de la pantalla, el espectador tiende a incorporarse y a incorporar en él a los personajes de la película en función a las semejanzas físicas o morales que en él descubre.

c) Los géneros

"Genero: categorías de filmes que tienen tramas similares, caracterizaciones, personajes, escenarios, técnicas y o temas. Los directores en ocasiones les dan su toque particular que añade algo nuevo a la dimensión del filme. Este toque no cambia al filme de su genero pero le añade mayor substancia al género más allá de sus convenciones originales. Ejemplos de géneros son: gansters, detectives, guerra, horror, musicales, "westerns".²⁵ y más tarde, en los cincuenta, se unían los de ciencia-ficción y cine de adolescentes.

Los géneros son el producto de una especie de "selección natural" semejante al de las especies biológicas en el cual las clases de filmes más aptos para sobrevivir son que son más preferidos por parte del público. El primer "western" propiamente dicho fue "The Great Train Robbery" (1903) de William S. Porter, producido por el estudio de Tomas Alba Edison, el cual tuvo gran éxito en la taquilla. Su éxito ocasionó que poco tiempo después los estudios redujeran muchos filmes que imitaban al filme de Porter y al igual que este tuvieron una acogida similar entre el público, aunque no tuvieran la misma trascendencia del original.

Los estudios de cine y los productores preferían producir filmes de género ya que estos les aseguraban no sólo recuperar el dinero invertido sino cuantiosas ganancias, muchos directores de cine y actores tendieron a especializarse en la producción de "westerns" con fueron denominadas las películas del oeste en Hollywood. Algunos de los actores de la primera generación que se especializaran en este tipo específico de filmes fueron Tom Mix, William S Hart y Bronco Billy Anderson, quienes se convirtieron en las estrellas favoritas del público.

Según Tudor los géneros populares de cine son determinados por las necesidades de catarsis, de extroversión, de diversión y de afirmación de los valores ampliamente aceptados por el público, de igual manera dice que los géneros sufren un desarrollo lento que parte de un punto embrionario o paradigmático (innovación), que es cuando una

⁽²³⁾ Ibid, p.106.

⁽²⁴⁾ Ibid, p. 107.

⁽²⁵⁾ Ibid, pp. 108-113.

⁽²⁶⁾ Glosario de términos cinematográficos, EUA, "All movie guide", 2001

innovación es aceptada de forma amplia por el público, por lo que termina por ser aceptado por la sociedad y por institucionalizarse. Por otra parte, los géneros son una consecuencia directa de los sistemas de producción en masa de las sociedades industrializadas: la estandarización. Es más fácil escribir una gran cantidad de historias con probable éxito en la taquilla si todas se basan en un mismo esquema, una misma estructura: ya sea que sus personajes sean siempre desarrollados sobre la base de un mismo perfil y con los cuales se puedan identificar los espectadores: los escenarios donde se desarrolle la trama sean siempre los mismos para tener una atmósfera habitual con la cual se sienta ya acostumbrada la audiencia; y las tramas o historias desemboquen en algo ya conocido, ya sea el final feliz, en el cual el personaje protagonista conquiste el amor o se realice en la vida. Si algunos de estos puntos no son respetados se corre el riesgo de que el público rechace la historia y no acuda a ver la película. El western definía muy bien a sus personajes a quienes dividía entre buenos y malos, los buenos siempre resultaban vencedores y los malos eran castigados, habla persecuciones a caballo y balazos, mujeres indefensas que debían de ser rescatadas de la desgracia, y sus escenarios eran pueblos de la frontera, cerca de los territorios todavía poblados por indios, y grandes espacios abiertos donde no había ley.

De igual manera, como las especies biológicas, los géneros cinematográficos evolucionan de sus formas originales a verdaderas expresiones artísticas y de gran reconocimiento con la ayuda de contribuciones nuevos directores y actores que los cultivaron y se especializan en dicho género. Por ejemplo, los trabajos del director John Ford, tres veces ganador del Oscar, y su colaboración con actores John Wayne y Henry Fonda quienes realizaron y protagonizaron los mejores exponentes de dichos filmes como "La Diligencia" (1939), "Fuerte Apache" (1948), y "El hombre que disparó a Liberty Valance" (1962). Por alguna razón, pese a ser un género eminentemente estadounidense que refleja claramente su idiosincrasia e ideología. Estos filmes resultaron igualmente atractivos para el público de otros países tan diversos como Francia, México, Italia, Inglaterra, o Japón. En Japón durante los años cincuenta los filmes de samurais de Akira Kurosawa reflejaban muy bien los arquetipos del western estadounidense e incluso los reinventó en filmes como "Los siete samurais" (1954) de Akira Kurozawa. En Italia Sergio Leone durante los años sesenta creó los "espagueti westerns" que tuvieron igual aceptación en todo el mundo, incluso en Estados Unidos, destacando "El bueno, el malo y el feo" (1966) y elevaron al estrellato a uno de los tipos duros del cine estadounidense, Clint Eastwood.

Otros géneros preferidos son gánsters y horror, ambos géneros tuvieron sus primeros filmes en la época muda, sin embargo, no fueron tan exitosos sino hasta después de la aparición de sonido. En 1930, en plena época de la Gran Depresión "Scar Face" (1930), "Little Caesar" (1930), y "Public Enemy" (1931), todas de la Warner Brothers, tuvieron enorme éxito en la taquilla y sus protagonistas James Cagney y Paul Muni fueron elevados al estrellato. Todas eran la historia de personajes duros emergidos de los barrios bajos de las grandes ciudades como Nueva York y Chicago, que gracias al crimen organizado lograban subir de categoría social, hacerse de mucho dinero y se hacían merecedores de gran admiración social. Pero posteriormente, como es lógico, pagaban por sus crímenes y al final de la película morían de forma cruel y brutal. En este mismo periodo histórico una pequeña productora de cine en ese entonces, Estudios Universal, produjo dos filmes "Drácula" (1931) de Tod Browning, y "Frankenstein" (1931) de James Whale, basados en dos novelas de terror clásicas aunque no respetaron su trama original ni muchas de sus características. Por ejemplo, la criatura era estúpida y no reflexiva, la historia fue trasladada de la Suiza donde nació originalmente la historia del Dr Frankenstein a la Transilvania rumana de Drácula, y en lugar de personajes eslavos parecían pueblerinos bávaros, o inventaban personajes como el jorobado y feo Igor que por error elegía el cerebro de un

enfermo mental por el de una normal. Estos marcaron el inicio formal del género de horror en Hollywood, el cual fue posteriormente copiado por todas las cinematografías nacionales del mundo. Gracias a la buena acogida por el público de dichos filmes y de otros imitadores Universal se situó en el gran panteón olímpico de las grandes. Los actores Boris Karloff y Vela Lugosi se convirtieron en actores de culto. Posteriormente hubo una gran oleada de filmes que imitaban sus características y incluso se realizaron algunas secuelas como "The Bride of Frankenstein" (1935) del mismo Whale, y unas posteriores secuelas de muy baja calidad ya sin Karloff personificando al monstruo. De igual manera nacieron otros monstruos como "The Mummy" (1932) del director Karl Freund (la cual fue personificada también por el mismo Boris Karloff), "The wolf man" (1941), y "The invisible man" (1933) de James Whale.

Los géneros de Hollywood son, los más extendidos en el mundo y los más reconocidos, aunque no son los únicos, por ejemplo, hay otras industrias cinematográficas como la de Hong Kong y sus filmes de artes marciales y estrellas como Bruce Lee y Jacky Chan. O la mexicana que desarrollo los filmes rancheros y melodramas urbanos, además de estrellas de la talla de Catínfla, Tin Tan, Jorge Negrete, Pedro Armendaris, María Félix, Dolores del Río y Pedro Infante. Cabe decir que los géneros de cine no son lo mismo que los movimientos cinematográficos que son más bien tendencias intelectuales, en las cuales no influyó de ninguna manera la preferencia del público. Entre estos descansan el expresionismo alemán de la posguerra de la Primera Guerra Mundial con filmes como "Nosferatu" (1922) de F.W. Murnau, "El Gabinete del Dr Caligary" (1919) de Robert Weine. Este movimiento destacó por el uso de escenarios en forma de espirales interminables, deformes, con ángulos agudos y escaleras que no llevaban a ninguna parte, además de una fotografía de alto contraste, sin ningún gris, sólo blanco y negro. Las tramas eran espeluznantes historias de terror, personajes dementes y deformes, y trataban de asesinos en serie y terribles mortandades ocasionadas por fuerzas desconocidas. Otro movimiento es el "Realismo socialista" que imperó en la producción de la Unión Soviética, el cual destacó por sus innovadoras teorías sobre el montaje y el descubrimiento del efecto "Kulechov" el cual consiste en dar una interpretación de una imagen al montarla al lado de otra. Su máximo exponente fue Serguei Mijailovitch Eisenstein y su filme "El Acorazado Potemkin" (1925).

Los filmes del expresionismo alemán bien pudieron ser un antecedente del género de filmes de terror, pero fue más bien una imitación que seguir las pautas estéticas que dictaba seguir este movimiento artístico cinematográfico, una forma de dar una substancia intelectual al terror de una historia bastante ingenua, pero que en su tiempo fue capaz de aterrorizar a personas de alta sensibilidad.

2. – Los actantes del análisis semiológico y los arquetipos del inconsciente colectivo.

Teóricos como Roland Barthes y A. J. Greimas coinciden que no es necesario emplear categorías de análisis psicológicas para estudiar la estructura existente en todo tipo de relato, ya que en su consideración, la semiótica, ciencia que estudia los signos, tiene poco que ver con la psicología. Al respecto Greimas considera que el análisis o interpretación psicológica de un relato como el mito o el cuento popular no hacen sino inventar un nuevo mito, por lo tanto es emprender una batalla antes de haber ganado siquiera la primera. Sin embargo, es sus estudios, en especial el de actantes y la oposición de contrarios manifiesta entre estos por medio de sus funciones tienen una gran similitud con la teoría psicológica de Carl Jung de los arquetipos y el inconsciente colectivo, manifestando la existencia de una estructura similar entre ambas concepciones, lo cual puede ser entendido que no son sino el reflejo de un mismo fenómeno.

Por fortuna otros investigadores, como Vladimir Propp y Claude Lévi-Strauss, no son tan puristas en sus concepciones y han empleado herramientas del análisis semiológico para el estudio de los mitos, usando elementos de la antropología y sociología. En especial, Lévi Strauss dice que para la mejor interpretación de un mito hay que conocer el contexto social que le dio origen, es decir, las condiciones sociológicas, geográficas, económicas y cosmológicas que son reflejadas en el mito y contra las cuales deben de ser contrastadas para entender su verdadera significación. En "La Gesta de Asdawal" descubrió discrepancias entre las instituciones de relaciones familiares existentes en el pueblo tsmishian del noroeste del Norteamérica, situados en la región costera de la Columbia Británica. El mensaje podría ser que la violación del orden vigente sólo puede acarrear problemas y desgracias a quien lo infrinja, sin importar de las ayudas divinas que vengan en determinado momento a su auxilio.

La semiología pasa por alto que es el cerebro quien da significación a los signos; pero el cerebro está dividido no en una entidad sino en varias, que son el id o el instinto, la consciencia o el ego, y el inconsciente, y cada uno da su propia interpretación del signo... o hasta del mito.

Los filmes de adolescentes, objeto de este estudio, tienen como antecedentes los cuentos de hadas, que en su mayoría fueron creados para educar y orientar mentes infantiles, dejando vacante el sitio de los relatos encaminados para cumplir la misma función para los adolescentes. En los inicios de las sociedades industrializadas occidentales, nacidas del movimiento de la revolución industrial y el movimiento de ilustración, consideraban como inexistente el punto intermedio entre la niñez y la edad adulta, es decir, los adolescentes no existían. No fue sino hasta después de la consolidación de la industria cinematográfica que historias de este tipo comenzaron a ser creadas para el consumo de este sector tan desatendido desde el inicio del capitalismo.

Estas historias tienen en común algo: hay una enfermedad en la sociedad. Lo mismo que el mito o el cuento de hadas, manifiestan que existe algo mal en la sociedad, una fuerza oscura que rompe el orden natural que debe existir entre los hombres, y por eso debe ser corregido, la enfermedad debe de ser curada. Pero hay un detalle que hay que hacer resaltar... la enfermedad es de índole psicológica. Por eso, separar el análisis estructural de un relato como son los filmes de adolescentes de la psicología, es no entender cuál es su verdadera función que cumple y cuales fueron las fuerzas que permitieron que este tuviera su aparición.

2.1. - El análisis del relato por medio de las funciones y actantes: Vladimir Propp, Roland Barthes, A.J.Greimas y Claude Lévi-Strauss.

De acuerdo con los teóricos del estructuralismo, es esencial, para describir un fenómeno social, como lo es la comunicación, encontrar cual es su estructura interna, los elementos que la conforman y las reglas que regulan las relaciones existentes entre sus elementos constitutivos. De acuerdo con sus postulados, los seres humanos tendemos a establecer estructuras en los objetos que percibimos para darles la forma de algo que ya conocemos y así hacernos familiares a algo que ya es parte de nuestro conocimiento. Rasgos informes se vuelven rostros o figuras de hombres y animales, algo carente de significado lo obtiene al ser estructurado por nuestra mente en algo conocido, en un objeto de la realidad y no en una caótica mancha neutra sin significado.

El estructuralismo tiene su fuente en la filosofía de Emanuel Kant, este autor señaló la existencia de categorías universales, idea semejante a las ideas innatas de Platón (entre las cuales se encontraba el espacio y el tiempo) que el conocimiento aplica a cualquier dato que procede de la realidad. Estas categorías sirven como "modelos" para elaborar las representaciones del mundo. Por otra parte la psicología "gestáltica" identificaron la existencia de categorías perceptivas universales "formas" que se utilizan para organizar los estímulos que llegan a los sentidos.²⁶

El formalismo fue una de las primeras vertientes que empleó el estructuralismo en sus investigaciones, realizando modelos sobre la base a los cuales organizaban los datos de la realidad, y la formalización consiste en el empleo de lenguajes formales (o cálculos) para expresar las relaciones existentes entre aquellos datos.²⁷

Estos métodos son aplicables a distintas disciplinas que estudian fenómenos sociales, como son la comunicación, la psicología, la pedagogía y la antropología. El término "estructura" tiene varias definiciones, en este caso, se entenderá la configuración de un sistema de intercambio entre cualquier clase de actores sociales, y las reglas que rigen a este intercambio. Los componentes del modelo estructuralista son: a) Las relaciones de cambio que se observan a un nivel inmediato entre los actores; b) Las reglas que explican las relaciones de cambio; y c) En todos los campos en los cuales sea de aplicación el código que se ha identificado.²⁸

Un sistema de intercambio puede ser un sistema de parentesco, un sistema de comunicación, uno lingüístico, y las reglas que controlan dicho intercambio se les denomina como "código" o sistema codificante. Este sistema es una representación o modelo abstracto, una elaboración intelectual producida con fines explicativos y por consiguiente nunca estará presente en la realidad como un dato perceptible ni como una función natural.²⁹

En lingüística se aplicó estas ideas al formular el concepto del signo lingüístico que se compone de la expresión (significante) y del contenido (significados) son una prueba de que existen reglas que determinan la formación de los signos, las cuales remiten a la existencia de un código caracterizado por la doble articulación.

Para poder comprender a fondo los filmes de adolescentes primero hay que encontrar rasgos que sean comunes a todas las historias que plantean, y para esto debemos de estudiar el trabajo de teóricos de la escuela estructuralista que con anterioridad han trabajado en este mismo tema, el análisis del filme, no en cuento a una sucesión de imágenes y

(26) SERRANO, Manuel Martín: Teoría de la Comunicación: Epistemología y análisis de la referencia, México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acahualtán, 1991, p. 138.

(27) Ibid, p. 138.

(28) Ibid, p. 139.

(29) Ibid, p. 140.

sonidos, sino como un relato, el cual puede ser descrito mediante palabras. En este estudio el filme se transformará en un relato semejante al de los cuentos populares de hadas o los mitos, y sobre la base de tales premisas será analizados en sus partes constitutivas, para esto revisaremos los trabajos de Vladimir Propp y su "Morfología del cuento popular", donde descompone el relato sobre una serie de funciones (acciones) que realizan los personajes de esta historia, donde descubre que todos los cuentos tienen en común que siguen el mismo patrón de funciones, 31 en total que siguen el mismo orden cronológico. El segundo autor es Roland Barthes y su "Análisis estructural del relato", que descompone una narración en tres niveles: el de las funciones, el de las acciones y el de la narración en general. En tercer lugar el trabajo de A.J. Greimas en su "Semiótica estructural" y "Elementos para una teoría de interpretación del relato mítico", el cual comienza donde finaliza el trabajo de Vladimir Propp y prosigue su análisis de la estructura elemental del cuento popular y llega a la conclusión que la estructura elemental del relato es una serie de oposiciones entre valores negativos y positivos que termina por neutralizarse unas a otras, una oposición entre contrarios. En el análisis del mito, emplea las categorías funcionales y actanciales de Propp para analizar un mito brasileño boroboro planteado por Claude Lévi-Strauss en "Lo crudo y lo cocido" y encuentra la significación de las oposiciones existentes en tal relato. Por último, los trabajos de Claude Lévi Strauss y sus esfuerzos tendientes a analizar el mito en forma estructural, apoyado en datos sociológicos, geográficos y cosmológicos de cada uno pueblos que les dieron origen, para esto revisaremos el artículo "La Gesta de Asdiwal" y "Lo crudo y lo cocido".

La hipótesis de este trabajo es que el filme de adolescente cuenta con la misma estructura actancial del cuento de hadas y por lo tanto puede ser analizado con el mismo método desarrollado por Propp y Greimas, además tomaremos en cuenta algunos aspectos de los métodos de Barthes y Lévi Strauss, ya que los filmes de adolescentes tienen aspectos no tomados en cuenta por el método de Propp ya que su estudio del cuento de hadas se centralizó en los nacidos en Rusia y no tomó en cuenta los de otras naciones europeas.

El punto de partida es el siguiente: los siete personajes o actantes del análisis morfológico de Propp y Greimas son también comunes al filme de adolescente, asimismo la estructura de pares de opuestos de valores positivos y negativos que terminan por neutralizarse unos a otros. En el caso del filme de adolescente la estructura básica es la siguiente:

Maduro vs Inmaduro
Amor vs Desamor

La morfología del cuento popular analizado por las funciones de Vladimir Propp

El estudio del cuento de hadas puede ser comparable con el realizado por la biología al buscar describir en forma morfológica un ser vivo, ya que tanto los cuentos como los seres orgánicos se dividen en especies y en clases, por lo cual ambos tipos de estudios pueden ser comparables. De acuerdo con Vladimir Propp las funciones que desempeñan los personajes de un relato son el aspecto fundamental del cuento, por lo tanto se deben de destacar. Esto se debe a que tal vez los personajes cambien y sean distintos, pero todos siguen en sí un mismo recorrido, el cual se va desenvolviendo de acuerdo a las acciones o funciones que realicen. Propp propone en tres premisas básicas su análisis del cuento:

“1. – Los elementos constantes, estables, del cuento, están constituidos por las funciones por las que los personajes, independientemente de la identidad del actor y de su modo de obrar. Forman las partes constitutivas fundamentales del cuento.

2. – El número de funciones conocidas en los cuentos populares fantásticos es limitado (de acuerdo con Propp son sólo 31 que se subdividen en distintas clases).

3. – La sucesión de las funciones es siempre idéntica.

4. – Todos los cuentos fantásticos tienen una estructura del mismo tipo”.³⁰

Propp en su libro no se aventura a especular que el cuento y el mito poseen ambos una misma raíz donde los tuvieron un origen idéntico, y sobre el hecho de que en todo el mundo tanto los mitos como los cuentos populares son casi idénticos y se acoplan a la estructura propuesta por V Propp. Esto lo justifica no porque todos nazcan de un mismo pueblo, sino a razones que Carl Jung denomina “inconsciente colectivo”, donde plantea que todos los pueblos comparten los mismos arquetipos. Es decir, caracteres que son comunes en todos los pueblos ya sean primitivos o que hayan desarrollado su propia civilización.

Propp propone los siguientes personajes que se encuentran en todo cuento que son básicamente siete: el antagonista, el héroe, la víctima del daño que debe ser socorrida, el donador o ayudante, el talismán o auxiliar mágico, el mandante quien envía al héroe a realizar el viaje (esta puede ser el mismo que la persona víctima directa del daño, y un falso héroe. Estos personajes desempeñan distintas funciones cada una, todas en torno al actuar del héroe del relato, a las cuales Propp da una definición, distintas subclases del mismo y un signo para identificarlas, estas son las siguientes:

0. – **Situación inicial:** la cual por lo general es una situación estable que no motiva a los protagonistas emprender ninguna acción, es por decir una situación donde el *status quo* es aceptado por ser benéfico para todos, por lo tanto lo aceptan y luchan por su perpetuación. Sin embargo, para tener un relato algo debe de desencadenar la acción, algo debe alterar esta situación idílica, a la cual Propp define como de “inmensa felicidad”, es entonces donde las funciones propiamente dichas dan comienzo. Símbolo (i)
1. – **Uno de los miembros de la familia se aleja del hogar:** situación de ausencia que es efectuada por los padres o los hijos de la familia, o incluso puede ser la muerte sbita de los progenitores. Símbolo: (a)

(³⁰) PROPP, Vladimir: *Morfología del Cuento*, México, Colofón, p. 30.

2. – **Se impone una prohibición:** esta puede ser a la víctima o al héroe, aunque también esta prohibición puede ser una orden que debe ser cumplida por el héroe. Signo (p).
 3. – **La prohibición es transgredida:** esto por lo general motivó una desgracia a quien la transgrede a una persona cercana a esta que le es de mucha estima. Signo (l).
 4. – **El antagonista interroga para informarse:** antes de que ocurra el daño que desencadena la historia, el antagonista debe obtener información sobre su víctima, o este manda a un ayudante o buscar tales datos. De igual manera puede obtener datos provistos por la propia víctima o una persona vinculada a esta quien los provee de forma voluntaria, sin requerir ningún tipo de coacción. Signo: (d).
 5. – **El antagonista recibe la información que busca:** ya sea por que la fuerza a alguien o porque involuntariamente la víctima la divulga. Signo: (n)
 6. – **El antagonista trata de engañar a la víctima para apoderarse de ella o de sus bienes:** El antagonista para apoderarse de la víctima o de un bien de esta que puede ser un talismán mágico, la engaña, utiliza medios mágicos, a la violencia o la traición. Signo (e)
 7. – **La víctima se deja engañar y ayuda a su enemigo:** el antagonista logra su objetivo y engaña a la víctima, funciona su embrujo o se doblega sin resistirse. Signo: (c)
 8. – **El antagonista produce un daño a la víctima:** El antagonista rapta a la víctima, hurta un talismán mágico, lo destruye, daña a un miembro de la familia, embruja a una persona, la hace desaparecer, la expulsa de la casa, sustituye a una persona, manda matar, comete un crimen, roba algo valioso para una familia que puede ser noble o del pueblo, amenaza a alguien a contrair matrimonio con el antagonista por la fuerza, atormenta a la víctima o sus parientes o amenaza con devorarla. Símbolo (X)
- 8 bis. – **Existe una carencia entre uno de los miembros de la familia:** Esta situación por lo general sustituye en la trama al daño. Esta situación implica que el protagonista es pobre y se quiere hacer rico, busca a una enamorada que puede ser de su misma clase social o proveniente de una superior. Signo (x)
9. – **Se comunica la desdicha al héroe, se le da una orden o un ruego para enviarlo a una expedición en la cual restituirá el daño:** Esta función hace que entre en acción el protagonista o héroe de la historia, ya sea porque descubre un mensaje secreto por accidente por lo que se transforma al protagonista en buscador de la persona dañada o del antagonista que ocasionó el daño y destruyó el orden que reinaba al principio. De igual manera la acción del héroe inicia al momento en que este decide abandonar su hogar para ir a buscar fortuna por el mundo o es expulsado del hogar por una falta que cometió y en caso contrario de partir podría ser condenado a muerte. Signo (Y)
 10. – **El Héroe acepta intervenir:** El héroe toma la decisión de ir a remediar el daño ocasionado por el antagonista. Signo (W)
 11. – **El héroe emprende el viaje y se aleja de su hogar:** El protagonista se decide a emprender un viaje a un país lejano, lejos de su hogar natal, y por tanto de la comunidad a la cual pertenecen sus padres y hermanos. Signo: (↑)
 12. – **El héroe es puesto a prueba, atacado o interrogado, de tal modo que es preparado para recibir una ayuda:** El donante o ayudante aparece en la trama al ser encontrado por el héroe de forma casual, este interviene para brindar auxilio al héroe que es atacado por bandoleros, lo interroga o le impone a una prueba amañada de reto a su

talento, también puede enfrascarse en una lucha con un antagonista secundario. De igual manera puede ser un moribundo o una persona que le pide un favor al héroe o un reo que pide ser liberado. En algunos casos incluso el héroe debe cumplir la función de juez y zanjar un litigio a cambio de una recompensa o le proponen realizar un intercambio de talismanes. Signo: (D)

13. – **El héroe responde a las acciones del donante o ayudante:** El héroe acepta la prueba, responde a las preguntas del ayudante-donador, concede el favor al moribundo, libera al prisionero, no devora a un animal que le pide le perdone la vida, zanja un litigio, acepta un intercambio, hace un favor, escapa del atentado del antagonista secundario. Signo (H)
14. – **El héroe recibe un talismán del donante o se le une a su búsqueda el ayudante:** el héroe recibe un talismán mágico del donador, lo encuentra, lo fabrica, lo compra, cae por casualidad en sus manos, lo roba, o este recibe la ayuda de un ayudante que puede ser superdotado, sabio, un mago, o simplemente valiente, quienes se pone a su servicio. El bien que recibe puede ser un arma que aumente su fuerza para enfrentar a un enemigo o un medio de transporte que lo llevará directamente al sitio donde se encuentra el antagonista y la víctima que clama ser socorrida. Signo: (Z)
15. – **El héroe se traslada al lugar donde se haya el objeto que busca:** El héroe debe de viajar a otro reino donde habrá de enfrentar al antagonista, para esto puede volar por los aires, viajar por tierra y agua, recibir información de donde se haya el lugar a donde desea ir, es guiado, encuentra un rastro o encuentra un pasadizo secreto hacia otro mundo. Signo: (R)
16. – **El héroe se enfrenta al antagonista en forma directa:** El héroe debe de valerse de su fuerza, valor, sagacidad, de los poderes que les brinda el objeto mágico o de la ayuda de sus compañeros de viaje para vencer al enemigo. para Signo (L)
17. – **El héroe es mareado:** Recibe una señal en su cuerpo que sirve para identificarlo o una prueba que lo ayudará para ser reconocido como el que corrigió el daño sufrido. Signo: (M)
18. – **El antagonista es derrotado:** El héroe confronta en forma directa al antagonista y lo derrota en batalla, ya sea matándolo, dejándolo fuera de combate o vencéndolo en una competencia gracias a su ingenio. Signo (V)
19. – **El daño original es reparado:** Esto es, después de la victoria del héroe, este recupera el objeto mágico que el antagonista robó originalmente o rescata a la víctima que en un principio fue secuestrada, la que generalmente es una joven hermosa e incluso hasta una princesa. De igual manera puede ser el rompimiento de un embrujo o un le devuelve la vida a un muerto. El héroe se puede valer para conseguir su cometido de sus instrumentos mágicos, de sus habilidades sobrenaturales o de sus ayudantes para reparar el daño original. Signo (E)
20. – **El héroe regresa a su casa o devuelve a su hogar al auxiliar mágico o la princesa secuestrada:** El protagonista se vale de los mismos medios que utilizó para llegar al lugar donde se encontraba el antagonista. Signo: (↓)
21. – **El héroe es perseguido por el antagonista en caso de no haberlo vencido completamente en su primer enfrentamiento:** El héroe se ve en persecución por parte del antagonista o de sus ayudantes, ya sea para capturarlo, matarlo, o comerlo, y para esto se vale de trampas y encantamientos para detener al protagonista y vengarse. Signo (P)

22. – **El héroe escapa de la persecución:** El héroe se vale de sus auxiliares mágicos para escapar a la velocidad de un rayo, sembrado obstáculos a sus perseguidores, se disfraza de distintos objetos, se esconde, salva su vida. Un cuento que sigue su desarrollo después de cumplirse esta etapa en consideración de Propp cuenta con varias etapas que él denomina como "movimientos", con lo cual una nueva secuencia de acción implicaría después de conseguido este punto en un segundo movimiento. Signo (S)
23. – **El héroe llega de incógnito a su casa o a otro país:** En este caso el héroe no desea revelar su identidad en el sitio donde ha regresado después de su primera odisea, para esto se disfraza con otra identidad. Aunque de igual manera podría llegar al nuevo sitio o su casa revelando su propia identidad. Signo (o)
24. – **Un héroe falso se proclama como reparador del daño:** El falso héroe se proclama ante los demás como los reparadores del daño. Signo (F)
25. – **Una tarea difícil le es impuesta al héroe:** Para probar su identidad el héroe es sometido a una nueva prueba para demostrar quien si es verdad quien dice ser. De igual manera esta función puede ser sustituida por la del enfrentamiento al antagonista y superando dicha prueba es la manera como el héroe repara el daño que inició la trama. El héroe es sometido a pruebas para demostrar su destreza, sus habilidades, su inteligencia y valor. Signo (T)
26. – **La tarea es cumplida:** El héroe supera la prueba y de esta manera igualmente puede reparar el daño cometido. Signo (C)
27. – **El héroe es reconocido:** El héroe es reconocido gracias a la marca o la prenda con la cual la víctima del secuestro le otorgó para poder identificarla. Signo (I)
28. – **El falso héroe es desenmascarado:** El falso héroe es descubierto en su engaño y cae en deshonra al momento de no demostrar la marca con la cual podría ser reconocido o al no ser capaz de superar la prueba que le es impuesta. Signo (Ds)
29. – **El héroe adquiere una nueva apariencia:** Una vez superadas las pruebas el héroe se ha superado como ser humano y de ser posiblemente un niño ahora es reconocido como un hombre, o de ser un hijo de campesinos ahora es digno de rozarse con la realeza. Es ahora rico, cuenta con una nueva indumentaria. De igual manera podría cambiar su aspecto físico, y de ser feo ahora podría volverse hermoso. Propp denomina esta función como "transfiguración". Su signo es (Tr)
30. – **El antagonista es castigado:** El antagonista es ejecutado, expulsado, se suicida o es perdonado. Signo (Ca) y en caso de ser perdonado (Ca ncg)
31. **El héroe se casa y llega al trono o es premiado:** El héroe es nombrado nuevo monarca del reino, se casa con la joven que salva, o simplemente recibe un reconocimiento por su valentía. Signo (N)

Otras circunstancias, como son la comunicación de datos por parte de un mandante o del héroe, o una bifurcación en el camino del héroe o héroes, tienen sus diferentes símbolos. El primero, el que informa del mandante al héroe sobre la situación problemática es conocida como elemento de enlace tiene como signo (§) y la bifurcación (<). Por último, cuando en la historia una misma función se repite en tres ocasiones seguidas, esta puede señalizarse con el signo (...)

Una historia o cuento maravilloso que sigue todos los elementos o funciones antes demostrados podría ser

expresada mediante la siguiente formula: $i a p t d n e c X x Y W \uparrow D-H-Z R L-V M \downarrow P s o f T-C I D s T r C a N$. No obstante, tales "funciones" pueden repetirse en varias ocasiones en el relato, y tomar distintos cursos, ya sea que varios personajes realicen las mismas acciones y tengan distintos resultados. Por ejemplo, tres hermanos tratan de rescatar a una joven de la cabaña de una bruja que vive en el bosque, los dos primeros fracasa y terminan siendo prisioneros, sin embargo, el tercero, que es el menor pero el más inteligente vence a la bruja y libera a sus hermanos. De igual forma si un antagonista no es derrotado completamente, puede ocurrir un segundo enfrentamiento, el cual se presenta en la persecución o cuando vuelve a intentar secuestrar a la princesa. Propp considera que las funciones deben ser definidas una por una en forma independiente de los personajes que las cumplen, pues no siempre son los mismos o estas pueden repetirse en varias ocasiones.

Se puede intentar describir una película por medio del siguiente método de análisis, en este caso elegiré una cuya historia esta construida siguiendo los mismos parámetros de las zagas mitológicas o del cuento de hadas, la película es "Star Wars" (1977) de George Lucas.

La situación inicial de la historia es que la alianza rebelde ganó su primera batalla al Imperio y la princesa Leia se encuentra lejos de su reino (planeta), lo cual implica un alejamiento(i) La acción de la historia inicia con el ataque a la nave donde viaja la princesa Leia, esto ya es de por sí un daño (a) y posteriormente capturan a la princesa y la trasladan a una fortaleza conocida como estrella de la muerte. (X) Dart Vader, que representa el principal antagonista de la trama, interroga tanto a un guardia como a la princesa (d), pero no consigue ninguna información (n neg). Dos ayudantes (D1) viajan al planeta más cercano, R2D2 y C3PO y van uno voluntariamente y el segundo involuntariamente en busca de un caballero Jedi de nombre Obi-Wan Kennobi, pero inesperadamente se topan con el héroe, Luke Skywalker, y le comunican que necesitan de su ayuda (Y) y (§).

R2D2 no recibe una respuesta favorable del héroe y escapa para cumplir su misión, pero cuando Luke y C3PO lo encuentran, son atacados por los Tusken Raiders, es cuando de improvisto aparece Obi-Wan Kennobi y salva a Luke de los atacantes (D2). Posteriormente Kennobi interroga a Luke y le responde (H1), entonces le entrega el sable láser de su padre (Z2). Inicialmente Luke responde negativamente a la suplica de ayuda (Yneg), pero al sufrir un daño por parte de los soldados del imperio (X2), se decide a partir en la aventura (W) y (↑).

Luke y Kennobi viajan a una ciudad en busca de transporte y se encuentran con Han Solo y Chewbacca (D3) quienes le piden dinero a cambio de llevarlos al planeta de Princesa Leia: Alderaan. La respuesta de Luke es positiva (H2) y (Z2) y son llevados ahí (R).

Antes de que el héroe llegue a su destino el planeta de la Princesa es destruido por la Estrella de la Muerte (X3). Posteriormente al descubrir el héroe que el planeta es destruido, inadvertidamente son forzados a arribar a la Estrella de la Muerte (Fortaleza) donde emprenden una lucha para rescatar a la princesa (L). Curiosamente la lucha no es directa con el antagonista, Dart Vader, sino con los ayudantes del antagonista, los Storm Troppers, y los vencen (V), reparando el daño inicial (E1). No obstante, en una segunda lucha (L2), Kennobi es derrotado por el antagonista, Dart Vader, y muere (V neg). En este caso hay una bifurcación entre el ayudante (Z2), y el héroe y sus otros ayudantes (Z3), por lo que se puede señalar con el signo (<).

Una vez rescatada la princesa regresan al planeta donde se encuentra la base rebelde (↓), pero en el camino son perseguidos por los Tie Fighters (P) a quienes deben enfrentar los héroes con el Milenium Falcon (Z2). El resultado

de la confrontación es una nueva victoria de los héroes (S).

Los héroes llegan a la base rebelde (o) y les es impuesta una nueva misión, que es emprender una batalla contra la Estrella de la Muerte para restaurar el segundo daño. Allí la princesa Leia les hace la suplica (Y3) de intervenir para ayudar a la causa rebelde y Luke responde en forma positiva a esta nueva suplica de intervenir en la trama (W2). Esta misión puede confundirse con (T), tarea difícil o una tercera lucha (L3), en este caso se presenta una triplicación de funciones (...).

Luke parte de nueva cuenta de la base (R2) para enfrentar ahora al antagonista en un duelo de naves espaciales en la trinchera de la estrella de la Muerte en una tercera lucha (L3), y cuando es casi es muerto por el antagonista, Dart Vader, los ayudantes Han Solo y Chewbacca (Z3) lo salvan y Luke consigue la victoria (V) y repara el segundo daño (E2).

Luke regresa a la base rebelde (↓2) y al salvar la base de ser destruida es transfigurado (Tr) adquiriendo nuevas ropas y siendo nombrado general de la alianza rebelde (N).

La fórmula resultante de la historia es la siguiente:

! a (X1) d n neg § D1-H1neg=(Y1neg) D2-H2=Z2 (X2)+ (Y2)=(W↑) D3+H2=Z2 (R) (X3) < L-V=E1
↓ P+Z2= S (o) Y3W3(...) (R2) L3+Z3=V2 (E2) (↓2) (Tr) (N). L2-V2 neg Z2

El análisis estructural del relato de Roland Barthes

Barthes busca crear un método de análisis narrativo capaz de ser aplicado a cualquier tipo de relato y no ser privativo de un tipo específico. Por eso critica a Vladimir Propp al hacer notar las limitaciones de su método el cual no es capaz de emplearse en los millones de relatos existentes y en consecuencia se limita a un nivel muy particular, el del cuento popular ruso, sin poder constituirse en un modelo general³¹.

Barthes en su ensayo análisis estructural del relato propone distinguir en la obra narrativa tres niveles de descripción: en el nivel de las funciones (similares a las de Vladimir Propp y Claude Bremond); el nivel de las acciones (en el sentido que tiene esta palabra para Greimas cuando habla de los personajes como actantes) y el nivel de la narración (que es grosso modo, el nivel del discurso de Todorov); estos niveles están integrados entre sí de una manera progresiva: una función sólo tiene sentido si se le 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.

Barthes considera que existen dos clases de funciones las cuales son: a) funciones distribucionales, llamadas simplemente funciones, las cuales corresponden con las funciones de Propp; en éstas, la unidad remite a un acto complementario y consecuente, una acción; b) las funciones integrativas, llamadas "indicios"; son datos que proveen alguna información acerca del personaje que realiza la acción, remitiendo propiamente a un significado en específico.

Las funciones se dividen a su vez en funciones "cardinales" o "núcleos", las cuales implican una acción de abrir o mantener una alternativa que permita continuar con la historia, que puede ser inaugurar o concluir una incertidumbre, por lo que son consecutivas y consecuentes; y las catálisis, las que llenan el espacio narrativo que separa las funciones nudo.

Las funciones cardinales son los momentos de riesgo del relato, llevan implícita una acción, el lazo que une dos funciones cardinales opera con una funcionalidad cronológica y lógica; por otra parte la catálisis cuenta con zonas de tranquilidad, de descanso, retarda la acción o la impulsa, e incluso despista la continuidad de la narración, los lazos de unión de la catálisis se limitan tan sólo a tener un carácter cronológico.

Por su parte los indicios se dividen en los indicios propiamente dichos y los informantes: los primeros implican una actividad de desciframiento y sirven para conocer el carácter, la atmósfera, que se mantiene vigente en toda la historia, sirve para proporcionar información relevante sobre la forma de ser de los personajes, remiten a un carácter, un sentimiento, una atmósfera o filosofía; los segundos, los informantes, sirven para identificar o situar en el tiempo y el espacio, es decir, brindan un contexto histórico a la historia narrada.

En la sucesión de las funciones según Barthes predomina el carácter lógico sobre el cronológico, a diferencia de Propp, quien consideraba que las funciones debían continuar un orden invariable en su sucesión, pero Barthes considera que "la temporalidad no es sino una clase estructural del relato (del discurso), así como en la lengua el tiempo sólo existe en forma de sistema; desde el punto de vista del relato, lo que nosotros llamamos el tiempo no existe o, al menos, sólo existe funcionalmente, como elemento de un sistema semiótico: el tiempo no pertenece al discurso propiamente dicho sino al referente".³²

En este punto de vista coinciden con Barthes, tanto Greimas, Bremond y Todorov pues todos consideran al

(³¹) PUIG, Luisa: La estructura del relato y los conceptos de actuante y función, México, UNAM, 1978, p. 49.

igual que Lévi-Strauss que la sucesión cronológica de un relato se reabsorbe en una estructura atemporal. Bremond dice que al buscar reconstruir la sintaxis de los comportamientos humanos utilizados en el relato de trazar de nuevo el trayecto de las elecciones a las que el personaje se ve fatalmente sometido, una lógica energética que capta al personaje en el momento que se decide a actuar. Por otra parte Todorov realiza el análisis al nivel de las acciones (es decir, de los personajes) buscando establecer reglas por las cuales el relato se combina y varía, para transformarse en un cierto número de predicados básicos. La cobertura funcional del relato impone una organización de pausas, cuya unidad de base no es otra que un pequeño grupo de funciones que se llamarán secuencia. Una secuencia es una sucesión lógica de núcleos cardinales unidos entre sí por una relación de solidaridad. La secuencia inicia cuando uno de sus términos no tiene antecedente solidario y se cierra cuando otro de sus términos ya no tiene consecuente.

Por otra parte, el nivel de las acciones, en la morfología del cuento, Propp reduce a los personajes a una tipología fundada en las esferas de acción en las que cada personaje participa.³³ Según Barthes los personajes se hicieron autónomos en el momento que dejaron de estar ligados a la acción y escaparon a la escénica psicológica, la cual podría colocarse en una larga lista de tipos. Propp los subordinó a una tipología simple fundada no en la psicología sino en la unidad de las acciones. Por otra parte Bremond dice que el personaje es un agente de secuencia de acciones que le son propias, cada personaje puede ser el héroe de su propia secuencia. El análisis estructural es muy cuidadoso en no definir al personaje en términos de escénica psicológica, de definiéndolo como un ser sino como un participante.

T Todorov al analizar la novela "Relaciones Peligrosas" no parte de los personajes sino de las tres grandes relaciones en las que pueden comprometerse las denomina predicados de base (amor, comunicación, ayuda), y son analizados en dos clases de reglas: 1. - Derivación, cuando falta dar cuenta de otras relaciones. 2. - Acción, cuando trata de describir las transformaciones de las relaciones a lo largo de la historia.

Greimas definió a los personajes no en cuanto a lo que son sino lo que hacen, definiéndolos como actantes; su participación dentro de la acción coincide con tres grandes ejes semánticos (sujeto, objeto, complemento de atribución, complemento circunstancial) las cuales coinciden con las partes de la oración. Por otra parte, dijo que son comunicación de deseo, búsqueda y la prueba, por lo que se dividen en parejas (Sujeto/objeto, Donante/destinatario, Ayudante/opositor) por tanto puede ser cubierto por actores diferentes movilizados en reglas de multiplicación, sustitución ó carencia. El personaje se define por las esferas de participación en la cual participa.

Por último, se encuentra el nivel de la narración, en este Barthes establece que no puede haber un narrador sino un destinatario del relato: no hay comunicación sin un emisor y un receptor. Para esto debe existir un código de signos por medio del cual el narrador otorga significado a lo que pretende comunicar. "En lo que concierne a los signos de la narración, Barthes afirma que las concepciones que consideran al narrador como el autor de la obra, como una conciencia total e impersonal, o como un observador de los personajes, caen en el error de considerar a este último y a los personajes como personas reales, como si el relato estuviera determinado por su referente".³⁴ Los personajes son seres de papel, o en el caso de esta investigación, de celuloide, no son reales sin proyecciones de la mente del autor, aunque en el enfoque de Barthes no arriesga a adentrarse a los terrenos de la psicología, las obsesiones del autor del relato que evidentemente manifiestan sus problemas emocionales, ya que al parecer le son desconocidos al investigador

⁽²⁵⁾ BARTHES, Roland: Análisis estructural del relato, Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1974, p. 24.

⁽³³⁾ FUIG, Luisa: Obr Cit., p. 54.

⁽³⁴⁾ Ibid, p. 55.

y por eso prefiere emprender sus estudios a partir de otra perspectiva donde pueda sentirse más seguro. El narrador, quien narra la historia, es igualmente ficticio, el autor es otro asunto, este sí es material y por tanto no debe ser confundido con el narrador, es decir la supuesta persona que narra un relato. "El narrador en tercera persona aparenta ser una conciencia total, impersonal, que narra la historia desde un punto de vista superior, casi cercano a Dios; esta en el interior de todos los personajes al conocerlo todo de ellos y su exterior".³⁵

En las novelas es algo común que el narrador de la historia lo haga en tercer persona y sea omnisciente, que sepa todo acerca de los personajes e incluso de lo que ocurre en sus pensamientos; o lo haga como un testigo presencial de un hecho del cual muy bien fue protagonista y por eso lo hace en primera persona, ya que el mismo narrador es quien protagoniza o actúa la historia. Estos recursos narrativos de la novela bien pueden trasladarse sin ningún problema al cine, pues la visión de la cámara sea igual a ese narrador omnisciente y omnipresente, que todo lo ve e incluso puede adentrarse a la mente de sus personajes; o el narrador en primera persona, por medio del recurso del "voice over" donde se escuchan no sólo los pensamientos del narrador, sino este nos va conduciendo a lo largo de la historia mientras va dando sus opiniones o comentarios.

Sin embargo, no son sino maneras distintas de contar una historia, recursos de los cuales se vale el autor para presentar la historia. Una narración en tercera persona puede dar la idea de que es falsa, o nos hace recordar los relatos míticos, que no fueron presenciados por el narrador sino que alguien distinto a éste le comunicó la historia que originalmente protagonizó otra persona hace mucho tiempo y que sus andanzas fueron tan ejemplares que llegaron a ser conocidas hasta nuestros días. O por otra parte, la narración en primera persona hace creer en verdad que la historia es verídica, ya que quien conoció los hechos en carne propia es quien narra la historia y por tanto debe de creérsele.

Desde el punto de vista de esta investigación no busca la teoría pura de la verdad de la narración y por eso no desdeñará las posibles conexiones existentes entre las estructuras de una historia con ciertos complejos psicológicos descubiertos por el psicoanálisis, como el complejo de Edipo, las fijaciones orales, fálicas, o los arquetipos como el ánimos y el ánima, ya que estos pueden ser proyectados en un relato, ser la base que dieron origen a determinados elementos o personajes en una narración, ya sea en forma consciente o inconsciente. Estos relatos, ya sean de origen colectivo o personal, es evidente que son el reflejo de las obsesiones de las quienes les dieron origen, y por tanto deben ser tomados en cuenta como algo valioso. Pues de otra manera, la única conclusión que se puede extraer del análisis de los mitos, los cuentos maravillosos y de las películas de adolescentes sea que todas son, en sí, la misma historia, y eso dejaría una imagen del mundo como algo desierto y vacío, totalmente carente de alma, o en otras palabras, carente de toda sustancia.

(³⁵) BARTHES, Roland: Obr. Cit., p. 33.

El análisis semiológico de A.J. Greimas

La propuesta de Greimas parte donde finaliza el análisis de Propp, es decir, en sus 31 funciones y en sus siete personajes comunes en todos los cuentos, a estos le da una nueva definición bajo una nueva terminología que desarrolla en su obra "Semiótica Estructural". En este caso trata de perfeccionar los términos de funciones y personajes dados por Propp denominándolos actantes a los personajes y semémas a las funciones; los actantes son la parte de la oración que realizan la acción, y los semémas son las partes de la oración que califican los atributos de la acción.

Para esto primero debemos de comprender algunos términos empleados por Greimas al desarrollar su método de análisis propio del cuento popular. Para Greimas la semiótica es una tentativa de descripción del mundo por medio de sus cualidades sensibles³⁶, punto en el cual coincide con la fenomenología de Edmund Husserl y del existencialismo de Jean Paul Sartre, quienes afirman que la existencia del ser es aprehendido por la consciencia por medio de sus manifestaciones las cuales son percibidas a través de sus sentidos, y con tal información la consciencia forma un concepto (significado) de los objetos de la realidad conforme estos son percibidos directamente desde la realidad.

Greimas dice que significante son los elementos o grupos de elementos que hacen posible la aparición de la significación a través de la percepción (mirada) y que son reconocidos en este mismo momento como realidades exteriores y distintas al hombre; por otra parte significado son las significaciones o significación que son recubiertas con el significante y manifestadas gracias a la existencia. De tal forma que la existencia del significado lleva implícita la del significante.³⁷ El significado es el concepto por medio el cual abstraemos de la realidad la existencia del significante que es el objeto material o concreto, el cual buscamos conocer al aprehenderlo por medio de sus manifestaciones. El signo está compuesto por dos parte: el momema, que es la unidad constitutiva que brinda el significado; y el sema, que son los elementos de significación o rasgos distintivos o elementos distintivos que permiten discernir una palabra de otra palabra, el conjunto significante es la reunión de significado y significante. La estructura del significado presenta dos términos y la existencia de una relación entre ambos.

Para que dos términos sean notados deben tener algo en común y a la vez algo que los diferencia: la semejanza de dos signos lingüísticos es la conjunción de dos términos y la diferencia es la disjunción de los mismos términos. Por tanto la estructura elemental de la significación es la relación y disjunción de dos objetos. El texto es el conjunto de elementos de significación que se hallan situados sobre la isotopía elegida y están encerrados en los límites del corpus. Para esto isotopía es la permanencia de una base clasemática jerarquizada que permite gracias a la apertura de los paradigmas constituidos en categorías clasemáticas, las variaciones de las unidades manifestadas, variaciones que, en lugar de destruir la isotopía, no hacen, por el contrario, sino confirmarla.

Otras definiciones de isotopía son: la reiteración de elementos semánticos (núcleos sémicos y clasemas) o pertenecientes a cualquier otro plano del lenguaje o del universo ficticio establecido en el discurso, que trata un texto dotándole de coherencia interna;³⁸ y la segunda es un conjunto redundante de categorías semánticas que hacen posible

⁽³⁶⁾ GREIMAS, A.J.: Semiótica estructural, Madrid, Gredos, 1976, p. 13.

⁽³⁷⁾ Ibid, pp. 14-15.

⁽³⁸⁾ VILLANUEVA, Mario: "Glosario de narratología, S/L, Ediciones Júcar, pp. 181-201.

la lectura uniforme del relato, tal como resulta de las lecturas parciales de los enunciados después de la resolución de las ambigüedades, siendo guiada esta resolución misma por la investigación de la lectura única.³⁹ Pude decirse que una isotopía en una secuencia de un relato donde un sujeto realiza una acción sobre un objeto y dirigida a un beneficiario, es decir, los elementos mínimos de una oración o frase. Las categorías clasemáticas son la unión de sememas y clasemas, semémas es la suma del núcleo sémico que es la aceptación positiva de un sema (los elementos de significación que permiten distinguir a un término de otro pese a su similitud de rasgos distintivos) más el contexto sémico que da significación correcta al lexema. Esto es, que una palabra (lexema) sólo adquiere su significación correcta cuando se encuentra inmerso en un contexto.

Actante es la función básica en la sintaxis de la acción narrativa que articula la historia contada en la novela, y que puede ser desempeñada por uno o varios personajes o fuerzas objetivas (por ejemplo el dinero) subjetivas (la ambición), trascendentales (la Divinidad) o simbólicas (el bien o el mal). El modelo actancial de A.J. Greimas comprende las instancias siguientes: sujeto, o fuerza fundamental generadora de la acción; objeto, aquello que el sujeto pretende o desea alcanzar; destinador (o emisor), quien promueve la acción del sujeto y sanciona su actuación; destinatario, la entidad en beneficio de la cual actúa el sujeto; adyuvante (o auxiliar), papel actancial ocupado por todos los que ayudan al sujeto; y oponente, los contrarios a él. Este modelo actancial sirve para diseñar la estructura de la historia narrada.⁴⁰

Sujeto	A1
Objeto	A2
Destinador	A3
Destinatario	A4
Adyuvante	A5
Oponente	A6

Según Greimas lo que nos permite captar un cuento popular, un mito o una novela de Bernanos como algo provisto de sentido, es la permanencia, a lo largo de todo el relato, de un reducido número de categorías de significación. Todo texto, por consiguiente, es a la vez permanencia y diacronía: manifiesta su permanencia gracias a un reducido número de estructuras fundamentales y así sucesivamente.⁴¹ El análisis del relato desde dos preguntas básicas: ¿Cuáles son las relaciones recíprocas y modo de existencia en común de los actantes de un microuniverso (relato)? Y ¿Cuál es el sentido general de la actividad atribuida a los actantes? Greimas se pregunta en qué consiste esa actividad y si es transformadora cuál es el cuadro estructural de esas transformaciones.

Las funciones son papeles representados por la palabra y el sujeto es quien realiza la acción y el objeto es quien sufre la acción. Al igual que Propp Greimas estima que las funciones son permanentes en cada relato, estas tal vez podrán variar en el contenido de las acciones, los actores que las realizan, pero las funciones representadas en el

⁽³⁹⁾ GREIMAS, A.J: Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico, Buenos Aires, Editorial Tiempo contemporáneo, 1974, p. 48.

⁽⁴⁰⁾ VILLANUEVA, Mario: Glosario de narratología, S/L, Ediciones Júcar, pag 181-201.

⁽⁴¹⁾ GREIMAS, A.J: Semiótica... Obr. cit., p. 229.

enunciado perduran en el tiempo y su permanencia es garantizada por el limitado número de papeles, y esto es lo que permite encontrar similitudes estructurales de un relato a otro. Dos retoques de orden práctico han sido necesarios para ajustar el modelo actancial, tomado de la sintaxis, a su nuevo estatuto de significación y las dimensiones del relato donde aparecen: considerar la reducción de los actantes sintácticos a su estatuto semántico (María recibe una carta=destinatario); y reunir todas las funciones manifestadas en el corpus y atribuirles sea cual fuere su disposición a un solo actante semántico, a fin de que cada actante manifiesto posea su propio investimento semántico y podamos decir que el conjunto de los actantes reconocidos, sea cual fuere su relación son representativos de la manifestación entera.⁴² Propp definió al cuento como un desarrollo en la línea temporal de 31 funciones que realizan las acciones del cuento y define los actantes según las esferas de acción donde se desenvuelven, lo cual es una definición funcional. En los distintos cuentos se repiten las mismas secuencias de funciones, de donde se deduce que quienes las desempeñan son un mismo tipo o categoría de actor o actante. Los actantes de Propp ya fueron vistos y son:

1. – El villano o antagonista: quien se opone a que el héroe cumpla con su meta y también ocasiona el daño que desencadena la historia.
2. – El donador: quien da un poder especial al héroe mediante un arma o talismán que los ayudarán a cumplir con su meta.
3. – El ayudante: quien acompaña al héroe en su recorrido y lo ayuda en todos los problemas que se le presenten.
4. – La persona necesitada de ayuda: la princesa que ha sido secuestrada o cualquier persona que haya sufrido un daño a manos del antagonista.
5. – El mandante: el padre de la princesa que manda al héroe a reparar el daño que fue cometido en su contra.
6. – El héroe: quien es enviado a reparar el daño.
7. – El falso héroe: quien se atribuye a sí mismo falsamente haber reparado el daño.

Este número reducido de términos actanciales basta para dar cuenta de la organización del microuniverso que son los relatos maravillosos. No obstante, Greimas considera que es insuficiente definir todo un género literario sólo por el número de actantes sin preguntarse de las relaciones que estos mantienen entre sí, por eso propone una categorización del inventario de los actantes.⁴³ Los dos primeros tipos de actantes son el sujeto (activo) y el objeto (pasivo):

Sintaxis Propp	Sujeto vs Objeto Héroe vs Persona buscada
---------------------------------	--

(⁴²) Ibid, p. 266.

La primera oposición descubierta por Greimas es la de:

Destinador vs Destinatario

Greimas parte de la comparación de los modelos de Propp y Sourau con categorías sintácticas, que son las partes de la oración para emprender su análisis del relato: (sujeto-verbo-objeto) Las otras categorías ayudante y oponente se contraponen al ser sus fines opuestos: el ayudante busca auxiliar a la consecución del objeto o a establecer comunicación con este y el oponente es quien pone obstáculos, impidiendo la realización del deseo. Las funciones de ayudante se encuentra en dos actantes, el donador y el ayudante, y puede sobreentenderse de que se trata del mismo actante. En la manifestación mítica que nos interesa comprendemos que ayudante y el oponente no son más que proyecciones de la voluntad de obrar y de las resistencias imaginarias del mismo sujeto, juzgando maléfica por relación a sus dioses.⁴⁴ Carl Jung también descubrió la existencia de un par de opuestos dentro del inconsciente de cada persona, en especial en las concepciones arquetípicas, que son dos fuentes de energía psíquica o libido luchando en la mente de cada individuo, escindiendo semejante a la lucha desatada entre el héroe y el antagonista de los cuentos de hadas y mitos. "Las imágenes arquetípicas en su cualidad de formas universales, heredadas que expresaban las condiciones estructurales del inconsciente, estaban predestinadas a funcionar como transformadoras de energía... siempre que las presentaciones análogas eran conforma a las estructuras de la psique, y estaban también por lo tanto, sintonizadas con lo cambiante, la imagen arcaica desempeñaba la función de transformador energético. Y la oposición de opuestos es un fundamento esencial en la teoría energética de Jung de los cambios y transformaciones de la libido y sobre todo de la teoría del símbolo, lo representaba la tensión de contradicción... el cual abarca ambos polos el de la pulsión (instinto) y el intelecto (consciencia). Todo lo que en la vida humana se manifiesta conforma de la contradicción, de opuestos, era expresión de un principio que, desde el principio era inherente a la totalidad de la psique... La acción sinérgica de cargas energéticas contrarias resultaba en una diferencia de potencial que determinaba el flujo de la vida".⁴⁵ "El concepto de energía lleva implícito el concepto de la contradicción, desde el momento en el que los procesos energéticos presuponen la existencia de contrarios, es decir, de dos estados distintos sin los que no había proceso en absoluto. Todo fenómeno energético... pone de manifiesto la existencia de un principio y un fin, de un arriba y un abajo, de lo caliente y lo frío, de un antes y un después, de un origen y una meta, etc. Es decir, de la existencia de pares de contrarios".⁴⁶ Prosiguiendo con Greimas, el modelo actancial mítico –este tiene sólo valor operatorio para la manifestación mítica– están completamente centrado en el objeto del deseo perseguido por el sujeto, y situado, como el objeto de comunicación, entre el destinador y el destinatario estado el deseo del sujeto, por su parte, modulado en proyección del ayudante y el oponente⁴⁷.

⁽⁴³⁾ Ibid, p. 270.

⁽⁴⁴⁾ Ibid, p. 275.

⁽⁴⁵⁾ FREY-ROHIN, Liliane, Obr. Cit., pp. 169-170.

⁽⁴⁶⁾ JUNG, Carl Gustav: "Tipos... Obr Cit., p. 207.

⁽⁴⁷⁾ GREIMAS, A.J: Semiótica... Obr. Cit., p. 275.

Destinador → Objeto → Destinatarario

Adyuvante → Sujeto ← Oponente

La relación del sujeto con el objeto es concebida como un poder hacer, y en su deseo de conseguirlo se manifiesta por medio de las funciones como una búsqueda. Según Sauriau las principales fuerzas temáticas en una obra de teatro son las siguientes:

1. –Amor: sexual, familiar o amistad.
2. –Fanatismo religioso y político.
3. –Codicia, avaricia, deseo de riqueza, de placer, belleza.
4. –Envidia, celos.
5. –Odio, deseo de venganza.
6. –Patriotismo.
7. –Curiosidad.
8. –Deseo de un trabajo y vocación (religiosa, científica, artística, hombre de negocios, vida militar, política)
9. –Necesidad de exaltación, de acción.
10. –Necesidad de sentirse, de vivir, realizarse, complementarse.
11. –Vértigo de todos los abismos del mal o experiencia.
12. –Miedo a muerte, pasado, remordimiento, dolor, miseria, fealdad, enfermedad.

Aunque de acuerdo a Greimas, estos puntos se simplifican en un par de opuestos que son:

Obsesión vs Fobia

El cuento es un relato con un tipo específico de personajes considerando las relaciones entre las funciones y los actantes, dando por definición un tipo de actante en particular. Entonces el cuento es un relato conformado por un número reducido de funciones que siguen un orden obligatorio de sucesión. La meta de Greimas era ver si podía simplificar el análisis de funciones diseñado originalmente por Propp al reducir su número de funciones mediante una comparación de estas y descubrir su estructura más elemental y entender porque estas siguen un patrón determinado en la sucesión de las funciones y determinar cuales son las transformaciones que estas provocan. Greimas toma las 31 funciones de Propp y las reduce a 20 mediante el emparejamiento de las 31 funciones propuestas por Propp, pero sostiene que sólo es empírico y responde a una exigencia de condensar el relato en unidades episódicas (episodios) que poseen un carácter binario (parejas de opuestos).⁴⁸ Las funciones propuestas por Greimas son las siguientes:

1. –Ausencia.
2. –Prohibición vs Infracción.

(⁴⁸) Ibid, p.297.

3. -Investigación vs sumisión.
4. -Engaño vs complicidad.
5. -Traición vs Falta.
6. -Mandamiento vs Decisión del héroe.
7. -Partida.
8. -Asignación de prueba por parte del donador vs superación de prueba.
9. -Recepción de ayudante o talismán.
10. -Traslado espacial.
11. -Combate vs Victoria.
12. -Marca.
13. -Liquidación de falta.
14. -Retorno.
15. -Persecución vs liberación.
16. -Llegada de incógnito del héroe.
17. -Asignación de prueba vs logro.
18. -Reconocimiento.
19. -Revelación del traidor vs revelación del héroe.
20. -Castigo vs Bodas.

Una disyunción de dos funciones implica un "emparejamiento", el cual podría ser prohibición vs orden que pueden ser representados como:

S vs n S

La prohibición no es más que la transformación negativa de una orden o mandamiento, la cual tiene una función recíproca que es aceptación, gracias a esta oposición las funciones disminuyen de cuatro a dos:

$$\frac{\text{Mandamiento}}{\text{Aceptación}} = \frac{\text{Estipulación de contrato}}{\text{Rompimiento de contrato}}$$

$$\frac{\text{Prohibición}}{\text{Infracción}} = \frac{\text{Rompimiento de contrato}}{\text{Rompimiento de contrato}}$$

Estos forman un sistema de significados que se expresan de la manera siguiente:

A vs \bar{A}

$$\frac{A}{\text{no } A} = \frac{\bar{A}}{\text{no } \bar{A}}$$

De tal manera que se pone en evidencia que el inicio del relato empieza con la ruptura del contrato (el contrato de la sociedad, del orden establecido o de la ley), la infracción de una prohibición y concluye con el restablecimiento del contrato roto, con la función de "bodas" de Propp. La boda no es un hecho incidental del relato, un desenlace bello y sublime, sino es símbolo del restablecimiento del orden que fue roto al comenzar el relato, y en términos de biología

se diría que se restablece la "homeostasis" del sistema. Es decir, el sujeto que busca el objeto de su deseo, se enfrenta a los obstáculos con ayudas y contratiempos, y al final consigue lo que busca. Greimas considera que las funciones de Propp son insuficientes y deben de ser examinadas, por ejemplo, todas las pruebas y luchas que enfrenta el héroe se expresan mediante la fórmula:

$$A + F = \text{no } c$$

A = Orden

F = Afrontamiento de logro

no c = consecuencia

Tabla 1 Los diferentes tipos de pruebas que debe enfrentar un actante en su trayecto.

Esquema de Greimas	Prueba calificante	Prueba principal	Prueba glorificante
A {Orden {Termiante {Aceptación	Función del donador Reacción del héroe	Mandamiento Decisión del héroe Combate	Tarea difícil
F Lucha Victoria	_____	Victoria	Logro
no C= Consecuencia	Recepción de ayudante	Liquidación de falta	Reconocimiento

En las 31 funciones de Propp existe un gran número de redundancias que se pueden simplificar -las pruebas se repiten tres veces y tiene resultados similares, la falta original que desencadena la historia es reparada siempre al final o la historia queda truncada en su equilibrio de fuerzas. La victoria del bien lleva implícita una carga psicológica importante según demuestra este examen. Por lo general el héroe se encuentra ausente del sitio donde ocurrió la desgracia y debe partir para enfrentar la lucha y reparar el daño, luego regresa al sitio donde será reconocido luego de reparar el daño.

\bar{p} = Partida y comienzo de la ausencia, la cual se opone a

p = Llegada de incógnito

no \bar{p} = llegada del héroe al sitio del combate se opone a su vez a

no p = retorno

Entre p y no p se sitúa el traslado rápido (d) entonces la secuencia de desplazamiento se expresa:

$$\bar{p} + d + \text{no } p \text{ vs } \text{no } \bar{p} + d + p$$

Por tanto, desplazamiento rápido d no debería ser considerado como una función, sino como un aspecto calificativo. Greimas en primera instancia denominó la ausencia del héroe como una categoría de expresión délica. Por otra parte, la historia no inicia con el daño (carencia) propiamente dicha, sino en principio hay una serie de funciones que sirven como precedente al daño, es decir, lo preparan. Greimas al analizarlas las define como un proceso comunicativo de emisión y transmisión de información pero cuyo resultado es negativo, estas son: interrogatorio vs información, engaño vs complicidad, y fechoría vs daño o carencia. Estas tienen como consecuencia la ruptura del contrato y para que se restablezca la homeostasis del relato dichas funciones deben oponerse a otras cuyo resultado sea positivo y al mismo tiempo sean de carácter positivo para restablecer el orden perdido con la infracción del contrato

inicial. Estas son: imposición de marca vs reconocimiento del héroe (que podría interpretarse como emisión de signo vs recepción de signo). La segunda es el desenmascaramiento del falso héroe vs transfiguración del héroe verdadero, y por último el castigo al traidor vs reparación, recompensa del héroe (matrimonio). Las primeras funciones Greimas las denomina de alienación por su carácter negativo y las últimas de integración por su naturaleza benéfica ya que el héroe de ser un alienado de la sociedad y la princesa al verse alejada de su familia se reintegran ambos al círculo familiar. Las funciones de integración las representa con símbolos y C1, C2, y C3 las de alienación como /C1, /C2 y /C3.

$\bar{p} \bar{A} \bar{C1} \bar{C2} \bar{C3} p A1 \bar{p}1$	(A2 + F2 + no c2)	de $\bar{no} \bar{p}1$
Ruptura del orden y alienación	Calificación del héroe	Búsqueda
(F1 + e1 + no c3)	no p1 d F1 p1	(A3 + F3 no C1)
Prueba principal		Petición
C2 C3 A (no C3)		
Reintegración		
Restitución del orden (homeostasis)		

Con esto se confirma la hipótesis de Greimas que de todas las funciones negativas iniciales se desarrollan paralelamente a las funciones positivas.⁴⁹ El esquema del relato de Greimas es el siguiente:

Funciones de alienación	Funciones de reintegración
$\bar{C1} = \frac{\bar{C1} \text{ Interrogatorio}}{\text{no C1 Información}}$	$C1 = \frac{C1 \text{ Marca}}{\text{no C1 Reconocimiento}}$
$\bar{C2} = \frac{\bar{C2} \text{ Engaño}}{\text{no C2 Complicidad}}$	$C2 = \frac{C2 \text{ Descubrimiento}}{\text{n C2 Transfiguración}}$
$\bar{C3} = \frac{\bar{C3} \text{ Fechoría}}{\text{no C3 Daño}}$	$C3 = \frac{C3 \text{ Castigo}}{\text{no C3 Reparación de daño y recompensa}}$

Según lo antes visto, a todo par negativo se opone su correspondiente par positivo que lo neutraliza, por lo que las parejas S vs no S y /S vs /no S son la estructura elemental de significación del relato. Según Greimas el relato debe ser entendido como una estructura acróica simple la que implica que todo daño corresponde a una reparación.⁵⁰ De igual manera Greimas resalta el hecho de que la función F siempre tiene un desenlace positivo, ya que carece de su correspondiente par negativo, y el resultado F (lucha) siempre es la victoria. Esta es la única secuencia funcional que es asimétrica. F entra al relato en una secuencia diacrónica A + F = C Sin embargo resalta el hecho de que F forzosamente no va precedido de A (Aceptación). A y F son una relación de consecución no de implicación, hay F sin A, y A sin F, la consecución de la prueba por tanto no es obligatoria. Esto le da cierta libertad al héroe. El relato no representa más que la oposición entre el héroe y su oponente, una oposición de fuerzas entre el ayudante y el oponente. El relato es un reflejo de la sociedad, por eso inicia cuando este orden es roto e comienzan a operar las fuerzas del caos

⁽⁴⁹⁾ PUIG, Luisa: Obr Cit., p. 90.

⁽⁵⁰⁾ GREIMAS, A.J.: "Semiótica... Obr Cit., p. 312.

que tratan de destruir el sistema de valores vigente, es entonces la lucha entre el hombre alienado y el hombre que goza la plenitud de los valores de su sociedad. La libertad individual tiene como corolario la alienación; la reintegración de los valores debe pagarse mediante la instauración del orden, es decir, mediante la renuncia a esa libertad.⁵¹ Según Greimas el relato tiene dos definiciones diferentes:

La primera es de orden diacrónico, el relato se reduce a una secuencia de la prueba que manifestado en el discurso un modelo actancial, antropomorfiza las significaciones y las representa como una sucesión de comportamientos humanos en una sucesión temporal. La elección irreversible (F A) comporta una consecuencia donde el hombre queda comprometido en el proceso histórico a la consagración de dicha responsabilidad. La secuencia diacrónica elemental del relato comporta todos los atributos de la actividad histórica del hombre que es irreversible, libre y responsable.⁵²

⁽⁵¹⁾ Ibid, p. 321.

⁽⁵²⁾ Ibid, p. 321.

Estudio del mito según Claude Lévi-Strauss (lo crudo y lo cocido)

Claude Lévi-Strauss, filósofo francés de origen belga, empleó el método estructuralista en sus investigaciones de antropología, aplicándolo en especial al estudio de la mitología, no obstante, debido a un purismo metodológico, sus técnicas de estudio eran sólo aplicables a los mitos provenientes de sociedades vivas, donde los ritos que se encuentran vinculados a esos mitos todavía son practicados, además de que se conocen las características sociales como son sistemas de filiación o medios económicos, de tal manera que puedan contraponerse con el mito y contrastar así sus diferencias entre la realidad mítica y las verdaderas prácticas de aquella sociedad. Por tal motivo, su método de estudio no puede ser aplicado a mitos provenientes de sociedades desaparecidas, ya que no existen instituciones sociales con las cuales pueden ser contrastadas y por tanto no hay mucho que interpretar en el mito. En el caso del cuento de hadas, y al análisis realizado por Vladimir Propp, Lévi Strauss lo criticó precisamente por haber excluido de su estudio estas consideraciones de contrastar los cuentos maravillosos rusos con las instituciones sociales y económicas que existían al momento en que fueron creados. Cabe decir de Propp que no fue un investigador que tuviera toda la libertad del mundo para realizar su trabajo ya que su primera obra "Morfología del cuento popular", fue duramente criticada y censurada en la Unión Soviética ya que representaba un bosquejo de la ciencia decadente del capitalismo por haberse apegado a la escuela formalista rusa, que de acuerdo a la mentalidad comunista o bolchevique esta vinculado al viejo estado imperialista de los zares. Su segunda obra "Raíces históricas del cuento popular" tuvo que emplear el método materialismo dialéctico y materialismo histórico para ser aceptado por la élite intelectual marxista que imperaba en su país, y entre sus protegidos da una serie de elogios a quienes sustentan tal filosofía, entre los que se encontraba Carl Marx, Vladimir Ilich Lenin, y hasta al mismísimo José Stalin, lo cual era muestra de las cadenas que el investigador debía de arrastrar para poder continuar con su trabajo.

En esta obra Propp en apariencia da una basta y extensa muestra de ejemplos con los cuales confirma sus hipótesis de que el cuento popular estaba vinculado a los mitos y rituales de las antiguas comunidades cazadoras y recolectores, y con algunas nuevas instituciones surgidas en las primeras comunidades agrarias; sin embargo, Propp recoge estos ejemplos de todas partes del mundo, desde Norteamérica situando los trabajos de Frank Boaz que el mismo Lévi-Strauss revisa al estudiar "La Gesta de Asdiwal", como de África, Australia, Sudamérica, mitos Griegos, y de las estepas siberianas, con lo cual, a vista de Lévi-Strauss carece de un riguroso marco de investigación para haber emprendido la comprobación de sus hipótesis.

Lévi-Strauss dice que el estructuralismo a diferencia del formalismo ruso no opone lo concreto a lo abstracto, y no le reconoce a esto último un valor privilegiado. La principal obra del formalismo podría considerarle la de Vladimir Propp, en especial su libro "El análisis morfológico del cuento popular ruso", aunque en sus posteriores obras lo abandonó por el método materialista dialéctico histórico. El formalismo, sin embargo, fue continuado en 1940 por los miembros de la escuela del "Círculo de Praga" influenciado por el trabajo de Roman Jakobson quien lo trasladó posteriormente a Estados Unidos, una vez concluida la segunda guerra mundial; allí Jakobson es considerado el padre de la lingüística estructural³³.

Joseph Bédier le concede a Propp el elogio de haber distinguido en el seno de los cuentos populares, entre

factores variables y factores constantes. Los invariables constituirían las unidades elementales. No obstante, Bédier no pudo definir en qué consistían estos elementos.⁵⁴

Los trabajos de Propp son definidos por R. M. Volkov de una forma simplista de que se limitaban únicamente a demostrar nada más que los cuentos parecidos se parecían: Por ejemplo, cita a Propp de la siguiente manera:

1. – El rey da al héroe un águila que lo lleva a otro reino.
2. –Un viejo da a Suchenko un caballo que lo lleva a otro reino.
3. –Un brujo da a Iván una barca que lo lleva a otro reino.
4. –Una princesa da a Iván una sortija mágica, de la cual salen hombres armados que lo transportan a otro reino.

Estos enunciados contienen variaciones y constantes, los personajes y sus atributos cambian, mas no las acciones y las funciones que estos desempeñan. Los cuentos populares conceden acciones idénticas a personajes distintos. Son los elementos constantes los que se conservarán para la base, a condición de que el número de funciones sea considerablemente finito. Los personajes son limitados, lo mismo que el número de funciones... que estos desempeñan, en total Propp dice que son 31. Pero de acuerdo a Propp, estudiando la estructura de todos los cuentos no se tratan sino de uno sólo.

Las 31 funciones se implican entre sí lógicamente y estéticamente unas a otras, se articulan todas sobre el mismo eje, al punto que dos funciones no se excluyen mutuamente, aunque algunas funciones se implican unas a otras como pares de oposiciones: prohibición-violación, lucha-victoria, daño-reparación de daño.⁵⁵ Estos pares, sucesión de funciones, y funciones independientes se organizan en un sistema invariable, cada cuento recibe una fórmula sobre la base del orden natural de sucesión de funciones que son determinadas por medio de letras con las que se identifican.

De igual manera Lévi Strauss encuentra dos categorías no funcionales que son los enlaces y motivaciones. Los enlaces consisten en episodios que sirven para explicar cómo un personaje A se entera de lo que acaba de hacer B, conocimiento indispensable para que entre en acción. Un enlace sirve para establecer una relación inmediata entre dos personajes o entre un personaje y un objeto, cuando el relato no habría posibilitado más que una relación mediante, de igual manera explica como dos funciones pueden estar ligadas en un relato pese a no estar dadas en sucesión y permite reducir los fenómenos de triplicación a una función única. Por otra parte, los motivos o motivaciones son un conjunto de razones y de fines en virtud de los cuales actúan los personajes, y es muy frecuente que las acciones de los personajes carezcan de motivación.⁵⁶

Cada personaje reúne varias funciones que siempre desempeña: la traición, combate, persecución, siempre son realizada por el traidor o malvado. En total existen siete personajes básicos: villano, el héroe, la princesa, el mandante, el ayudante, el donador del agente mágico, y el usurpador, además hay otros personajes pero estos se limitan a cumplir la función de ser enlaces.

Según Lévi-Strauss Propp adivina en la estructura del cuento de hadas una especie de arquetipo del que derivarían todos los cuentos de hadas, al menos en lo que respecta a Rusia.⁵⁷ Aunque tales arquetipos en general

⁽⁵³⁾ LÉVI-STRAUSS: Claude: Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades, México, Siglo XXI Editores, 1993, p. 113.

⁽⁵⁴⁾ Ibid, p. 115.

⁽⁵⁵⁾ Ibid, p. 119.

⁽⁵⁶⁾ Ibid, p. 120.

⁽⁵⁷⁾ Ibid, p. 123.

pueden considerarse que son comunes a todos los cuentos de hadas, en especial al número de personajes que hay y a las funciones que cumple, que son la básica oposición entre fuerzas del bien y las fuerzas del mal que luchan entre sí para evitar que sea restablecido el orden que con el daño inicial fue roto y que ha sido fuente de desgracias y desdichas entre los personajes principales y secundarios.

Para Lévi Strauss lo que le llama más la atención con respecto a la obra de Propp es el vigor de las anticipaciones sobre los descubrimientos alternos: "aquellos de nosotros (Lévi Strauss) que emprendemos el análisis estructural de la literatura oral alrededor de 1950, sin conocimiento directo del intento de Propp, un cuarto de siglo anterior, descubriremos, no sin estupor, fórmulas, a veces hasta frases enteras que sabemos, con todo, no haber tomado de él, la noción de "situación inicial", la comparación de una matriz mitológica con las reglas de la composición musical".⁵⁸ El mitógrafo advierte que en distintos mitos provenientes de diversas regiones del mundo (al igual que en los cuentos de hadas) se repiten en forma idéntica o transformada los mismos personajes, los mismos motivos, los cuales reaparecen en diferentes poblaciones alrededor del mundo, y que todas estas historias están construidas sobre la base de una estructura similar.

Los cuentos están constituidos sobre oposiciones más débiles que las que se encuentran en los mitos, no ya cosmológicas, metafísicas o naturales, como en estas últimas sino más frecuentemente locales, sociales o morales. En segundo término y precisamente para que el cuento consista en una transposición debilitada de temas cuya realización ampliada es el propio mito, el primero está sometido menos estrictamente que el segundo, al triple respecto a la coherencia lógica, la ortodoxia religiosa y la presión educativa. Según Propp la pureza de la construcción del cuento es propia de la sociedad campesina... poco tocada por la civilización industrializada. Toda suerte de influencias exteriores alteran al cuento popular y llegan incluso a desintegrarlo, como es el caso de la Cenicienta en manos de Perrault, quien añadió toda serie de elementos externos a este como son la Hada Madrina, la calabaza y las zapatillas de cristal, las cuales no existían en las versiones más antiguas de la historia. Según Lévi-Strauss el cuento popular es un mito en miniatura, donde las mismas oposiciones están traspuestas a escala reducida, y esto lo hace difícil de estudiar.

Lévi Strauss critica la extrema ambigüedad de Propp al pasar por alto muchos aspectos de los cuentos que podrían tener gran valor interpretativo al momento de emprender un análisis, por ejemplo, el color del cabello de una princesa, de igual forma, para él, el hecho de estudiar el relato separado de su cultura creadora y de sus instituciones. Para un buen análisis de los cuentos sería necesario de igual manera hacer un estudio etnológico y sociológico de la cultura que les dio origen, y un estudio de sus condiciones geográficas, climatológicas, culturales y tecnológicas.

Según Lévi Strauss el formalismo de Propp incide en un doble error que consiste en que se apega a las reglas que presiden la disposición de las proposiciones, pierde de vista que no existe lengua en la que no pueda deducirse el vocabulario a partir de la sintaxis. En el estudio de un sistema lingüístico cualquier requiere el concurso del gramático y del filólogo, lo cual equivale a decir que en materia de tradición oral la morfología es estéril a menos que la observación etnográfica directa o indirecta, acceda a fecundarla. Imaginarse que puede desasociarse las dos tareas, emprender primero la gramática y dejar el léxico para más tarde, es condenarse a no producir nunca sino una gramática exige y un léxico donde las anécdotas tendrán el puesto de definiciones. A fin de cuentas ni uno ni otro cumplirán su misión.⁵⁹ Este primer error se explica por su desconocimiento de la complementariedad entre significativo y significado, que es

⁽⁵⁸⁾ *Ibid.*, p. 123.

reconocida desde Saussure en todo sistema lingüístico, Pero además agrava este error con un error inverso, que consiste en tratar la tradición oral como una expresión lingüística parecida a todas las demás, es decir, desigualmente propia al análisis estructural según su nivel considerado.

Para Lévi-Strauss la estructura de un mito es una estructura dialéctica en la que se enuncian posiciones lógicas opuestas, las posiciones se reconcilian mediante un nuevo enunciado que también, al aclararse, su estructura interna, da lugar a otro tipo de oposición que a su vez es reconciliada o resuelta y así sucesivamente.⁶⁰ La naturaleza del mito consiste en reconciliar contradicciones, el método de análisis debe proceder por medio de la distinción de oposiciones y elementos mediadores. La estructura del mito, y como lo ha demostrado Greimas, también del cuento de Hadas, es simétrica de tipo de oposición dialéctica de: tesis vs antítesis = síntesis. Se podría significar que existe una retroalimentación entre los mundos del discurso mítico y social: esta interacción es en realidad el modo en que Lévi Strauss concibe la relación entre el pensamiento simbólico y la realidad social.

En "La gesta de Asdival" tiene como fin demostrar que cualquier desviación de los sistemas para concertar matrimonios sólo acarrearían desgracias si se desvían de los caminos establecidos, al demostrar como un héroe cultural al concertar una serie de tres matrimonios celestiales y mundanos sólo encuentra problemas y desgracias al establecer un sistema de matrimonio matrilineal en vez de uno patrilineal, como es la costumbre del pueblo tsmishian, de donde tiene origen la narración mítica. El mito muestra una situación inversa a la situación del rito de la realidad, por eso se puede entender que los mitos son modos de transmitir valores culturales a los nuevos miembros de una comunidad.

Posteriormente, en "Lo crudo y lo cocido" Lévi Strauss analiza varios mitos de los pueblos del Amazonas, en especial los del Brasil. Nos habla que estos cuentan con una armadura, un código y un mensaje. La armadura comprende aquellos elementos que permanecen constantes en varios mitos; el código es la interrelación entre los elementos que los componen; y el mensaje es el contenido de los elementos. A medida que se pasa de un mito al siguiente, tiene lugar transformaciones en algunos de sus aspectos. A ser los mitos representaciones colectivas, no se puede decir que ninguna mente individual sea responsable de ellas. En otras palabras, las categorías que pueden ser descubiertas en los mitos corresponde en realidad a las de ninguna mente individual.⁶¹

Los mitos son receptáculos del pensamiento articulado a nivel colectivo, pero no son simplemente pensamiento articulado en un vacío, representan el pensamiento de la gente sobre sí misma y sobre su condición, más aún, las palabras de un mito, especialmente cuando se las asienta por escrito, parece tener una existencia objetiva, independiente de las actividades y respectivas del narrador, del oyente o del observador.⁶² Lévi-Strauss no opone la sociología a la psicología: en cambio, contrapone la psicología a la estructura... la psicología intenta sistematizar las relaciones y las interrelaciones humanas, la distinción la hace Lévi-Strauss parece ser entre forma y contenido, categoría y comportamiento. Incluso, en "El pensamiento salvaje" le da cierto reconocimiento a Carl Jung y su teoría de la existencia de un inconsciente colectivo común a todos los seres humanos.

Lévi-Strauss se niega a verse limitado por las implicaciones de las diferencias entre contrario y contradicción, Lévi-Strauss toma su modelo lingüístico estructural de Greimas y se puede decir que la estructura de un cuento corto

⁽⁵⁹⁾ Ibid, p. 137.

⁽⁶⁰⁾ DUGLAS, Mary: El significado del mito, Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1972, p. 84.

⁽⁶¹⁾ YELMA, Nur: Crudo: cocido, naturaleza-cultura, Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1972, p.120.

está contenida en la fórmula: situación- complicación - resolución - aditamento o nudo, donde el último término proporciona una nueva situación susceptible en sí misma de ser compilada si es necesario, resuelta y continuando mediante un nuevo aditamento, todos los cuentos cortos o populares presentaban la misma estructura. Más aún si la fórmula corresponde al ciclo dialéctico -ya que en cualquier nivel se refiere a la contradicción y al conflicto en función al contenido - es más marxista que hegeliano, en sentido que Marx desdena los contrarios en forma verbal, poniendo el acento sobre las contradicciones del contenido situacional o las incompatibilidades de organización, mientras que Hegel no admitiría esa contradicción a menos que pudiera encontrar que implica un contrario lógico y viceversa.

Según Lévi Strauss el propósito del mito es proporcionar un modelo lógico capaz de superar una contradicción real. Es decir, un mito informa a sus portadores de las contradicciones de la vida y luego intenta desecharlas mediante una explicación. Mediante esto Lévi Strauss busca demostrar la universalidad de los procesos del pensamiento articulado. Los símbolos, las cosas, y las relaciones particulares pueden diferir de cultura a cultura, pero el tratamiento a que los someta la mente humana es uniforme -inmodificable- esa uniformidad constituye la estructura. Ya sea que el contexto abarque una o más culturas, la estructura ha de encontrarse a un nivel de abstracción tal que resuelva las relaciones aparentemente diferentes en relaciones correspondientes o uniformidades. Es decir, que en su aproximación al mito Lévi Strauss intenta demostrar el supuesto que soliera conocerse con el hombre de unidad psíquica de la humanidad; y su noción de estructura se predica según el punto -que debe varias de acuerdo con el contexto- en que las diferencias se funden en la uniformidad correspondencia. El propósito del mito es proporcionar un modelo lógico capaz de superar la contradicción real. El elemento del mito (tesis) debe ser separados en pares de contrarios (análisis), resueltos a través de mediadores (síntesis y tesis) que deben ser resueltos nuevamente en contrarios (nuevamente análisis) que deben ser resueltos nuevamente en mediadores (síntesis y tesis) sólo para volver a separarse en contrarios... Estas contradicciones y mediciones internas que a su vez apuntan a la contradicción principal que se supone el mito está tratando de desechar explicándola o que proporcionan un modelo lógico capaz de lograr la superación o la reconciliación.⁶³

En el artículo "Elementos para una teoría de interpretación del relato mítico" Greimas siguió los pasos de Claude Lévi-Strauss y emplea su propio método de análisis basado en las categorías funcionales de Vladimir Propp y los actantes de su invención. Para esto, al igual que Lévi-Strauss en "Lo crudo y lo cocido", dice que para estudiar un mito hay que entender que se compone de tres elementos que son: 1) Armazón o estructura; 2) El código; y 3) El mensaje.

La armazón: o estructura son el conjunto de propiedades estructurales comunes a todos los mitos-relatos y constituyen un modelo narrativo y a su vez el modelo de cuento de que el mito es una unidad narrativa transenunciado y de la estructura queda manifestada por medio de la narración.⁶⁴

La unidad discursiva de un relato debe considerarse como una sucesión de enunciados cuyas funciones-predicados simulan lingüísticamente un conjunto de comportamientos con una finalidad y la sucesión tienen en el relato

⁽⁶²⁾ BURRIDGE, Kol: Lévi Strauss y el mito, Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1972, p. 130.

⁽⁶³⁾ Ibid, p. 140.

⁽⁶⁴⁾ GREIMAS, A, J: Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico, Buenos Aires, Editorial Tiempo contemporáneo, 1974, pp 46.

una dimensión temporal pues los comportamientos tienen funciones de anterioridad y posterioridad. El relato para tener sentido debe ser un todo significativo y por eso representa una estructura semántica simple, los desarrollos secundarios deberán por tanto estar subordinados.

El mensaje: es la lectura del mito ocurriendo situado en dos isotopías a la vez, dando por resultado dos lecturas diferentes, una a nivel discursivo y la otra en su dimensión estructural.⁶⁵ La narrativa está determinada por una cierta perspectiva atropocéntrica que hace que el relato sea concebido como una sucesión de acontecimientos cuyos actores son seres animados, actuantes o actuados, en este caso pueden ser entendidos desde una perspectiva individual o una colectiva. Por su parte, la segunda, se sitúa a nivel de la estructura del contenido postulada sobre el plano discursivo.

Por último, **El código:** es una estructura formal constituida por un pequeño número de categorías sémicas cuya combinación es susceptible de explicar, en forma de sememas, el conjunto de contenidos incorporados que forman parte de la dimensión elegida del universo mitológico.

Esto es, hay que determinar cuáles son las categorías o palabras cuya significación nos brindará la verdadera interpretación del mensaje existente dentro de la narración. En tal caso las categorías sémicas podrían ser: crudo, cocido, podrido y fresco (adjetivos calificativos de las condiciones en las cuales se encuentra el alimento); los sememas son: animal y vegetal (los dos tipos de alimentos disponibles en la naturaleza); y los lexemas, que están vinculados a los sememas y categorías sémicas ya que es el tipo de alimento que comúnmente consumen, son: Jaguar, ciervo, buitre y tortuga.

Para poder analizar un relato mítico hay que descomponerlo en varias secuencias narrativas, y estas, a su vez, descomponerlas en otras para encontrar los elementos y sintagmas míticos que contienen. Para esto hay que comparar un relato con otro y encontrar cuáles de sus secuencias son semejantes, los cuales Greimas define como "sintagmas narrativos", los cuales son sus elementos constitutivos y por su encadenamiento necesario. Según el análisis funcional de Propp los sintagmas narrativos pueden ser los siguientes: 1) Sintagmas de desempeño (pruebas); 2) los sintagmas contractuales (establecimiento y rupturas de contratos); y 3) los sintagmas disyuncionales (partidas y retornos).

Lévi-Strauss consideraba necesario comparar los sintagmas narrativos de varios mitos entre sí aunque estos no fueran idénticos, ya que esto podría significar que el segundo es la transformación del primero, lo cual Greimas llama "disyunciones paradigmáticas que operan dentro de una categoría semántica dada". Estas transformaciones influyen en toda la cadena de la secuencia que ha sido considerada, esto implica lo siguiente: permite afirmar la existencia de relaciones necesarias entre elementos cuyas conversiones son concomitantes; permite delimitar los sintagmas narrativos del relato mítico, definibles a la vez por sus elementos constitutivos y por su encadenamiento necesario; por último, permite definir los elementos narrativos mismos ya no sólo por su correlación paradigmática, es decir, en el fondo, por el procedimiento de la conmutación, propuesto no hace mucho por Lévi-Strauss sino también por su emplazamiento y su función dentro de la unidad sintagmática de que forman parte. La doble definición del elemento narrativo corresponde, como vemos, a la aproximación convergente, praguense o danesa, de la definición del fonema.⁶⁶

Las unidades narrativas bien pueden ser usadas para ayudar a describir un texto narrativo pero hay que tomar en cuenta que las secuencias a analizar no son siempre del todo uniformes y eso debe ser tomado en cuenta al momento

(⁶⁵) Ibid, p. 48.

de emprender el análisis.

Por otra parte, hay que distinguir cuales son sus características formales, y estas se dividen en: 1) Propiedades gramaticales que hacen que los lexemas sean bien actantes o predicados; y 2) Propiedades narrativas que derivan de la definición funcional del rol que asumen dentro del sintagma narrativo en un relato, pudiendo ser los actantes Sujetos héroes o Objetos valores, Fuente o destinatarios, oponentes traidores o ayudantes o fuerzas benéficas.

Cada palabra o concepto empleado en una narración mítica adquiere un determinado significado sobre la base del contexto en el cual se encuentra situada, es decir, la cultura creadora del relato mítico, pudiendo ser el Jaguar un animal benéfico relacionado al fuego, o por el contrario ser un animal canibal que devora los animales crudos, o la tortuga, un animal acuático, que se alimenta de comida podrida, sea representante de la podredumbre.

Para describir un texto primero debe de ser dividido en secuencias correspondientes a las articulaciones del contenido previsible, entonces se analizaran cada secuencia separadamente, intentando descubrir mediante una transcripción normalizada los elementos y los sintagmas míticos que contengan. Cada secuencia es definible por medio de las funciones que estas contengan, las funciones constituyen un juego de aceptaciones y rechazos de obligaciones entre partes contratantes y provocan a cada momento, nuevas distribuciones y retribuciones de roles. Estos pueden ser como ya se ha visto antes los actantes planteados por Propp: F (Fuente) vs D (Destinatario), S (Sujeto-héroe) vs O (Objeto valor), A (Ayudante) vs T (Opositor traidor).

⁽⁶⁶⁾ Ibid, p. 50.

2.2. – Mito, Cuentos de Hadas y Filme de Adolescente.

De acuerdo con el psicólogo Bruno Bettelheim los cuentos de hadas son fuentes inagotables de sabiduría arcaica, poderosas herramientas de educación tanto para niños y adolescentes, sobre todo por los ejemplos didácticos que ofrecen al plantear modelos problemáticos que niños y jóvenes podrían encarar en algún momento de sus vidas. Problemas cotidianos como: rivalidades fraternas, problemas con padres y madres, orfandad, desamparo, desamor, y medios eficaces para encararlos por cuenta propia y superarlos. En sí, todo cuento de hadas nacido de la tradición oral manda mensajes al subconsciente de quien los escucha, aconsejándoles como lidiar con problemas con los cuales la humanidad a luchado por miles de años, y los cuales, de igual forma son alentadores, pues les aseguran que de una manera u otro, todo saldrá bien al final. Ese es el tan famoso final feliz con el cual muchos intelectuales del arte están tan en desacuerdo, pues en la vida real no es siempre esto así y lo consideran como la oferta de un falso paraíso; sin embargo, es un mecanismo vital para que los cuentos de hadas cumplan su función orientadora para las nuevas generaciones.

El cuento de hadas es resultado del contenido común consciente, no de una persona en particular, sino por el consenso de muchas, en cuanto a lo que según ellas son problemas humanos universales y lo que aceptan como soluciones deseables. Un cuento supuestamente de hadas, nacido de la mente de un autor individual como Hans Christian Andersen, cuyos finales trágicos de narraciones como "La sirenita" o "La vendedora de fósforos" son desoladores, para la psicología de un niño que anhela que les brinden esperanza para afrontar su porvenir el mensaje es desbastador pues creará que el mundo es cruel y aplasta a los indefensos, por lo que el pequeño se sentirá derrotado antes de iniciar la lucha. Un cuento con un mensaje más positivo de Andersen es por ejemplo "El patito feo", pues le dice que en un futuro puede transformarse en alguien superior y derrotar a quienes en el pasado lo humillaron a uno.

Tolkien afirma que los aspectos imprescindibles de un cuento de hadas son: fantasía, superación, huida y alivio. Superación de un profundo desespero, huida de un enorme peligro y sobre todo, alivio. Si un cuento de hadas no tiene final feliz, el niño después de oír el relato sentirá que no hay esperanza alguna para solucionar sus problemas.⁶⁷ De igual manera, en el cuento de hadas tradicional el héroe encuentra su recompensa y el personaje malvado el castigo que se merece, de ese modo se sacia la profunda sed de justicia del niño.

Según Bettelheim las historias de los cuentos de hadas no tienen nada que ver con la problemática externa de las personas sino con sus tribulaciones internas, por lo tanto, le muestran formas como superarlos por cuenta propia.⁶⁸ También dice que los cuentos de Hadas al igual que los mitos son de creación social, desarrollados a lo largo del tiempo por medio de varios narradores que fueron añadiendo o quitando partes a la historia, según observaban las reacciones en sus escuchas. Una especie de "Screening test" colectivos, como los practicados por Hollywood para mejorar sus historias en cuanto a que resulten más atractivas para el público. Entre narrador y oyente existió una retroalimentación, que generalmente era un niño o un adolescente a punto de afrontar su rito de iniciación, por lo que los relatos fueron variando para enviar el mejor mensaje posible para su formación intelectual y maduración.

Los mitos y los cuentos de hadas personifican la experiencia acumulada por una sociedad, tal como los hombres desean recordar la sabiduría pasada y transmitirla a las futuras generaciones. Tal vez existan evidentes

(⁶⁷) BETTELHEIM, Bruno: *Obr. cit.*, p. 204.

diferencias entre mitos y cuentos como se ha mencionado antes, entre ellas el carácter ritual y religioso del mito y el profano del cuento de hadas, pero hay diferencias de tipo estructural como son que en el mito siempre o casi siempre el héroe trágico, que termina al final por ser derrotado por los dioses o por su pretensión de vencer las fuerzas de la naturaleza. Como Orfeo, el héroe cultural de los pueblos griegos, el mayor poeta y músico de todos los tiempos, quien quiso regresar a su amada Eurídice del mundo de los muertos al de los vivos, y para ello viajó al inframundo, confrontó al mismo Hades y consiguió una oportunidad de regresarla al mundo de los vivos, pero fracasó al no ser capaz de cumplir con la prueba que le fue impuesta de no mirar hacia atrás. Después de ser un hombre alegre lleno de creatividad se transformó en un ser amargado y al final murió descuartizado por un grupo de mujeres enloquecidas.⁶⁹

El mensaje del mito es fatal, que el hombre nunca derrotará a los dioses, y que uno pagará caro en caso de pretender en ir en contra del orden establecido por la religión y los dioses. En cambio, en el cuento de hadas uno enfrenta problemas comunes de la vida humana y enseña formas de cómo estos pueden ser enfrentados en forma exitosa.

Para el antropólogo y filósofo Claude Lévi Strauss los mitos carecen de autor: desde el instante que son percibidos como mitos, sea cual haya sido su origen real, no existen más que encarnados en una tradición. Al contar un mito, oyentes individuales reciben un mensaje que no viene, por hablar propiamente, de ningún sitio, esta es la razón de que se le asignen un origen sobrenatural. Así es comprensible que la unidad del mito se proyecte en un foco virtual: más allá de la percepción consciente del oyente que de momento sólo atraviesa, hasta el punto donde la energía que irradia será consumida por el trabajo de reorganizar inconsciente desencadenada anteriormente por él.⁷⁰

Las semejanzas entre mito y cuento de hadas son más bien de tipo estructural, pues como el antropólogo Claude Lévi-Strauss a postulado en sus libros sobre el estudio de los mitos, como son "Mitológicas, Lo crudo y lo cocido" descubrió que en el fondo todos los mitos no son sino uno sólo; por otra parte, Vladimir Propp, en su obra "Morfología del Cuento Popular", al descubrir que sus personajes son 7 y las funciones que desarrollan son 31 y son siempre las mismas, siguiendo el mismo camino cronológico en su sucesión, por lo que llegó a la controvertida conclusión que existía sólo un cuento popular ruso.

Prosiguiendo con las características del cuento de hadas, según Bettelheim los procesos inconscientes del niño se hacen comprensibles para él solo mediante imágenes que hablen directo al inconsciente. Los cuentos de hadas evocan imágenes que cumplen dicha función y con su menaje alentador el cuento de hadas proyecta un alivio a todas las pulsiones y ofrece no sólo modos de solucionarlas sino que promete además una solución feliz.⁷¹

Los cuentos y los mitos hablan en un lenguaje de símbolos, representado el contenido inconsciente, su atractivo se dirige a nuestra mente consciente e inconsciente a la vez, a sus tres aspectos según la teoría freudiana de la mente humana: ello o id (parte instintiva de la mente), yo o ego (mente consciente), y súper yo o súper ego (consciencia moral impuesta por el ejemplo y el castigo de los padres), y también a nuestra necesidad de ideales de yo (Alter ego).⁷²

Los psicoanalistas freudianos están interesados en mostrar como los personajes y acontecimientos de estas historias representan fenómenos psicológicos arquetípicos y sugieren, simbólicamente, la necesidad de alcanzar un

⁽⁶⁸⁾ Ibid, p. 9.

⁽⁶⁹⁾ GRAVES, Robert: Los mitos griegos, México, Alianza Editorial, 1992, p. 135.

⁽⁷⁰⁾ LÉVI-STRAUSS, Claude: Mitológicas: Lo crudo y lo cocido, México, F.C.E., 1982, p. 27.

⁽⁷¹⁾ BETTELHEIM, Bruno: Obr Cit., p. 52.

estadio superior de identidad, una renovación interna, que se consigue cuando las fuerzas inconscientes personales y racionales se hacen válidas para la persona. De igual forma proyectan una existencia feliz pero vulgar como resultado de las pruebas y tribulaciones que comporta el proceso normal de crecimiento. El cuento de hadas deja cualquier decisión en nuestras manos, incluso la posibilidad de no tener decisión alguna. Depende de nosotros si queremos aplicar algo del cuento a la vida real o simplemente recogijarnos con los sucesos fantásticos que relatan.

Por otra parte, Bettelheim considera que aún al final de la adolescencia existe una necesidad psicológica de creer en la magia, mantener una actitud inmadura, para así compensar las privaciones a las que prematuramente se ha estado expuesto uno en la infancia debido a la violenta realidad que se ha enfrentado. "Es como si estos jóvenes sintieran que se les presenta ahora su última oportunidad para recuperarse de una grave deficiencia en su experiencia de vida; o que sin haber pasado por un periodo de creencia en la magia, serán incapaces de enfrentar los rigores de la vida adulta. Muchos buscan escape en las alucinaciones producidas por alguna droga; se ponen de aprendices de algún gurú; creen en la astrología; practican magia negra; o fe alguna manera huyen de la realidad abandonándose a ensueños diurnos sobre experiencias mágicas que han de transformar su vida en algo mejor. Fueron obligados prematuramente a enfrentarse a la realidad, como una visión semejante a la de los adultos. El intento de evadirse así de la realidad tiene su causa más profunda en experiencias formativas tempranas que impidieron el desarrollo de la convicción de que la vida puede dominarse en forma realista".⁷²

Es algo semejante a los rituales de los hombres de pensamiento salvaje que creen que con sus prácticas mágicas controlarían la voluntad de los animales y estos podrán ser cazados sin tanta dificultad o que con sus danzas harán crecer el maíz o atraerán lluvias para sus cosechas. Es entregar la voluntad propia a fuerzas superiores y sobrenaturales que velarán por uno como si fueran benévolos o tiránicos padres quienes deben proteger a sus hijos, incapaces de valerse por sí mismos para sobrevivir.

Bettelheim sostiene que en el curso de la historia vemos como el hombre se servía de proyecciones emocionales -como los dioses- nacidas de esperanzas y ansiedades inmaduras, para explicar el hombre su sociedad y el universo; estas explicaciones las prestaban un cierto sentimiento de seguridad.⁷⁴ Cuando más segura se siente una persona en el mundo tanto menos necesitará apoyarse en proyecciones infantiles -explicaciones míticas o soluciones de cuentos de hadas- para los eternos problemas vitales, y más podrá buscar y apoyarse en explicaciones racionales.⁷³ Bettelheim encuentra una conexión entre la necesidad del niño en creer en la existencia de fuerzas superiores que lo protegen -como el ángel de la guarda- y la capacidad de la familia en proporcionar al niño una seguridad básica, de tal manera que pueda enfrentarse en forma madura a la vida. Si por alguna razón el niño es incapaz de ver el futuro con optimismo, se produce una interrupción inmediata del desarrollo. Es precisamente la función de los padres brindarles esa esperanza.

Bettelheim sostiene que para que un cuento de hadas consiga un resultado positivo en cuanto a externalización, el niño no debe percibir las pulsiones inconscientes a las que responde cuando hace suyas las soluciones de los cuentos de hadas. La historia le abre una espléndida perspectiva que le permite al niño superar las

⁽⁷²⁾ Ibid, p. 53.

⁽⁷³⁾ Ibid, p. 72.

⁽⁷⁴⁾ Ibid, p. 72.

⁽⁷⁵⁾ Ibid, p. 73.

sensaciones momentáneas de completa desesperación. Por otra parte sostiene que los niños que carecen de fantasía en su infancia no pueden dar causa positivo a sus impulsos agresivos, ya que probó que los niños que sufren una carencia en su vida fantástica son menos creativos y a la vez más agresivos.⁷⁶

“ La felicidad, según Bettelheim es el alivio principal que el cuento de hadas nos puede proporcionar. Por ejemplo: la unión permanente de un príncipe y una princesa simbolizan la integración de los aspectos dispares de la personalidad —psicológicamente hablando del Id, Ego y Súper Ego— y el logro de una armonía de las tendencias hasta entonces discordantes, de los principios masculino y femenino. Esta unión simboliza que la angustia de la separación, de ser abandonado, o como dice Jean Paul Sartre en su libro “El ser y la nada”, “la separidad”, se supera para siempre cuando se encuentra la pareja ideal, con la cual se establece una relación personal más satisfactoria.”⁷⁷ Por ingenuo que parezca, el hecho de que el príncipe se case con la princesa y herede el reino, gobernándolo en paz y con la máxima felicidad, representa la forma más perfecta de existencia para el niño, puesto que todo esto es lo que desea para sí mismo: gobernar su reino —Su propia vida— con éxito y la paz, y estar unido a la pareja más idónea que no lo abandonará nunca.⁷⁸

El alivio según Bettelheim es la mayor contribución que un cuento de hadas ofrece al niño: la confianza de que, a pesar de todos los problemas por los que atraviese, no sólo conseguirá vencer, sino que las fuerzas del mal serán eliminadas y no amenazarán nunca su bienestar espiritual. Según el autor un periodo de separación o una serie de pruebas que el protagonista afronte significan los momentos de maduración que se deben afrontar primero para superar su inmadurez, es decir, una época de superación.

Estas historias, concluye Bettelheim, aseguran al oyente que no tiene nada que temer al abandonar su posición infantil de dependencia, ya que, después de numerosas penalidades del periodo de transición, se elevara a un plano superior y más satisfactorio para emprender una existencia rica y feliz.⁷⁹

(⁷⁶) Ibid, p. 149.

(⁷⁷) Ibid, p. 207.

(⁷⁸) Ibid, p. 208.

(⁷⁹) Ibid, p. 300.

2.3. - Carl Jung y la teoría del inconsciente colectivo y los arquetipos (Sombra, Ánima, Ánimus, Anciano Sabio, Matriarca y Selbst).

Después de estudiar la semiología y la antropología del mito para comprender mejor las literaturas nacidas de la tradición oral como son el mito y su pariente chiquito, el cuento popular o de hadas, ahora es tiempo de adentrarnos por los terrenos del inconsciente, es decir, de la psicología analítica junguiana. No es la teoría del psicoanálisis creado originalmente por el psiquiatra austriaco Sigmund Freud (1856-1939), sino por su discípulo más destacado, el psiquiatra suizo Carl Gustav Jung (1875-1961). En un principio ambos siguieron por el mismo camino en sus investigaciones; pero en 1914 rompieron al diferir en sus puntos de vista sobre el origen de las neurosis. Freud consideraba que estas se originaban por traumas o complejos originados en la infancia vinculados estrechamente con las pulsiones sexuales. En cambio Jung consideraba que tales desórdenes eran ocasionados por otro tipo de causas, ya sean el complejo de inferioridad o la voluntad de poder postuladas por el psiquiatra Alfred Adler, o por ideas o imágenes primigenias que tenían influencia en nuestra vida, nacidas desde los orígenes de la existencia humana llamados arquetipos. Por otra parte, Jung consideraba que los traumas no necesariamente provenían de problemas irresueltos de la infancia, sino que podían igualmente desencadenarse en etapas posteriores de la vida. En este caso citaba casos de pacientes que venían a consultarlo quienes en su vida habían logrado fundar una familia, criar hijos, tener una carrera profesional exitosa, sin embargo, sentían que algo le faltaba a su vida y de alguna manera la sentían vacía. Muchos critican a Jung por su sustentar en sus teorías como valiosas las prácticas y creencias religiosas, tachándolo de conservador, pero como se ha visto en el estudio de los mitos y los cuentos de hadas, la religión es un elemento importante de la vida humana, en especial, de la vida psíquica humana.

Podría cuestionarse la relevancia del trabajo de un psicólogo para una investigación más cercana a la semiología o la comunicación, como el análisis estructural del filme de adolescente, el cual según la hipótesis de esta investigación pretende comprobar que tienen la misma estructura de funciones y actantes planteadas por los investigadores Vladimir Propp y A.J. Greimas. Incluso, se han mencionado que teóricos como Roland Barthes, A.J. Greimas y Claude Lévi-Strauss se oponen a implementar aspectos psicológicos en las investigaciones relacionadas con la estructura narrativa, ya sea cuento de hadas, mitos, novelas, o filmes de adolescentes. No obstante, hay que hacer notar que existe un paralelismo entre algunos conceptos que ambas teorías científicas postulan, es decir, la existente entre actantes y arquetipos. Un análisis del cuento de hadas determinó que hay seis actantes: héroe, villano, persona buscada (princesa), ayudante, mandante, e impostor; los cuales son constantes en todos los relatos ya sean míticos o cuentos populares. Los cuentos de hadas, como se ha visto, son surgidos de la colectividad y no son la creación de un solo autor individual. Los cuentos son semejantes y siempre repiten los mismos personajes que realizan funciones iguales en cada historia narrada. Lo cual es semejante a las ideas innatas existentes en nuestro inconsciente, programadas quizás tras varias generaciones de aprendizajes en las etapas evolutivas más remotas de la especie humana.

Se ha visto con anterioridad que los mitos y sus estructuras de seis actantes o arquetipos son comunes en todas las culturas humanas, lo mismo que sus ritos, en especial, el ritual de iniciación, que en las comunidades cristianas e industriales perdió toda vigencia. Sin embargo, permanecen como una herida abierta, la necesidad de realizarlo ya que las masas de adolescentes de las grandes ciudades, alienadas y sin ninguna perspectiva en su futuro, permanecen

excluidas de la sociedad adulta, en una especie de limbo, donde no son niños ni adultos con plenos derechos.

Carl Jung trató de explicar estas similitudes mediante su teoría del "Inconsciente colectivo", es decir, la existencia de un acervo de sabiduría inconsciente común a todos los seres humanos el cual se ha ido conformando desde los orígenes de la humanidad. Jung dividió al inconsciente en individual y colectivo, el individual era el mismo que formuló en un principio Freud en su teoría del psicoanálisis, y que eran todos los contenidos o procesos psíquicos que no son conscientes, o sea, que no están referidos al yo de manera perceptible, abarca todas las adquisiciones de la existencia persona, es decir, lo olvidado desde la tierna infancia por un individuo, lo reprimido (recuerdos humillantes y dolorosos que el individuo busca olvidar ya que recordarlos es una experiencia demasiado perturbadora, por lo que a tales experiencias o recuerdos se les denominó traumas) además de lo percibido y sentido subliminalmente (como podrían ser los contenidos ocultos de mitos y cuentos de hadas). El inconsciente colectivo son los contenidos heredados junto con la estructura cerebral, que pueden ser temas o imágenes (arquetipos) que pueden volver a surgir en todo tiempo y lugar, sin ninguna tradición ni migración histórica.⁸⁰

Todos estos datos los recolectó Jung en forma empírica, es decir, al analizar a sus pacientes y al estudiar casos de locura donde los enfermos demostraban saber cosas vinculadas a la mitología griega sin haberlos estudiado directamente, o soñaban con imágenes semejantes a los "mandalas" que son símbolos circulares que representan al universo para las religiones de extremo oriente, sin que estos hubieran tenido contactos o conocieran directamente la existencia de dichas imágenes.

Para Jung los fenómenos inconscientes no son reconocidos normalmente por aquel a quien afectan, y no tienen conexión con el ego, es decir, la parte de la mente que es consciente del mundo real. Si los contenidos del inconsciente irrumpen en la conciencia son inexplicables para cualquiera que no conozca la naturaleza de la motivación inconsciente⁸¹.

Según Jung la mente consciente crece sobre la psique inconsciente que es más antigua, y sigue funcionando justamente sobre ella, incluso a pesar de ella, como sería el caso de las personas que sufren de profundas neurosis y aún así continúan con su vida luchando por adaptarse al mundo exterior.

La energía psíquica fluye entre consciente e inconsciente, esta la llama libido, igual que Freud, aunque para Jung esta no tiene un carácter eminentemente sexual. La energía fluye entre dos polos contrarios o opuestos (pares de contrarios descubiertos por en análisis semiológico de A. J. Greimas y Claude Lévi-Strauss) cuando mayor es la tensión entre los pares de opuestos, tanto mayor es la energía o libido, si no hay oposición no hay manifestación de energía. Los opuestos tienen una función reguladora y cuando la libido ha alcanzado un extremo, empieza a dirigirse hacia el contrario. Se va del odio al amor, y de la rabia a la calma. Para Jung la función reguladora de los opuestos es inherente a la naturaleza humana y esencial para comprender el funcionamiento de lo psíquico.⁸²

El movimiento delante de la libido satisface las demandas del consciente y esto lo denomina "progresión", está correspondiente a la adaptación al mundo que circunda al sujeto. Por el contrario, la regresión, su opuesto que es el movimiento atrás, favorece las demandas del inconsciente, adapta al sujeto a sus necesidades internas, puede ser vuelta a un estado de distensión después de un periodo de concentración o significar el regreso a un periodo de desarrollo

⁽⁸⁰⁾ JUNG, Carl, Gustav: Tipos... Obr. Cit., p. 534.

⁽⁸¹⁾ FORDHAM, Frieda: Obr. Cit., p. 18.

⁽⁸²⁾ Ibid, p. 20.

anterior. La represión puede crear una barrera que impide el avance hacia delante, entonces la energía fluye al inconsciente y crea una sobrecarga. Esta busca un escape por medio de una fantasía o un síntoma neurótico o una conducta infantil, puede inundar el consciente en una violenta explosión o hasta desarrollar una psicosis. Esta energía se transfiere a un símbolo, el cual no es concebido en forma consciente, sino que se presenta como una revelación o sueño. Por ejemplo, transferir energía psíquica de un propósito instintivo a uno cultural, como lo es un ritual. El símbolo representa un objeto real, un sustituto. El símbolo expresa un hecho psíquico que no puede ser elaborado conscientemente. Las transmuciones de energía por medio de símbolos se han realizado desde el aura de la civilización y está enraizado profundamente en la naturaleza humana.

Según Carl Jung lo define: "El inconsciente colectivo no es de ningún modo un ángulo oscuro, sino que es la decantación omnimoda de la experiencia de los antepasados desde incontables millones de años, el eco del acontecer prehistórico universal, al que cada siglo añade una cantidad inconmensurablemente pequeña de variaciones y diferenciaciones. Puesto que el Inconsciente Colectivo es, en última instancia, una decantación del acontecer universal que tiene su expresión en la estructura del cerebro y del sistema simpático, representa en su conjunto una especie de imagen mundial atemporal, eterna hasta cierto punto, un mundo especular, si se quiere. Pero a diferencia de la mera imagen especular, la imagen inconsciente está dotada de una energía que le es peculiar y que es independientemente a la consciencia y por la cual es capaz de despertar poderosos efectos anímicos, efectos que no se extienden hasta la superficie, pero que, tanto más, influyen poderosamente en nosotros desde el interior de lo oscuro, invisibles para aquel que se somete a crítica suficiente la imagen. Que el mundo no tiene solamente un exterior, sino que tiene también un interior, que no es solamente visible por fuera, sino que también actúa poderosamente en nosotros, en un presente intemporal, desde lo más profundo de un fondo anímico aparentemente subjetivo, es algo que consideró un conocimiento que con independencia de que constituya una vieja sabiduría merece que se valore en esta forma como un nuevo factor constitutivo de una visión del mundo".⁸³

El inconsciente colectivo es el estrado del inconsciente más profundo que el inconsciente personal, es material desconocido que aparece ante nuestra conciencia en visiones y sueños, se deduce a partir del comportamiento instintivo. El inconsciente colectivo se manifiesta también por medio de impulsos que llegan a surgir en amplias líneas de actuación en circunstancias específicas, aprehendemos y experimentamos la vida de un modo que ha sido predeterminada por nuestra historia, el cerebro es influenciado por las más remotas experiencias de la humanidad⁸⁴ que son las que también generaron en su principio a los mitos y cuentos de hadas, a partir del acervo general de conocimiento y experiencias acumulados en la memoria de los hombres, que en su mayoría estaban vinculados a objetos del mundo natural, como son animales y plantas, los cuales son elevados a la categoría de símbolos de potencia importantes en la vida de los hombres como son la vida, los alimentos, el fuego, la muerte, la putrefacción, etc.

Según los estudios de los mitos de los indígenas del Brasil realizados por Lévi-Strauss en "Lo crudo y lo cocido", los protagonistas de los mitos eran los animales característicos de la fauna del Amazonas, igualmente las plantas de las cuales obtienen venenos y medicinas, los animales eran utilizados como símbolos de fuerzas vitales para la supervivencia de estos pueblos. Por ejemplo, el jaguar era el dueño original del fuego y de los bienes de la civilización, como son el arco y flechas, los cuales transmitió a la humanidad al momento de adoptar como hijo a un ser

(⁸³) JUNG, Carl Gustav: "Analytische Psychologie und Weltanschauung", s/I, s/d.e., s/f, p. 428.

humano y darle de comer la carne cocida, desconocida por los hombres hasta aquel momento recordado por el mito. Lo mismo, otros animales eran símbolos de la muerte como lo son los buitres, el cocodrilo y la tortuga eran vinculados a la muerte y al agua, al alimentarse de animales putrefactos.

Lo que una vez fue percibido de forma consciente fue reelaborado al convertirse en símbolo y llenarse de toda la energía o libido contenida dentro del inconsciente, y con el paso de las generaciones se volvió en patrimonio cultural, en contenido del inconsciente colectivo común para todos los miembros de una comunidad, independientemente del grado de civilización alcanzado y los contactos con otras culturas más avanzadas. Cuando un mito ha sido formulado y expresado en palabras es la consciencia quien lo expresa y da forma; pero el espíritu del mito —la urgencia creadora que representa— los sentimientos que expresa y evoca. Los mitos pueden ser intentos de explicación de acontecimientos naturales como el paso de las estaciones, pero en opinión de Jung son la expresión como el hombre vivencia tales hechos.⁸⁵

Por tanto, al ser los mitos una expresión del inconsciente colectivo, se encuentran en formas similares en todos los pueblos y en cualquier época; y cuando el hombre ha perdido la capacidad de crear mitos es que ya no se encuentra en contacto con las fuerzas creadoras de su ser, es decir, se encuentra alienado, en la definición de Carl Marx. Por otra parte, los arquetipos son sistemas de aptitud para la acción y, al mismo tiempo imágenes y emociones. Se heredan con la estructura cerebral, en verdad, son aspectos psíquicos. Por otro lado, representan un conservatismo instintivo muy fuerte, y por otro, constituyen el medio más eficaz concebible para la adaptación instintiva. Las imágenes arquetípicas proceden del inconsciente colectivo que representa una matriz de la experiencia, una automanifestación del inconsciente.⁸⁶ Los arquetipos son vivenciados como emociones o imágenes, y su efecto se hace sentir en situaciones humanas típicas o de gran significado como son el nacimiento, la muerte, el triunfo sobre obstáculos naturales, estadios de transición de la vida, como la adolescencia y experiencia de peligro extremo o que inspiren temor.⁸⁷ Algunos de los arquetipos son: la persona, la sombra, el ánima, el ánimus, el anciano hombre sabio, la madre tierra, y el *Selbst*, o el sí mismo.

Persona:

El proceso de civilización de un ser humano lleva a un compromiso entre él mismo y la sociedad, a aparecer “como debe” y formarse una máscara, detrás de la cual vive la mayoría de los hombres, Jung llamó a esta máscara “la persona”.⁸⁸ La persona es un fenómeno colectivo, una faceta de la personalidad que podría pertenecer igualmente a otro individuo, pero que, sin embargo, suele ser confundida con la identidad del propio sujeto. La persona es una necesidad impuesta por la sociedad, a través de ella nos ponemos en contacto con nuestro entorno, simplifica las relaciones entre las personas pues nos hace actuar como las personas esperan que actuemos.

Las personas al adoptar una carrera o profesión tienen la creencia de que deben moldear su personalidad sobre la base de las expectativas sociales que tal rango implica adoptar o de lo contrario uno se expone a no ser tomado en serio por quienes lo rodean, lo cual es una trampa, pues la verdadera personalidad que se tenga puede quedar

⁽⁸⁴⁾ FORDHAM, Frieda: Obr. Cit., p. 28.

⁽⁸⁵⁾ Ibid., p. 29.

⁽⁸⁶⁾ FREY-ROHN, Liliane: Obr. Cit., p. 100.

⁽⁸⁷⁾ FORDHAM, Frieda: Obr. Cit., p. 28.

aplastada bajo la máscara que uno se fuerza a portar para estar a acorde con los moldes sociales establecidos.

Sombra:

Para Jung la sombra es la vertiente oscura de nosotros mismos que se encuentra en el inconsciente personal. La sombra es el ser inferior que habita en nosotros, aquel que desea hacer todas las cosas que no nos están permitido hacer, el que todos nosotros no somos. Mr. Hyde de Dr Jeckyll es representado por la imagen de la bruja, el duende, el demonio, o algo semejante. La represión de la sombra la alimenta de energía y hace que pueda manifestarse en formas peligrosas. Como cuando una turba se torna encolerizada y comienza a realizar desmanes bajo el amparo del anonimato que les brida al estar escondidos en medio de la multitud. Esto les da igualmente el lujo de dar rienda suelta a sus aspectos más salvajes y ruines, los cuales no manifestarían si fueran ellos identificables como los responsables de dichas acciones.

Freud dividió la personalidad en tres facetas: el id o el ello, que es el lado instintivo de la personalidad cuyo único deseo es satisfacer las necesidades biológicas más básicas, por tanto su única meta es brindarse placer, el ego o el yo, que es la parte consciente que vive en perpetuo contacto con la realidad y es consciente de las limitaciones que el mundo impone y busca encontrar medios eficaces para dar satisfacciones a tales necesidades; y por último el súper ego o súper yo, que es la conciencia de lo moral que tiende a alcanzar la perfección más que al placer, es el miedo al castigo que los padres inculcan a la persona cuando es un niño y le enseñan a controlar sus impulsos más básicos. El id y la sombra son conceptos semejantes, no obstante, en la sombra hay un carácter eminentemente inmoral, que es satisfacer las necesidades de uno a costa del bienestar de los demás y es en sí una actitud depredadora. Es la tendencia a la violencia en una persona que uno reprime por miedo a ser castigado o vencido por un poder más fuerte, pero que ante el menor signo de un debilitamiento del orden, este se libera y permite que se manifieste el lado más despreciable de los seres humanos. En la saga de "Star Wars" esta reflejado en el lado oscuro de la fuerza, que es la forma más seductora y fácil de dominar este gran poder proveniente de la naturaleza que se desencadena por medio del odio y los sentimientos más oscuros de la personalidad humana. Es la búsqueda del poder por el poder mismo a costa de los demás, de aplastarlos con tal de alcanzar uno su propio beneficio y destruir a todos aquellos que se opongan en tu camino.

Anima:

El inconsciente del hombre tiene dentro de sí un aspecto femenino de su personalidad, una imagen colectiva heredada e idealizada de la mujer, con cuya ayuda capta la naturaleza de la mujer. Esta imagen de la mujer puede ser de la pura, la santa, la noble, como una virgen o un hada; y por el otro extremo representa a la prostituta, la seductora o la bruja. Este aspecto aparece cuando el hombre reprime el lado femenino de su personalidad e infravalora las cualidades de la hembra. El ánima... intensifica... exagera, falsa y mitologiza todas las relaciones emocionales con su trabajo y con otras personas de ambos sexos. Las fantasías y embrollos resultantes son obra suya. Cuando el ánima está fuertemente constelada, debilita el carácter del hombre volviéndolo quisquilloso, irritable, caprichoso, celoso, vanidoso e inadaptado.

El arrebatador poder del ánima nace de que es una imagen arquetípica del inconsciente colectivo que proyecta

(⁸⁸) Ibid, p. 52.

sobre cualquier mujer que nos ofrezca un mítico clavo donde colgar este cuadro. Las imágenes se renuevan y adaptan con el paso del tiempo a los roles predominantes en una época. Es la imagen de la mujer idealizada, la imagen de la mujer ideal que todo hombre aspira a encontrar en su vida y con la cual forjar un vínculo muy estrecho, y al mismo tiempo es el lado femenino de la personalidad del hombre, que en general, en las sociedades patriarcalistas buscan reprimir y aplastar al desterrar todos aquellos rasgos femeninos existentes en una cultura, como podría ser el caso de la religión musulmana. Este arquetipo era vigente en las formas religiosas existentes antes del arribo de las religiones patriarcales, cuando se rendía culto a la madre tierra y la religión era matriarcal, relegando a los hombres a un plano secundario al existir la creencia de que el hombre no tenía ninguna influencia en la reproducción y en la propagación de la vida en toda la naturaleza, siendo el principio femenino el único capaz de regenerar la vida en el universo. Cuando se descubrió que el hombre sí cumplía una importante función en el proceso de la reproducción humana, todas las bases de la religión matriarcal se derrumbaron y fueron sustituidas por el culto a los dioses masculinos.

Freud posiblemente vincularía a estos principios con el complejo de Edipo ya que según su apreciación teórica las personas atrapadas en este estadio de su desarrollo humano buscarían como la imagen de su cónyuge idealizado a una mujer semejante a su madre, es decir, sublimar su deseo infantil de contraer nupcias con su propia madre y satisfacerlo en la imagen de una mujer semejante a su madre que se ocupe de cuidarlo como esta lo hizo cuando este fue un infante. En tal caso, es una persona inmadura, que no ha abandonado sus irrealizables fantasías de su infancia.

Ánimos:

Es en la mujer la contrapartida del ánimo del hombre, es la imagen colectiva del hombre, que la mujer recibe heredada. Su propia experiencia de la masculinidad, que le viene por medio de los contactos que con hombres tiene ella en su vida y por último el principio masculino latente en ella misma.⁸⁹ El padre es el primer portador de la imagen masculina en la mujer, y según lo concebiría Freud, una niña que no puede abandonar la fantasía de casarse con su propio padre, ya que es la imagen más ideal masculina que ha encontrado en su vida.

El padre es el primer portador de la imagen del ánimo. Dota a esa imagen virtual de sustancia y forma, porque a causa de su Logos (mente) él es la fuente de espíritu para la hija. Desgraciadamente, a menudo esta fuente se contamina precisamente donde esperamos obtener agua limpia. Puesto que el espíritu que beneficia a una mujer no es puro intelecto, es mucho más, es una actitud, el espíritu por el cual el hombre vive. Incluso el llamado espíritu "ideal" no siempre es el mejor si no sabe relacionarse con la naturaleza, es decir, con el hombre animal... por lo tanto todo padre tiene la oportunidad de corromper de uno u otro modo, la naturaleza de su hija, entonces el profesor, el esposo o el psiquiatra, deben afrontar las consecuencias. Porque lo que ha sido arrojando por el padre, sólo él puede arreglarlo. En el curso del desarrollo normal del ánimo va siendo proyectada sobre innumerables figuras masculinas y cuando esta proyección se realiza la mujer cree firmemente que el hombre es en realidad como ella lo ve (con la figura del ánimo) y le resulta casi imposible aceptar al varón como es en la realidad.⁹⁰

Mientras el ánimo funciona como su alma, el ánimo de la mujer se parece más a una mente inconsciente. Se manifiesta negativamente en ideas fijas, opiniones colectivas e inconscientes suposiciones a priori. El ánimo se puede interpretar también como una serie de dichos y opiniones traídas más o menos desde la infancia en forma inconsciente

(⁸⁹) Ibid, p. 60.

y comprimidas en forma de un canon de verdad, justicia y racionalidad normales, compendio de prescripciones que obliga enseguida con su opinión en cuanto falta un juicio competente y consciente. A veces estas opiniones tienen formas de aforismos del sentido común, otras veces como principios que son semejantes a normas de educación: "siempre se ha hecho así" o "todo el mundo dice que esto es así". El juicio se vuelve en su contra o en contra de quienes la rodean, crea sentimientos de inferioridad o por el contrario de superioridad moral frente a los otros, no aceptando opiniones contrarias y se torna dogmática. Una mujer que tiene un ánimo fuerte por lo general tiende a la homosexualidad y se fija en mujeres con patrones conductuales muy masculinizados, es poco femenina en cuanto a que no se esmera por cuidar de su aspecto y tiende a cortarse el pelo corto y a vestir ropas de hombre. Podría decirse que las mujeres pertenecientes al movimiento feminista más radicales tienen un inconsciente muy masculinizado, ya que son poco sumisas y consideran indignante estar sometidas a un varón en una relación matrimonial. Una expresión de una mujer con un ánimo muy desarrollados sería por ejemplo: "una mujer necesita tanto a un hombre como un pez una bicicleta".

Anciano sabio y madre tierra:

En anciano sabio o arquetipo del significado (sacerdote, médico, sabio, salvador) representa un peligro grave para la personalidad porque, si se le despierta, un hombre puede llegar a convertirse fácilmente depósito del mana, el poder mágico y la sabiduría que contiene. Se siente dictados de poder carismático con el cual atraen seguidores y forman cultos y movimientos. Este corre el peligro de creerse poseído o se torna en megalomaniático sintiéndose impulsado a actuar más allá de sus poderes y habilidades. Sin embargo, si el hombre es capaz de escuchar tranquilamente la voz del inconsciente y de entender que "la fuerza trabaja a través de él" —él no tiene el control entonces— este hombre se halla en el camino de un auténtico desarrollo de su personalidad⁹¹ (la voz de Obi-Wan Kenobi quien le habla desde dentro de la mente de Luke Skywalker durante el duelo de la trinchera en Star Wars y lo aconseja sobre la mejor manera como llevar a cabo su objetivo) El arquetipo de la gran madre actúa de modo paralelo sobre la mujer, la poseída por esta figura llega a creerse dominada de una capacidad infinita para amar y para comprender, para ayudar y para proteger, y descarrará gastarse en el servicio de los demás, en que todos los que entran en su círculo de influencia son "sus hijos" y por tanto, indefensos y necesitados de ella de algún modo. Esta sutil tiranía se lleva al extremo puede desmoralizar y destrozar la personalidad de los demás.⁹² Jung llama "inflación" al hecho de estar poseído por estos arquetipos, indicando que la persona así poseída ha estado inflada por algo demasiado grande para ella, algo que no es realmente suyo, sino de la colectividad "creencia en la reencarnación en personajes antiguos legendarios".

El selfst:

El selfst es la reunión conjunta del consciente y inconsciente, parece un imán que actúa sobre los distintos componentes de la personalidad y sobre los procesos del inconsciente bueno y malo, macho y hembra, y al hacerlo así los cambia. Para hacerlo debe aceptar lo que es inferior en la propia naturaleza de cada uno, lo mismo que es irracional

⁽⁹⁰⁾ Ibid, p. 61.

⁽⁹¹⁾ Ibid, p. 65.

⁽⁹²⁾ Ibid, p. 66.

o caótico.⁹³ No se puede alcanzar el estado de persona madura sin intensa lucha, implica sufrimiento para la mente occidental, ya que esta, a diferencia de la oriental —no acepta fácilmente paradojas— en el pensamiento chino el concepto de las paradojas incluye todo, el desarrollo de la flor de oro o el cuerpo del espíritu inmortal, dependen de la interacción equilibrada de las potencias luminosas (Ying) y de las fuerzas oscuras (Yang).

El *selbst* consiste más bien en las vivencias de nuestras naturalezas individuales, por un lado, y por otro, en la percepción de nuestra relación con toda la vida, no solamente humana sino también animal y vegetal, incluso con la materia y con el cosmos mismo. Esto lleva a una sensación de "unidad y reconciliación con la vida" que ahora ya puede ser aceptado como realmente es y no como deberías ser.⁹⁴ No todos alcanzan este estadio de desarrollo, algunos se conforman con superar la dependencia infantil inconsciente, el ser aliviado de un síntoma oprimente gracias al conocimiento de la causa que lo origina o elaborar una nueva adaptación a la vida. El *selbst* no sólo es el centro sino que representa al hombre entero: hacer la unidad a base de las contradicciones de su naturaleza, a base de todo lo que siente que es bueno y malo, a base de la masculinidad y femineidad, a base de las cuatro funciones de la mente: pensamiento, sentimiento, sensación e intuición, a base, en una palabra, de todo lo consciente y lo inconsciente.⁹⁵ Representaciones del *selbst* son el niño, Buda o Cristo, un huevo, una gema preciosa como un diamante, una pelota de oro o un cáliz (Grial), el círculo, la rueda, el cuadrado o cualquier figura de cuatro líneas, una cruz de brazos iguales. A estas figuras se les conoce como "mandalas" la cual es una palabra del sánscrito que significa "círculo mágico" y su simbolismo incluye todas las figuras organizadas concéntricamente, todas las disposiciones radiales o esféricas y todos los círculos y cuadrados con un punto central. Es un símbolo religioso muy antiguo y se encuentra en todo el mundo. Es un signo que brinda armonía y paz. Históricamente sirvió como símbolo para representar la naturaleza de la deidad, lo mismo para esclarecerla filosóficamente que con finalidad de adoración. El calendario Azteca puede ser un mandala.

El estudio de los arquetipos del inconsciente colectivo condujo a Jung a concluir que en el hombre existe una "función religiosa natural" y que su salud psíquica y estabilidad del ser humano dependen de la correcta expresión de esta función tanto de la acerada expresión de los instintos. Es un rasgo esencial de la religión el dar expresión consciente a los arquetipos. Ningún sistema absolutamente racional puede conseguir esto y las verdades religiosas son casi siempre paradójicas.⁹⁶

⁽⁹³⁾ Ibid, p. 67.

⁽⁹⁴⁾ Ibid, p. 68.

⁽⁹⁵⁾ Ibid, p. 70.

⁽⁹⁶⁾ Ibid, p. 77.

2.4- Análisis semiológico vs psicoanálisis del mito: arquetipos del inconsciente colectivo frente a los actantes del análisis semiológico: ¿Son una realidad diferente o son reflejo de un mismo fenómeno?

Una de las películas de adolescentes de mayor culto en los años ochenta se llamó "The Breakfast Club" (1985), el cual planteaba la historia de cinco adolescentes que tenían que ir a las escuela un sábado pues fueron castigados. Ninguno se conocía entre sí pero sí tenía una imagen prefigurada de cómo se suponía que eran pues cada uno representaba los diferentes estereotipos existentes en las escuelas preparatorias de Estados Unidos: el nerd (estudiante estudioso pero poco preocupado en su aspecto físico); el jock (el atleta abusivo) héroe deportivo pero quien abusa de su fuerza para humillar a quienes son más débiles que él; la princesa o chica popular, quien se siente miembro de una casta superior por su poder adquisitivo; el rebelde, el chico que siempre tiene problemas con la autoridad, y la basura, la persona que siempre pasa desapercibida y a quien nadie le importa conocer. Estos comienzan a platicar entre sí y rompen las barreras que los dividen y se vuelven amigos, al menos durante el tiempo en que se ven forzados a convivir entre sí.

A diferencia de la obra de teatro de Jean Paul Sartre "A puerta cerrada" donde el resultado del confinamiento de tres completos desconocidos es su mutuo odio y su famosa conclusión de "el infierno son los demás", estos jóvenes experimentan un despertar de consciencia sobre como las absurdas reglas que rigen su mundo los condenan a la soledad, en lugar de odiarse se comprenden mutuamente y se llegan incluso hasta amar. Al final, rompen con los dogmas que los etiquetan y clasifican, y avanzan un paso más hacia la autorrealización por medio del descubrimiento del amor y de la autoconsciencia. El autor de esta obra que muy bien podría montarse como una obra dramática es el productor, director y guionista estadounidense John Hughes, quien se puso a meditar sobre la situación de los adolescentes en la época de Ronald Regan y el materialismo que imperó en aquellos años.

Hemos visto como para los miembros de la escuela semiológica estructuralista los personajes son seres de papel o celuloide, y como Jung descubrió nuestra tendencia inconsciente a etiquetar e interpretar las experiencias por medio de los arquetipos, para John Hughes la libertad está en romper con las ataduras del estereotipo para así encontrar la autorrealización. Entonces: ¿Quién tiene la razón?

Es comprensible que el concepto de actante, arquetipo y funciones son similares pero en cierto punto distintos; sus diferencias nacen en los terrenos de las disciplinas científicas que les dieron origen, y su semejanza se haya en que ambas son formas de determinar un prototipo determinado de personaje. Unos lo consideran como falso y otros como el contenido interior del alma misma de los seres humanos: lo que uno eleva por los cielos los otros lo transforman en una clase de basura.

Lo primero que se nos viene a la mente es que se tratan de dos fenómenos distintos a pesar de sus aparentes paralelismos, que son representaciones de dos estructuras distintas, que, sin embargo, extrañamente embonan entre sí como si fueran dos piezas de un mismo rompecabezas. El primero, el actante, representa un fenómeno del habla y de la estructura lingüística, en este caso gramatical, al ser este la persona donde recae o quien desencadena la acción, de lo contrario la historia simplemente se paralizaría; es el sujeto que realiza una acción, que es la función de Propp, sobre un determinado objeto que busca para eliminar la carencia de desencadenó la acción.

Por otra parte el arquetipo es una forma como la mente organiza y etiqueta los objetos de la realidad, un saber heredado con la estructura cerebral. De tal forma, que al saber que una persona desempeña una determinada acción o función, inconscientemente nuestro cerebro lo cubre con una serie de atributos característicos con la persona que desempeña tal rol o función. En tal punto, el arquetipo cumple una función de las funciones informacionales o indicios planteados en el análisis estructural del relato de Roland Barthes, que brindan información sobre el actante que realiza la acción de las funciones cardinales o núcleos. Es una información implícita, tácita, que no debe ser repetida o de lo contrario resultaría redundante; por ejemplo, sería como decir: oríllese a la orilla. En tal caso, un arquetipo como el del héroe tiene implícito que este siempre obrará de buena voluntad y nunca realizará ninguna acción incorrecta o inmoral, de lo contrario iría en contra de las expectativas que la audiencia o receptor se ha formulado sobre este. De igual forma, no se esperaría que se mostrara ninguna faceta noble o benévola del antagonista, o esto llenaría de confusión al espectador no muy inteligente.

El ayudante de igual manera debe ser siempre moral, y el ayudante del antagonista debe de ser siempre un reflejo de la sombra existente en nuestra propia personalidad.

De acuerdo con lo estudiado en los trabajos de los teóricos del análisis estructural semiológico del relato, las fuerzas que se oponen unas a otras, lo son únicamente respecto al punto de vista del receptor. Es decir, que si un actante es considerado como antagonista es porque se opone a que el personaje héroe, con el cual se identifica directamente el receptor del mensaje mítico, logre eliminar la carencia que este sufre. De igual forma será un ayudante cualquier fuerza que brinde auxilio al héroe para que acabe con su carencia, ya sea humana, animal o material, como lo sería una barca, un caballo, o un Porsche o Ferrari.

2.5. - Propuesta de análisis del filme de adolescente por medio de las funciones o arquetipos más comunes.

Para el análisis del filme de adolescente que se empleará en esta investigación seguirá el usado por A.J. Greimas en "Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico" donde revisa por capaz al relato a analizar. La primera es la de las funciones, tomado del análisis morfológico del cuento de hadas diseñado por Vladimir Propp, dividiendo el relato en secuencias y las funciones existentes en estas. La segunda capa será la de los actantes a quienes se estudiará a partir de las funciones que estos desempeñan a lo largo del relato, de tal forma que se percibirán las transformaciones que estos irán experimentando. Por último, el análisis de arquetipos, donde veremos si hay coherencia con el perfil con el cual inició el relato y con el cual terminó, de tal forma que veremos si este fue capaz de romper el molde del estereotipo de igual forma que los personajes del filme "The Breakfast Club".

De acuerdo con A.J. Greimas la estructura elemental del relato es la oposición de pares de opuestos que se contraponen entre sí. A partir de este se derivan las funciones y atributos de los distintos actantes que van apareciendo en el relato. Para esto el texto del filme de adolescente será entendido como semejante al del mito, y por tanto del cuento de hadas popular, ya que la estructura de pares de opuestos que se contraponen entre sí es la estructura básica de estos tipos de relato.

Cada relato filme será dividido en secuencias, que no serán tomados arbitrariamente, sino sobre la base de las secuencias y escenas que en el filme se vayan presentando, siguiendo las pautas del lenguaje cinematográfico de: secuencia, toma, cuadro, existente desde la edición del filme. A partir de cada secuencia se irán detectando las funciones que desempeñan los actantes y se hará un esquema de los pares de oposiciones que se detecten. Ya sean sintagmas narrativos de desempeño (pruebas) las cuales implican los combates y las pruebas difíciles de Propp; sintagmas narrativos contractuales (establecimiento y rupturas de contratos); y sintagmas narrativos disyuncionales (partidas y retornos de los personajes).

El segundo análisis a realizar será detectar los distintos actantes que aparezcan en el relato: sean sujeto vs objeto; ayudante vs antagonista; Fuente vs Destinatario. Sobre la base de las funciones que vayan desempeñando se determinará cuales son las transformaciones que sufren desde el comienzo del relato al final, y se verá como cada personaje desempeña tal vez varias funciones distintas dentro del relato, del ser sujeto protagonista termina convirtiéndose en ayudante de otro actante que hasta ese momento permaneció pasivo, es decir, sin realizar función alguna.

El tercer análisis de arquetipos determinará si el personaje logró superar su estado original de carencia y al obtener el objeto buscado logro transformarse y romper con el estereotipo con el cual fue etiquetado desde el principio. Es decir, si de ser el arquetipo de la persona, gracias a la intervención de los otros arquetipos (ánima, ánimus, sombra, anciano sabio, madre tierra) llega al estado último de superación que es el *selbst*, es decir, el sí mismo, o si fracasa en el trayecto de su búsqueda de autorrealizarse.

Greimas, en "Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico" en lugar del análisis del arquetipo habla del mensaje estructural, que está contenido en los distintos sememas que encarnan los objetos buscados por el héroe del relato. En "Lo crudo y lo cocido" cada prueba representaba la oposición de los siguientes sememas: crudo vs cocido y fresco vs podrido. Un animal que se alimentara de carne podrida como el buitre era un actante que encarnaba el símbolo de lo podrido, y por tanto también de la muerte. El personaje al consumir alimento crudo termina

por ser derrotado, pues lo crudo trae implícito a lo podrido, pero al encarnar una fuerza representante del fuego, es decir, de lo cocido, el personaje era vencedor. Según esto, el mensaje del mito boroboro analizado por Greimas era que la de la cultura culinaria donde lo cocido siempre se impone sobre lo crudo, es decir, lo salvaje y animal. El mensaje es que los bienes de la civilización siempre se habrán de imponer sobre lo salvaje, que están ligados directamente con la muerte como consecuencia.

En el caso del filme de adolescente el mensaje es completamente distinto y es el mismo del cuento de hadas, los pares de opuestos son el principio del placer freudiano siempre será derrotado por el principio de realidad, es decir, la actitud madura ante el mundo o lo real será siempre vencedor sobre una actitud inmadura. Entonces el primer par de opuestos es el siguiente en el filme de adolescente, los cuales son los sememas que encarnan el objeto buscado por el protagonista:

Semas: **Maduro vs Inmaduro**

De igual forma, el objeto buscado por el héroe del relato es la autorrealización a través de encontrar al ser amado, entonces la historia que narra el filme de adolescente encarna la búsqueda eterna del ser del amor y luchar por vencer al terrible desamor que encarna igualmente la falta de realización del individuo. Entonces la segunda oposición es la siguiente:

Semas: **Amor vs Desamor**

En tal caso la estructura elemental del filme de adolescente es esta:

Maduro vs Inmaduro
Amor vs Desamor

En tal caso M representa lo Maduro y no M es el símbolo que representa lo que es inmaduro; y A es símbolo de Amor y no A de desamor, entonces la estructura elemental del filme de adolescentes es representada de la siguiente manera:

M vs no M
A vs no A

Los actantes que encarnan los sememas de maduro e inmaduro son los siguientes: Maestro encarna el semema de lo Maduro y Alumno de lo inmaduro; de igual forma padre encarna el semema de lo maduro y el hijo de lo inmaduro.

Actantes:

Padre vs Hijo

Actantes:

Maestro vs Alumno

Características del filme de adolescente y una forma de analizar este género.

Al igual que el cuento de hadas propiamente dicho, el filme de adolescente comparte muchas de sus características más distintivas: ambos son relatos donde el protagonista tras atravesar una serie de pruebas y dificultades, sufre una transformación interna que lo llevará de un estado inmaduro en su personalidad a uno de madurez, donde descubre su propia identidad y es capaz de autorrealizarse. El elemento fantástico no es una parte fundamental en la trama de la historia, ya que puede estar presente o no. Como en el cuento de hadas mencionó Bruno Bettelheim, la existencia de este elemento en la trama del cuento de hadas o el filme de adolescente es una manera de satisfacer las necesidades de creer en algo fantástico para una persona que ha debido lidiar con una realidad en donde no puede eliminar sus carencias, ya sean materiales o afectivas.

El adolescente de las sociedades industrializadas al no realizar un ritual de iniciación debe de atravesar por una serie de experiencias de las cuales sacará madurez y aprenderá a enfrentar en forma realista los problemas de la vida, estos dilemas o luchas son representadas en forma dramática y de imágenes casi reales por el filme de adolescentes, donde suplente la función que ya no realiza el mito o el cuento de hadas que con la industrialización se ha deformado (Disney) y ya no transmite su mensaje original. Estas funciones como se verá en esta investigación son suplidas por el filme de adolescentes de una forma bastante eficaz, pues donde el cuento de hadas se ha pervertido debido a la modernidad, es rescatado en su plenitud por este género nacido de las necesidades de comercialización de Hollywood.

A continuación se hará mención de cuales son los elementos más distintivos del filme de adolescentes y las funciones que cumple para el espectador de este género:

1.-Hay un conflicto entre el padre y el hijo, el cual es manifiesto o latente, ya sea que este no ha cumplido en forma adecuada su función de ayudar a su hijo a alcanzar la madurez, ya sea por que se ha vuelto propiamente su antagonista o por su falta de acción. Por tal motivo debe intervenir otro personaje, el ayudante, quien cumplirá la función de ayudar al protagonista a la autosuperación. Hay ocasiones que el padre cumple su función, pero lo hace después de reconocer que al principio cometió un error y eso desencadenó la carencia que dio origen a la historia, y al rectificar su actitud se termina con la carencia.

2. -El filme de adolescentes tiene siempre un protagonista que a lo largo del filme se transforma de un niño a un adulto y logra una correcta integración con la sociedad, rompiendo con los estereotipos y tabúes que le impiden ser feliz.

3. -El chico es alocionado a que debe mirar lo que tiene alrededor y no plantearse metas inconquistables, aunque en el caso de los filmes donde la protagonista es mujer esta regla no siempre es respetada en todos los casos.

ESTA TITULO NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

4. -El protagonista por lo general es un *outsider*, es decir, un alienado social, un desterrado de la comunidad donde se desenvuelve y por eso su aspiración es poder integrarse en ese mundo donde sus carencias serán eliminadas. La trama trata de cómo lucha y vence esas barreras y se integra al mundo de los adultos.

5. -El protagonista es un loco o un ciego que no ve que la solución a sus dificultades está al alcance de sus manos, para eso necesita la ayuda de otros personajes más sabios y experimentados, ya sea un maestro, un genio de la lámpara maravillosa o un amigo cercano, para que comprenda el error en el cual se encuentra.

6. -El cuento y el filme de adolescentes calman la angustia del adolescente que ve el filme al sugerirle consciente o inconscientemente que en el futuro hallará alivio a todos sus pesares y superará todas sus limitaciones presentes. El adolescente al contemplar el filme sentirá que de alguna manera lidia con sus problemas de la realidad y les encuentra una solución, aunque de hecho, en la realidad, esto sea completamente falso.

7. -El final feliz: tanto el cuento de hadas como el filme de adolescentes para cumplir con su cometido de enviar un mensaje alentador de superación al receptor y calmar así sus tribulaciones presentes en el adolescente, forzadamente debe hacerle la promesa "cierta o falsa" de que de alguna manera superará su presente situación de carencia y que en el futuro conseguirá tanto amor como maduración.

8. -Huida: el filme de adolescente debe servir de escape para el joven y ahí sufrir una catarsis de sus tribulaciones al identificarse con el personaje principal de la trama, y a su lado vencer todas las barreras que hasta ese momento lo han limitado, es decir, eliminar su carencia.

9. -El filme de adolescentes es uno de los géneros más baratos de producir, no requiere de grandes efectos especiales, ni de escenarios fastuosos, ni de maquillaje ni vestuarios costosos, puede ser situado en un pueblo pequeño y en escenarios reales de una escuela preparatoria y una zona habitacional suburbana como sitios de filmación, y de actores poco reconocidos que cobran muy barato por sus actuaciones.

10. -Hay casi siempre una solución pacífica del problema central del filme, en caso de haber una lucha entre antagonista y protagonista, la victoria sobre este último no implica su muerte sino su humillación o se demuestra cual es su verdadera pobreza moral.

No obstante, no todos los filmes de adolescentes tienen un final feliz, en tal caso, el joven protagonista del filme fracasó en su lucha por acabar su carencia, su lucha por realizarse y encontrarse a sí mismo. En la mayoría de los casos, el filme terminará con una decepción amorosa o con la muerte del protagonista.

Para el presente estudio dividiremos el filme de adolescentes sobre la base de la siguiente clasificación:

1. - Filme de adolescentes realista: en este vertiente no ocurren sucesos fantásticos, la trama es intrínsecamente basada en los sucesos comunes de la realidad y no hay sucesos fabulosos. En este generó el protagonista enfrenta y lucha contra las carencias de su entorno social para alcanzar la madurez y encontrar el amor. Se divide en: filme de delincuencia juvenil, el maestro inconforme (quien lucha con todos los medios posibles por educar a sus alumnos y motivarlos a autorrealizarse), y comedia sexual de adolescentes.
2. - Filme de adolescentes fantástico o de sueño Hollywoodense: en este vertiente se le ofrece al protagonista el auxilio de ayudante fantástico por medio del cual terminará con las carencias que experimente en su vida y lo motivaron a emprender la acción.

3. -Filme de comedia romántica juvenil: en este la carencia que experimenta el protagonista es la del amor y trata de cómo este encuentra una pareja, y tras atravesar varias dificultades logran vencerlas y realizarse por medio del amor. Esta es una de las clases del filme realista, pero es mejor colocarlo en una categoría aparte de las otras.
4. -Filme de cuchilladas de adolescentes; en este hay un asesino psicópata, real o fantástico, cuyas víctimas son principalmente adolescentes, la mayoría a traspasados los tabúes establecidos por la sociedad con respecto a la sexualidad, por lo tanto son castigados por su actitud pecaminosa. En cambio, la heroína, debido a que es siempre un personaje femenino quien derrota a la bestia, es una casta virgen que nunca ha conocido los placeres de la carne. No hay propiamente una locción de superación sino que el mensaje es un sermón moralista mojigato que busca aleccionar a la juventud para no iniciarse sexualmente tan a temprana edad, sino que es mejor esperar hasta contraer matrimonio y experimentar el sexo de una forma madura.

Actantes o arquetipos principales del filme de adolescente.

Por parte de este estudio no se considerarán a los personajes como seres de papel o celuloide, sino como proyecciones del subconsciente denominadas por Carl Jung como arquetipos, por tanto son seres simbólicos cargados de una gran cantidad de energía psíquica o libido, cuya función es descargar esta energía libidinal por parte del espectador al momento de contemplar el filme.

Un personaje símbolo o arquetipo envía mensajes al subconsciente del espectador, este en su historia ficticia de papel atraviesa por experiencias que son comunes a todos los seres humanos, en este caso, aquellos quienes en el momento de contemplar el filme atraviesan por la adolescencia. Algunas serán situaciones triviales y otras son vivencias de gran dramatismo, por tanto, estas experiencias se pueden denominar igualmente como arquetípicas, ya que son tan comunes que forzosamente un ser humano debe atravesar por ellas para tener una vida plena y rica. Estas experiencias han sido vividas tantas veces que deben dejar una imagen en el inconsciente y por eso nos sentimos inclinados a buscarlas, como por instinto. Estas pueden ser: primer amor, primera experiencia sexual, rivalidad entre hermanos o amigos, discrepancias con los padres, búsqueda de la propia identidad, vencer dificultades, etc. Por tanto, no es de extrañar que este sea un buen material para desarrollar una historia interesante que no sea considerada como infantil.

Primero que nada se establecerán cuales son los actantes o arquetipos más comunes en el filme de adolescentes, que se emparejaran con los de Propp y Greimas:

1. -Héroe o protagonista.
2. -Ayudante o maestro.
3. -Persona buscada.
4. -Antagonista o villano.
5. -Padre del protagonista.
6. -Persona ignorada o no buscada.

El héroe o heroína: el joven desubicado.

Es una persona que sufre una carencia o daño y a lo largo de la historia busca superarla.

La princesa inaccesible y superficial.

Es por lo general una muchacha de la cual está enamorada el protagonista y en este caso es un personaje completamente pasivo; o puede ser un personaje masculino cuando el protagonista es de sexo femenino. En este caso, no es un personaje del todo pasivo sino que ayuda a la protagonista a satisfacer su carencia, una especie de objeto buscado que ayuda a ser encontrado.

La persona no buscada o ignorada.

Es un personaje que sufre una carencia, pero a diferencia del protagonista no hace nada para suplirla. Puede ser un amigo del protagonista y brindarle un poco de ayuda, la cual en forma indirecta le ayudará a cubrir la carencia que esta experimenta. En muchos casos se limita a ser un personaje decorativo en la historia; pero en algunos casos es probable que ocupe la misma función del protagonista, cuando su búsqueda y la del héroe coinciden y la carencia de ambos es satisfecha.

El enemigo, el villano popular y rico.

Es la persona que opone obstáculos para que el protagonista supere su carencia. Este también puede contar con sus propios ayudantes al igual que el héroe de la historia.

El ayudante mágico o no mágico, el maestro interesado en sus estudiantes o el hado mágico de los cuentos de hadas hollywoodense

Es una persona sabia o experimentada, por lo general, es un maestro que suple la función del padre que no ha sabido ayudar a su hijo a superar su inmadurez, o puede ser sólo un amigo que acompaña al héroe en sus desventuras y le muestra una forma como superar sus dificultades. En ocasiones es el verdadero protagonista de la historia y precisamente cumplir con su función de brindar ayuda es como supera su propia carencia o se transforma de un momento a otro en la persona buscada. En ocasiones el ayudante cuenta con su propio ayudante que le muestra como puede cumplir con sus funciones.

El padre ausente.

En ocasiones es una figura pasiva y en otras desempeña una pequeña ayuda al héroe, por lo general su pasividad o ausencia de función es lo que desencadena la carencia del personaje protagonista. Cuando el personaje del héroe es muy poderoso en la historia el personaje del padre se limita a la de mero observador pasivo de las peripecias de cómo su propio hijo lucha por autorrealizarse sin contar con su ayuda. En ocasiones comprende su error como se ha mencionado más arriba y se convierte en otro ayudante del héroe.

El niño que se transforma en hombre, la integración del desadaptado a la sociedad

Como se ha visto a lo largo de la presente investigación, la historia que se narra en mitos relacionados con el ritual de iniciación, cuentos de hadas y filmes de adolescentes, es la de cómo el niño se transforma en hombre, y por

tanto tienen la misma estructura elemental de pares de opuestos que se contraponen entre sí, que se expresa de la siguiente forma:

Héroe (Sujeto) vs Persona Buscada (Objeto)
Ayudante vs Adversario

Se ha recalcado que esta es la perspectiva subjetiva del sujeto que se enfrenta ante el mundo y lo concibe como pares de fuerzas que se le oponen en su camino, sea para brindar auxilio o para dificultar la marcha. No es una lucha entre el bien y el mal en su búsqueda de satisfacer sus deseos, sino desde una perspectiva pueril se entiende por mal aquello que niega el placer y bien aquello lo brinda. Por eso no es de extrañar que un niño pequeño sienta más afecto por su madre y sienta recelo ante la figura paterna, ya que desde su nacimiento la única fuente de placer ha sido su madre, y el padre es un obstáculo a ese placer, no tanto por las razones edípicas que plantea Freud, sino por lo planteado por Eric Fromm en "El arte de amar" de que el amor del padre es uno condicionado, uno que debe ser ganado primero, no uno que se merezca por el simple hecho de ser, sino que ganar el respeto del padre implica sufrimiento y sacrificio.

En tal caso, es una perspectiva inmadura del mundo la que concibe que las fuerzas que lo rodean son representativas del bien o del mal según le nieguen o brinden placer. Una perspectiva madura es la que entiende al mundo como lo que realmente es, una lucha donde no hay buenos ni malos, sino simplemente personas que buscan su lugar en el mundo y satisfacer sus respectivas necesidades. La persona madura es quien es capaz de satisfacer sus propias necesidades sin la ayuda de nadie más, y al mismo tiempo es capaz de dar a otros lo que necesitan. Es decir, una persona capaz de enfrentar las fuerzas contradictorias existentes en el mundo sin la necesidad de un ayudante.

3. - Orígenes del género del filme de adolescente.

3.1. - El fin de la época de oro y el florecimiento de nuevos géneros

Luego de la Segunda Guerra Mundial la industria del cine de Hollywood enfrentó por primera vez en su historia la competencia de otro medio masivo de comunicación audiovisual, la televisión, motivo por el cual se vio forzada a salir de su letargo y reaccionar por medio del desarrollo de nuevos géneros de cine y de innovaciones como el cinemascope y el color. En los años 50 cambió el público asistente a las salas de cine, pues los adultos —tanto familias jóvenes como maduras— preferían quedarse en casa a mirar la televisión. La visita al cine como actividad de tiempo libre quedó para los jóvenes adolescente y la gente no casada. En 1957 el 72% de los estadounidenses que iban al cine eran menos de 30 años y el 52% menores de 20 años.⁹⁷

Tabla 2 "Crecimiento de la asistencia a las salas de cine en los primeros años de Hollywood.

Crecimiento de la asistencia semanal al cine en Estados Unidos (1922-1955) ⁹⁸			
Año	Promedio semanal	Número total de Familias	Asistencia semanal por familia
1922	40 millones	25,687,000	1.56
1927	57	28,632,000	1.94
1932	60	30,439,000	1.97
1937	88	33,088,000	2.66
1942	85	36,495,000	2.33
1947	90	39,107,000	2.30
1952	51	45,504,000	1.12
1955	46	47,788,000	0.96

La televisión llegó y se instaló en el corazón del hogar norteamericano, y el dueño de la decisión de que sería lo que vería la familia era la cabeza del hogar, o sea, el padre. Entonces, la atmósfera asfixiante del hogar paterno y sus normas inflexibles motivaron a los hijos mayores, quienes ya contaban con licencia de manejo escaparan a las salas de cine y allí elegir a su entera libertad cual filme iba a ver. Mientras tanto, el resto de la familia se quedaba en casa a ver la televisión.

El adolescente no deseaba ver filmes donde se aburriera al no tener personajes con quien identificarse, algo que motivara sus intereses nuevos, no los de un niño, como el ratón Mickey o del pato Donald, sino algo más adulto, aunque fuera pueril pero cuyos personajes fueran mayores de edad, quizás de su misma edad, para que el espectador adolescente creyese que se trataba de un tema "maduro".

Al descender la asistencia a los cines la industria cambió muchas de sus costumbres: en primer lugar la producción se redujo y las películas exhibidas se quedaban más tiempo en cartelera para recaudar el máximo de dinero que les fuera posible; la calidad de los filmes realizados se mejoró pero esto repercutió en el costo de las entradas que

⁽⁹⁷⁾ PROKO, Dieter: Sociologie des filmes, s/1, Dermostod y Neuweld, 1974, pp. 184 y 208.

⁽⁹⁸⁾ De Fleur: 40-US Bureau of Census, Historical Studies of the United States, Colonial Times to 1957. Washington 1960, series H522; 225 serco.

aumentó considerablemente. Todas estas circunstancias, disminución de películas, de la asistencia, hizo que se cerraran muchas salas de cine en este periodo.

Por otra parte las innovaciones que surgieron para enfrentar la competencia de la televisión fueron el color (la televisión no fue a colores sino hasta finales de los años sesenta), la tercera dimensión o 3-D, y el cinemascopio, que es la extensión del tamaño de la pantalla a nivel horizontal, permitiendo una panorámica más amplia. Tales cambios existían con anterioridad a la televisión, pero las compañías de cine no se sintieron motivadas a gastar más en sus producciones pues nada alteraba el nivel de sus ingresos. Cabe decir que la película más taquillera de todos los tiempos hasta antes del inicio de los años cincuenta fue "Gone with the Wind" (1939) de Victor Fleming, la cual fue rodada en color.

Las producciones a color y en cinemascopio fueron en su mayoría superproducciones semejantes a la de "Gone with the Wind" como "Quo Vadis?" (1951) de Mervyn LeRoy, "The Robe" (1953) de Henry Koster, "The Ten Commandments", (1954) de Cecil B De Mille, "Demetrius and the Gladiators" (1954) de Delmer Daves. Aunque esto no mejoró en muchos casos la asistencia a las salas de cine la cual continuó su inexorable declive, aunque hubo algunas excepciones como "Ben Hur" (1959) de William Wyler, la cual atrajo gran número de cinéfilos a las salas en todo el mundo, a pesar de sus tres horas de duración.

De igual manera se dieron sonados fracasos de taquilla, aunque el objeto del filme fueran temas sagrados como el filme de John Houston "La Biblia" (1966) donde el propio Houston protagoniza el papel de Noé, o "La historia más Grande Jamás Contada" (1965) de George Stevens, las cuales fueron en su momento sonados fracasos de taquilla. Aunque siempre son de interés cuando son presentadas en televisión para aquellos quienes nunca se han tomado la molestia de oír las páginas del "buen libro".

De acuerdo con Edgar Morin las preferencias del público dependen en gran medida en la edad en la cual se encuentran: "lo fantástico florece en la infancia de la humanidad, como en la infancia del arte, responde, en el seno de nuestra civilización burguesa, a las necesidades mentales del menor de 12 años las preferencias son las fijaciones en animales, dibujos animados (Walt Disney), marionetas, decorados legendarios y acciones extravagantes. Una encuesta de Katelyn Woolf y Marjorie Fiske sobre cómics demuestra que después de la etapa de los animales y antes de las aventuras se sitúa en lo fantástico, pasada esta edad lo fantástico cae en descrédito (adolescencia) se deja de creer en estos temas e incluso se desprecian. A partir de los doce años se afirma una necesidad de racionalización y objetivación. En adelante la eficacia máxima y la euforia óptima de la participación del espectador tiene por marco las intrigas llamadas "realistas", aunque descabelladas (ciencia-ficción). Los muchachos se desinteresan tanto de lo fantástico como del sueño, prefieren actores y los medios reales a los dibujos animados, marionetas y decorados míticos. Esto es porque los consideran infantiles, según dicen los inocentes que no saben ni quizás sabrán nunca que el realismo supuesto en un filme esconde la chiquillada adulta.⁹⁹ Entre el nuevo público cinematográfico los géneros más redituables fueron el clásico de horror además de dos nuevos: la ciencia-ficción y los filmes de adolescentes.

⁹⁹) MORIN, Edgar: El cine o el hombre imaginario, Barcelona, Seix Barral, Barcelona, 1972, p. 192.

Ciencia-Ficción:

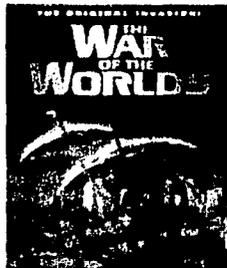
Los realizadores de películas encaminadas al público juvenil, en especial las hechas por los grandes estudios, consideraron buena idea de colocar mensajes "subliminales" en sus filmes, semejantes a los mensajes crípticos existentes en los cuentos de hadas. Es decir, señales no dirigidas al consciente sino al inconsciente del espectador. Esto con motivo de alertar a la juventud de los peligros de tener sexo extramarital. En este caso, los filmes de ciencia-ficción son un buen ejemplo. "Los filmes son didácticos y con contenidos psicológicos que mandan mensajes no dirigidos a los jóvenes para ayudarles a controlar su sexualidad y superar los miedos que implican el crecimiento. Los filmes por eso buscan medios para encasulla a la juventud para ayudarla a integrarse a su sociedad y madurar como adultos, lo cual es un fenómeno internacional y no propio y exclusivo de la sociedad estadounidense. El filme de ciencia-ficción se convirtió en el género por excelencia para la juventud ya que mostraban gran rebeldía en contra de los valores establecidos y las relaciones sexuales pequeño burguesas".¹⁰⁰

Por la parte de la temática de los filmes el cine retrató un fenómeno que también acompañó al fin de la Segunda Guerra Mundial y el inicio de la era atómica: el fenómeno ovni. Muchos suponen que fue reflejo de la paranoia despertada por "la Guerra Fría", donde los estadounidenses, quienes gozaban de la bonanza económica por aquellos años, eran atemorizados con la posibilidad de una agresión nuclear por parte de la Unión Soviética o una invasión amada. El fenómeno ovni causó la creencia de que se avecinaba una "invasión" extraterrestre, que seres del espacio, con tecnología más avanzada, conquistarían la tierra. En los años cincuenta aparecieron filmes como: "The Thing" (1951) Christian Nyby; "The War of the Worlds" (1953) del director Byron Haskin o "Not of This Earth" (1957) del rey de las películas de clase B, Roger Corman, o "The Invasion of the Body Snatchers" (1956) de Don Siegel, que reflejan el miedo a sufrir una invasión alienígena. También hay una diferente interpretación de los filmes donde se alude al despertar sexual experimentado por los adolescentes y el miedo que su llegada representa. Era una forma alegórica de sugerir que la mejor manera o cause para desahogar tales sensaciones era la esperar al matrimonio, donde tales palpitaciones peligrosas serían controladas por los cauces institucionales.

Ilustración 1 "The War of the Worlds" (1953)

"The War of the Worlds" (1953) de Burr Lyndon, producida por Paramount, es la adaptación de la novela del escritor inglés H.G.Wells a los tiempos de los años cincuenta. En lugar de desarrollarse la acción en una idílica campiña inglesa todo ocurre en un poblado californiano cercano a la ciudad de Los Angeles, y los protagonistas adultos de la novela original son en la película un grupo de adolescentes de los años cincuenta, aunque la mayoría da pinta de superar los veinte años.

Según el escritor alemán Faulstich, el filme es una metáfora del arribo de la sexualidad en la vida de los adolescentes. Al inicio todo es caótico, como la llegada del extraño meteorito a la tierra donde viven a bordo los extraterrestres. Luego todos se llenan de angustia con las primeras escaramuzas cuando enfrentan a los extraterrestres, la cual sólo se



⁽¹⁰⁰⁾ FAULSTICII, Werner, y KORTE, Helmut: "Cien años de cine 1895-1995... México, Siglo XXI editores, 1995, Vol III: La consolidación de los valores (1945-1960), p. 204.

controla cuando agarra a palos a los invasores, lo cual es una forma simbólica de representar como la masturbación tranquiliza las ansias de los jóvenes. Por último todo llega a la calma cuando se encuentran los dos protagonistas del filme, un hombre y una mujer, en una iglesia, pues en ese momento termina la invasión con la derrota de los alienígenas por los microbios de la tierra. Lo cual significa que cuando el sexo es conducido por los causes correctos, como es el matrimonio, todas esas ansias finalmente son controladas de forma correcta.¹⁰¹

En Japón, para desgracia de algunos, también se produjeron filmes acerca de gigantescos monstruos despertados por los experimentos nucleares realizados por Estados Unidos en las islas del Océano Pacífico. El primero es "Godzilla" (1955) que inició todo un nuevo género que ha repetido en el presente en versiones nefastas como son la versión de 1997 de "Godzilla" de Hollywood o los aborrecibles "Power Rangers". Tanto los grandes estudios como las producciones de clase "B" provenientes de las pequeñas productoras encontraron un sitio y obtuvieron grandes ganancias gracias a la ciencia-ficción. No es de extrañar que sea en los años cincuenta que fueran producidos algunos de los peores filmes de la historia del cine o se diera el fenómeno de uno de los peores directores como lo fue Edgard D Wood, Jr y su filme "Plan 9 From Outer Space".

En los inicios del cine la gente no deseaba ser educada sino ser entretenida, estaba poco interesada en la ciencia y al mismo tiempo era poco su nivel de educación para interesarse en esos temas. Pero con el paso del tiempo, con la irrupción de la ciencia y la tecnología en la vida diaria de la gente con invenciones como el radio, los aviones y los automóviles, el interés por la ciencia creció considerablemente. En 1939 se realizó una feria mundial en Nueva York donde en uno de sus pabellones se presentó lo que en ese tiempo se consideraba sería "el mundo del futuro". Entonces la ciencia se concibió como un medio por el cual todos los problemas del futuro serían resueltos y los seres humanos contarían con una vida mejor y más digna.

Por otra parte, la creencia general era que el género de la ciencia-ficción era demasiado infantil y absurdo, el menos artístico de los desarrollados, por tanto existió un prejuicio general en su contra hasta los años sesenta, cuando el género maduró y apareció su primera obra maestra: "2001: A Space Odyssey" (1968) de Stanley Kubrick. Quien transformó a los extraterrestres de ser unos monigotes deformes de hule con ojos de pintura acrílica a seres metafísicos de energía que trascienden las barreras del tiempo y el espacio y son portadores de una sabiduría absoluta. Otro filme que causó una enorme sensación en esos años fue "The Planet of the Apes" (El planeta de los Simios) (1968) de Franklin Schaffner, del cual se realizaron otras cuatro secuelas: "Beneath the Planet of the Apes" (1970) de Ted Post, "Escape from the planet of the Apes" (1971) Don Taylor, "Conquest of the planet of the Apes" (1972) J Lee Thompson, y "Battle of the Planet of the Apes" (1973) J.Lee Thompson, además se produjeron dos series televisivas sobre el tema, una animada y la otra en acción en vivo.

¹⁰¹ FAULSTICH, Werner: Invasión y sexo. El cine de ciencia-ficción de los años cincuenta: 'The Thing of Another world' (1951), México, Siglo XXI, 1995, p. 204.

Terror:

El género de terror tuvo un segundo aire en esta década y los estudios Universal continuaron siendo la más importante fábrica de monstruos. La temática de los filmes estuvo acorde con los tiempos o mejor dicho, con la histeria imperante: la energía nuclear y la guerra fría. Destacaron: "The Beast from 20,000 Fathoms" (1953) de Eugène Lourie, donde un dinosaurio congelado en un témpano de hielo despierta y se lanza a destruir Nueva York. "La criatura de la laguna Negra" (1954) de Jack Arnold, un monstruo mitad pez, mitad humano, que emerge desde las profundidades del Amazonas para asesinar a quienes se atrevieran penetrar sus territorios. "The Revenge of the Creature" (1955) de Jack Arnold, que fue la obligada secuela de la criatura "Them!" (Ellos!) (1954) de Gordon M Douglas, donde la ciudad de Los Angeles es invadida por un ejército de hormigas mutantes de tamaño gigante, producto de las radiaciones emitidas por las pruebas de armas nucleares realizadas en el desierto de Nevada. Esto motivó la aparición de otros monstruos gigantes como "Tarántula" (1955) de Universal, de Jack Arnold, en este caso la araña gigante era el producto de un científico loco que deseaba acabar con el hambre en el mundo y como subproducto de sus experimentos nació la araña gigantesca. En "The Fly" (La mosca) (1958) de Kurt Neumann, un científico inventa un teletransportador para mejorar las comunicaciones del hombre, pero cuando experimenta consigo mismo por error mezcla su cuerpo con una mosca y se transforma en un monstruo. También se producen buenos filmes de terror de clase B, donde destacan los realizados por Roger Corman: "La mujer Avispa" (1959), "A Bucket of Blood" (1959), y "The Little Shop of Horrors" (1960) considerada la mejor película realizada en apenas dos días. Por otra parte los estudios Hammer de Inglaterra dan nuevo aire a los viejos monstruos con sus versiones de clásicos como: "La maldición de Frankenstein" (1957), "El horror de Drácula" (1958), "Las novias de Drácula" (1960), "La maldición del hombre Lobo" (1961).



Ilustración 2 "Psycho" (1960)

En 1960 aparece la obra maestra del director Alfred Hitchcock, "Psicosis", de la cual deriva el subgénero de horror conocido como "filme de cuchilladas". Es la primera película donde el terror no proviene de un monstruo sobrenatural sino de un ser humano desquiciado, un asesino psicópata. Las escenas del asesinato de la protagonista femenina es lo más resultante del filme, pues muestra como neuchillan a una mujer, algo nunca visto hasta aquel momento. Además, el filme viola varias reglas sagradas de Hollywood, como son asesinar la estrella antes de la mitad, escenas donde se muestra que ha habido sexo extramarital, además de presentar por primera vez una persona amorosa y carente de consciencia (Norman Bates).¹⁰² De este filme se inspiran las películas de cuchilladas de adolescentes de los años ochenta como "Halloween" (1978) de John Carpenter, "Viernes 13" (1979) de Sean S Cunningham y "Pesadilla en la calle del infierno" o "Nightmare on Elm Street" (1984) de West Craven.

También se realizaron filmes de terror donde los adolescentes son los protagonistas principales. Es decir, son el monstruo, aunque lo son en forma involuntaria pues el responsable de su horrida transformación es un científico

⁽¹⁰²⁾ DEMING, Mark: Psycho, EUA, All Movie Guide, 2001.

loco. Entre estos filmes se encuentran: "I Was a Teenage Werewolf" (1957) Gene Fowler. Tony Rivers es un rebelde sin causa y le ordenan someterse a tratamiento psiquiátrico con el Dr Brando, quien sin informárselo le inyecta sangre de lobo, esto hace que el chico se transforme en hombre lobo e inicie a hacer correrías en su escuela preparatoria.¹⁰³



Ilustración 3 "I was a Teenage Werewolf" (1957)

Otro filme de este tipo fue "I was a Teenage Frankenstein" (1957) de Herbert L. Strock, de American International. Trata de un científico loco que se aprovecha de un accidente automovilístico para usar las partes de los cuerpos de varios adolescentes mutilados y muertos en el incidente para construir una especie de Frankenstein adolescente quien termina volviéndose contra su creador.¹⁰⁴ Aunque hubo también otros filmes semejantes. "Teenage Caveman" (1958) de Roger Cornman, donde los dinosaurios devoran a indefensos cavernícolas. Aunque el final hay un aterrador descubrimiento, que antecede al del "Planeta de los Simios" (1968) donde los cavernarios, sin saberlos, son descendientes de aquellos que sobrevivieron al holocausto nuclear.

¹⁰³ ERICKSON, Hal, I was a Teenage Werewolf, EUA, All Movie Guide, 2001.

¹⁰⁴ ERICKSON, Hal, I was a Teenage Frankenstein, EUA, All Movie Guide, 2001.

3.2. – El Filme Juvenil.

El otro género que floreció en aquellos años fue el juvenil. Es verdad que anteriormente se realizaron filmes donde los protagonistas principales eran adolescentes. Pero por primera vez murieron la existencia de problemas dentro de la familia de Estados Unidos en una época de prosperidad y esperanza por el futuro.

Una historia breve del filme de adolescentes antes de los años cincuenta

De acuerdo con el autor Jonathan Bernstein de "Pretty in Pink: The Golden Age of Teenage Movies" los deseos de los adolescentes han sido reflejados en las películas desde que las primeras imágenes fueron proyectadas en una sabana blanca. Las hermanas Gish, Lillian y Dorothy, pueden considerarse como las primeras estrellas juveniles. Ambas nacieron en Springfield, Ohio, y emprendieron su carrera como niñas actrices en obras de teatro y luego trasladaron su trabajo a las primeras producciones de Hollywood de la era muda. A la edad de 13 años Lillian Gish protagonizó su primera película, un corto de la Biograf, la casa productora de D.W.Griffith. Su primer filme en forma fue "My Baby" que protagonizó en 1912 a la edad de 16 años. Era una actriz con el suficiente talento para comprender que la actuación en cine era diferente a la teatral. Con su luminosa belleza, Lillian Gish era la actriz perfecta para los melodramas victorianos realizados por Griffith. Además protagonizó sus dos principales obras "The Birth of a Nation" (1915) y "Intolerancia" (1916).

Luego, con la llegada del sonido nació el género del Musical y las primeras estrellas juveniles de aquel periodo fueron Mickey Rooney y Judy Garland. Ambos iniciaron su carrera desde que eran apenas unos niños y desarrollaron buenas dotes para cantar por lo que protagonizaron varios musicales adolescentes. Rooney inició su carrera en el teatro de vaudeville desde que tenía apenas 15 meses de edad y Garland formó un grupo de cantantes al lado de sus hermanas llamadas "Gumm Sisters" cuando apenas tenía 11 años.

Ilustración 4 "Love Finds Andy Hardy" (1938)

Un momento importante en la carrera de Mickey Rooney fue cuando protagonizó el filme clase B "A Family Affair" (1937) de George B Seitz, donde personificó al hijo adolescente del Juez Hardy. La película se desarrollaba en un idílico pueblo pequeño de Estados Unidos y era proyectada la importancia de los valores familiares vigentes en aquella época. El éxito del filme, en especial del personaje de Rooney, gustó tanto que desde ese momento protagonizó una serie de 15 filmes en torno al personaje de Andy Hardy y sus desventuras juveniles, los cuales hizo a partir de los subsiguientes 20 años. El personaje es el más famoso de la carrera de Rooney y con el cual más se le identifica. Entre los filmes destacan "Sólo eres joven una vez" (1938) George B Seitz, "El amor encuentra a Andy Hardy" (1938) George B Seitz, (este es el primero donde aparece Judy Garland como compañera de Rooney), "Andy Hardy pesca fiebre de Primavera" (1939) George B Seitz, donde el personaje se enamora de su maestra de drama y escribe una obra de teatro. "Andy Hardy Meets Debutante" (1940) George B Seitz, "La vida inicia para Andy Hardy" (1941) George B Seitz. El último filme de Andy Hardy es realizado en 1958 y se llama "Andy Hardy Regresa a Casa", donde, obviamente, Andy dejó de ser adolescente. Como puede verse, hacer segundas partes de películas o extensos seriales no es algo nuevo, sino una práctica común en Hollywood.



desde sus primeros tiempos! Tal vez esto sea un reflejo de las fuerzas del mercado que motivaron el surgimiento de los géneros cinematográficos, aunque en este caso la imitación es más fiel y fidedigna, pues no sólo son utilizados los actores del filme original, sino que es la continuación de la historia original que fuera un gran éxito de taquilla.

Ilustración 3 "Girl Crazy" (1943)



La fórmula del éxito comercial de los filmes no motivaba únicamente la realización de secuelas, sino incluso la repetición de parejas Judy Garland y Mickey Rooney protagonizaron "Girl Crazy" (1943) de Busby Berkeley, basado en un musical de Broadway de Ira y George Gershwin. El personaje interpretado por Rooney es enviado al Oeste por su padre para que enderose su camino, en tanto, conoce al personaje de Garland y ambos se enamoran. No obstante, deben superar primero varias pruebas, incluyendo una competencia de rodeo donde Garland debe vencer a su rival en amores. Otra gran estrella de Hollywood que inició su carrera desde la adolescencia fue la actriz británica Elizabeth Taylor, entre las películas que realizó en esta época fue "A Date with Judy" (1948) de Richard Thorpe. Este es un musical juvenil donde dos muchachas adolescentes se enamoran de un hombre mayor.

Estos filmes muestran familias funcionales donde el padre es el jefe de familia, la madre lo respalda en sus decisiones, y los hijos siguen su buen ejemplo, aunque en algunas ocasiones, cuando se encuentran en busca de su camino por la vida, tomen algunas decisiones equivocadas, por las cuales habrán de pagar sus consecuencias, los desenlaces no son trágicos.

Sin embargo, también reflejan los casos donde los adolescentes caen en las redes del crimen al seguir un mal ejemplo, o se encuentran desorientados por la vida al ser expulsados de sus hogares por culpa de la miseria generada por la depresión económica de los años treinta. Entre estos filmes se encuentran "Wild Boys of the Road" (1933) William Wellman, un desgarrador drama donde dos jóvenes son forzados a huir de sus hogares en California al perder su padre su trabajo por lo que deciden viajar a Nueva York en busca de esperanza. En el camino hay un a otros jóvenes iguales a ellos, despojados de todo por culpa de la caída de la bolsa de 1929, con los cuales suman fuerzas y viajan en tren al Este. Ellos conocen a dos muchachas con las cuales entablan una relación de amistad. Entre las peripecias que ocurren una de las muchachas es violada por un hombre a quien posteriormente asesinan los dos muchachos. Más tarde, en Ohio, son forzados a bajar del tren y allí hacen un establecimiento, una especie de ciudad de utopía. Desgraciadamente, su utopía es destruida cuando los jóvenes son forzados a robar alimento para poder subsistir y la policía destruye su ciudad. Cuando emprenden el camino de nueva cuenta uno de los jóvenes muere en un accidente y la pandilla se disuelve quedando los dos muchachos y las dos muchachas originales. Ellos logran llegar a Nueva York cansados y hambrientos. Al no encontrar oportunidades empiezan a robar para subsistir pero son detenidos por la policía, por fortuna un buen juez los acciona y les muestra que hay esperanzas gracias al "New Deal" del presidente Franklin Delano Roosevelt.

Ilustración 4 "A Date With Judy" (1948)



Otro filme sobre jóvenes descarriados que son forzados a caer en la delincuencia por culpa de la pobreza es "Boys Town" (1938) de Norman Taurog, donde los principales protagonistas son Mickey Rooney en el papel del joven delincuente y Spencer Tracy, en el papel del padre Edward Flanagan, encargado de un orfanato. La trama trata como gracia a las enseñanzas del padre aparta del mal camino a Rooney, quien desea seguir el ejemplo de su hermano, líder de una banda de delincuentes. Este es el primer filme acerca de un "maestro" que enseña a un joven desubicado a madurar y entrar en forma satisfactoria a la vida adulta. Hay que resaltar que la película es acerca de una historia de la vida real. Podría decirse que el tema es arquetípico pues ha sido repetido varias veces en distintos filmes y en la mayoría de las ocasiones se trata de historias de la vida real. Spencer Tracy ganó por este filme el Oscar por el mejor actor por el papel (segundo de su carrera), además de recibir varias nominaciones al Oscar, entre las que se incluían las de mejor película, mejor director, mejor historia original, y mejor guión, de los cuales sólo ganó mejor historia original. El filme tuvo su obligatoria secuela que se llamó "Men of Boys Town" (1941) de Norman Taurog, en donde Rooney se convierte en la mano derecha del padre.

El filme de delincuentes juveniles: "Los Olvidados", "The Wild One", "Blackbord Jungle", y "Rebel Without a Cause"

La vertiente "rosa" del filme de adolescentes vio su abrupto fin en los años cincuenta con varios filmes sobre el problema de la delincuencia juvenil: "The Wild One" (1954) de Laslo Benedek, "The Blackbord Jungle" (1955) de Richard Brooks y "Rebel Without a Cause" (Rebelde Sin Causa) (1955) de Nicholas Ray, y "Los Olvidados" (1950) de Luis Buñuel. En ese periodo el número de procesos contra delincuentes juveniles se duplicó de 1948 a 1955. El Senado de Estados Unidos finalmente instaló un comité dirigido por el conocido senador Kefauver, quien investigó la problemática. La delincuencia juvenil llegó a ser un problema sociopolítico y fue manejado en parte, con un estilo histórico como "obsesión nacional"¹⁰⁵ fue una reacción del público frente a cualquier supuesto ataque contra el sistema de valores existentes durante y después de la difamación de intelectuales de izquierda y comunistas por el comité del senador McCarthy.

En los filmes de los años treinta y cuarenta relacionados con hechos juveniles violentos como, "Dead end" (1939) de William Wyler, "City across the river" (1949) de Maxwell Shane, o "Knock on any door " (1949) de Nicholas Ray, los delincuentes provienen de la clase trabajadora o de grupos marginales que viven en los barrios bajos de la ciudad. Su origen y la situación social general, que les ofrecen malas condiciones para su vida de adultos, puede ser causante de su criminalidad, no obstante, los personajes del filme "Rebelde sin causa" son todos provenientes de la clase media acomodada, incluso de la alta, como en el caso de Plato.

Los Olvidados

"Los Olvidados" (1950), del español Luis Buñuel, es su mejor película de su periodo mexicano. El filme fue destrozado por el régimen de Miguel Alemán que pretendía dar una imagen de "progreso y desarrollo" del México contemporáneo y desapareció rápidamente de cartelera, sin embargo, el filme fue enviado a concursar al Festival de Cannes y allí fue merecedor de dos palmas de oro por "mejor filme" y "mejor director" y posteriormente se convirtió en un fenómeno internacional de taquilla. Tal respuesta motivó un recastreo en México y un cambio en la opinión con respecto al filme. A diferencia de "Wild Boys of the Road" (1934) el filme retrata la vida de los niños y adolescentes que luchan por sobrevivir sin la ayuda de sus padres en las calles de la Ciudad de México de los cincuenta. Los dos personajes principales Pedro y el Jaibo quienes al principio del filme son amigos y colaboran en sus crímenes, pero hay una diferencia entre ambos, mientras Pedro demuestra querer ser redimido al conseguir trabajos y ganarse el respeto de su madre, el Jaibo es un criminal sin remordimientos, capaz de asesinar a alguien apuñalándolo por la espalda. El mensaje es desolador, mientras otros acumulan riquezas y tienen vidas acomodadas, otros sufren y no tienen la menor oportunidad de ser redimidos en esta vida.

En el filme hay niños que crecen sin la guía de un padre, abandonados por sus padres, o que viven sin comprender las razones por las cuales su propia madre descarga todas sus frustraciones y odios en su contra. Al mismo tiempo que los pordioseros desean la muerte de todos los jóvenes que los acosan e incluso desean su muerte antes de que tengan siquiera una oportunidad de nacer. Con este filme el cineasta español Luis Buñuel reafirmó su categoría de

⁽¹⁰⁵⁾ BISKIND, Peter.; Seeing in Beliving- How Hollywood taught us to stop worrying and love the fifties, Nueva York, S/Ed. 1983, pp. 197.

cinemata a nivel internacional que ante había ganado con dos filmes que eran los máximos exponentes del movimiento surrealista en boga en Francia, "Un perro andaluz" (1928) y "La edad de Oro" (1930). Posteriormente debe huir a América al ser perseguido político debido a sus ideas socialistas. Primero intenta encontrar acomodo en Hollywood pero al ser denunciado como comunista por su otrora amigo y colaborador Salvador Dalí, decide encontrar acomodo en México. Allí realiza varios filmes de baja categoría para subsistir hasta que encuentra un productor dispuesto a arriesgarse con una obra de su propia autoría y el primer filme es precisamente "Los Olvidados".

Años más tarde, cuando en México se realizó un homenaje por los cien años de nacimiento de Buñuel, se descubrió entre los archivos de la Cinoteca Nacional un rollo donde estaba el segundo final de "Los Olvidados", el cual hubiera dado un mensaje de esperanza al filme al mostrar como Pedro regresa a la Granja Juvenil y le regresa su dinero al director. Este "final feliz" hubiera hecho, curiosamente, un Cuento de Hadas, de uno de los filmes que más cruda y realista muestran como la pobreza destruye la vida y la dignidad de los seres humanos.



Ilustración 7: Fotograma de "Los Olvidados" (1950).



Ilustración 8: Fotograma de "The Wild One" (1953).

"The Wild One"

Marlon Brando, uno de los exponentes más talentosos del "Actor Studio" de Nueva York, ya se había consolidado anteriormente como actor de primera categoría con filmes como "Un tranvía llamado deseo" (1951), "¡Viva Zapata!" (1951), "La ley del silencio" (On the water front) (1954) por la cual ganó su primer premio Oscar como mejor actor. En casi todas sus primera películas trabajó al lado del director de origen griego-turco Elia Kazan, no obstante, de sus dotes histriónicas, todavía no era un ídolo juvenil pues la mayoría de sus caracterizaciones habían sido de personas maduras, incluyendo al mítico revolucionario mexicano Emiliano Zapata. No fue sino hasta su actuación en "The Wild One" (1954) de Laslo Benedek que se convirtió en íconos de la cultura estadounidense y mundial con su chamarrá de cuero negro, su gorra y sentido sobre su motocicleta Harley-Davidson. Basado en un suceso real, el filme trata sobre como dos pandillas de motociclistas perturban la calma de un pequeño y tímido poblado del medioeste de Estados Unidos, poblado con gente de clase media, católica y protestantes. La pandilla de Brando fue expulsada de una competencia de carreras de motocicletas pero no escaparon no sin antes haberse robado el premio de primer lugar. La presencia de las bandas causa conmoción pero en un principio es tolerada por el dinero que gastan en los negocios locales, en especial la cafetería. Allí tenían oportunidad de interaccionar con los lugareños y

discutir entre sí. Un hombre maduro critica a Brando y le cuestiona: ¿En contra de qué están ustedes rebelándose? Y Brando responde: "Ustedes que tienen que ofrecernos".¹⁰⁶

"The Wild One" pone en discusión el tema de la violencia y de la banda; la muestra con su concepción de la vida sin objetivos y expresa la falta de articulación de su rebelión. De igual manera, la clase media es presentada en forma negativa. Su intolerancia y su hipocresía sólo son insinuadas por miedo a la censura y son mucho menos claras que en la obra literaria de la cual se inspiró el filme "The cyclist's ride", de Frank Rooney.¹⁰⁷ En la historia los habitantes sólo son capaces de tolerar la violencia desatada por las bandas en tanto esta les reditúa financieramente favorable. Pero cuando los conflictos y la destrucción de la ciudad superan el límite, estos antes pacíficos habitantes demuestran que son capaces de una violencia igual o superior a la de los motociclistas.

El filme muestra entre otras cosas la forma de ser de la clase media estadounidense, hipócrita e intolerante. El filme fue satirizado por algunos por su falta de moral y excesos de violencia, inusitados hasta entonces en las pantallas de cine, e incluso no fue estrenado en Inglaterra sino hasta 1967. De este film se derivaron los posteriores "explotation movies" sobre motociclistas que durante los años sesenta junto a las películas de fiesta en la playa fueron las preferidas por la juventud decremada de aquellos años, aunque hubo algunas excepciones, como "Wild Angels" (1966) de Roger Coman. En Estados Unidos el problema de la delincuencia juvenil comenzó a tomar las serias repercusiones que en el presente tiene, pero en aquellos años de prosperidad y esperanza pequeño burguesa, esto causó la alarma de los grupos puritanos y los anticomunistas, e incluso se formó una comisión del senado para atender tan grave problema que tan seriamente atentaba contra el orden establecido y el sistema de valores vigentes.



Ilustración 9 "Blackboard Jungle" (1955).

The Blackboard Jungle

"The Blackboard Jungle" (1955) de Richard Brooks trata la historia de un maestro, ex veterano de la Segunda Guerra Mundial, interpretado por Glenn Ford quien comienza a trabajar en una escuela preparatoria de los barrios bajos de Nueva York, pero pronto descubre que la escuela se encuentra en poder de una pandilla de jóvenes, quienes causan daños, roban, y amenazan con violar a sus maestras. Los maestros de la escuela se han acostumbrado a la situación y con indiferencia y docilidad no hacen nada por poner remedio a los desmanes, no obstante, el personaje interpretado por Ford lucha en contra esa indiferencia que se ha contagiado entre los estudiantes que no sienten motivación alguna por salir adelante gracias a sus estudios. El maestro confronta al líder de la pandilla (quien lo llama en forma despectiva "Mr. Daddy-O").

Dadier no renuncia a pesar de que lo golpean brutalmente a él y a un compañero; la nueva maestra es casi violada o su mujer embarazada sufre un ataque de nervios a causa de cartas y llamadas calumniosas. Dadier consigue romper la unidad de los estudiantes, consigue apartar al líder rebelde West (Vic Morrow) y logra colocar en su lugar a Miller (Sidney Poitier).¹⁰⁸ En la actualidad el filme podría parecer un tanto inocente pero en aquel entonces pareció contener mucha violencia. Es el primer filme que utiliza en su banda sonora una canción de Rock & Roll "Rock Around the Clock", del grupo Bill Haley & His Comets, ayudando así a que este género musical se encumbrara como

¹⁰⁶ ERICKSON, Hal: The wild one. EUA, All Movie Guide, 2001.

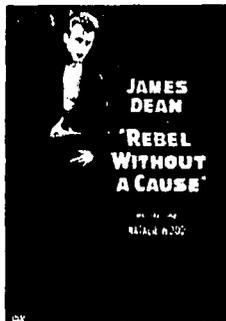
¹⁰⁷ BEHRENS, Volker: Rebelde, Jeans y Rock 'N' Roll-Nuevas formas de protesta juvenil y de crítica social: "Rebel Without a Cause" (1955). México, Siglo XXI, 1995, p. 285.

¹⁰⁸ BEHRENS, Volker: Obr. Cit p. 286.

el de mayor prolección entre la juventud de Estados Unidos. Hadda Hopper, la chismosa de Hollywood del momento, consideró a "The Blackboard Jungle" como la película más violenta que había visto en su vida, sin embargo, esta fue defendida por el presidente del sindicato de actores intercedió en su favor, quien curiosamente era Ronald Reagan ¹⁰⁹

Este es el primer filme donde se muestra a un maestro que lucha contra la indiferencia y el derrotismo de sus estudiantes de las zonas pobres de las grandes ciudades y provenientes de minorías marginadas quienes no tienen fe de que sus estudios los saquen de su pobreza. El filme influyó directamente otras versiones no tan violentas pero cargadas de realismo e incluso algunas son películas sacadas de sucesos ocurridos en la vida real como: "Because they're Young" (1960), de Paul Wendkos, "To Sir with Love" (1967) de James Clavell (en este filme el papel del maestro es interpretado por Sidney Poitier), "Conrack" (1974) de Martin Rit, "Teachers" (1984) de Arthur Hiller, "Stand and Deliver" (1988) de Ramón Méndez, "Dead Poets Society" (1989) de Peter Weir, y "Dangerous Minds" (1995) de John N. Smith. En "Because They're Jung" (1960) de Paul Wenkos, repite el mismo formato que "Blackboard Jungle" donde un maestro de preparatoria se compromete en la vida de sus estudiantes, quienes han encaminado mal sus pasos hacia la delincuencia.

Ilustración 10 "Rebel Without a Cause" (1955)



Rebel Without a Cause

"Rebel without a cause" (1955) de Nicholas Ray es sin duda el filme juvenil más importante de su tiempo y quizás de todos los tiempos. Se basa en la novela del psiquiatra Robert Lindner del mismo nombre que fue publicada originalmente en 1946. Warner Brothers compró sus derechos para llevarla al cine, pero la dejaron archivada por largo tiempo al considerar poco oportuno exhibirla en ese momento tan problemático como fue la exacerba de comunistas en la industria del cine. El papel principal fue pensado originalmente para ser interpretado por Marlon Brando pero este lo rechazó al considerar que corría riesgo en ser censurado como "rebelde sin causa". El papel del Jim Stark entonces cayó en manos de James Dean, la más joven de las promesas del "Actor's Studio". Las primeras tomas del filme fueron realizadas en blanco y negro, pero cuando fueron revisadas por los ejecutivos

del estudio estos consideraron que tenían gran potencial y mandaron a que se filmara todo de nuevo; pero esta vez a colores y en formato de cinematógrafo.

James Dean sólo necesitó protagonizar tres filmes para immortalizarse como una de las estrellas más importantes de su tiempo, estas fueron: "East of Eden" (1955) de Elya Kassan, "Rebel without a cause" (1955) de Nicholas Ray, y "Gigante" (1956) de George Stevens. Por desgracia, murió antes de que se exhibiera el filme por lo que nunca gozó en vida de la gran fama que ganó por su interpretación, la cual hizo que se transformara de un simple actor en un ícono de la cultura estadounidense.

⁽¹⁰⁹⁾ Ibid, p. 286.

En la primera escena del original "Rebelde" una pandilla juvenil asalta un hombre de familia con obsesivos para sus hijos, sin embargo, fue suprimida por temor a enfrentar a la censura por su extrema violencia, demasiado fuerte para su tiempo.

Jim Stark (James Dean) es hallado borracho en medio de una calle de San Francisco y es llevado a una comisaría. Allí encuentra a Judy (Natalie Wood) y Plato (Sal Mineo), quienes también han sido arrestados. Cuando los padres de Jim (Jim Backus y Ann Doran) lo recogen, ambos pelean y esto desencadena la desesperación de Jim. Sólo el oficial Ray (Edward Platt) muestra comprensión. Su madre y abuela se muestran dominantes mientras que el padre se manifiesta como un hombre débil. Su madre es una mujer sin capacidad de comprensión y está llena de reproches. Los padres no se destrozan peleándose entre ellos, pero tampoco ayudan a Jim en esta fase de desarrollo, en el cual él busca su propia comprensión y sistema de valores.¹¹⁰ Judy se encuentra allí luego de ser encontrada corriendo alrededor de un reloj como una loca, su padre no sabe como manejarse ante la madurez sexual de su hija y reacciona con desamor e insultos en medio de su torpeza puritana. Judy narra como brutalmente le quitó un lápiz de labios rojo y la llamó mujercuela. Su madre en una actitud típica no tuvo nada que decir.¹¹¹ Por su parte Plato mató a un cachorrito de un balazo, sus padres no están presentes pues se encuentran en constante movimiento y ni siquiera lo visitan el día de su cumpleaños. Su madre está en Hawai y su padre le envía un cheque al lado de una nota donde dice escuetamente: "para mantener al hijo".

Al día siguiente va a su nueva escuela y visita el planetario donde escucha una plática acerca del fin del universo, pero al salir tiene un altercado con una pandilla de maleantes local responsable de varios incidentes de violencia ocurridos la noche anterior. Ellos retan a Jim agujereando las llantas de su auto y es mirado en forma retadora, él decide ignorarlos pues la razón por la que cambió de escuela eran las constantes peleas en las cuales se veía constantemente enfrascado. Buzz (Corey Allen) líder de los maleantes lo llama gallina y eso enciende a Jim, y en la pelea Jim vence a Buzz y lo desarma. Al ver su liderato en peligro lo reta a un "Chickie Run" una carrera de autos que anteriormente fueron robados directo a un precipicio donde el primero que sale del vehículo es el perdedor.

Antes de la carrera Jim y Buzz parecen comprenderse mutuamente y dudan en realizar la carrera, pero al final se lanzan a esta sin importar las consecuencias. Buzz es el primero en querer saltar al no soportar la presión, pero para su desgracia una de las mangas de su chaqueta se atora en el picaporte. Jim resiste todo lo que puede pero al final, al ver la inminencia del abismo, salta del vehículo, una vez a salvo Jim ve con espanto como Buzz cae al precipicio y muere. Entonces, Jim huye confuso a su casa en busca de consuelo, pero al llegar sólo encuentra indiferencia e incompreensión cuando se enfrenta ante la patética imagen de su propio padre vistiendo un mandil de cocina. Jim enfurece y trata de pelear con el padre a quien arrastra por el suelo de la casa pero aun así no reacciona. Por eso busca ayuda en otro lugar, con el oficial Ray, pero para su desgracia cuando llega a la comisaría descubre que en ese momento no se encuentra presente. Al ver esto los compinches de Buzz deciden perseguirlo sin piedad para evitar ser delatados, ellos se apodan "Crunch" (tritador), "Goon" (Golpeador) y "Moose" (Alce).

Jim huye al lado de Judy a la casa abandonada de Plato, quien ha visto en Jim la figura paterna que tanto le luce, y los tres forman un círculo familiar que tanto necesitan. En ese momento Plato demuestra sus tendencias homosexuales que fatalmente lo harán caer más tarde en el filme. Poco después la paz que hallaron es rota cuando los

(110) BEHRENS, Volker, *Obr. Cit.*, pp. 282-283.

maleantes los descubren y uno de ellos amenaza con golpear a Plato con una cadena. En respuesta Plato, completamente aterrorizado, les dispara y lo mata.

Los tres chicos huyen al planetario donde son rodeados por la policía, entonces Jim, teniendo que Plato cometa más tonterías, le quita las balas al arma y sugiere que se entreguen pacíficamente. Por desgracia, Plato se aterra y enfrenta con el arma a los oficiales y es herido de muerte por uno de ellos. En ese momento, después de aquella desgracia, el padre de Jim muestra carácter y comprensión, y apoya al hijo. Desde ese momento Jim abandona su actitud rebelde cuando simbólicamente cubre el cadáver de Plato con su chaqueta roja y viste a partir de entonces la chaqueta gris de su padre, que le dio para protegerlo del frío.¹¹²

Cuando "Rebelde sin causa" llegó a los cines a fines de octubre de 1955, James Dean había muerto hacía un mes. (En ese año James Dean rodó sus tres únicos filmes para Warner Brothers) Los hermanos Warner estaban escépticos acerca del éxito del film. Jack Warner dijo: "nobody will come to see a corpse" (Nadie va a querer venir a ver un cadáver). Por su parte, los críticos no consideraron la cinta especialmente buena, consideraron que no tomó en serio el tema de la delincuencia juvenil y que, a pesar del color y del cinematógrafo, permaneciera como una cinta propia para un público de *matinée* (adolescentes)¹¹³. Donde quedó desde entonces marcada la ruptura generacional que en la próxima dividiría la sociedad norteamericana entre jóvenes y adultos.

La muerte de James Dean causó una histeria masiva que incluso opacó con la que en su momento causó el fallecimiento de Rodolfo Valentino. Y a pesar de las malas críticas, el filme resultó todo un éxito, siendo uno de los más taquilleros de 1955. Este éxito fue inseparable del trabajo actoral de James Dean, como ya habla ocurrido en "East of Eden", aquí representó nuevamente un carácter, al mismo tiempo vulnerable, incomprendido, furioso y tierno. El público joven hizo de Dean su ídolo: el hecho de que no sólo en la pantalla sino también en la vida privada actuara como rebelde condujo a la falta de diferenciación entre la persona Dean y el personaje que representó. De tal manera que siguió la frase de Nick Romano en "Knock on any door" de Ray, "Live fast, die jung and leave a good-looking corpse!" (Vive rápido, muere joven y deja un hermoso cadáver). Una lección que obviamente no siguió Marlon Brando.¹¹⁴

El sociólogo estadounidense, Max Lerner, pensaba en 1957 que podía atribuirse ese tipo de reacción de hacer no sólo un ídolo sino un héroe generacional mítico, a esa era mecánica e impersonal, a una necesidad espiritual de una figura legendaria.¹¹⁵ Su rebelión (de James Dean) marcó al mismo tiempo el comienzo de la aparición de una cultura juvenil, delimitada del mundo de sus padres por la vestimenta "propia" —desde entonces los jeans son inseparables de la imagen de la juventud—, de la música "propia" —el rock'n'roll: en 1956 el productor de "Rebel without a cause" produjo el primer film con Elvis Presley "Love me tender" (1956) de Robert D. Webb.¹¹⁶

⁽¹¹¹⁾ Ibid, pp 289.

⁽¹¹²⁾ Ibid, p. 283.

⁽¹¹³⁾ Ibid, p. 296.

⁽¹¹⁴⁾ Ibid, p. 297.

⁽¹¹⁵⁾ LERNER, Max: America as a civilization- Life and thought in the United States today, Nueva York, Sin7Ed. 1957, p. 803.

⁽¹¹⁶⁾ HIRSHINS, Volker, *Ohr Cit*, p. 297.

Pero Jim busca no sólo comprensión, también intenta entender su propio papel como hombre y para eso le gustaría encontrar una imagen en su padre. Sin embargo, éste no puede responderle a la pregunta de cómo se llega a ser hombre y menos aún una respuesta vivencial. Incluso se da un cambio de papeles, pues Jim exige a ambos padres ser sinceros y reconocer su responsabilidad. Ellos lo eluden y así muestran lo poco que se preocupan por los jóvenes, igual que los otros padres, la escuela y la policía. Solamente el oficial Ray (la coincidencia de su apellido con el del directo no es casual) demuestra comprensión hacia Jim y sus problemas.¹¹⁷ Al final de "Rebelde sin causa" y a través de la reconciliación general, las vivencias de Jim llegan a ser una historia de iniciación.¹¹⁸



En la página de Internet "All Movie Guide" Rebecca Flint opina sobre el filme: "Rebelde sin causa" cuestiona el complaciente estado de la sociedad estadounidense durante los años cincuenta como si fuera un golpe directo a la mandíbula. El filme expuso el descontento y la ira existentes debajo de la prosperidad y confianza de la posguerra, en donde los valores familiares dictaban que la mejor manera de encontrar la felicidad consistía en amoldarse dentro e la familia nuclear (padre, madre, hijo) que habitaban en las zonas suburbanas de las grandes ciudades. Los chicos alienados en "Rebelde" eran provenientes de aquellos hogares supuestamente funcionales y felices, quienes como animales heridos y encolerizados, rechazaban las comodidades por las cuales Estados Unidos siempre se había considerado superior al resto del mundo. La noción chicos provenientes de la clase media blanca acomodada pudieran guardar en su interior esa clase de sentimientos de ira y anhelo siempre insatisfecho no fuera suficientemente incómoda, es mucho más desagradable el hecho de que sus padres estuvieran incapaces para prestarles cualquier tipo de ayuda. Desde los negligentes padres de Plato a los faltos de afectos progenitores de Jim Stark y el patológicamente represivo padre de Judy, todos estos padres representados en el filme parecen persona cuyo conformismo ante los valores de la sociedad de los años cincuenta parece una forma de enmascarar su propio descontento y —en el caso de los padres de Plato y Judy— su fundamental divergencias. En tal contexto, los problemas de estos adolescentes no parecen ser menores a los creados por la precedente generación que se supone es más madura y sabia".¹¹⁹

Cabe decir que el filme fue imitado por algunas compañías productoras de filmes clase B, como la Allied Artist (eso suena parecido a Universal Artist) o Woolner Bros (eso también suena como Warner Bros), donde aparece un filme de Roger Corman de 1957, "Teenage Doll", trata de una chica de pocas pulgas que mata a su rival en amores por accidente y es perseguida por una pandilla, formada por tres chicas de mala actitud. La heroína trágica busca apoyo con su novio, un tipo también de mal carácter y alienado, y entre los dos enfrentan las agresoras. El filme culmina con

⁽¹¹⁷⁾ Ibid, p. 293.

⁽¹¹⁸⁾ Para la problemática de la historia de la iniciación véase FRESÉ, Peter: Die Initiationsreise- Studien zum jugendlichen Helden mit modernen amerikanischen Roman mit einer exemplarischen Analyse von J.D. Salinger "The catcher in the rye, S.L. Neumannster, 1971.

⁽¹¹⁹⁾ FLINT, Rebecca: Rebel Without a Cause, EUA, All Movie Guide, 2001.

la advertencia para los buenos chicos y chicas: "Esto te puede suceder a ti, así que mejor quédate en casa esta noche".
120

Otro filme que reproduce los esquemas de "Rebeldes" fue "High School Hellcats" (1958) de Edward Berns, producido por otra leyenda de las producciones tipo B Samuel Z. Arkoff. Quien es fundador de los estudios "American International", la cual anteriormente realizó los filmes "I was a Teenage Werewolf" y "I was a Teenage Frankenstein". El filme trata como una nueva chica en el pueblo es forzada por presiones sociales a unirse a una pandilla de chicas, todo va bien y ella se convierte en una chica popular, hasta que la desgracia ocurre cuando la líder de la banda es asesinada.

"East of Eden", "Peyton Place", y "Splendor in The Grass".

Además de estos filmes que retrataron el problema de la delincuencia juvenil se realizaron otros que se abocaron a desenmascarar la hipocresía existente en los hogares norteamericanos, quienes su pretexto de hacer respetar los valores morales ocultaron realidades innegables como las madres solteras, los divorcios, abandono de uno de los padres a una familia, o los embarazos de adolescentes, temas poco tratados con anterioridad debido a la censura imperante. La clase media fue entonces el blanco de estos ataques, aunque en un principio lo hicieron de la forma poco profunda como lo hace una telenovela. Estos problemas son reflejados por filmes como "East of Eden" (1955) y "Peyton Place" (1957) de Mark Robson.

Ilustración 12 "East of Eden" (1955)



East of Eden

El filme dirigido por el aclamado Elia Kazan ganador al Oscar como mejor director en 1954 por "One off the waterfront", eligió como próximo proyecto, el primero realizado en color y formato cinematográfico, la novela homónima del escritor estadounidense John Steinbeck. "Al Este del Paraíso" es una epopeya generacional que narra la historia de tres generaciones de la familia Trask. Inicia cuando el abuelo peló en la "Guerra de Secesión"; sigue con la relación de los dos hermanos Trask y la forma como conoce Adam su futura esposa, Kate, quien en otros capítulos es descrita como una niña medio psicópata quien asesina a sus padres al incendiar su casa y encamina sus pasos por la senda de la prostitución; luego engaña a un hombre quien en venganza la golpea a tal punto que la deja por muerta.

Entonces Adam, el patriarca de la siguiente generación, la encuentran en ese momento de necesidad y mientras la socorre durante su convalecencia se enamora de ella y le propone matrimonio, cosa que acepta a pesar de la oposición de su hermano. Adam vende su mitad de la granja a su hermano y se mudan a California para iniciar una nueva vida allí donde cree hallará el Edén. Sin embargo, convertirse en esposa no está en los planes de Kate y vuelve a escapar, no sin antes de haber herido casi de muerte a Adam. Aunque se debe mencionar que Kate se mareó después de haber dado a luz a un par de gemelos a quienes les ponen los nombres bíblicos de Cal y Aaron. Todo esto es omitido en la película de Kazan y la trama sólo abarca los años de adolescencia de los hermanos Cal y Aaron. Cal es un pendenciero muchacho quien descubre el vergonzoso secreto de la familia: su madre es madame de un prostíbulo en un pueblo vecino. Cal la sigue a escondidas y le hace notar su existencia. Por otra parte Cal es incapaz de gustar el aprecio de su

(120) ERICKSON, Hal: Teenage Doll, EDA, All Movie Guide, 2001.

padre, en cambio, Aaron, un joven idealista quien es el preferido de su padre ya que es quien sigue siempre el camino recto a juicio del padre.

Adam es mostrado como persona con inventiva y decide arriesgar su dinero en el proyecto de mandar lechugas congeladas a la costa este de Estados Unidos, sin embargo, el plan fracasa cuando el tren se descompone a mitad del camino y todo el cargamento se derrite y pudre. Cal concibe entonces una idea de cómo ganar dinero y le pide un préstamo a su madre, quien al notar su inteligencia decide concedérselo. El plan consiste en sembrar un enorme plantío de frijoles, los cuales produce subirán de precio en el caso de que Estados Unidos entre a la Primera Guerra Mundial, y como es sabido eso mismo ocurre. Cal gana mucho dinero con el cual repone lo perdido por su padre, pero en el momento que se lo da el día de su cumpleaños lo rechaza pues lo considera ganado en forma inmoral. Esto destruye a Cal, pero en el momento que escucha los reproches de su hermano Aaron, quien cree que su madre murió y la idealiza como sinta, le demuestra cual es la cruda realidad. Esto lo hace darumbarse y decide enlistarse en el ejército y parte para Europa, en donde, según dice la novela, encuentra la muerte. Posteriormente el padre cae enfermo y Cal lucha por conciliarse con su padre después de todo lo ocurrido, y tras un amargo trance se da la reconciliación. El papel del problemático Cal Trusk fue interpretado por James Dean gracias a haber pertenecido anteriormente al "Actor's Studio" y dominar las técnicas de actuación basadas en el "método". Kazan ya había trabajado con otro prominente egresado de la misma escuela, Marlon Brando, y en sus filmes la elevó a la categoría de super estrella. James Dean realiza una impresionante interpretación donde destaca la desgarradora escena cuando se derrumba ante los pies de su padre y le restriega en el pecho el fajo de billetes que este se niega a recibirlos por razón de sus principios morales. El filme tiene un buen recibimiento en taquilla y fue esa una de las razones principales por la cual los estudios Warner Brothers decidió darle a James Dean el papel de Jim Stark en "Rebelde sin Causa".

Ilustración 13 "Peyton Place" (1957)

Peyton Place

"Peyton Place" (1957) de Mark Robson, trata las dificultades de una madre soltera, Constance, de criar sola a su hija adolescente en un pequeño pueblo de Nueva Inglaterra, donde tiene que enfrentar sus prejuicios y ayudar al mismo tiempo a su hija a salir bien librada de tan problemática etapa de su vida. El filme se basa en la novela de Grace Metalious sobre los problemas que enfrentan los adolescentes en un pequeño pueblo de Nueva Inglaterra donde predomina el puritanismo. Constance, interpretada por Lana Turner, teme que su hijo cometa su mismo error y desea evitar que su hija se vea involucrada con cualquier muchacho en una relación de noviazgo. Su hija Allison (Diane Varsi) desearía tener la misma confianza y espíritu libre de la chica fácil del pueblo, Betty Anderson, (Ferry More), por desgracia Allison se enamora del confundido hijo de mamá Newman Page (Russ Tamblyn). Entre otros sucesos hay una violación de una muchacha de humilde condición Selena Cross (Irene Lange) por parte de su padrastro, el alcohólico Lucas Cross; y un muchacho paga el precio de su imprudencia y debe responder por una muchacha que ha enternecido.¹²¹ El final de este filme de dos horas y media ocurre en un juicio de asesinato en donde son expuestos los más tórridos secretos de este, en apariencia, idílico lugar para vivir, que en mucho recuerda al de la funcional y bella familia del indómito adolescente



¹²¹ ERICKSON, Hal. Peyton Place, EUA., All Movie Guide, 2001.

Andy Hardy. El filme que parece trama de una telenovela resultó un inusitado éxito de taquilla y recibió nueve nominaciones al Oscar, incluyendo mejor actriz para Lana Turner, mejor director y mejor película. Sin embargo, no ganó ninguno.

El éxito comercial de la película motivó la realización de una secuela "Return to Peyton Place" (1961), de José Ferrer, por desgracia los productores tomaron la errónea decisión de reemplazar por completo el reparto, lo que repercutió en no recibir la misma aceptación en taquilla. La historia fue basada igualmente en la secuela de la novela de Grace Metalious, "Return to Peyton Place", el cual trata de cómo la nueva heroína de la historia parte a Nueva York y escribe una exitosa novela sobre la hipocresía de su pueblo natal y la connoción que causa. Entre ellas, que el director de la preparatoria local sea despedido y que Selena Cross, ahora interpretada por Tuesday Weld, mate a su novio al creer que se trata de nuevo de su padrastro. Entre otras situaciones, como madres posesivas y otras tonterías. Otra consecuencia del éxito del filme fue que se creara un serial televisivo sobre el mismo tema. En México muchas telenovelas del primer período de la televisión mexicana fueron llevadas a la pantalla grande debido al éxito tenido en la pantalla chica, entre las cuales destaca el drama del burócrata ninguneado por todos quienes lo rodeaban "Gutierritos", de Rafael Banquels.

Por otra parte, la realización de películas con temas similares, destacan: "Imitation of Life" (1959) de Douglas Sirk, "Los años inquietos" (The Restless Years) (1958) de Helmut Käuter, y "A Summer Place" (1959) de Delmer Daves, todos protagonizados por la estrella juvenil del momento "Sandra Dee". Estrella de cine a la cual hace alusión por su postura de santa y puritana en el musical de Broadway que en 1978 fue llevado a la pantalla grande por el productor Robert Stigwood "Grease" (Vaselina) e inmortalizada en la canción "Look at me I'm Sandra Dee". En "Imitation of Life" Lana Turner repite el papel de madre soltera que tiene el despertar sexual de su hija adolescente. El filme es una mezcla entre "Peyton Place" y "Angelitos Negros". Lana Turner es una actriz que busca destacar y por eso contrata los servicios de una mujer de raza negra quien también es madre soltera, sólo que su hija resulta aparentar ser de raza blanca. Lana Turner destaca en su carrera y prácticamente deja todas las responsabilidades de criar a su hija (Sandra Dee) en su ama de llaves. Como sucede en "Angelitos Negros", la hija blanca de una negra se avergüenza de sus orígenes y busca encontrar su propio lugar en la sociedad de sajones blancos, en tanto, Sandra Dee, ante la falta de atención de su madre, busca encontrar el amor en brazos de un hombre maduro, protagonizado por el actor John Gavin. El final trágico es sabido, la madre negra muere y su hija se arrepiente por su actitud anterior y Lana Turner busca reconciliarse con su hija por todos los años de abandono. En "The Restless Years" la protagonista es una hija de madre soltera que vive en un pequeño poblado que se enamora de un joven de baja estofa, sin embargo, las presiones del pueblo llevan este romance al desastre. El filme es desgraciadamente una copia al carbón o calca de "Peyton Place" le hace demeritar por su falta de originalidad.

En "A Summer Place" (1959) los hijos adolescentes de dos familias se enamoran cuando vacacionan en el mismo lugar, un lago. El problema consiste en que el padre de Sandra Dee, años antes en ese mismo lugar, sostuvo un romance con la madre de su novio y ambos deciden recomprender su relación inconclusa ya que ambos se sienten frustrados por sus respectivos matrimonios. La madre de Sandra Dee, quien es una persona castrante, fría y cinica, desquita su coraje por la infidelidad de su esposo con su hija, quien tras pasar una noche entera en la playa al lado de su novio es forzada a someterse a un examen médico y una prueba de embarazo que resulta negativa. Entonces, como especie de apología al divorcio, ambas familias disuelven sus matrimonios y la pareja de adúlteros contrae nuevas

nupcias. El final no es nada inesperado, la hija resultó que después de todo si se encontraba embarazada, pero libre de su madre, la joven pareja es alocionada por el nuevo matrimonio y los ayudan para que corrijan su error contrayendo nupcias.¹²² Cabe decir que este filme más original que el primero resultó tener un éxito comercial más grande y catapultó a la juvenil actriz a ser una de las favoritas de la juventud estadounidense.

Ilustración 14 "A Summer Place" (1959)



La actriz Sandra Dax posteriormente fue la protagonista del exitoso serial de filmes para adolescentes sobre las desventuras de una adolescente sureña llamada Tammy y sus distintas aventuras románticas, primero en "Tammy, Tell Me True" (1961) de Harry Keller, y "Tammy and the Doctor" (1963) de Harry Keller. Estos filmes fueron precedidos por "Tammy and the Bachelor" (1957) de Joseph Pevney, en este el papel de Tammy fue realizado por Debbie Reynolds, quien se hiciera famosa en el filme "Cantando Bajo la Lluvia"; y posteriormente la serie culminara con el filme "Tammy and the Millionaire" (1967) de Ezra Stone, donde el papel de Tammy fuera realizado por Debbie Watson.

Ilustración 15 "Splendor in the Grass" (1960)



"Splendor in the Grass"

Uno de los últimos grandes filmes de Elin Kazan fue el filme de romance entre adolescentes "against all odds" (en contra de todos) "Resplandor en la hierba" (1961) protagonizado por Warren Beatty y Natalie Wood. En este filme desarrollado en los años veinte ambos personajes se enamoran, pero debido a su diferencia de clases sociales el amor es frustrado y ambos tienen que buscarse su camino por la vida. Ambos sufren varias experiencias amorosas donde buscan sobreponerse al fallido romance, sin embargo, descubren que aún sienten algo entre sí. El personaje de Natalie Wood llega al extremo del suicidio y debe ser internada en una institución mental, en cambio, Beatty embaraza a una mesera bastante accesible. Hay un intento por reunirse, sin embargo, el personaje de Natalie Wood se da cuenta que es demasiado mayor para el de Beatty, y el romance termina por frustrarse por completo.¹²³

⁽¹²²⁾ PAVLIDES, Dan: A summer place, EUSA, All Movie Guide, 2001.

⁽¹²³⁾ ERIKSON, Hal: Splendor in the Grass, EUSA, All Movie Guide, 2001.

Musicales Juveniles: "Rock Around The Clock", "Jail House Rock", y "West Side Story".

Otro hecho relevante en la cultura estadounidense de aquellos tiempos fue el surgimiento de un nuevo género musical que acaparó las listas de popularidad: el Rock & Roll. El fenómeno, debido a su gran popularidad motivó que los grandes estudios contrataran a las estrellas musicales del momento como Bill Halley And His Comets, Chuck Berry, Little Richard, Fast Domino, Richie Valens, The Platters, Jerry Lee Lewis, y sobre todo al Rey, Elvis Presley. Desgraciadamente, este género musical impulsado en un principio por artistas de raza negra, fue domesticado por el *establishment* anglosajón y traducido en versiones menos peligrosas para el sistema de valores vigentes. En este caso, un artista como Elvis Presley, quien es evidentemente un sajón, a pesar de que en su tiempo se le considerara proveniente de los fondos más bajos de la sociedad estadounidense, los *hillbille*, era más aceptable que los músicos de Blues y Rhythm & Blues de su tiempo como Big Mama Torton, autora original de la canción "Hound Dog" que Elvis Presley convirtiera en un éxito de primer lugar en la lista de popularidad del Billboard.

Quizás el advenimiento de este nuevo estilo musical y la inocencia que predominaron los años anteriores al inicio de la Guerra de Vietnam hicieron que este periodo fuera el más memorable para las películas de adolescentes en cuento a la nostalgia que despertó para quienes los vivieron. Filmes como "American Graffiti" (1973) de George Lucas, "Grease" (Vaselina) (1978) de Randal Kleiser, "Porky's" (1982) de Bob Clark, "Stand by Me" (1986), "Volver al Futuro" (1985) y "Forrest Gump" (1994) de Robert Zemeckis, rememoran estos años. Este periodo culminó cuando Elvis Presley fue enrolado por el ejército y enviado a Alemania; Jerry Lee Lewis cayera en desgracia al casarse con su prima de trece años; Chuck Berry fuera arrestado; Little Richard sufriera una infatuación religiosa; y Buddy Holly y Richie Valens perecieron en un accidente aéreo.

De igual forma, esto motivó que en otros países, incluyendo México, tan influenciado por la cultura estadounidense, fuera influenciado por este nuevo ritmo y se crearan versiones en español de los éxitos de Estados Unidos y Inglaterra, además de que nacieron igualmente estrellas de Rock que después desplazan su brillo a la pantalla grande para aumentar sus ingresos. Entre ellos se encuentran: Enrique Guzmán, César Costa, Angélica María, Alberto Vázquez, y en menor medida Johnny Laboriel y Manolo Muñoz. Ellos en su momento salvaje protagonizaron filmes del estilo de "Rebelde Sin Causa", pero posteriormente se volvieron baladistas de canciones románticas, olvidándose por completo de su aparente rebeldía.

"Rock Around The Clock"

No podría esperarse que un filme como "Rock Around the Clock" (1956) de Fred Sears, fuera de una gran calidad artística, sobre todo si sus estrellas principales no son actores profesionales, sino músicos que supuestamente llevan su propia vida a la pantalla grande, en este caso, un músico fracasado Bill Halley & His Comets, es un grupo musical que no da una, hasta que una noche encuentra a un grupo de adolescentes bailando un nuevo ritmo, el Rock & Roll, entonces deciden componer una canción sobre la base de este nuevo estilo y se convierte en el grupo sensación del momento. Todo gracias a que el locutor de radio favorito de la chiquillada, Alan Freed, los ayuda a que los contraten en un club nocturno y son todo un éxito en Nueva York. Cabe decir que "Rock Around The Clock", la canción, no la película, fue la primera canción de Rock en llegar al primer lugar de la lista del Billboard. En la película el grupo da a conocer otros de sus grandes éxitos como "See you Later, Alligator", "Razzle Dazzle", y "Rudy's Rock". Lo que el filme no pudo mostrar, como si se tratara de un sacrilegio o un asunto pornográfico, es que de donde

realmente estos músicos hallaron el estilo que los llevó a la fama eran en clubes musicales para negros o en las estaciones de radio dedicadas a artistas de color, que por cierto, eran escuchadas también por muchachitos de raza blanca, a pesar de la oposición de sus padres, motivadas más por razones de discriminación racial que por considerar aquella música como inmoral.

Bill Haley realizó otro film aunque en este caso al lado de Little Richard y Alan Fred "Don't Knock the Rock" (1956) del mismo Fred Sears. Trata sobre la ruptura generacional donde los padres no comprenden a sus propios hijos siendo que ellos mismos hicieron locuras en su momento. También se realizó en este año "Rock, Rock, Rock" (1956) de Will Price, sobre una chiquilla precoz interpretada por Tuesday Weld que desea ir al baile de graduación y para eso necesita un vestido. Papi no desea darle permiso pero aún así la nena insiste en ir. Lo mejor del filme es la selección de grupos que participan en el filme: "The Johnny Burnett Trio", "Jimmy Cavallo House Rockers", "Cirino and the Bownties", "The Coney Island Kids", "The Flamingos", "Frankie Lyman and the Teenagers", "The Moonglovs" y el infaltable Alan Fred. Otros filmes iguales a este fueron realizados, protagonizados por los grupos del momento y por el locutor de radio que llevó a la cima al Rock & Roll, Alan Freed, quien se consideraba "Mr. Rock & Roll", el cual fue precisamente el filme el cual protagonizó como estrella principal, con Chuck Berry como estrella musical. "Mister Rock And Roll" (1957) de Charles S. Dubin, en donde Allan Fred narra la historia del rock a un escéptico reportero que prepara un artículo sobre este tema. El filme fue de los estudios Paramount.

En "Jamboree" (1957) de Roy Lockwood, la trama romántica de un músico de rock que es forzado por su manipulador agente a dejar a la cantante del grupo por razones meramente comerciales, es apocada por una serie interminable de números musicales de artistas del calibre de Jerry Lee Lewis, Fast Domino, Ray Perkins y Frankie Avalon. Este filme fue producido por Warner Bros.

"Go, Johnny Go!" (1959) de Paul Landres, es el filme homónimo al éxito de Chuck Berry "Johnny be Good", es supuestamente la historia del héroe de la canción de Berry, un joven chico que fue expulsado del coro de su iglesia por el hecho de que le gustaba la música del diablo, el Rock & Roll. El filme es narrado no sino por otro que el locutor de radio del momento, Alan Freed. "Rock, Pretty Baby" (1956) de Richard H Bartlett, es un chico de preparatoria, John Saxon, quien sueña convertirse en estrella al lado de su banda de músicos, pese las objeciones de sus padres. El final ocurre en una competencia de bandas televisada en donde resulta ganador el chico dorado. En este filme el papel del locutor de moda es representado por Johnny Grant, el locutor de moda en la ciudad de Los Angeles. En el filme apareció como coprotagonista Sal Mineo, quien un año antes impactara al público con su representación en "Rebelde sin Causa". Este filme fue precedido por "Summer Love" (1958) de Charles F. Hass, en donde el protagonista del filme anterior John Saxon es contratado junto su banda para tocar en un centro vacacional y allí se enamora de dos muchachas al mismo tiempo, o por lo menos creé hacerlo.

Jerry Lee Lewis protagonizó un filme acerca de una de sus canciones "High School Confidential" (1958) de Jack Arnold, acerca de un policía encubierto que se hace pasar por estudiante de preparatoria para poder destruir al traficante de drogas interpretado por Jackie Coogan, que entre otros papeles en su carrera incluyen al tío Lucas de la Familia Adams y "el chico" del filme de 1922 de Charly Chaplin. La canción de Jerry Lee Lewis fue cobreada en México como "Confidente en secundaria".



Ilustración 16 "High School Confidential" (1958)

Al comienzo de los años sesenta, cuando parecían que el Rock había muerto, apareció uno de sus parientes bastardos, el Twist, el cual se caracterizaba por su estilo de baile de dar vueltas y vueltas con la cintura. Gracias a este nuevo ritmo, basado principalmente en la canción de Chubby Checker, la cual ocupó el primer lugar de la lista del Billboard en dos ocasiones distintas (siendo la única que lo ha logrado) el motor principal de este movimiento. Sobre el tema se realizaron filmes homónimos a los que se hicieron antes sobre el Rock, "Twist Around the Clock" (1961) de Oscar Rudolph, y "Don't Knock the Twist" (1962) de Oscar Rudolph, los que tratan de cómo un tipo se da cuenta que este loco baile podría ser productor de dinero y como lucha por hacer sus sueños realidad. Los dos filmes fueron realizados por Columbia Pictures.

Por último, terminando con esta ola de filmes sobre música, se encuentra "Teenage Millionaire" (1961) de Lawrence F. DeHeny, trata de un chico cuyo padre es millonario y posee una cadena de estaciones de radio. Este decide un día colocar una de sus canciones al aire y... resultó todo un éxito entre la chiquillada. En el filme aparecen otra vez el inevitable Chubby Checker y Dion (otro músico que interpretaba canciones de twist)

Jail House Rock

Quizás el cantante de rock que mayor éxito tuvo como cantante de rock así como Actor de cine fue Elvis Presley. En total protagonizó un total de 31 filmes. Elvis nació el 8 de enero de 1935 en Tupelo, Mississippi, su familia era pobre y analfabeta, por lo que desde joven debió abandonar sus estudios y trabajar como camionero para una compañía eléctrica situada en Memphis, Tennessee. Su madre le dio como regalo un vale para grabar un demo el cual cayó en manos de Sam Phillips, dueño de la compañía "Sun Records" y firmara su primer contrato discográfico para grabar el sencillo "That's all right mama", el cual fue su catapulta al estrellato. Entre los éxitos que gravó para "Sun Records" se encuentra "Heart Break Hotel" y la primera versión de "I found Dog". Posteriormente es firmado por RCA y cae en las manos del saqueoso Coronel Tom Parker quien fue a partir de ese momento su representante.

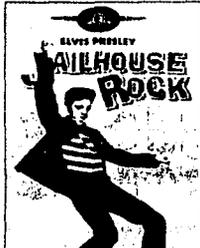


Ilustración 17 "Love Me Tender" (1956)

La primera película que protagonizó fue "Love me Tender" (1956) de Robert Webb, el cual podría considerarse como western. Situado durante la Guerra de Secesión de Estados Unidos, trata de un grupo de soldados sureños que roba la nómina de un desmuestro del norte, pero como para entonces, sin saberlo, ya había terminado la guerra y desde ese momento son considerados como prófugos de la justicia. Elvis Presley desempeña el papel del hermano menor del líder de los forajidos. Los problemas inician cuando Elvis se casa con la prometida de su hermano mayor durante el tiempo que estuvo ausente e inician una terrible lucha entre los hermanos que termina con la muerte del

personaje de Elvis. La canción tema del filme "Love Me Tender" fue un gran éxito y llegó al primer lugar de las listas de popularidad.¹²⁴

Ilustración 18 "Jailhouse Rock," (1957)



Su segundo filme "Jail House Rock" (1957) de Robert Webb, demuestra al Elvis que robó los corazones de las jovencitas de su tiempo con sus sensuales movimientos de pelvis que tanta animadversión despertaron en su contra por parte de los miembros de las generaciones mayores. El filme trata como el personaje de Elvis cae en la cárcel al matar un hombre cuando defendía el honor de una mujer. En prisión conoce a un visionario reo (Mickey Shaughnessy) quien lo convence para montar un espectáculo en prisión donde interpreta la canción "Jailhouse Rock" el cual resulta un éxito, ambos deciden formar un grupo y lanzarse como artistas en cuanto salgan de prisión. Esto ocurre triunfalmente así y Elvis se convierte en un éxito, pero el éxito se le sube a la cabeza y bota a su novia que lo acompañó desde sus comienzos. Esto motiva el enojo de Shaughnessy quien le da un golpe que le daña las cuerdas vocales. Incapaz de trabajar, Elvis comprende el valor de la lealtad al ver como sus amigos lo acompañan en aquel difícil momento. Posteriormente Elvis se recupera y regresa a la cima, aunque ahora con una actitud más humilde. La película a diferencia de muchas que se hicieron sobre cantes de rock muestra un equilibrio aceptable entre números musicales y la trama del filme, lo marcan como uno de los mejores de su género. De nueva cuenta la canción tema del filme es un número uno de las listas de popularidad.¹²⁵

Su siguiente Filme "King Creole" (1958) de Michael Curtiz (director "Casablanca" (1941)), uno de sus últimos filmes realizados antes de enlistarse en el ejército. Trata sobre la vida de un adolescente que se ve forzado a abandonar la escuela para ayudar a mantener su familia, que es incapaz de sostener su propio padre. Como es de esperarse Elvis no sabe otra ocupación para ganarse la vida que la de ser cantante. Elvis es contratado por el dueño de un club nocturno de Nueva Orleans, cuyo dueño lo salva antes de que caiga en las garras del crimen. Pero este no fue el fin de los problemas pues el mafioso para el cual trabajaba antes cuando era un criminal, interpretado por Walter Matthau, le exige trabajar en su propio club, además hay una vampirista, interpretada por Carolyn Jones, quien quiera alejarlo de su verdadero amor, casto y puro. El filme está basado en la novela "A Stone for Danny Fisher", de Harold Robin, el papel que interpreta Elvis fue originalmente pensado para James Dean.¹²⁶

Los siguientes filmes de Elvis dejaron de presentar al chico rebelde que rompía con los valores establecidos y en su lugar presentaron a un joven mucho más domesticado. La carrera fílmica de Elvis Presley prosiguió con filmes

Ilustración 19 "King Creole" (1958)



⁽¹²⁴⁾ ERIKSON, Hal: Love Me Tender, EUA, All Movie Guide, 2001.

⁽¹²⁵⁾ ERIKSON, Hal: Jailhouse Rock, EUA, All Movie Guide, 2001.

⁽¹²⁶⁾ ERIKSON, Hal, y HANLEY, Brendon: King Creole, EUA, All Movie Guide, 2001.

como "Flaming Star" (1960), "G.I. Blues" (1960), "Follow that Dream" (1961), "Girls, Girls, Girls!" (1962), "Blue Hawaii" (1962), "It Happened at the World's Fair" (1963), "Viva Las Vegas" (1963), y "Fun in Acapulco" (1963).

Ilustración 20 "West Side Story" (1961)



West Side Story

"West Side Story" (Amor sin barreras) (1961). Musical que traslada la tragedia de William Shakespeare de "Romeo y Julieta" a las modernas calles de marginadas de Nueva York de los años cincuenta. Escrito originalmente por el músico norteamericano Leonard Bernstein y dirigido por la mancuerna del director, Robert Wise, y el productor de Broadway, Jerome Robbins. La trama trata de dos pandillas juveniles, los Jets, formadas por norteamericanos de cabello rubio y los Sharks, formada por inmigrantes puertorriqueños, quienes desde hace tiempo viven una rivalidad a muerte, al igual que las dos familias de Verona, los Montesco y los Capuleto.

Ambas pandillas planean reunirse en un baile de preparatoria para decidir donde se realizara una pelea decisiva entre sus líderes, Bernardo y Riff. Para esto Riff desea que su mejor amigo y cofundador de los Jets, Tony, lo acompañe, sin embargo, la atención de Tony está centrada en, Maria, la hermana de su odiado enemigo, Bernardo. Maria es interpretada por Natalie Wood, quien antes había protagonizado "Rebelde sin causa" y "Esplendor en la hierba". Como es de esperar, la rivalidad entre ambas pandillas hace que el amor culmine en tragedia. Durante la realización de la película el director Robert Wise tuvo que abandonar la filmación de la película luego de varios altercados con el coreógrafo, Jerome Robbins, quien exigió que se realizaran ensayos extras antes de iniciar la filmación. La película fue acreedora de 11 premios Oscar, incluyendo mejor película, mejor director, compartido por Robert Wise y Jerome Robbins, además de mejor actriz de reparto para Rita Moreno, y actor de reparto para George Chakiris, quien interpretó a Bernardo. Años más tarde Wise ganó otro Oscar como mejor director por la película "La novicia rebelde" (1965).

3.3. - Los años de la ruptura (1960-1969)

En los años cincuenta hubo un intento dar mayor realismo los temas de los filmes, que redundó en que estos fueran producidos con mayor calidad artística. No obstante, los filmes juveniles de ciencia-ficción, horror, y musicales de rock, continuaron siendo bastante ingeniosos y de calidad cuestionable. Esto contrastará con los cambios que se experimentarían en la industria del cine y, en general, en la sociedad estadounidense, en la década siguiente, los años sesenta. La sociedad se ve dividida entre los jóvenes que se oponen a la guerra de Vietnam, y los mayores que la apoyan con todo y su inmortalidad potente, en aras de un nacionalismo absurdo. La década comienza con una actitud inocente y rosa, distantes de la realidad que ocurre, y termina en forma violenta y contestataria. En estos años de extremos aparecen filmes como: "Beach Party" (1963) de William Asher, "The Shaggy Dog" (1959) de Charles Barton, o "The Computer Who Wears Tennis Shoes" (1969) de Robert Butler, y por el otro "Easy Rider" (1969) de Denis Hooper, o "Midnight Cowboy" (1969) de John Schlesinger. En este punto se cuestionaba que era mejor, mantenerse ausente en un mundo de fantasías iguales a cuentos de hadas, o enfrentarse al mundo real con toda su crudeza.

Ilustración 21 "Le 400 coups"



La Nueva Ola del Cine Francés:

Entre los filmes que retratan los problemas de la juventud aparece el filme francés "Les quatre cents coups" (Los 400 Golpes) (1959), de François Truffaut. Esta es una de las obras más destacadas dentro de la vertiente de la nueva ola del cine francés. Este filme en particular fue la obra prima de Truffaut, quien antes tan sólo había realizado un corto y se desempeñaba como crítico de cine en la revista "Cahiers du Cinéma". El filme es acerca de sus experiencias de su infancia del propio Truffaut cuando tenía trece años. El personaje principal del filme es Antoine Doinel, un joven torturado por su maestro de escuela quien lo castiga en cada oportunidad que le venga a la mano o por su familia formada por dos padres que le niegan siempre el amor. El chico en ocasiones falta a la escuela o no va a dormir a casa al ser los lugares que más odia en el mundo. Antoine descubre que su madre le es infiel a su padre y que a este no le importa pues teme más a la soledad, pero el secreto que más lo hierde es cuando descubre que la persona quien siempre creyó era su padre en realidad no lo era. Siente tanto odio hacia su madre que llega a desear que ha muerto. El chico es empujado a querer escapar de su casa al no resistir más la situación por lo que roba una máquina de escribir de las oficinas donde trabaja su padre, pero al no poderla vender la regresa. El padre no muestra clemencia y decide enviarlo a una correccional para así liberarse de una vez por todas del incorregible muchachito. En la secuencia final los chicos recluidos en el reformatorio realizan un partido de fútbol cerca de la orilla del mar y Antoine aprovecha esa oportunidad para escapar. El final es indefinido, como si la acción se hubiera congelado en ese instante. La imagen se congela en el rostro del niño que refleja la alegría que siente por encontrarse finalmente en libertad, lo cual es una señal esperanzadora. El filme tiene varias continuaciones: "L'Amour à Vingt Ans" (El amor a los veinte años) (1962) dirigido por los realizadores Marcel Phols, Renzo Rossellini, François Truffaut y Andrezej Wajda; "Baisers Volés" (Besos Robados) (1968) de François Truffaut, "Domicile Conjugal" (Domicilio Conyugal) (1970) de François

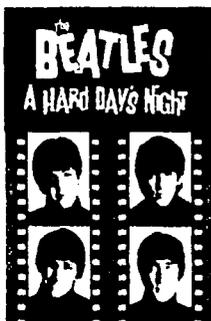
Truffaut, y "L'Amour En Fuite" (Amor en Fuga) (1979), de François Truffaut, los cuales son la continuación de las aventuras de Antoine Doinel.

Ilustración 22 Portada del álbum "A Hard Day's Night"

El nuevo Rock

Ante la aparente muerte del Rock en Estados Unidos tras caer en desgracia sus principales figuras, el resurgimiento de este género musical no proviene del sitio donde nació sino del otro lado del Atlántico, la llamada "Invasión Inglesa". La punta de lanza de la invasión fue el grupo "The Beatles", además "The Animals", "Rolling Stones", "The Kinks", "The Who" y "The Yardbirds", todos imitadores de los grupos de Blues y Rhythm & Blues de artistas de raza negra de Estados Unidos, quienes nunca lograron gran reconocimiento en su propio país sino hasta que los ingleses interpretaron sus mismas canciones. Por otra parte, el nacimiento del género llamado "folk" con grupos como "Peter, Paul & Mary", "Joan Baez", "Leonard Cohen" y "Bob Dylan", el cual se caracterizó por cantar con letras no sólo poéticas sino contestatarias e inteligentes acompañadas por música de guitarras acústicas. El folk posteriormente se fusionó con el rock para dar nacimiento al subgénero "Folk Rock", mezcla de las letras inteligentes del folk con la música de instrumentos eléctricos. Este género fue encabezado por el grupo "The Byrds" y pronto fue copiado por los grupos ingleses, derivando a lo que sería el rock psicodélico, donde destacaron bandas como "Grateful Dead", "Jefferson Airplane" y "Pink Floyd". De esta nueva ola "The Beatles" fue el único que realizó filmes con argumento, donde destacan "A Hard Day's Night" (1964) y "Help" (1965), ambos dirigidos por Richard Lester. El cual resultó ser refrescante e innovador por sus técnicas de filmación, representando el primer antecedente de los modernos videos musicales.

Ilustración 23 "The Beatles A Hard Day's Night" (1964)



The Beatles

"The Beatles" fue un grupo de rock inglés formado en el puerto inglés de Liverpool, donde llegaban navíos cargueros con discos de rock & roll, blues y Rhythm & Blues provenientes de Estados Unidos. Estos eran comprados por adolescentes ingleses quienes fueron motivados por la nueva sensación musical a aprender a tocar la guitarra eléctrica y formaban sus propios grupos para interpretar sus canciones favoritas. Entre las influencias de "The Beatles" se encuentran figuras clave del rock como Buddy Holly, Chuck Berry, Little Richard y Arthur Alexander. Los miembros que formaron el grupo son John Lennon, Paul McCartney, George Harrison, Stu Sutcliffe y Pete Best, quien posteriormente fue sustituido por Ringo Star. Luego de que Brian Epstein los firmara como mánager, firmaron en 1962 para el sello "Parlophone", una pequeña subsidiaria de discos EMI, y desde entonces gravaron bajo la dirección del productor George Martin. Para la primavera de 1963 eran la máxima sensación en la

Gran Bretaña colocando sus sencillos y discos en los primeros de las listas locales. Este fue el punto de partida para su posterior llegada a Estados Unidos, país donde se presentaron por primera vez en febrero de 1964 en el programa "The Ed Sullivan Show". Desde ese momento acapararon los primeros lugares de las listas de popularidad de Estados Unidos y su predominio duró hasta 1970, año cuando se disolvió la banda y sus miembros iniciaron exitosas carreras de solistas.¹²⁷

Su primera película "A Hard Day's Night" (1964) de Richard Lester, pretende ser la reproducción de 30 horas en la vida del cuarteto fabuloso. El filme se rodó con un presupuesto de medio millón de dólares y fue filmado en seis y media semana. Son memorables las escenas donde son perseguidos inmisericordemente por sus fans y muestran maneras ingeniosas para evadirlas, haciéndose pasar por cualquier tipo al ocultar sus rostros tras un diario o esconderse en una cabina telefónica. Richard Lester aplica las técnicas de comedia tipo Charly Chaplin, técnicas de cámara de la nueva ola francesa, y técnicas de comerciales, las cuales resultan revolucionarias para su tiempo.¹²⁸ Un punto que hay que remarcar es la falta de respeto que los adultos muestran hacia los integrantes del grupo, que pese a ser el grupo que más discos vende en el Reino Unido no dejan de ser unos mocuosuelos para los vetustos adultos y sus derechos siempre han de quedar por debajo de los suyos, lo que lleva a una sensación de desasosiego y molestia, y hasta de resentimiento en contra del mundo obtuso de los adultos.

Nadie les demuestra un verdadero respeto alguno, ni el productor del programa de televisión donde actuarán, ni siquiera su propio mánager quien vive de las ganancias de ellos. En donde es tangible la línea divisoria de lo que es atractivo para los adolescentes y lo que es bueno para los adultos, que es bastante rubescado, obtuso, y hasta en momentos rayando en el mal gusto. El crítico Andrew Sarris la llamó "El ciudadano Kane" (1941) de los filmes comerciales, además de ser considerada como una de las mejores películas de 1964.¹²⁹ Su segundo film fue "Help!" (1965) del mismo Richard Lester. Esta película pese ser filmada en colores resulta de menor calidad y más común. La trama consiste en que los famosos músicos se ven envueltos en una intriga de espionaje al estilo de James Bond cuando cae en las manos de Ringo un anillo de rubies y son perseguidos por una secta religiosa hindú alrededor del mundo. Se incluyen pasajes rodados en los Alpes y las Islas del Caribe. El filme busca ser una farsa cómica y tiene una estructura más narrativa que la de "A Hard Day's Night".¹³⁰



Ilustración 24 "Help" (1965)

El disco de la película incluye los éxitos "Help!", "A ticket to ride", y "You've Got to Hide Your Love Away". Los siguientes filmes de "The Beatles" son más experimentales, como "The Magical Mystery Tour" (1967) una especie de serie de videos por medio de los cuales presentan sus canciones. Entre las que incluyen "The Magical Mystery Tour", "I'm The Walrus" y "The Fool on the Hill". Le sigue "Yellow Submarine" (1968) un filme donde los integrantes del grupo aparecen como personajes animados. Incluyen las canciones: "Yellow Submarine", "Eleanor

(127) EDER, Bruce: The Beatles, EUA, All Movie Guide, 2001.

(128) ERIKSON, Halle: A Hard Day's Night, EUA, All Movie Guide, 2001.

(129) *Ibid.*

(130) BLAISE, Jud, Help!, EUA, All Movie Guide, 2001.

Rigby", "All You Need Is Love", entre otros clásicos. El último filme es el documental "Let it Be" (1970) que muestra las sesiones de grabación del disco del mismo nombre.

Annette Funicello y Frankie Avalon: el filme de surfistas

Este subgénero del filme de adolescente surgió, vivió y desapareció en un periodo no mayor a tres años, tiempo suficiente para que el género quedara completamente agotado. El género fue la imitación tras imitación del primer filme "Beach Party" (1963) dirigido por William Asher y producido por Samuel Z. Arkoff, todos realizados por la compañía American International. Para la compañía "AI" la realización de estos filmes fue un salto hacia delante, pues contaban con mayor presupuesto que les permitía contratar a estrellas de la talla de Annette Funicello y Frankie Avalon como protagonistas, además de más extras y mejores escenografías. Sin embargo, por ser eminentemente comerciales, insulsos, repetitivos e intrascendentes, resultaron un salto hacia atrás en el género de filmes juveniles, en comparación con "The Wild One", "Blackboard Jungle" o "Rebel Without a Cause".

El primer filme sobre aventuras de adolescentes en la playa fue "Gidget" (1959) de Paul Wendkos, protagonizado por Sandra Dee. El filme está basado en la novela de Frederick Kohner acerca de las desventuras amorosas de su hija llamada, Frances Lawrence, pero es apodada Gidget por ser una chica enana, lo cual la hace menos atractiva en comparación a su competencia. No obstante, su padre es comprensivo y le hace entender que con el tiempo los muelachos le pondrán mayor atención, lo cual ocurre en su cumpleaños 16, edad cuando las muelachas en Estados



Unidos son consideradas mayores de edad. En ese día inicia una competencia por ella entre dos chicos surfistas: Moondoggie y Kahoonia.¹³¹ El filme resultó un sorpresivo éxito y motivo que el filme tuviera una secuela "Gidget Goes Hawaiian" (1961) de Paul Wendkos, el cual quiere decir "Gidget se volvió Hawaiana", donde la chica toma sus vacaciones en las paradisíacas islas de Hawai, aunque ahora el papel de Gidget es interpretado por Deborah Walley. "Gidget" tuvo otra secuela "Gidget goes to Rome" (1963) de Paul Wendkos, donde la protagonista viaja a Roma y participa en un desfile de modas, en esta ocasión Gidget es interpretada por Cindy Carol. El filme también fue obra de teatro y serie de televisión, donde el papel de Gidget es interpretado por Sally Field, aunque no tuvo éxito y sólo duró una temporada.

Ilustración 25 "Beach Party" (1963)

"Beach Party" (1963) de William Asher, trata sobre la supuesta investigación de un antropólogo sobre las costumbres de cortejo de los adolescentes, al observar día y noche las costumbres de chicas en bikini y los surfistas. Entre tanto, Annette Funicello y Frankie Avalon nos entretienen canciones. Pero no todo es felicidad, también hay un villano, en este caso un intento o parodia de Marlon Brando en su caracterización de "The Wild One", Eric Von Zipper (Harvey Lembeck) quien hace todo lo que esté en sus manos para frustrar el romance entre Funicello y Avalon, incluso raptar la bella heroína. El filme tuvo buena aceptación entre el público y eso causó que "AI" realizará más de estos

¹³¹ JERIKSON, Hal: Gidget, EUA, All Movie Guide, 2001.

filmes, todos explotando las características más distintivas del filme original: playa, bikinis, y canciones pop.¹³²

La continuación fue "Pajama Party" (1964) de Dos Weis, en este caso la fiesta se traslada de la playa a una casa donde se realiza una fiesta en pijama, y como en la trama anterior, la investigación antropológica se mantiene, pero ahora realizada por un marciano con apariencia humana. En este filme destaca pues es el primero que figura Buster Keaton, el clásico actor cómico de la época muda del cine, que en estos filmes protagoniza sus últimas apariciones en el celuloide. Tal pareciera como si estos filmes trataran de infundir en los adolescentes la creencia de que para los adultos su mundo divertido fuera un secreto absoluto; y por eso les diera cierto motivo psicológico para regocijarse, además de verse reflejados o parodiados por estos filmes.¹³³

Le siguió "Bikini Beach" (1964) de William Asher. En este Avalon realiza doble papel: él mismo y un músico de rock inglés (clara alusión a la entrada de "The Beatles" en Estados Unidos) quien quiere robarle a sí mismo el amor de la Funicello. Entre otros detalles Von Zipper y su Harley ayudan al magnate Harvey Huntington Honeywagon (Keenan Wynn) quien quiere comprar la playa donde se divierten los chicos y hacer un desarrollo turístico, cosa contra la que luchan nuestros héroes.¹³⁴

La zaga prosigue con "Muscle Beach Party" (1964) de William Asher. En este los héroes enfrentan ahora como rivales un grupo de levantadores de pesas que tomaron por asalto su sitio de diversiones. Además, una condesa quiere entablar un triángulo amoroso entre el líder de los levantadores de pesas, Flex Martian, y Frankie. El filme cuenta entre sus estrellas invitadas la presencia del joven Stevie Wonder.

En 1965 aparece una clara parodia al éxito de James Bond "Goldfinger": "Dr Goldfoot and the Bikini Machine" de Norman Taurog. Trata sobre un megalomaniaco que quiere apoderarse del mundo por medio de muñecas robot que explotan cuando la situación se torna romántica y ardorosa, por no decir sexual. Frankie Avalon es el agente secreto encomendado para detenerlo. En este filme el papel del Dr Goldfoot es interpretado por el mago del terror, Vincent Price, que en ese tiempo se encontraba bajo contrato de "American International" para la cual realizaba una serie de filmes sobre los cuentos de Edgar Allan Poe.

Los subsiguientes filmes son variaciones leves del mismo tema de la fiesta en la playa: "Sky Party" (1965) de Alan Rafkin, en un filme de playa realizado en una montaña nevada donde se practica sky; "How to Stuff a Wild Bikini" (1965) de William Asher, es sobre como Frankie Avalon es enrolado por la marina y contrata al Dr Bwana (Buster Keaton) para ver si su chica (Funicello) lo engaña; "Beach Blanket Bingo" (1965) de William Asher, una comedia amorosa donde Frankie está interesado amorosamente además de Funicello, en Linda Evans y en una sirena.

Los últimos filmes ya no son protagonizados por Frankie Avalon y Annette Funicello, son "The Ghost in the Invisible Bikini" (1966) de Don Weis, donde un recién fallecido interpretado por Boris Karloff tiene que realizar una buena acción si su deseo es llegar al cielo y para esto es ayudado por un ángel, que es el fantasma metido en el bikini

⁽¹³²⁾ ERIKSON, Hal: Beach Party, EUA, All Movie Guide, 2001.

⁽¹³³⁾ ERIKSON, Hal: Pajama Party, EUA, All Movie Guide, 2001.



invisible; "Beach Ball" (1965) de Lenny Weinrib, y "It's a Bikini World" (1967) de Stephanie Rothman, y "I'll Take Sweden" (1965) de Frederik de Cordoba, en donde Bob Hope es una padre que intenta alejar su hija (Tuesday Weld) del lado de su novio, Frankie Avalon, y la lleva a Suécia, pero allí conoce alguien poor y Bob Hope hace que Avalon venga hasta Suécia para rescatar su novicieta.

Ilustración 27 "To Sir, With Love" (1967)



El joven incomprendido y el maestro.

Entre los filmes más exitosos de 1967 se encontraba "To Sir, With Love", de James Clavell, basado en la novela de E.R. Braithwaite del mismo nombre. En este filme Sidney Poitier, ahora un hombre maduro, representa el papel de un maestro que se ve obligado a ejercer la docencia al ser incapaz de encontrar trabajo como ingeniero y le es asignada una escuela de los barrios más bajos de Londres. Esto nos hace recordar otro filme tratados en este estudio, "Blackboard Jungle", en donde se representa una trama similar. Los estudiantes no tienen el menos interés en sus estudios y se comportan como niños pequeños, incapaces de poner atención en las palabras del maestro, quien al comprender el peligro que corren estos chicos de enfrentarse a los desafíos de la vida adulta con esa actitud tan inmadura. Él los enseña no tanto lo que incumbe a su materia sino lecciones básicas para enfrentar la vida que les espera, con lo cual se gana su respeto y hasta su cariño. Pero su trabajo no terminaba en el salón de clases sino que incluso iba a visitar a los padres de sus estudiantes y trataba de resolver los problemas, convirtiéndose en una especie de figura paternal. No obstante, no todo fue bueno para el maestro pues debió enfrentar la indiferencia mostrada por sus compañeros maestros hacia los estudiantes. El desenlace no es tan violento como "Blackboard Jungle", sino bastante rosa, donde todos los alumnos le hacen una fiesta al maestro y le interpretan una canción con el nombre de la película: "To Sir, With Love", interpretada por la cantante inglesa Lulú que llegó al primer lugar de las listas de popularidad de Estados Unidos e Inglaterra.

Ilustración 28 "The Shaggy Dog" (1959)

Disney y su versión de los adolescentes.

Los filmes de adolescentes de Disney destacan por utilizar siempre elementos de fantasía en medio de la trama, como si fuera un cuento de hadas, pero por lo general este tratamiento le da a todos sus filmes, sean animados o no. Uno de los primeros filmes de adolescentes de Disney donde se introducen elementos fantásticos relacionados con las tribulaciones experimentadas por los adolescentes fue "The Shaggy Dog" (El perro lanudo) (1959) de Charles Barton, donde un joven encuentra un anillo que perteneció a la familia Borgia, que al usarlo y decir determinada frase hace que una persona normal se transforme en un perro lanudo. La víctima de tal sortilegio era el hijo adolescente de una familia burguesa blanca de Estados Unidos y la transformación en perro le ocurría en los momentos más inesperados, que eran



(131) BRENNAN, Sandra: Bikini Beach, All Movie Guide, 2001

cuando trataba de cortejar una muchacha, interpretada por Annette Funicello. La única forma como rompería el hechizo era mediante una buena acción, la cual consigue al descubrir un grupo de agentes secretos de la ex Unión Soviética.

El filme parece una metáfora para representar lo incómodo que se siente el joven que comienza a experimentar los cambios que la pubertad produce en el cuerpo y lo transforma en una persona completamente distinta, es decir, desarrollar voz grave, desarrollo de pelo en el cuerpo y en la cara, y probablemente, lo más molesto, es el despertar de los órganos sexuales con erecciones involuntarias o emisiones de semen nocturnas. Al cambiar estos problemas bastante vergonzosos en el hecho de convertirse en un lindo perro pastor inglés, es una forma de enfrentar estos mismos problemas sin las vergüenzas y culpas morales que experimenta un joven educado por una familia tradicionalista, incluso aceptable para que sea visto por audiencias menores de edad. El filme tiene una secuela de 1976 "The Shaggy D.A.", de Robert Stevenson, en donde el adolescente, ahora un adulto, vuelve a convertirse en un perro, lo cual es un obstáculo para su carrera política donde busca postularse como Fiscal de Distrito.

Otras fantasías son convertirse en invisible, ser tan ineligente como una computadora o convertirse en el hombre más fuerte del mundo: todas estas experiencias las atraviesa el joven Kurt Russell en sus años como chico Disney, quien interpreta el papel del estudiante universitario de ciencias Dexter, quien al ser ayudado por sus amigos, y una supuesta explicación científica estilo cómic "Marvel", hacen que un joven cualquiera adquiere toda esta clase de extraños superpoderes.



El primer filme de la serie es "The Computer Wore Tennis Shoes" (La computadora que usaba zapatos tenis) (1969), de Robert Butler. En este el joven Dexter adquiere la memoria del disco duro de una computadora al ser golpeado ambos por un rayo. Esto convierte a Dexter en súper inteligente, aunque mejor dicho, en un joven dotado con súper memoria. Sin embargo, entre los datos que caen en su mente se encuentran las transacciones ilegales del benefactor de la universidad, interpretado por César Romero. El villano para impedir que lo delaten secuestra a Dexter y lo encierra en su casa, en donde es rescatado por sus amigos. Al final Dexter triunfa en una competencia de conocimientos y lograr que su pequeña universidad reciba un cheque por 100 mil dólares para ayudar su pobre presupuesto

Ilustración 29 "The Strongest Man in The World" (1975)

El filme es seguido por "Now You See Him, Now You Don't" (1972) de Robert Butler, en este filme Kurt Russell interpreta de nuevo a Dexter, quien ahora descubre la fórmula para hacer las cosas invisibles. Cuando el villano, César Romero, lo descubre tratada de robar la fórmula para utilizar en el robo de un banco; no obstante, Dexter la usa para ayudar al director de la Universidad a ganar un torneo de Golf para ayudar a aumentar el disminuido presupuesto de la Universidad.

El último filme de la serie es "The Strongest Man in The World" (1975) de Vincent McEveety, en esta ocasión Dexter descubre la fórmula para dotar una persona cualquiera de una fuerza descomunal. Esto lo descubre por accidente cuando una fórmula en la cual trabaja cae en una caja de cereal y al mezclarse ambos componentes dan por resultado la súper fuerza, aunque dure poco tiempo. Sin embargo, esto es desconocido por el rector de la Universidad.

Joe Flynn, quien trata de vender la fórmula del cereal a una importante compañía de alimentos. Dexter aprovecha el descubrimiento para ganar en una competencia de levantamiento de pesas y volver a ayudar a la Universidad.

Otro filme de fantasía de Disney es "Freaky Friday" (1976) de Gary Nelson, en donde una madre y su hija adolescente, interpretada por Jodie Foster, intercambian cuerpos y se ponen los zapatos del otro y comprenden cuán difíciles son las vidas que llevan y ambos son capaces de comprenderse mejor mutuamente.

La misma trama de intercambio de papeles entre padres e hijos han sido imitados por otros filmes como: "18 Again" (1988) donde el nonagenario comediante, George Burns, intercambia su cuerpo con su nieto de 18 años y vive experiencias que a sus años ya no es capaz de experimentar. "Like Father, Like Son" (1987) donde el comediante inglés Dudley Moore se transforma en estúpido y su hijo adolescente Kirk Cameron en un experimentado doctor, además de realizar todas las cosas que es incapaz de atreverse a hacer como conquistar a la chica de sus sueños. "Vice Versa" (1988) donde Fred Savage, cambia de rol con su padre Judge Reinhold. Y por último "Dream a Little Dream" (1989) donde Corey Haim cambia de cuerpo con un hombre maduro que realizaba una sesión de Tai Chi y realiza todas las fantasías que por su inmadurez, no fue capaz de realizar por sí mismo, como conquistar el corazón de la chica de sus sueños, aprobar un examen determinante para su futuro profesional, vencer a sus enemigos, o evitar un desenlace sangriento. Un filme similar a estos pero ausente de fantasía es "Superdad" (1973) de Vincent McEveety, en donde un padre decide inmiscuirse en el mundo de los adolescentes para ser capaz de comprender mejor a su propia hija y ayudarla a atravesar estos difíciles años.



Ilustración 30 "Freaky Friday" (1976)

Los filmes de explotación de motociclistas y "Easy Rider".

La compañía "American International Pictures" de Roger Cornan y Samuel Z. Arkoff, así como otras pequeñas productoras de filmes clase B, inician la producción de filmes llamados de "explotation" o "explotación". Estos filmes se caracterizan por ser de escaso presupuesto y en los cuales se muestra gráficamente escenas de violencia, sexo y vulgaridad, además de tener una escasa calidad artística. Estos temas son tratados en muy reducidas ocasiones por los grandes estudios de Hollywood, sin embargo, siempre han contado con un grupo de fervientes seguidores. En esta misma época se diseñó una nueva forma para clasificar las películas por parte de la "Motion Picture Association of America" (MPAA), que incluyó los filmes X, Doble X, y Triple X, para permitir que escenas de sexo, desmidos y violencia fueran mostradas en las pantallas, lo cual antes era siempre censurado. Los grandes estudios aprovecharon esta nueva libertad y crearon obras maestras que en su momento fueron clasificadas como X como "Midnight Cowboy" (1969), "A Clockwork Orange" (1971) de Stanley Kubrick, y "Straw Dogs" (1971) de Sam Peckinpah. No obstante, otros productores aprovecharon esta libertad para lucrarse de dinero fácil al realizar filmes basados, violentos y pornográficos, con actores poco conocidos y con filmaciones de baja calidad. "Los cineastas de películas de explotación no les importan en la redención social. Ellos honestamente y sin vergüenza alguna les importa más hacer dinero que la calidad de sus filmes y sabían perfectamente como hacerlo mediante la realización de sinnúmero de cintas de mucha acción, de mucho entretenimiento en las cuales explotaban la violencia y la sexualidad sin ninguna

vergüenza. Ellos están felices por explotar los aspectos menos agradables de la existencia humana y lo hacen con gusto en cuanto esto hiciera que el filme resulten más atractivo para su público. Ningún tema es lo suficientemente sórdido o riesgoso: motociclistas desesperados, porristas calenturientos, detectives privados de raza negra, vampirasas de terciopelo, estudiantes de enfermeras, asesinos con cierras de motor."¹³⁵

A fines de los años sesenta y comienzos de los setenta, los grandes estudios se vieron forzados a disminuir incluso más su producción anual debido al exceso de costos, pero eso no significó que las salas de cine se quedaran sin películas que exhibir pues las pequeñas productoras lograron satisfacer la demanda del público cinéfilo. "American Intentional" en sus principios realizó filmes de terror y de delinquentes juveniles, más tarde, cuando incrementaron sus ganancias, realizaron las películas de fiesta en la playa y de terror plagado de sexualidad, y más tarde, a fines de los sesenta, comenzaron a producir los filmes de motociclistas, cargados de violencia y sexualidad. Estos filmes se encuentran directamente inspirados en "The Wild One" (1954). Entre estos se encuentran: "The Leather Boys" (1963) de Sidney J. Furie, "Riot on Sunset Strip" (1967) de Aldo Ray, "The Devil's Angels" (1967) John Cassavetes, "The Sudeckers" (1969), "The Mini-Skirt Mob" (1968), y "Hell's Angels on Wheels" (1967). Todos estos filmes muestran la rebeldía juvenil que deriva en crimen y violencia, además de relatar los aspectos sórdidos de la cultura hippie como son el consumo de drogas y la práctica del sexo libre. Ocasionalmente una película destacaba del resto, como es el ejemplo "The Wild Angels" (1966) de Roger Cornin, protagonizado por Peter Fonda, Bruce Dern y Nancy Sinatra. Trata de una pandilla de motociclistas que aterrorizan la localidad de Venice, California, pero en uno de los altercados resulta herido su líder, interpretado por Bruce Dern, quien socoado por sus amigos de un hospital, no sin antes violar una enfermera negra. Más tarde el líder muere y en su honor la pandilla realiza una orgía de drogas. Desgraciadamente cuando tratan de enterrarlo en el cementerio local se enfrentan a la oposición de los lugareños. El filme tuvo mucho éxito entre las audiencias europeas recaudando un total de 25 millones de dólares y se ganó el derecho a competir en el Festival de Cine Venecia, Italia.

Easy Rider

"Easy Rider" (1969) de Dennis Hopper, es el filme de motociclistas más importante realizado desde "The Wild One", además es un reflejo del estilo de vida juvenil de aquellos años tan convulsionados, por lo que a lo largo de los años se ha convertido en uno de los iconos de la contracultura juvenil de todos los tiempos. En su banda sonora se incluyen canciones de grupos de rock juveniles como: "The Birds", "The Band", "Jimmy Hendrix" y sobre todo el tema de "Steppenwolf": "Bont to be Wild" (Nacido Para ser Salvaje) canción símbolo del estilo de vida del motociclista.

El filme inicia en Los Angeles con una exitosa transacción de drogas realizada por los dos protagonistas Billy (Dennis Hopper) y Wyatt "The Captain America" (Peter Fonda), por lo que ambos deciden realizar un viaje de

Ilustración 31 "Easy Rider" (1969)



¹³⁵ GIORDANO, Bob. Exploitation Movies: Bikers, Babes, and Slashers, EUA, All Movie Guide, 2001

descubrimiento por el sur de Estados Unidos hasta llegar a la Florida. En su viaje van descubriendo el país que habitan y a varios personajes, entre los que destaca el abogado George Hanson (Jack Nicholson) quien decide acompañarlos luego de liberarlos de la cárcel. En un principio considera agradable su estilo de vida de fumar marihuana y tener viajes de LSD; pero al tener un encuentro con un par de sureños se percata de los peligros de un estilo de vida tan liberal en medio de una tierra plagada de personas intolerantes. El filme tiene un final trágico cuando los dos héroes mueren asesinados a manos de un par de sureños ignorantes e imbéciles "*White Trash*" quienes los asesinan por el simple hecho de defenderse cuando los llaman afeminados por usar cabello largo.

El filme refleja en su estilo documental la violenta lucha entre los dos grupos en que se divide la Norteamérica de aquellos años: la juventud, que apoya la contracultura, y el establishment represivo (un año antes habían muerto asesinados Martin Luther King y Robert F Kennedy y fue electo presidente Richard Nixon). El final trágico del filme quizás sea reflejo de la tendencia que se impuso a final de los años sesenta que fue el conservadurismo, en tanto, el movimiento de contracultura se disolvió en medio de la indiferencia de la clase media apolítica y el desencanto de la juventud que se adentraba en el camino de la edad adulta.

El filme fue producido por menos de medio millón de dólares, escrito por Dennis Hopper y Peter Fonda, dirigido por Dennis Hopper y producido por Peter Fonda. El filme recibió muchos reconocimientos al ser parte de los filmes competidores del Festival de Cannes y ganar la Palma de Oro por el mejor filme, además de recibir dos nominaciones al Oscar por mejor guión original y mejor actor de reparto para Jack Nicholson quien después de este papel se elevó a la categoría de estrella de Hollywood. Por otra parte fue uno de los éxitos más importantes en taquilla al acumular unos 19 millones de dólares y salvar de la quiebra a los estudios Columbia. Por su parte, Warner Brothers fue salvado de un destino similar por el documental acerca del festival de rock de "Woodstock".

3.4. - Los Años Setenta.

Estados Unidos de 1960 a 1970 perdió su inocencia, la guerra ya no era un deber patriótico sino un acto de imperialismo contra un país del tercer mundo. Fue lógico que en este momento, ante un porvenir tan desalentador que representaba una guerra que se iba perdiendo, era lógico que el cine retratará una visión apocalíptica donde sólo los justos se salvarían o un regreso hacia el pasado, en busca de la inocencia perdida. Los filmes más exitosos de aquellos años fueron los de desastre, como: "Earthquake" (1974) de Mark Robson, "The Towering Inferno" (Inferno en la Torre) (1974) de Irwin Allen, "Aeropuerto", (1970) de George Seaton, o "La Aventura del Poseidón" (1972) de Ronald Neame. Los filmes buscaban un regreso a la inocencia perdida fueron "Love Story" (1970) de Arthur Hiller, "Summer of 42" (1971) de Robert Mulligan, y "American Graffiti" (1973) de George Lucas. El resto de la década marcará la aparición de nuevos directores como Francis Ford Coppola realizador de: "El padrino" (1972), "El padrino II" (1974) y "Apocalypse Now" (1979), Martin Scorsese con "Taxi Driver" (1976), George Lucas con "American Graffiti" (1973) y "Star Wars" (1977) y Steven Spielberg "Jaws" (1975) y "Close Encounters of the Third Kind" (1977). Por otra parte, se encuentran los musicales que dominaron aquellos años, destacando los producidos por Robert Stigwood, como fueron: "Jesus Christ Superstar" (1973) de Norman Jewison, "Tommy" (1975) de Ken Russell, "Sergent Pepper's Lonely Hearts Club Band" (1978), y los súper éxitos de taquilla: "Saturday Night Fever" (1977) de John Badham, y "Grease" (Vaselina) (1978) de Randal Kleiser.

Ilustración 32 "Love Story" (1970)



El filme de época como forma de autobiografía: "Verano del 42" y "American Graffiti".

Entre los filmes juveniles acorde al establishment figuró "Love Story" (1970) de Arthur Hiller, un drama romántico semejante a "Esplendor en la hierba", sobre una relación amorosa entre dos jóvenes de clases sociales distintas cuyas familias se oponen a su relación. En este caso Oliver (Ryan O'Neil) decide desobedecer al padre y prefiere el amor de su chica a la fortuna de su familia y desde ese momento se vale por sí mismo. Pero este amor es demasiado bueno para durar y la amada (Ali McGraw) resulta que padece una enfermedad incurable y mortal. Los críticos de cine no ven bien que la chica pase sus últimos días gozando de una espléndida salud cuando se supone que se está muriendo. El filme resultó uno de los más taquilleros del año y fue nominado a siete Oscars, incluyendo mejor director, mejor película, mejor actor (Ryan O'Neil) y mejor actriz (Ali McGraw), pero sólo ganó mejor partitura original para Francis Lai y su inmortel "tema de amor". Más tarde se hizo una secuela llamada "Oliver History", pero la cual resultó bastante fallida.



Ilustración 33 "The Last Picture Show" (1971)

En el otro extremo se encuentran los filmes que reflejan el desencanto por la pérdida de los ideales y muestran una visión pesimista ante el futuro. "The Last Picture Show" (1971) de Peter Bogdanovich, muestra como tres adolescentes, dos de clase social humilde (Jeff Bridges y Timothy Bottoms) y una de clase acomodada (Cybill Shepherd) enfrentan la lenta agonía de su pueblo natal, marcada por la muerte del hombre más recio de aquella tierra, Sam "The Lion", (Ben Johnson) dueño del café local y de la única sala de cine del pueblo, la cual es cerrada luego de muerte. Bridges y Shepherd para proseguir su vida la única opción que les queda es marcharse de aquel lugar. Bridges para participar en la Guerra de Corea y Shepherd a la universidad. En tanto, Bottoms, quien vio frustrado su matrimonio con Shepherd ante la oposición de sus padres decide quedarse y como un feto se niega a salir del útero al quedarse en ese lugar a compartir su agonía lenta. El filme recibió ocho nominaciones al Oscar, destacando mejor fotografía, mejor guión adaptado, mejor director y mejor película, aunque sólo ganó mejor actor de reparto para Ben Johnson.

Ilustración 34 "A Clockwork Orange" (1971)

STANLEY KUBRICK COLLECTION



El otro filme de temática juvenil de aquellos años es "Naranja Mecánica" (A Clockwork Orange) (1971) de Stanley Kubrick, que aborda el tema de la drogadicción y la violencia juvenil. Alex, jefe de una banda de malantes adolescentes, se divierten causando todo el daño que les sea posible a su prójimo: robando, golpeando, violando, lisiando y asesinando. Sin embargo, al intentar afirmar su mundo al reprender a sus colegas en el crimen, esto causa su disgusto y lo traicionan entregándolo a la policía. En la cárcel manifiesta redimición y se divierte leyendo los pasajes más "pecaminosos" de la Biblia, por lo que se hace incedor a entrar a un programa de reformamiento mediante acondicionamiento clásico estilo perro de Pávlov, a tal punto que es incapaz de ejercer violencia alguna, sentir atracción sexual, o defenderse de aquellos a quienes lastimó. Esto hace que no lo acepten en su hogar, sus amigos lo golpeen, y caiga en las manos de una ex víctima quien casi lo obliga a casi suicidarse. El filme recibió cuatro nominaciones al Oscar, destacando mejor director para Kubrick y Guión adaptado de la novela de Antony Burgess.

Summer of 42

"Summer of 42" (1971) de Robert Mulligan, fue una sorpresa de taquilla que recaudó un total de 20 millones de dólares. Trata sobre los recuerdos de un hombre maduro sobre el verano del 42 cuando era entonces un adolescente y se enamoró perdidamente de una mujer madura. Ambos eran amigos y le ayudaba a llevar sus comestibles a su casa, sin embargo, nunca sospechó que el niño sentía atracción sexual hacia ella. Para desgracia de la mujer su marido muere en la guerra y ella se siente desbastada, el chico de inmediato llega a consolarla y tienen relaciones sexuales. El filme recibe cuatro nominaciones al Oscar, ganando mejor partitura musical original. En 1973 se realiza la secuela del filme "Clase de 1944" de Paul Bogard.

American Graffiti

El primer gran éxito del director y productor, George Lucas, "American Graffiti" (1973) resultó todo un suceso de taquilla al recolectar ganancias superiores a los 100 millones de dólares, siendo que el productor del filme, Francis Ford Coppola, sólo invirtió unos 750 mil dólares. Este inesperado éxito retrata las peripecias de un grupo de adolescentes en su última noche de libertad antes de partir a la Universidad. Esto hizo que la vista de los grandes estudios se fijaran en este joven realizador y sin temor alguno le entregaran 10 millones de dólares para realizar "Star Wars".

En "American Graffiti" resulta uno de los filmes más personales de Lucas pues expone la vida de los jóvenes de finales de los años cincuenta y principios de los sesenta en un pequeño poblado de California. El filme al inicio parece que trata sobre una serie de sucesos intrascendentes ocurridos en una noche de juerga de un grupo de adolescentes, pero resulta que precisamente esa noche es la última en la cual experimentarán la irresponsabilidad característica de los niños y adolescentes para luego enfrentar los rigores de la vida adulta. El filme recibió cinco nominaciones al Oscar, incluyendo mejor película y mejor director, aunque no ganó ninguno. El filme tuvo una secuela en 1979 "More American Graffiti", la cual fue producida por George Lucas, aunque no la dirigió.

En 1975 se realizó un filme similar aunque este fue protagonizado por actores de raza negra "Coolie High" (1975) de Michael Schultz, trata sobre los problemas con la policía, chicas y rivalidades de un grupo de estudiantes de último año de preparatoria. Destacan dos amigos, uno que lee poesía y sueña con convertirse en guionista de cine y la estrella del equipo de basketbol quien por cierto tiene mucho éxito con las chicas.

Los musicales juveniles de los 70: "Saturday night fever", "Grease", "Tommy", y "Quadrophemia".

La música en los años setenta se convirtió en una parte fundamental en el proceso de comercialización de cualquier filme, independientemente de que se tratara de un musical o no. Entre esta vertiente se encuentran filmes que podrían considerarse como comerciales y otros como continuación del movimiento de contracultura. No obstante, por raro que parezca, hay un punto de contacto entre estas dos tendencias, el productor de cine, Robert Stigwood, quien produjo los filmes musicales más destacados de la década. Entre sus obras se encuentran "Jesucristo Superestrella" (1973) de Norman Jewison, acerca de la representación del musical de Broadway de los productores teatrales ingleses, Andrew Lloyd Weber y Tim Rice, sobre la vida de Jesucristo. El filme tuvo un moderado éxito de taquilla lo cual no desanimó al productor para realizar el filme acerca de la "Opera Rock" del grupo "The Who": "Tommy" (1975) de Ken Russell.

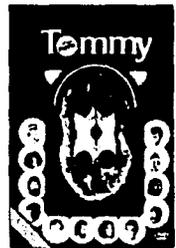


Ilustración 36 "Tommy" (1975)

"Tommy" cuenta con la participación del grupo "The Who" con su vocalista Roger Daltrey en el papel de Tommy, un chico que desde pequeño está ciego, sordo y todos creen que también retrasado mental, sin embargo, prueba lo contrario al demostrar su destreza al jugar Pinball. Luego se convierte en una especie de guía espiritual y crea un campo donde todos sus seguidores pueden encontrar el refugio que tanto habían necesitado en su vida. El escritor de la musical, Pete Townshend, también participa al lado de estrellas del celuloide, como Ann Margret y Jack Nicholson; y de la industria musical, como Tina Turner, en el papel de la Reina del Ácido, Elton John, como el Mago del Pinball, Eric Clapton y Arthur Brown. El filme es nominado a dos Oscars, mejor actriz para Ann Margret y mejor partitura musical para Pete Townshend.

El primer gran éxito de Robert Stigwood es "Saturday Night Fever" (1977) de John Badham. Trata sobre las desventuras de Tony Manero, (John Travolta) quien es rey de las discotecas locales aunque en la vida diaria no es más que un empleado de una tienda de pintura. Manero vive bajo el yugo de sus padres, un obrero desempleado que considera indigno que su mujer trabaje para ayudar al sustento familiar, aunque comparte en común con su mujer su idolatría hacia su hijo mayor quien optó por vocación el sacerdocio. La crisis llega a la vida de Manero desde dos frentes distintos, por una parte conoce una chica de mundo que trabaja como secretaria en Manhattan y le hace comprender cuán mediocre es su vida; y la segunda es que su hermano mayor decide abandonar la vocación religiosa pese a la desaprobación de sus padres.

Ilustración 37 "Saturday Night Fever" (1977)



Tony comprende cuán poco vale su vida cuando le regalan el premio de primer lugar en la disco local y entiende que su vida es una completa nulidad, pero sólo decide hacer algo al respecto sólo después que uno de sus amigos, el más sensible y tonto, se suicida ante sus ojos al no ser capaz de enfrentar las responsabilidad de haber embarazado a su novia. El filme recaudó en taquilla más de 100 millones de dólares y se convirtió en el segundo filme más exitoso de taquilla de aquel año, sólo detrás de "Star Wars"; por otra parte es toda una oda hacia la música disco, donde destacan las canciones que el grupo de música pop "Bee Gees" escribió el filme, de las cuales llegaron al primer lugar de las listas de popularidad de Estados Unidos, destacando "Stayin' Alive", "How Deep Is Your Love", y "Night Fever", de Bee Gees, y "If I Can't Have You", de

Yvonne Elliman. Además el disco de la banda sonora de la película logró vender un total de 25 millones de copias, convirtiéndose en el disco más vendido en la historia en su momento, siendo superado en 1983 por "Thriller" de Michael Jackson que vendió 36.

Ilustración 38 "Grease" (1978)

Desde "Saturday Night Fever" ninguna película es comercializada separada del disco de su banda sonora, sobre todo si su temática es juvenil e incluye siempre canciones de los grupos de moda. Prueba de esto es la siguiente película de Stigwood: "Grease" (1978) de Randal Kleiser, basada en el musical de Broadway del



mismo nombre. El filme es protagonizado por John Travolta, en el papel de Danny Zuko, y la cantante australiana, Olivia Newton John, como Sandy. La película supera el éxito comercial de "Saturday Night Fever" al ser la tercera película más taquillera de la década y varias de las canciones del disco de la banda sonora llegan al primer lugar incluyendo "Grease", "Smer Nights" y "You are the one that i want". En el filme Travolta hace gala de sus dones de baile que demostró en "Saturday Night Fever" durante un baile escolar en donde resulta ganador y ahora si no opondrá ninguna objeción al momento de recibir el premio; y Olivia Newton John hace la parte musical interpretaron varias canciones de la película con su educada voz.

El filme tuvo una secuela en 1982 "Grease II" dirigida por Pat Birch y producida por el mismo Robert Stigwood, sin embargo, ante las ausencias de John Travolta y Olivia Newton John, el filme resultó no ser tan bueno en cuanto a vender entradas. Este filme marcó el debut de la actriz Michelle Pfeiffer, el cual fue su primer papel como actriz estelar.

Ilustración 39 "Quadrophenia" (1979)



Otro musical sobre temática juvenil de relevancia fue "Quadrophenia" (1979) de Franc Roddam, basado en el álbum conceptual homónimo del grupo "The Who". No es una ópera rock como "Tommy" sino un filme de argumento. El tema de la película es una pugna entre dos pandillas, los "Mods" y los "Rockers". Ambos grupos son formados por adolescentes alienados de las clases bajas de Londres y quienes tienen muy pocas posibilidades de contar con un futuro prometedor, resignándose a desempeñar trabajos mediocre una vez que se adentran a la vida adulta. Los dos protagonistas del filme, Jimny, quien es ferviente admirador del líder de los "Mods", interpretado por el cantante Sting. La rivalidad de las pandillas llegan a su clímax en una lucha que se desarrolla en un periodo de tres días, periodo donde forja una profunda amistad con Sting y hace el amor a una chica.

Posteriormente sufre varias decepciones al no desear encarar la vida adulta que tiene enfrente, la cual no le genera nada especial, sino una existencia condenada a la mediocridad. No es hasta que ve al líder de los "Mods" convertido en botones de un hotel que decide acabar con su vida y se arroja en su motocicleta a un precipicio de la costa sur de Inglaterra. La última palabra que pronuncia es "yo". En la banda sonora además de los temas de "The Who" incluyen canciones de los años sesenta, figurando temas de James Brown, Marvin Gaye, The Chiffons, Manfred Mann, entre otros músicos destacados.

Ilustración 40 "Fame" (1980)



Los musicales juveniles de los años ochenta: Fame, Footloose y Dirty Dancing.

La tendencia se extendió a la siguiente década consiguiendo algunos éxitos como "Fame" (1980) de Alan Parker. Trata sobre las luchas de unos adolescentes quienes quieren triunfar en la vida por medio de las artes. Destacan varios estudiantes quienes ingresan al primer año de preparatoria, en una escuela especializada en la enseñanza de las artes: Coco Hernández (Irene Cara) quien desea ser cantante y actriz; los actores Paul Crane y Barri Miller; el bailarín Leroy Johnson (Gene Anthony Ray); y

el músico Lee Currier. Se muestran los obstáculos que deben enfrentar los chicos para salir de su medio marginado y sus propias tendencias autodestructivas. A diferencia de los Musicales de épocas anteriores, en "Fame", la música no sirve para que los actores interpreten sus diálogos cantando sino para bailar, como en la escena más conocida del filme, donde el padre de Lee Currier, sin su consentimiento, toca a todo volumen la canción que su hijo venía preparando desde hacía tiempo. Todos los chicos se animan y comienzan a bailar desenfrenadamente.

La película ganó en taquilla 15, 600, 000 millones de dólares y se hizo merecedora a seis nominaciones al Oscar, ganando mejor canción y mejor partitura original. Alan Parker posteriormente dirigió otros musicales incluyendo: "Pink Floyd: The Wall" (1982), un tétrico y oscuro musical basado en el álbum y espectáculo de rock homónimo; "The Commitments" (1994), acerca de una banda de rock compuesta por irlandeses; y "Evita" (1996) basado en el musical de Broadway de Andrew Lloyd Weber y Tim Rice.

"Footloose" (Todos a bailar) (1984) de Herbert Ross. Es otro gran éxito tanto de taquilla (80 millones de dólares) además su banda sonora tuvo grandes ventas, el cual incluye temas de Keny Loggins "Footloose" y Bonnie Tyler "I Need a Hero". El filme trata sobre los problemas que enfrenta un adolescente (Kevin Bacon) quien luego de estar acostumbrado a un estilo de vida bastante liberar se ve forzado a enfrentar el conservadurismo exacerbado de un pequeño poblado del mediooeste estadounidense, donde están prohibidas las fiestas y bailes juveniles, incluyendo la fiesta de graduación de la preparatoria local. El líder de los conservadores es el reverendo del pueblo (John Lithgow), quien mantiene esta férrea actitud luego que su hijo murió en un accidente automovilístico después de una noche de juerga. Bacon logra cambiar su forma de pensar, le hace ver lo injusto que es restringir la libertad de los jóvenes y lo convence de que le permita organizar una fiesta en donde el filme termina. No sin antes que Bacon venza a golpes a los otros chicos que representan la intolerancia que por tanto tiempo había imperado en ese lugar.

En 1987 se realizó "Dirty Dancing" otro filme musical donde el baile es lo más importante. Nos remonta hacia los años sesenta, antes del asesinato de Kennedy, sobre un romance entre Baby (Jennifer Grey) y Johnny (Patrick Swayze), que repite la historia donde el chico campesino se enamora de la princesa, demuestra su superioridad moral y se gana el reconocimiento del Rey (Jerry Orbach) quien lo nombra sucesor. Johnny es empleado de un hotel encargado de dar lecciones de baile a los clientes, y Baby la hija de un médico judío que se alojó en el hotel para pasar el verano. Ella por algún motivo se introduce en el mundo de los empleados y descubre el baile caliente, una forma de bailar erótica con la cual se divierten los empleados del lugar. Baby descubre que una de las empleadas, quien fue novia de Johnny, está embarazada y no tiene dinero para practicarse un aborto. Baby, compadecida, le ofrece dinero para que se practique un aborto y al mismo tiempo la sustituye en una presentación de baile. Baby se enamora de Johnny durante las lecciones que le da este de baile. Por desgracia, el aborto resultó mal practicado y casi le cuesta la vida la chica, el padre de Baby interviene y le salva la vida; pero considera que Johnny es responsable y lo tacha de inmoral. Más tarde Johnny es acusado de robo y Baby tiene que confesar que pasó la noche con él para que lo exoneren, sin embargo, de

Ilustración 41 "Footloose" (1984)



todos modos perdió el empleo y deben separarse. En la noche de despedida el doctor se percata de quien era el verdadero padre de la chica y se siente avergonzado por su actitud injusta. Baby se prepara y en medio de su presentación de baile aparece Johnny como caballero en su corcel blanco y confianza ante todo el mundo su amor por la chica, entonces todos comienzan a bailar felices y así acaba la película.¹³⁶ El filme fue producido por una pequeña compañía llamada "Vestron" y recaudó 63,446, 000 millones de dólares.

La banda sonora mezcla temas de los años sesenta como "Be my Baby", de "The Ronettes" con temas hechos para la película como: "Hungry Eyes" y "Make Me Lose Control" de Eric Carmen, "She's like a wind", de Patrick Swayze, y "I have... The Time of my Life" de Bill Medley y Jennifer Warnes, que ganó el Oscar a la mejor canción original en 1988. El éxito de la banda sonora superó en mucho a la película, lo que motivó la realización de una gira de conciertos en 1988 a lo largo de Estados Unidos.



Ilustración 42 "Dirty Dancing" (1987)

¹³⁶ RODENBERG, Hans-Peter: Cuentos de hadas para adolescentes y adultos: Dirty Dancing (1987). México, SigloXXI, 1996, p. 228.

4. – Los años dorados del filme de adolescentes: los años ochenta.

4.1. – Los años ochenta y la era Reagan reflejada en el cine estadounidense.

Como se vio en los capítulos precedentes, han sido las ganancias económicas las que determinaron que productos (mensajes) habrían de ser elaborados por la industria cinematográfica y cuales deberían dejar de realizarse. Cuando un producto demuestra ser atractivo para las masas se realizan copias del mismo, que pueden ser desde societas, seriales, géneros y subgéneros. Pero cuando la misma mercancía demostró haber agotado todas sus posibilidades de explotación, lentamente se extingue ante el desinterés del público.

De igual manera, desde los años cincuenta, las películas, sobre todo las encaminadas para el público adolescente, iban acompañadas de un ingrediente extra, una serie de mensajes subliminales semejantes a los que Bruno Bettelheim describió que existen dentro de los cuentos de hadas y son el producto de miles de generaciones de retroalimentación entre narrador y escuela. Al ser aderezados con mensajes subliminales que ayudaban a los jóvenes a enfrentarán el proceso de maduración sexual de forma adecuada y socialmente aceptable, les hacían comprender los riesgos que la promiscuidad implica, como son las enfermedades venéreas.

Pero como más tarde se vio, los movimientos contraculturales e intelectuales, alimentados en las ideas de Sigmund Freud que predominaron en los años sesenta, motivaron que las personas temieran menos a su sexualidad y la ejercieran con mayor libertad, al librarse de prejuicios y sentimientos de culpa. El mensaje subliminal de las películas dejó de monopolizar la consciencia de los receptores e impidió que cumpliera su cometido de evitar que se realizara sexo antes del matrimonio, pues ser de carácter subliminal, es decir, destinado a ser percibido únicamente a nivel inconsciente, luego de una psicoterapia estos mensajes eran hechos conscientes y perdían toda su efectividad.

El uso de la propaganda como medio de control de las masas fue implementado por los países con regímenes totalitarios como la Unión Soviética y la Alemania Nazi, desarrollados por el ministro de propaganda de Adolfo Hitler, Joseph Goebbels. Su efectividad consistía en que eran los únicos mensajes a los cuales estaban expuestos los receptores y no había ninguno contrario al emitido, por eso las masas los creían pues no había nadie que los contradijera.

En los años setenta se vieron los resultados de estos cambios en el consciente colectivo general por medio de una mayor práctica del sexo por parte de la población quienes ya no tenían su primera experiencia sexual antes del matrimonio o con prostitutas, lo cual también fue animado por el movimiento de los derechos de la mujer para liberarse del yugo masculino tanto en la sociedad como en la familia. Por desgracia, este movimiento de liberación del principio del placer en la sociedad y en una correlativa disminución en la neurosis generalizada fue frenada con la aparición de una nueva enfermedad de transmisión sexual que hasta los años ochenta fue oportunamente detectada por la ciencia: el SIDA. Esta enfermedad fue tomada por los grupos conservadores como un nuevo estandarte para refrenar la liberalización de las prácticas sexuales en la sociedad alentada por las ideas liberales. No fue sino hasta los años noventa que la educación predominó sobre el esparcimiento de mitos o prejuicios respecto a la sexualidad, al alentarse la práctica del sexo seguro como el uso del condón.

La existencia de los mensajes subliminales reapareció con mayor vigor en los años ochenta, quizás alentada por el regreso de los conservadores al poder al asumir la presidencia de Estados Unidos el ultraconservador y anticomunista Ronald Regan, quien como primeras medidas dio marcha atrás a los extensos programas de seguridad

social impulsados por los demócratas, el recorte de impuestos y gastos por parte del Estado, y fomentar que la iniciativa privada acumule todo el capital que le fuera posible, es decir, el surgimiento del neoliberalismo.

Esto tuvo un importante impacto en la sociedad estadounidense, quien en años anteriores había visto disminuir la brecha que dividía las distintas clases sociales, pero las vio de nueva cuenta ensancharse cuando los grupos privilegiados al ver incrementados sus ingresos cada vez contaban con mayor dinero para gastar y acumular bienes materiales, y por otro lado, las clases bajas, tal vez no vieron disminuir sus ingresos, pero tampoco no los vieron crecer, quedado estancados en una mediocre situación. Otro cambio de importancia era que ahora los dos padres contaban con las mismas oportunidades de acceder a la educación universitaria y de trabajar, de tal manera que el cuidado de los hijos quedó a cargo de los criados o niñeras cuando se podrían solventar, y cuando no, de la televisión. El resultado: los hijos se vieron cada vez más alejados de sus padres y sus consejos. De igual manera, al no ser el matrimonio el fin último para una mujer, sino que ahora lo era también su carrera profesional, la tasa de divorcios se disparó hacia arriba y motivo que mayor número de hogares se viera destruido en este periodo.

Los niños en los ochenta contaban con mayor dinero en sus bolsillos y al mismo tiempo perdían todo contacto con sus padres, por tanto, consolaban sus frustraciones adquiriendo bienes materiales en los centros comerciales, con la compañía de sus amigos, o asistieron con mayor frecuencia al cine. De nueva cuenta se creó una demanda por filmes de temática juvenil, que tratan los temas de mayor importancia para los adolescentes como: el despertar sexual, hacer amigos o encontrar la propia identidad; y al mismo tiempo estuvieran privados de cualquier pretensión intelectual o artística, para hacerlos más accesibles a su potencial grupo consumidor: los estudiantes de secundaria y preparatoria. Esto motivó que no sólo los pequeños estudios con producciones de tipo B, sino también los grandes estudios, realizaran filmes en cantidades industriales para este tipo de audiencia, de poco presupuesto, nulas pretensiones de hacer arte o trascender, y cuyo único fin fuera exclusivamente: ganar dinero.

Ilustración 43 "Rocky IV" (1985)



En los años setenta los grupos conservadores recibieron duros golpes en su contra por parte de los movimientos de contracultura, al imponerse en el gusto popular, la liberación de las costumbres sexuales, el movimiento de liberación femenina, y sobre todo, el avance implacable del comunismo en todo el mundo. Cuando se demostró que ellos estaban equivocados en cuanto a la "guerra de Vietnam" al ser una guerra imposible de ganar. Los grupos conservadores estaban descosos de recuperar parte del terreno perdido y el primer lugar al cual decidieron recurrir eran los medios masivos de comunicación. Por tanto, los mensajes subliminales reaparecieron, motivando la defensa de los valores conservadores y el patriotismo, los primeros en los filmes de adolescentes y los segundo en los de Guerra, destacando los realizados por Silvestre Stallone con "Rambo" (1982) de Ted Kotcheff, su mediocre secuela pero más exitosa económicamente (150, 400, 000 millones de dólares); "Rambo II" (1985), de George Pan Cosmatos, "Rambo III" (1987) de Peter McDonald, y "Rocky IV" (1985) dirigida por el propio Sylvester Stallone. Además de otros filmes realizados por actores como Chuck Norris y sus filmes "Prisioneros de Guerra" (1985) y "Prisioneros de Guerra II" (1986), de Joseph Zito, en los cuales la idea era reescribir la historia, al cambiar la derrota sufrida en Vietnam en una victoria en el inconsciente

colectivo de Estados Unidos, al sublimar la frustración de la derrota en la catarsis de ver al héroe mítico (Rambo, Rocky Balboa) derrotar a las fuerzas oscuras antinorteamericanas que en el pasado lograron imponerse.¹¹⁷

Ilustración 44 "Rambo II" (1985)

De acuerdo con Peter Hoff, tanto las películas de Rocky como Rambo son, en el fondo, cuentos de hadas, definidos por una mezcla entre realidad e irrealidad. Los cuentos de hadas atraviesan las fronteras de la probabilidad y permiten que los deseos se vuelvan reales. Satisfacen necesidades de las personas de expandir la realidad y los conducen a un contramundo de fantasía, a un mundo poético que se resiste a las explicaciones racionales, utópicamente, exigen justicia y triunfo del bien contra el mal, mismo que casi siempre es negado a los seres humanos en la vida diaria.¹¹⁸ Según Peter Hoff el héroe de cuento no duda ni piensa, actúa. Es unidimensional (Marceluse) Cuando Rocky declara ser un pelecador, está asumiendo su papel de cuento de hadas; el personaje se agota en su tarea, deja de ser necesario en cuento termina con ella. Por lo general, la acción en los cuentos es también "unidimensional". El camino del héroe se dirige a una meta específica superando diversidad de situaciones. Rocky no puede escapar a su destino. Tiene que recorrer el camino predeterminado hasta llegar a su final.¹¹⁹ En contra de la opinión de Bruno Bettelheim, Hoff cita a Max Lüthi quien afirma que el cuento de hadas es superficial y no tiene ninguna profundidad, ya que carece de una estructura profunda, las raíces de que se alimenta se hallan sólo en la superficie de la realidad. De igual manera, los personajes son lineales y superficiales, tampoco penetran en estratos más profundos. Punto en el cual Bettelheim considera que no es verdad, pues el mensaje del cuento de hadas no es percibido conscientemente sino a nivel inconsciente.¹²⁰

Las características más importantes del cuento de hadas, según Lüthi, son la sublimación y la universalidad. "Sublimar" significa elevar, separar, limpiar o purificar. Refiriendo a los cuentos, esto significa que los motivos, los objetos y los personajes son privados de sus relaciones individuales, históricas y sociales. Se vuelven abstractos y pueden por tanto, ser utilizados como ladrillos para construir estructuras básicas. Gracias a esto, pueden ser empleados de muchas maneras.¹²¹ No obstante, hubo respuestas por parte de los sectores liberales de la industria del cine que trataron de mostrar al público la realidad sobre la única guerra que Estados Unidos ha perdido en su historia. Estos fueron "Full Metal Jacket" (1987) de Stanley Kubrick, y la trilogía de Oliver Stone: "Platoon" (Pelotón) (1986), "Born on the 4th of July" (1989) y "Heaven and Earth" (1993).

El segundo frente conservador fueron los filmes de adolescentes, usados para educar las nuevas generaciones e inculcarles los valores tradicionales. El primer caso fueron los filmes de cuchilladas donde un asesino psicópata castigaba todos aquellos que contravenían la moral establecida con respecto a la sexualidad y quienes eran castos y puros era quienes lograban salvar la vida. "Halloween" (1978) de John Carpenter, inició este nuevo género de filmes con



(117) HOFF, Peter.; La Guerra Fria: Rocky IV" (1985) "Cien años de cine 1895-1995, Artículo de consumo masivo y arte, México, Siglo XXI, 1995.

(118) Ibid, p. 199.

(119) Ibid, p. 200.

(120) Ibid, p. 200.

(121) Ibid, p. 201.

grandes ganancias. El filme costó apenas unos 350 mil dólares y recaudó 60 millones de dólares, motivando que se hicieran varias secuelas además de más de 100 filmes con tramas semejantes, destacando las series de "Viernes 13" (1980) de Sean S Cunningham, y "Pesadilla en la calle del Infierno" (1984) de West Craven. La segunda vertiente son los filmes acerca del despertar sexual donde el máximo exponente es "Porky's" (1981) de Bob Clark, el cual recaudó más de cien millones de dólares y tuvo dos secuelas "Porky's II" (1983) de Bob Clark, y "Porky's III: la revancha del cerdo" (1985), además de varios filmes imitadores. Tratan sobre las primeras experiencias sexuales de un grupo de adolescentes, principalmente con prostitutas, y los riesgos y decepciones que estas implican si son realizadas sin ningún juicio ni prevención. Por último, están los cuentos de hadas para adolescentes, cuya temática esta basada en los dilemas que implica el proceso de crecimiento. En esta vertiente destacan los filmes del realizador John Hughes, creador de los máximos exponentes del género de la década: "Sixteen Candles" (1984), "The Breakfast Club" (1985), "Weird Science" (1985), "Pretty in Pink" (1986), "Ferris Bueller's Day Off" (1986), y "Some Kind of Wonderful" (1987). Aunque su mayor éxito económico fue el filme "Home Alone" (1990) de Chris Columbus, que escribió y produjo, el cual recaudó un total de 285 millones de dólares. Es un cuento de hadas de maduración y superación personal donde un niño inseguro y mimado logra valerse por sí mismo en una situación de abandono, al punto que es capaz de defender su casa de unos bandidos por medio de ingeniosas trampas y la ayuda de gente bondadosa.

De acuerdo con Jonathan Bernstein: "los ochenta fueron la década cuando Hollywood se rindió en su intento por agradar los sentidos y retar el intelecto, para concentrarse solamente en complacer las demandas del mercado. Era una época donde se contentaron en dar satisfacción a los instintos más básicos del auditorio. Era un tiempo donde se glorificó el abuso de substancias, el sadismo, la promiscuidad y el voyeurismo. Era un tiempo cuando las películas eran hechas para la mentalidad de un chiquillo, y sobre todo, para un chiquillo estúpido, tonto, calenturiento, plagado de acné, con la boca amarrada por sus frenos de metal, de 14 años que buscaban saciar sus deseos en las salas múltiples de cine del centro comercial más cercano o en la tienda de renta de videos."¹⁴² "En esos años los complejos de salas de cine proyectaban un mundo de pan blanco (ingenuo e idealizado) poblado por una horda de alienados, chicos ricos privilegiados, lisiados emocionales, calenturientos preparatorianos, magos de las computadoras, solitarios, drogadictos, princesas, porristas, tontos, atletas, todos en demanda de su derecho de que les presten atención, respeto y empatía."¹⁴³ Una vez las películas eran hechas apasionadamente para demostrar su oposición a ser enrolados en el ejército, contra una sociedad llena de indiferencia, en contra de la bomba atómica, en contra del hombre, ahora eran hechas para la nueva generación de adolescentes cuya única preocupación se centraba en no ser populares. Por otra parte fue una década donde las familias disfuncionales y el divorcio se convirtieron en los grandes enemigos, esas eran las grandes preocupaciones del público cinematográfico de aquel tiempo.

⁽¹⁴²⁾ BERNSTEIN, Jonathan, "Pretty in Pink, The Golden Age of Teenage Movies", Nueva York, St Martin's Griffin, 1997, p. 2.

⁽¹⁴³⁾ Ibid, p. 4.

4.2. – El filme de cuchilladas de adolescentes.

El filme de cuchilladas es un subgénero del de horror y la vertiente que más predominó en los años ochenta, se caracteriza por su violencia explícita y efectos especiales para mostrar en la pantalla escenas de degollamiento o decapitación crudamente realistas. El tema trata sobre un asesino serial enmascarado, dotado de poderes sobrehumanos, imposible de frenar por sus víctimas a quienes en una sola noche extermina con facilidad usando desde cuchillos, machetes, lacas, flechas, lanzas, sierras de motor, y cualquier arma blanca que tenga a su alcance, nunca utiliza armas de fuego.¹⁴⁴ Los antecedentes de este subgénero se encuentran en el filme de Alfred Hitchcock "Psicosis" (1960) en donde en la escena más impresionante del filme muestran como es asesinada una mujer en una regadera a "cuchilladas" en forma violenta y sangrienta. Otros antecedentes se encuentran en los trabajos de los realizadores italianos Dario Argento "Suspiria" (1976), "Inferno" (1980), "Tenebrae" (1982) y Lucio Fulci o los filmes de explotación de tipo B de los años setenta como "The Texas Chainsaw Massacre" (1974), de Tobe Hooper.¹⁴⁵

Sin embargo, el filme que desencadenó toda este furor por los asesinatos sangrientos fue "Halloween" (1978) del realizador John Carpenter, el cual fue un filme de pequeño presupuesto filmado en tan sólo 20 días resultó ser toda una sensación a nivel mundial. No obstante, tuvo un resurgimiento a mitad de los años noventa con el filme "Scream" (1996) de West Craven. También nos enseña cuales son las reglas ocultas de los filmes de cuchilladas: todos los que ejercen la sexualidad sin vergüenza alguna morirán en forma espantosa; aquél que se aleja del grupo y dice que volverá no regresará jamás; y sólo las mujeres vírgenes tendrán oportunidad de sobrevivir y derrotar por el momento al asesino, quien sobrenaturalmente sobrevivirá para buscar venganza en la próxima secuela.

Halloween

Todo ocurrió hace 15 años, el día de Halloween de 1963, se escucha una rima infantil que hace referencia al Coco y un pequeño niño de nombre Michael Myers es cuidado su hermana y su novio, en espera a que sus padres regresen a casa. No obstante, la chica y su novio son promiscuos y realizan el acto sexual con el conocimiento del chico, esto despierta cierta oculta ira, acude a la cocina y toma un enorme cuchillo; luego sube por las escaleras y penetra sin ser visto al cuarto de su hermana quien se peina desnuda frente al espejo después del sexo. De repente ella nota su presencia y es fulminada a cuchilladas por el niño pequeño. En ese momento regresan los padres a casa y descubren el crimen.

El filme vuelve al presente, día de Halloween de 1978, el Dr Lomis sale de su vehículo y va a ver a su paciente más enigmático, el psicópata Michael Myers, sólo queda adentro del vehículo una enfermera. En eso una mano emerge de la negrura y deja sin conocimiento a la mujer, luego enciende al auto y se marcha del lugar. El asesino está de nueva cuenta en libertad.¹⁴⁶

⁽¹⁴⁴⁾ Glosario. Slucher Film, E.U.A. All Movie Guide, 2001.

⁽¹⁴⁵⁾ GAGNE, Cole: Horror, E.U.A. All Movie Guide, 2001.

⁽¹⁴⁶⁾ KORTJE, Helmut: La Escalada del horror: Halloween (1978), México, Siglo XXI, 1995, p. 46.

Ilustración 45 "Halloween" (1978)



El resto del filme trata sobre una pareja de hermanos, un niño pequeño y su hermana adolescente, interpretada por Jamie Lee Curtis. Ella es virgen, pero no así sus amigas, quienes son experimentadas en ese campo. Jamie desde el momento que va a la escuela siente la presencia de una fuerza maligna que la acecha desde lejos. En tanto, el Dr. Lomis intenta pedir auxilio al Sheriff local para aprehender al asesino psicópata; pero resulta que es un tanto inepto y lo único que logra es hallar pistas que demuestran que Myers ha regresado a su pueblo natal.

La noche llega y todos se preparan para la fiesta de Halloween, pero para los adolescentes sólo es una oportunidad más para satisfacer sus apetitos carnales. Dos de los amigos de Jamie conversan entre sí con palabras de fuerte contenido sexual, en tanto el asesino se prepara también. Los ataques son inesperados, ocurren cuando sus víctimas se encuentran más desprevenidas, después del acto sexual que se muestra con detalle. Los cadáveres quedan regados por la casa y son terribles sorpresas con las cuales se topa Jamie al llegar al sitio de la reunión, pero por alguna razón ella cuenta con un poder secreto que la ayuda a prevenir los ataques de Myers. Al final, luego de salvar la vida en tres ocasiones, el Dr. Lomis llega a la escena y dispara a Michael Myers, dejándolo por muerto. Todos creen que la pesadilla terminó, sin embargo, cuando regresan por el cadáver del asesino este ha desaparecido de la escena.

El filme tiene su atractivo por la forma como crea tensión en el espectador al mostrar como la potencial víctima es acosada sin darse cuenta, conduciendo al público sutilmente por medio de una música alarmante que sólo incrementa la tensión. De igual forma muestra cual es la visión del asesino en forma subjetiva, de tal forma se aprecia como va saltando obstáculos hasta llegar a su meta, entonces muestran como la víctima es atacada a cuchilladas y su sangre se derrama en forma profusa.

El éxito del filme redituó en el nombre de su realizador John Carpenter, quien se transformó de la noche a la mañana en amo del terror junto a Stephen King, y Brian de Palma, todos seguidores o imitadores de Hitchcock. Carpenter además de escribir sus guiones sabe de música y es el compositor de la música incidental de sus filmes.

La serie de Halloween continuó aunque ya no bajo la dirección de Carpenter, y los filmes perdieron mucha de la credibilidad y autenticidad lograda por el primer filme. "Halloween 2", "Halloween 3: Season of the Witch" el cual no trata del asesino Michael Myers sino de una fábrica de máscaras de Halloween para niños que son capaces de asesinarlos apenas llegue la media noche del día de Halloween; "Halloween 4: The Return of Michael Myers" (1988), "Halloween 5: The Revenge of Michael Myers" (1989), "Halloween 6: The Curse of Michael Myers" (1995), y "Halloween H20: Twenty Years Later" (1998).

Carpenter realiza también "Christine" (1983) basado en una novela del escritor Stephen King. El filme es acerca de un automóvil fabricado en los años cincuenta que cobra vida y se convierte en especie de ayudante mágico de su nuevo propietario adolescente, para transformarlo de persona insegura y débil en un hombre lleno de confianza y coraje, capaz de hacer todo lo que antes no se atrevía hacer, como conquistar una chica y al mismo tiempo vengarse de aquellos que antes lo humillaron. El auto es capaz de regenerarse luego de ser dañado y cobra venganza matando a cada uno de los enemigos de su amo. Al final el auto terminó por destruir a su amo que perdió por completo su identidad, y sus pocos amigos, quienes fracasaron en salvarlo, tienen que conformarse con destruir la bestia de acero. De igual manera suscitó que se realizara toda una serie de filmes de asesinos seriales cuya herramienta favorita de trabajo fuera el cuchillo: "Happy Birthday to Me" (1981) de J. Lee Thompson, "Graduation Day" (1981) de Herb Freed, "Prom Night" (1980) de Paul Lynch, y "Terror Train" (1980), todos estos protagonizados por la estrella de

"Halloween". Jamie Lee Curtis, que en el principio de su carrera fue reconocida como la reina de los filmes de chullido (Scream Queen).

Ilustración 46 "Friday The 13th" (1980)

Friday the 13th

"Friday the 13th" (1980) de Sean S. Cunningham es el primer episodio de una serie de películas que iría paulatinamente adquiriendo todas sus características gracias a las contribuciones de cada uno de los episodios del serial. El filme no es original en cuanto a sus técnicas para crear tensión en el público, como son mostrar la perceptiva subjetiva de un depredador acechando a sus potenciales víctimas y una música tensa, semejante a la de "Psycho". La escena inicial ocurre en un campamento de verano para niños. Una persona se aproxima desde los bosques hasta una de las cabinas donde los niños descansan, la música se escucha a lo largo de todo el trayecto hasta llegar a su destino, una pareja de jóvenes amantes, dos de los cuidadores de los niños, que en lugar de velar por el sueño de sus protegidos se dedican a tener relaciones sexuales. La cámara se detiene un momento a contemplar lo que están haciendo de manera voyeurista, luego lanza su ataque y mata a la pareja. Este hecho ocurrió hacía unos veinticinco años en un campamento de verano donde durante la mañana el hijo de la cocinera de nombre Jason murió ahogado en lago por descuido de los adolescentes encargados de vigilarlos. Por mucho tiempo permaneció cerrado el lugar luego de ocurrido el incidente, pero después de una prolongada deliberación se volvió a abrir, entonces los negros incidentes que motivaron que se cerrara el lugar se repitieron de nueva cuenta. Uno a uno los nuevos encargados del lago van muriendo asesinados en forma espantosa. Al final sólo sobrevive una de las cuidadoras quien es sorprendida por la cocinera del campo, una señora muy amable capaz de manejar largas distancias en medio de caminos rodeados por grandes bosques. Es la señora Voorhees, en ese momento, en un lapso de sinceridad macabra, le rebela que ella es la madre de Jason, el niño que pereció ahogado en el lago, entonces se inicia la cacería. Al final, luego de varias escaramuzas, le chica decapita la mujer y huye para refugiarse en medio del lago en una pequeña barca. Al día siguiente llega la policía y ella se siente a salvo, entonces, en una escena que despierta la incredulidad del espectador, es atacada una criatura semihumana en medio del lago, probablemente Jason, quien clama venganza por la muerte de su madre. El filme tuvo un éxito relativo en taquilla al recaudar 20 millones de dólares, pero son suficientes para garantizar una secuela ya que los costos de producción del filme fueron tan reducidos que las ganancias superan en mucho al monto de lo invertido.



Ilustración 47 Fotograma de Jason, asesino serial de "Friday The 13th Part 1" (1980)

La serie continúa en 1981 con "Friday the 13th Part 2" de Steve Miner, donde el asesino es ahora Jason, el niño ahogado, que como primera misión asesina a la responsable de la muerte de su madre y luego extiende su venganza al campamento en el lago, asesinando a todos los adolescentes que se encuentran allí, empleando machetes, hachas, lanzas y sierras mecánicas. No obstante, pese a que es más poderoso y brutal que su madre, Jason es derrotado por otra

virgen y su novio. Aunque de alguna manera Jason sobrevive para una siguiente secuela "Friday the 13th Part 3" (1982) de Steve Miner, ahora filmada en tercera dimensión, este es el primer filme donde Jason usa la máscara de portero de Hockey que lo distinguiría tanto. La serie aparenta llegar a su episodio final en 1984 con el filme "Friday the 13th IV: The Final Chapter" de Joseph Zito, donde supuestamente Jason revive después de haber muerto y es donde el filme pierde por completo toda credibilidad y es más motivo de risa que miedo, en el figura la futura pero efímera estrella adolescente Corey Feldman. La Espiral descendente de Jason continúa con "Friday the 13th V: A New Beginning" (1985) De Danny Steinmann, donde el personaje interpretado por Feldman envejece diez años y enfrenta a Jason, aunque resulta que en realidad no se trata de él sino del padre de un niño retrasado mental que murió descuartizado a manos de un adolescente demente, lo cual motivó que se vengara en contra de los otros adolescentes.

No obstante, Jason regresa en "Friday the 13th VI: Jason Lives" (1986) de Tom McLoughlin, y "Friday the 13th VII: The New Blood" (1988) de John Carl Buechler, en donde Jason es derrotado por una chica estilo Carrie, con poderes telequinéticos. En sus últimos lapsos de agonía aparecen "Friday the 13th VIII: Jason Takes Manhattan" (1989) de Rob Hedden, donde el asesino es trasladado del apacible e inaccesible Christal Lake a la bulliciosa ciudad de Manhattan. Por último, como forma de atraer a la gente a las salas de cine y no dejar el filme en el anonimato, la promesa es que esta vez sí es la última: "Jason Goes to Hell: The Final Friday" (1993) de Adam Marcus, en donde en la última escena el asesino favorito de las multitudes es tragado por un agujero lleno de fuego y jalado a las profundidades por una horda de demonios para castigar todas las maldades que hizo.



Ilustración 48 "A Nightmare on Elm Street" (1984)

A Nightmare on Elm Street

En 1984 "A Nightmare on Elm Street" de Wes Craven, innovó los filmes de navajazos al introducir un nuevo monstruo, muy diferente a los antes conocidos, Freddy Kruger, un asesino de niños liberado por la justicia por falta de pruebas quien fue linchado por los padres de familia de la calle Elm y quemado vivo; pero quien antes de morir juró vengarse y asesinar sus hijos en el único lugar donde no pueden protegerlos: en sus sueños. Es curioso que el asesino, desfigurado por las llamas, esperó hasta que llegaron a la adolescencia para iniciar su oleada de venganzas. El asesino aparecía en sus sueños y los acosaba con su manopla llena de navajas con la cual los asesinaba cuando llegaba a atraparlos. Las víctimas son de nueva cuenta jóvenes pecaminosos que se entregaron a rienda suelta al sexo premarital; primero mató una chica en una pesadilla y culparon del crimen a su novio por ser la única persona presente en el momento del crimen. Luego Freddy lo visita en su celda y lo ahorca con las sábanas de su cama, lo que la policía consideró como suicidio.

Una chica de nombre Nancy descubre el secreto que ocultaban sus padres y es la única que lucha contra el monstruo, primero negándose a dormir, pero al ser tratada como loca por esta actitud elabora planes para luchar contra el monstruo. Nancy decide enfrentarlo en su propio terreno, los sueños, y para esto prepara una serie de trampas con las cuales espera poder vencerlo. Nancy duerme y enfrenta a Freddy Kruger sola; por desgracia en la lucha muere la madre alcohólica de Nancy ante los incrédulos ojos de su padre, el sheriff del pueblo. Nancy en ese momento descubre cuál es la debilidad del monstruo, para vivir necesita alimentarse del miedo de sus víctimas y ella deja de creer en Kruger.

entonces desaparece. En ese momento Nancy despierta y todos sus amigos quienes fueron asesinados por Freddy aparecen vivos, como si nada hubiera ocurrido en realidad. Los chicos suben al auto y súbitamente el capote se sube con los mismos colores del suéter del asesino, el auto cobra vida y corre sin control alguno. En ese momento, la madre que contempla la escena llena de indiferencia, es agarrada por la mano de Freddy Kruger llena de navajas y la jala por la diminuta ventana de la puerta, dejando la sensación de que fue el mal quien triunfó al final de todo, pese la lastimosa lucha de la heroína por vencerlo.

Ilustración 49 "A Nightmare On Elm Street II: Freddy's Revenge" (1985)

El éxito del filme motivó que se realizara seis secuelas, aunque no todas realizadas por Wes Craven sino por otros directores, aunque el papel de Freddy Kruger siguió siendo realizado por el actor Robert Englund. "A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge" (1985) de Jack Sholder, fue la primera secuela. En este filme Freddy ahora asesina a través de un adolescente a quien manejaba a su antojo mientras duerme. Fue seguida por "A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors" (1987) de Chuck Russel, donde Robert Englund hace un doble papel de Freddy y como novio de Nancy. En este filme Freddy asesina uno por uno los adolescentes recluidos en una clínica mental y ellos son liderados por Nancy para vencerlo.



Freddy regresa para otra secuela: "A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master" (1988) de Remy Harlin, y "A Nightmare on Elms Street 5: The Dream Child" (1989) donde se supone que Kruger tiene un hijo. Pero la serie tiene dos continuaciones más: "Freddy's Dead: The Final Nightmare" (1991) de Rachel Talalay, y el regreso de Wes Craven en 1994 con: "Wes Craven's New Nightmare" de Wes Craven y Nick Mapstandrea. En este caso Kruger ataca al director de cine que le dio la vida y es vencido definitivamente por Nancy y su hijo. West Craven en el mismo genero realizó en 1989 "Shocker", sobre un asesino psicópata que es condenado a muerte y hace un pacto con el diablo para el momento de ser electrocutado en la silla eléctrica se convierta en un monstruo eléctrico capaz de atacar a sus víctimas desde cualquier aparato de televisión. El héroe es un chico adolescente deseoso de vengarse pues el monstruo asesino a su querida novia.

Los noventa, nuevos aires de vida para un género casi muerto: "Scream", "I Know What You Did Last Summer" y "Urban legend".

Los filmes de horror de "cuchilladas" sufrieron de una sobre explotación en los años ochenta y al iniciar los noventa casi habían destruido cualquier posibilidad de regeneración. No obstante, el género no estaba muerto del todo y sólo necesitaba algo que lo refrescara para revitalizarlo, esto lo hizo precisamente el filme "Scream" (1996) de Wes Craven.



Scream

El filme es incluso más audaz que "Psycho" al asesinar una de las estrellas del filme sin que siquiera hubieran transcurrido 10 minutos. La estrella en cuestión es Drew Barrymore. El filme es cruel e inicia de forma completamente original, no desde la perspectiva del asesino sino de la víctima quien se encuentra en casa preparando palomitas mientras espera a su novio llegue, en ese momento recibe una inesperada llamada de un desconocido. La conversación en un inicio aparente ser inocente, acerca de películas de terror, pero luego se torna enfermiza y atemorizante, sobre todo cuando da detalles del aspecto físico de la chica y lo que está haciendo. Esto aterroriza a la chica quien dice que su novio está por llegar, en ese momento el acosador le dice el nombre de su novio y este aparece amordazado frente a la ventana con el rostro ensangrentado. El acosador le dice que para salvar su vida debe responder en forma correcta a sus preguntas acerca de películas de terror. La chica responde bien la primera pero la segunda no y como castigo el asesino degolla a su novio. El asesino usa un disfraz de "Halloween" con un rostro que se asemeja a la pintura del grito. El asesino la persigue adentro de su casa y la hace huir al jardín, aparentemente parece que se salvará cuando el auto de sus padres se aproxima, pero en ese momento el asesino la atrapa y le da varias puñaladas. Sus padres entran en casa y descubren todo el desorden, temiendo lo peor huyen hasta el jardín y la encuentran colgando de un árbol, amarrada con sus propias tripas.

La verdadera heroína del filme es Sidney (Neve Campbell), una chica cuya madre murió asesinada tras ser violada. Ella fue la testigo clave quien envió al asesino a la cárcel, sin embargo, una reportera (Courtney Cox) duda de la veracidad de su testimonio y asegura que el supuesto asesino es inocente. Ella comienza a ser acosada por el asesino, pero logra salvar su vida después del primer ataque. En ese momento el principal sospechoso es su novio y es detenido por la policía, pero más tarde, cuando no encuentran pruebas en su contra es liberado. El clima llega durante una fiesta donde la mejor amiga de Sidney muere aplastada por la puerta de garaje y el camarógrafo de la reportera muere apuñalado en la camioneta. La casa queda abandonada cuando los invitados se enteran que el director de la escuela fue asesinado y cuelga de uno de los postes del campo de fútbol y todos huyen para verlo. Entonces Sidney comete el peor pecado que una heroína de un filme de terror puede cometer: tener sexo con su novio. Cuando terminan, el asesino aparece de la nada y aparentemente mata al novio, para luego iniciar la persecución de la chica. Sidney logra salvar la vida tras varias escaramuzas con el asesino enmascarado; pero al final, cuando el asesino se quita la máscara, en escena sólo quedan dos de sus amigos, ella les apunta con un arma y se encierra en la casa. Su novio entonces aparece y Sidney le entrega el arma, es cuando confiesa que él es el autor de los crímenes. El asesino le dice que por culpa de su madre sus padres se divorciaron y por eso la mató. Entonces aparece la reportera con una pistola y evita que Sidney sea asesinada, eso le da oportunidad de escapar y al final mata los dos asesinos.

El filme recaudó más de 100 millones de dólares y marcó la renovación del subgénero de los filmes de cuchilladas al no ser el asesino un monstruo con poderes increíbles sino alguien cercano a nosotros, alguien con quien conversas a diario y no sabes los negros secretos que guarda dentro de sí. Por otra parte, el casti incluyen actores conocidos pero no caros, en su mayoría protagonistas de programas de televisión de Estados Unidos, por ejemplo,

Neve Campbell, de la serie "Party of Five", y Courtney Cox, estrella de la serie "Friends". "Scream" aprovechó su éxito y tuvo dos secuelas: "Scream 2" (1998) y "Scream 3" (2000) ambos dirigidos por West Craven.

Ilustración 51 "I Know What You Did Last Summer" (1997)

I Know What You Did Last Summer

"I Know What You Did Last Summer" (1997) de Jim Gillespie, es una película de horror orientada para el público adolescente realizada después del éxito de "Scream". La trama es acerca de un grupo de jóvenes quienes después de participar en un concurso de belleza donde una de las chicas resultó ganadora (Sarah Michelle Gellar), accidentalmente atropellan un pescador y arrojan el cuerpo al mar para evitar que se descubra el crimen. Pero cuando regresan a la escuela cada uno recibe notas donde les dicen: "Sé lo que hiciste el verano pasado". Esto siembra la paranoia entre ellos y los divide, dejándolos vulnerables en el momento que el pescador, quien dieron por muerto, regresa para vengarse, asesinando uno por uno a los chicos. Excepto Jennifer Love Hewitt, quien logra vencer al asesino momentáneamente. El filme tuvo una secuela "I Still Now What You Did Last Summer" (1999), donde el pescador sigue vivo y sigue tratando de asesinar a la chica estrella. Al igual que "Scream" utiliza actores de series de televisión como Jennifer Love Hewitt de "Party of Five" y Sarah Michelle Gellar, de "Buffy, the Vampire Slayer", además de Ryan Phillippe y Freddie Prinze Jr.



Urban Legend

Otro filme que aprovechó esta ola de filmes de cuchilladas para adolescentes fue "Urban Legend" (1998) de Jamie Blanks. Es acerca de un asesino serial que mata sus víctimas de la misma forma que en las leyendas urbanas, tan comunes en el folklore de Estados Unidos. La mayoría de las víctimas son estudiantes de una universidad donde hace 25 años seis de los estudiantes fueron muertos por un profesor quien luego de perpetra los crímenes puso final a su vida. Una de las estudiantes, Alicia Witt, considera que los crímenes no son una coincidencia como la mayoría de los estudiantes cree, sino parte de un plan elaborado. Pero cuando comprende que ella es la próxima víctima del asesino entra en pánico y lucha por develar su identidad. En este vuelven a aparecer actores conocidos por sus papeles de televisión como Joshua Jackson de la serie "Dawson's Creek" y Alicia Witt quien figuró en la serie de comedia "Cybil". El filme tuvo una secuela "Urban legends: The Final Cut" (2000) de John Ottmatt, aunque en este ya no aparecieron los dos actores mencionados.

Ilustración 52 "Carrie" (1976)

Terror para Adolescentes y los monstruos clásicos

Stephen King se caracteriza por escribir novelas de terror completamente originales y un ejemplo claro es su primer trabajo llevado al cine: "Carrie" (1976) de Brian de Palma. Ellos convierten a la clásica chica bote de basura (Sissy Spacek) en un monstruo con poderes telequíncicos los cuales usa para aniquilar a aquellos que la lastimaron. El filme comienza con la primera menstruación de la chica que ocurre mientras se ducha en los baños de la escuela; pero debido a su ignorancia acerca del desarrollo fisiológico femenino se llena de terror, lo cual es usado por sus compañeros, despiadados y crueles, para ridiculizarla y humillarla. Carrie busen



comprensión en los brazos de su madre (Piper Laurie) pero en lugar de amor encuentra una fanática religiosa quien considera el sexo como el peor de los pecados. En ese momento comienza a desarrollar poderes telequímicos, primero moviendo pequeños objetos en forma involuntaria y luego los controla con maestría. Al mismo tiempo una muestra la ayuda y se integra en forma satisfactoria en la sociedad. Ella siente tanta confianza en sí misma que desafía su madre y asiste a la fiesta de graduación sin su consentimiento; pero allí es objeto de una broma cruel cuando es nombrada reina del baile y un bote lleno de sangre de cerdo le cae encima. Todos se burlan de ella, esto desata su furia y con sus poderes masacra a todos con gran brutalidad. Carrie regresa a casa llorando, buscando consuelo en los brazos de su madre, pero ésta ya tomó la determinación de que su hija fue poseída por el demonio y la apuñala por la espalda. Entonces se desata una lucha terrible entre las dos que termina con la aniquilación de la madre y, en forma misteriosa, la casa es tragada por la tierra. Aunque al final se descubre que simplemente fue un sueño. Este meollo sería el sello distintivo de Brian de Palma en muchos de sus filmes. Sissy Spacek recibió su primera nominación al Oscar como mejor actriz y Piper Laurie una nominación como mejor actriz de reparto, así como para mejor dirección artística.

Por otra parte, se siguieron realizando películas acerca de adolescentes y monstruos clásicos del cine, como en los años cincuenta "I Was A Teenage Werewolf" (1957) y "I Was a Teenage Frankenstein" (1957). En los años ochenta y noventa también se realizaron filmes de este tipo aunque no todos con el propósito de causar terror sino darle al personaje principal la oportunidad de desarrollar poderes especiales, de igual forma que lo haría un talismán de cuento de hadas. Un ejemplo de esto es "Teen Wolf" (1985) de Rod Daniel, un filme que aparentemente hubiera quedado entallado de no ser por el éxito de la película "Back to The Future" (1985) de Robert Zemeckis, pues ambos son protagonizados por Michael J. Fox. La idea dio resultado y el filme recaudó 33, 100, 000 dólares. El filme trata sobre un mediocre jugador de baloncesto que de la noche a la mañana se convierte en estrella cuando descubre que en sus venas corre sangre de licántropo. Con estos poderes se convierte en estrella del equipo, en el chico más popular y conquista la chica de sus sueños; pero luego descubre que esto no es lo que realmente quería, sino algo que siempre había tenido: el amor de su amiga de la infancia. Entonces abandona al fobo y por sí mismo logra ganar el campeonato de baloncesto. Un cuento de hadas con moraleja. Otro filme de este mismo tipo es "Teen Witch" (1989) de Dorian Walker, donde una chica que al llegar a la adolescencia descubre que tiene poderes de hechicera celta y con ellos hace realidad sus sueños.

Ilustración 53 "The Lost Boys" (1987)

"The Lost Boys" (1987) de Joel Schumacher. Es acerca de una familia que se muda a Santa Cruz, California, poblado donde predominan surfers y veteranos del movimiento hippie. Pero en sus rondas por el lugar Jason Patrick descubre una sociedad secreta de vampiros que aterrorizan el lugar y quienes quieren que se una a ellos. Para su fortuna, su transformación no es definitiva, sino paulatina, y por tanto puede ser salvado. El encargado de ayudarlo es su hermano menor, Corey Haim, ayudado por un grupo de adolescentes expertos en vampiros. Le dicen que la única forma de salvar a su hermano es matando al líder. Ellos encuentran el cubil de los vampiros y matan a varios menos al líder (Kiefer Sutherland), y cuando llega la noche estos reúnen lo que queda de sus fuerzas y atacan la casa de los hermanos. Estos están listos pues prepararon trampas estilo "Home Alone" para detener



los atacantes, destacando pistolas de agua bendita, una tina llena del mismo líquido y aderezada con salmuera de ajos, además de un rifle escupe estacas. Los chicos eliminan a todos los vampiros menos al líder, quien se enfrenta a Patric en lucha de vampiros voladores. Sin embargo, descubren que no era el principal vampiro sino que este es el novio de la madre de los chicos. Todo parece perdido pero súbitamente aparece el abuelo y mata al último de los vampiros, entonces dice: "lo que más odio de Santa Cruz son esos malditos vampiros". El filme recaudó 32, 223, 000 millones de dólares.

Ilustración 54 "Buffy The Vampire Slayer" (1992)



En los noventa destaca "Buffy the Vampire Slayer" (1992) de Fran Rubel Kuzui.

El filme trata de una chica, Kristy Swanson, quien es contactada por Donald Sutherland, experto cazador de vampiros, quien le dice que es una innata cazadora de vampiros, por lo que debe ser entrenada para salvar su pueblo de la amenaza de una invasión de vampiros. La chica en tanto conoce a Luke Perry, quien neciamente trata de salvar a la chica siendo que ella termina salvándolo al final. La gran batalla final ocurre en la fiesta de graduación, donde Buffy y el vampiro líder, Rutger Hauer, se enfrentan y ella vence al final. El filme recaudó 14, 050, 000 millones de dólares y motivó la creación de una serie de televisión donde el papel de Buffy es realizado por Sarah Michelle Gellar y resultó más exitosa que el filme que le dio origen, además trata el tema del vampirismo de forma más seria.

Ilustración 55 "The Craft" (1996)



"The Craft" (1996) de Andrew Fleming, trata de cuatro chicas adolescentes que son marginadas de la sociedad de su escuela preparatoria por sufrir varios defectos. Por esta razón realizan un pacto satánico para adquirir poderes de brujería con los cuales corrigen sus defectos y se vengan de las personas que las han dañado. Sin embargo, una de las chicas (Nancy) enloquece por su nuevo poder y comienza a causar terrible daños. Trata por la fuerza en convertirse en líder del grupo, a lo cual se opone una de las chicas (Sarah) y este utiliza sus poderes para destruirla. Por fortuna descubre que es sus venas corre sangre de auténtica bruja celta y con ellos destruye a la brujita malvada. En 1998 el realizador Robert Rodriguez, quien ganara fama con sus filmes chicanos "El mariachi" (1994) y "Desperado" (1995), incursionó en los filmes de adolescentes mezclándolos con el horror y la ciencia-ficción, al realizar lo que Keith Phillips denominó una mezcla entre "The Breakfast Club" (1986) de John Hughes, con "The Invasion of the Body Snatchers" (1956) de Don Siegel, al mostrar como un grupo de adolescentes enfrentan una invasión de extraterrestres que usurpan los cuerpos de las personas que forman parte de los maestros de una escuela preparatoria. "Jawbreaker" (1999) de Darren Stein. Es acerca de tres chicas que mantienen un reinado de terror en la preparatoria local. Ellas le juegan una broma a su amiga más popular: secuestrarla para darle el susto de su vida. Sin embargo, una de ellas Courtney Shayne (Rose McGowan), la más antipática y dominante, introduce en su boca un gigantesco caramelo llamado "jawbreaker" (rompe quijadas) que la chica lo traga y muere ahogada. Para evitar las consecuencias de sus acciones Courtney decide no informar el incidente a la policía y hacer parecer que la chica, debido a ser promiscua, murió asesinada y violada por un desconocido, el

cual es interpretado por Marilíne Manson. A este plan se opondrá Liz y rompe con sus amigas, lo cual marca el comienzo de su caída en la sociedad. Por otra parte, la paria Fern Mayo, quien involuntariamente es testigo del crimen, le hacen la promesa de convertirle en popular a cambio de no revelar el crimen, lo cual acepta y se transforma en Vylette, una vampiresa adolescente que reta el mando de la maquiavélica Courtney. Al final, Liz haya una carta de felicitación en donde Courtney confiesa el crimen y la grabación es escuchada por todos los miembros de la preparatoria durante la fiesta de graduación. Los chicos la abuchean y ella es obligada a huir en vergüenza. "Idle hands" (1999) de Rodman Fledner. Trata una serie de misteriosos asesinatos que asolan un suburbio de Estados Unidos y muestra como un matrimonio es asesinado brutalmente por una fuerza siniestra que ni siquiera aparenta tener forma humana. Al día siguiente su hijo adolescente actúa como si nada y no se percata de los trágicos hechos ocurridos la noche anterior, sólo se preocupa por andar con sus amigos y darse un toque de marihuana. Entonces regresa a casa y descubre que sus padres han muerto y que precisamente él es el asesino, ya que su mano derecha ha sido poseída por el diablo.

4.3. -- El despertar sexual de la adolescencia mezclado con la bufonada: los filmes de comedia sexual de adolescentes.

"Lemon Popsicle" (1979) (Barquillo de Limón), del director Boaz Davidson y producida por Yoram Globus y Menahem Golan. Fue una coproducción Alemana Occidental e Israeli que en su tiempo fue considerada como soft porno. El filme estaba ambientado en los años cincuenta de la ciudad de Tel Aviv, entonces capital de Israel, y trataba el tema del despertar sexual de tres adolescentes y las duras experiencias por las que tenían que atravesar, entre prostitutas desagradables, mujeres ninfómanas, muchachas promiscuas, embarazos no deseados y abortos. El filme se centraba en el triángulo amoroso formado entre dos de los amigos y una chica, de la cual uno se enamora perdidamente pero cuyo el amigo más atractivo logra conquistar. Este la embaraza y se niega a hacerse responsable y la deja sola, entonces el chico desairado consigue dinero para que se practique un aborto. No obstante, al final, la chica es desgraciada y regresa a los brazos de quien antes la había rechazado. El filme tuvo una secuela "Going Steady" (Barquillo de Limón 2) (1980) de Boaz Davidson, acerca de los mismos adolescentes y nuevas experiencias amorosas de juventud.

Le siguieron: "Lemon Popsicle III" (1981) de Shifshuf Naim, "Lemon Popsicle IV" (1982) de Sapiles, "Lemon Popsicle V" (1984) de Roman Za'ir, "Lemon Popsicle VI" (1985) de Harimu Ogen, "Lemon Popsicle VII: Young Lox" (1987) de Ahava Tzeira, "Summertime Blues: Lemon Popsicle VIII" (1988) y "Lemon Popsicle 9: The Party Goes On" (2001).

Los realizadores israelíes se mudaron a Estados Unidos y realizaron una nueva versión de "Lemon Popsicle", aunque ahora ambientada en Los Angeles con actores estadounidenses y una banda sonora que incluía: U2, The Police, Quincy Jones, Journey, entre otros. El filme se llamó "El último Virgen Americano" (1982) (Last American Virgin) de Boaz Davidson. Este filme recaudó 5, 800, 000 millones de dólares, lo cual resultó una buena ganancia para un filme de tan baja calidad y una pésima producción.

Estos filmes, insulsos e intrascendentes, originaron una ola de películas que explotaban el tema del despertar sexual de los adolescentes, satureados con escenas de sexo y desnudos, lo que resultó un atractivo irresistible para el público adolescente, a quienes no le permitían acceder a ver filmes pornográficos pero que con este sexo limitado se conformaba para saciar sus ansias de experimentar de alguna forma la sexualidad. El mayor exponente de este subgénero fue "Porky's" (1981) de Bob Clark, que recaudaría la sorprendente cantidad de 105, 500, 000 millones de dólares, sin contar con una sola estrella reconocida, ni tener altos niveles de producción.

Ilustración 56 "Porky's" (1981)

Porky's

Este filme nació con el estigma de ser una absoluta basura comercial, no tener ningún valor artístico, ser puro divertimento intrascendental, y por explotar la sexualidad de una forma completamente descarada. La crítica la despozó y los padres de familia la odiaron, sin embargo, triunfo arrolladoramente entre la chiquillada, que a partir de ese momento demostró tener una mentalidad diferente a la



del adulto.

El filme fue una producción canadiense de bajo presupuesto ambientada en los años cincuenta, en un pequeño poblado de la Florida. Los protagonistas son un grupo de amigos adolescentes: Pee Wee, Billy, Tommy y Mickey, quienes para satisfacer sus necesidades sexuales emprenden toda clase de peripetias, donde destaca una visita que hacen al prostíbulo más sórdido de la región, regido por Porky, el gran cerdo, llamado "Porky's", no obstante, el cerdo deprecia los muchachos y en lugar de permitirles acceder a las prostitutas los roba su dinero y los expulsa del establecimiento, arrojándolos desnudos al agua del pantano, plagada de caimanes. Luego, cuando regresan derrotados a casa son detenidos por el sheriff del condado local quien por cierto es hermano de Porky, y para justificar una multa les rompe con su macana uno de sus faros. Mickey no se siente conforme con la situación y decide buscar venganza por su propia cuenta, pero cuando regresa a casa llega todo golpeado y sangrante. Entonces, los chicos se indignan y deciden cobrar venganza, al realizar un elaborado plan para destruir el establecimiento del cerdo y luego escapar hasta la frontera del condado para huir del castigo del cerdo. Una vez en su condado son apoyados por el hermano de Mickey quien es el sheriff local. Cuando los héroes regresan son felicitados por todos los miembros de la escuela, destacando las porristas y la banda de música de la preparatoria.¹⁴⁷



La trama también incluye otros incidentes, en donde Mickey y Billy engañan a sus amigos haciendo que se desnuden para ser inspeccionados por una prostituta llamada Cherry Forever sólo para robarles sus ropas y tengan que correr desnudos hasta sus hogares. Pero la escena más recordada del filme es cuando observan por un pequeño agujero como las muchachas se duchan: luego son descubiertos y ellas posan para ellos incitándolos primero a que saquen la lengua por el agujero y luego hasta el miembro viril, momento cuando son sorprendidos por la muestra de gimnasia de las muchachas y atrapa al chico por su miembro. El filme tuvo dos secuelas: "Porky's 2: The Next Day" (1983) de Bob Clark, y "Porky's Revenge" (1985).

Ilustración 57 "Screwballs" (1983)

El filme motivó que se realizaran varios filmes sobre la misma temática, donde destacan: "Screwballs" (1983) de Rafael Zielinsky, donde los adolescentes son proyectados como bestias irracionales sedientas de sexo y las mujeres como meros objetos con las cuales satisfacer sus necesidades. "Private Lessons" (1980) de Alan Myerson, que cuenta la actriz de películas soft porno Sylvia Kristel. Encargada de enseñar un chico adolescente los finos detalles del arte del amor, junto a escenas de desnudos para calentar mentes inexpertas. "My Tutor" (1982) de George Bowers, donde un chico además de aprender francés es iniciado en el mundo de la sexualidad. "Private School" (1983) de Noel Black, película rica en sexo de adolescentes, desnudos y absurda destrucción de bienes materiales, además de repetir el cliché de los chicos que visitan a hurtadillas el baño de las chicas. "Losin' It" (1982) de Curtis Hanson, con Tom Cruise, quien junto sus amigos se viajan a Tijuana para pasar un fin de semana de juego y de paso llevan con ellos a la odiosa Shelly Long para que se divorce de su marido según las leyes mexicanas. "Class" (1983) de Lewis John Carlino, donde un

(147) BERNSTEIN, Jonathan: *Obr. Cit.*, p. 11.

chico adolescente (Andrew McCarthy) es iniciado sexualmente por Jacqueline Bisset. El filme recaudó 21, 700, 000 millones.

Las películas de fiesta en la playa también tuvieron un intento de regreso con: "Hardbodies" (1984) y "Fraternity Vacation" (1985) una fiesta donde muestran como los chicos se divierten en estos días en las playas jugando voleibol, untándose loción contra el sol en el cuerpo y con fiestas depravadas por la noche llenas de sexo, un invitado siempre ausente en los filmes de Annette Funicello y Frankie Avalon. No obstante, en medio de estas serie de filmes repetitivos figuran dos que lograron trascender sobre el resto: "Fast Times At Ridgemount High" (1982) de Amy Heckerling, y "Risky Business" (1983) de Paul Brickman.

Destrucción 58 "Fast Times at Ridgemount High" (1982)

Fast Times At Ridgemount High

Basada en la novela de Cameron Crowe, quien desde sus años de adolescente escribía artículos de rock y reseñas musicales para revistas como "Cream", "Playboy" y "Penthouse", y luego se convirtió en reportero permanente de la revista musical "Rollingstone" donde tuvo oportunidad de entrevistar personajes como: Bob Dylan, Led Zeppelin, Neil Jung y Eric Clapton. El chico aprovechó el tiempo perdido y cursó la escuela preparatoria a los 22 años, pero al mismo tiempo hizo una investigación para desarrollar una novela que reflejaría el estilo de vida juvenil a inicios de los años ochenta. El filme también fue la punta de lanza para la carrera de muchos actores, como: Sean Penn, Jennifer Jason Leigh, Phoebe Cates, Anthony Edwards (Dr Green en "E.R.") y Forest Whitaker.¹⁴⁸



Por desgracia, el filme elimina todas las características sociológicas que Cameron Crowe expuso en su novela y la convierten en un mero divertimento juvenil. La historia trata sobre la vida de cuatro adolescentes en un mundo despoblado de personas adultas y de color (con excepción de la estrella del equipo de futbol americano). Estos son: Jeff Spicoli (Sean Penn), Stacy Hamilton (Jennifer Jason Leigh), Brad Hamilton (Judge Reinhold) y Linda Barrett (Phoebe Cates). Brad está en su último año (senior) y cree que lo tiene todo en el mundo: un buen trabajo, novia y un auto último modelo. Pero en un afán autodestructivo comienza a perderlo todo: primero deja la novia pues considera que le restringe su libertad. Más tarde pierde su trabajo en un establecimiento de hamburguesas al tener un altercado con un cliente y en su nuevo trabajo en un restaurante de mariscos es forzado a usar un ridículo traje de pirata.

Su hermana Stacy, una chica sin experiencia a quien Linda incita a hacerse más abierta en cuestiones sexuales. Por lo que acepta salir con personas mayores con consecuencias desagradables (la chica es abandonada en una clínica de abortos por el responsable del traspié). Por último, el sinvergüenza Spicoli, un surfer con sesos fríos, capaz de cualquier locura, como ordenar pizzas en plena clase o destrozar el auto de la estrella del equipo de futbol americano (Forrest Whitaker) quien se supone es una bestia.¹⁴⁹ El filme tuvo éxito modesto en taquilla al recaudar 27 millones de dólares e incrementa la fama de Cameron Crowe, quien más tarde escribe el guión de la secuela: "The Wild Life" (1984).

⁽¹⁴⁸⁾ BRENNAN, Sandra: Cameron Crowe, EUA, All Movie Guide 2001.

⁽¹⁴⁹⁾ BERNSTEIN, Jonathan: Obr. Cit., p. 13.



Ilustración 59 "Risky Business" (1983)

Risky Business

"Risky Business" (1983) es el filme que lanzó a la fama al actor Tom Cruise. Es dirigido por Paul Brickman y musicalizado por el grupo New Age "Tangerine Dream", que recaudó en Estados Unidos unos 63 millones de dólares. El filme trata de un destacado estudiante de preparatoria, Joel Goodson, cuya máxima ambición es convertirse en empresario; pero antes debe enfrentar un momento decisivo en su vida: sus padres saldrán de vacaciones y le dejarán el cuidado de su casa. Los padres de la vieja escuela, conservadores y republicanos, que consideran que su hijo debe comportarse siempre como un caballero y someterse a sus estrictas reglas.

Pero apenas sus padres se marchan el chico se libera y se entrega a rienda suelta al principio del placer freudiano. Su primer acto es bailar en ropa interior en la sala de la casa mientras simula cantar la canción de Bob Seger "Old Times Rock & Roll", y luego se revuelca como poseído.

Luego, instigado por su amigo Miles, (Curtis Armstrong) contrata los servicios de una prostituta. Esta en principio resulta ser un negro travesti, pero para su fortuna lo pone en contacto con otra chica: Lana (Rebecca Mornay). Por desgracia al día siguiente Joel no tiene dinero para pagarle y debe ir al banco a cobrar un bono pero cuando regresa la chica se fue con un cristal muy valioso. Esto lleva a Joel a emprender muchas aventuras para ayudar a la chica a liberarse del yugo de su proxeneta. Joel termina por convertir su respetable casa en un prostíbulo por una noche para pagar los daños que le ocasionó al auto y al mismo tiempo recibe a un entrevistador de la Universidad de Princeton.

En ese momento de triunfo Lana le pide que tengan sexo en un carro de metro, hecho que aprovecha el manejador de Lana para robar todas las cosas de la casa de Joel. Joel debe pagarle al tipo con el dinero que ganó la noche anterior: ocho mil dólares, para que le devuelva los muebles. Al final libera a Lana del yugo de su manejador y se percató de que es capaz de realizar cualquier cosa que se proponga, y luego descubre que el entrevistador de Princeton le dijo a su padre que tenía un lugar asegurado en la prestigiosa Universidad.

4.4. – Cuentos de hadas para mayores de 13 años: el filme de adolescentes de los ochenta.

En los años ochenta se realizaron filmes para adolescentes que exploraron la problemática de los jóvenes, ya fuera de una forma escapista, ofreciendo soluciones mágicas tipo Hollywood, o intentaron hacerlo de forma crítica y realista. Se dividen en: delincuencia juvenil, ciencia-ficción y adolescentes, filmes románticos y de fantasía juvenil.

Delincuencia Juvenil:

En 1980 apareció el filme: "My Bodyguard", de Tony Bill, sobre un chico de primer año de preparatoria (Chris Makepeace) que es acosado por un grupo de maleantes liderados por Matt Dillon, quienes le piden que todos los días le entregue su dinero para el almuerzo. En una ocasión tiene la fortuna de ser salvado por un tipo misterioso y de gran corpulencia (Adam Baldwin) sobre quien corren rumores de haber asesinado su propio hermano. Este tiene la idea de aliarse a Baldwin y le pide que se convierta en su guardaespaldas para ayudarlo a librarse del yugo de los maleantes. Después Makepeace y Baldwin se convierten en grandes amigos y Makepeace descubre que Baldwin asesinó a su hermano pero fue en forma accidental cuando ambos jugaban con una pistola y por eso siente una profunda culpa. Baldwin cae en una crisis al confrontar sus demonios, es cuando Dillon consigue su propio guardaespaldas y pretende que pelé contra Baldwin, pero se niega y el acoso sobre Makepeace vuelve a comenzar. Por fortuna, cuando todo parece ser peor para el chico, Baldwin regresa y confronta a Dillon y su guardaespaldas. El filme acumuló 21 millones de dólares.

En 1982 se realiza un aterrador filme acerca de los "punks" donde son retratados como sádicos asesinos y deprivados personajes: "Class of 1984" de Mark L. Lester, en clara alusión a la novela "1984", de George Orwell. La trama es acerca de unos pandilleros punk quienes siembran el terror en una escuela preparatoria: matando animales del laboratorio de biología, asesinando a chicos en peleas estilo "revuelta en prisión", llevar al suicidio a dos profesores, y finalmente, obligan a uno de los maestros a cobrar venganza. Este mata uno a uno los criminales hasta que acaba con su fider, quien cae desde un ventanal en medio de un recital de la escuela.

"Bad Boys" (1983) de Rick Rosenthal, es protagonizado por Sean Penn quien es un pandillero de las calles de Chicago quien pretende eliminar su principal competidor, el traficante Paco Moreno (Ésai Morales). Por desgracia, las cosas resultan mal y su mejor amigo muere, y después, cuando trata de escapar de la policía atropella y mata al hermano pequeño de Paco. Sean Penn es detenido y enviado a una cárcel, donde tiene que enfrentarse a los líderes locales para ganarse respeto. En eso se entera que Paco, en venganza, violó su novia (Ally Sheedy), entonces decide escapar para desquitarse de némesis, pero para su desgracia es detenido por un benevolente guardia custodio. El climax llega cuando Paco es arrestado y enviado a la misma penitenciaría de Penn y ambos tienen la oportunidad de desquitarse. El filme ganó 9, 200 millones.



Ilustración 60 "The Outsiders" (1983)

Francis Ford Coppola, director de filmes como: "El Padrino" (1972), "El Padrino II" (1974) y "Apocalipse Now" (1979); realizó dos filmes donde abordó el problema de la delincuencia juvenil: "The Outsiders" (1983) y "Rumble Fish" (1983). El primero reúne un gran reparto, incluyendo futuros estrellas como: Ralf Macchio, Tom Cruise,

Matt Dillon, Patrick Swayze, Rob Lowe y Emilio Estevez. El filme trata de cómo dos bandas: los Greasers, formados por jóvenes provenientes de las clases humildes y poco educadas de Tulsa, Oklahoma, contra los Socs, chicos de familias acomodadas que se odian a muerte. Los problemas inician cuando dos de los Greasers tienen un altercado de consecuencias fatales contra los Socs, donde dos de ellos mueren y son perseguidos por la policía. El filme está basado en la novela de S.F. Hinton y está ambientada en los años sesenta. En taquilla reunió 25, 600 millones de dólares.

Ilustración 61 "Rumble Fish" (1984)



El segundo es: "Rumble Fish" (1983), basado en otra novela de Hinton, trata la historia de dos hermanos, Matt Dillon y Mickey Rourke. Rourke fue encarcelado después de haber sido en su adolescencia líder de una banda de criminales. Pero luego de purgar su castigo decide enderezar sus pasos y encontrar un lugar en la sociedad. Por su parte, su hermano menor, quien tiene por ídolo a su hermano mayor, desea volver a formar la banda y regresar a las andadas. Pero un viejo enemigo de Rourke, el jefe de policía local, su mayor deseo no es otro que poner de nuevo la mano al ex convicto y regresarlo a la cárcel. Por fortuna, Rourke, quien es tentado por regresar por los malos pasos finalmente decide reformarse. El filme fue musicalizado por el ex integrante del grupo "The Police", Steward Copeland, pero tuvo una mala acogida en taquilla al sólo recaudar 2, 500 millones de dólares.

No hay más filmes significativos sobre el tema de las bandas juveniles sino hasta 1991, cuando el realizador afroamericano John Singleton presenta: "Boy's 'N the Hood", una excelsa crítica social sobre la condición de los adolescentes de raza negra en las calles de Los Angeles. El filme trata de la vida de tres adolescentes quienes están a punto de terminar la preparatoria quienes enfrentan distintas alternativas en su vida: Tre (Cuba Gooding Jr), Ricky (Morris Chestnut) y Doughboy (Ice Cube). Tre tiene la inteligencia para emprender una carrera universitaria pero cuando se torna un tanto rebelde es enviado por su madre (Angela Bassett) para que sea supervisado por su padre (Laurence Fishburne) quien es un hombre disciplinario y enérgico crítico de la sociedad. Por su parte Ricky se enfil a obtener una beca universitaria por sus cualidades como corredor de futbol americano, y por último, Doughboy es un pandillero cuyo futuro inmediato es convertirse en un traficante de drogas y pasar largos periodos de tiempo en la penitenciaría.

La desgracia llega cuando Ricky es asesinado por una pandilla y Tre se ve ante la disyuntiva de seguir o no a Doughboy para vengarse. Tre por fortuna cuenta con el apoyo de una novia comprensiva y de sus dos padres, y al último momento cobrar venganza de mano propia, cosa que no hace Doughboy quien mata los asesinos de su amigo. Poco después Tre y Doughboy hablan sobre lo ocurrido y deciden que no habrá resentimiento entre los dos, pero meses después Tre se entera que Doughboy murió asesinado por los amigos del asesino de su amigo Ricky, como se ve, es un ciclo interminable de imbecilidad. El filme tuvo gran éxito al recaudar 57 millones de dólares y Singleton fue nominado al Oscar como mejor director.

Otros filmes de los noventa que tratan el problema de la delincuencia juvenil son "Dangerous Minds" (1995) de John N. Smith, sobre una maestra enérgica (Michelle Pfeiffer) que enseña un grupo de chicos de los barrios marginados de Los Angeles a despertar sus mentes y tomar conciencia. El segundo es: "187" (1997) de Kevin Reynolds,

sobre un maestro de ciencias (Samuel L. Jackson) quien es casi asesinado por uno de sus estudiantes en Brooklyn, por lo que decide mudarse a Los Angeles a reponerse de la experiencia sólo para descubrir que la situación es incluso peor aquí. El maestro despierta el rencor de una pandilla de hispanos y termina en una confrontación donde el líder de los pandilleros como el maestro mueren en un duelo de ruleta rusa. En este caso, la historia del maestro con cariño termina no con final feliz sino en tragedia.

Ciencia-Ficción y Adolescentes

En una década donde la ciencia-ficción fue uno de los máximos atractivos de taquilla, esta forzosamente también invadió el mundo de los adolescentes. En esta novedosa vertiente destacaron dos filmes: "War Games" (1983) de John Badham, que abarca el tema de la guerra fría, y "Back to the Future" (1985) de Robert Zemeckis.

Ilustración 62 "War Games" (1983)



War Games

Desde un punto de vista purista "Juegos de Guerra" (1983), de John Badham, no es un filme propiamente de adolescentes, pero estos tienen una participación estelar. "Juegos de Guerra" trata el tema de la guerra fría, del equilibrio del terror, y las fallas humanas que se reflejan en sus creaciones, es decir, sus máquinas. Matthew Broderick es David, estudiante de preparatoria que se pasa de listo al cambiar con su computadora casera sus calificaciones de la escuela y al mismo tiempo busca robar juegos de video a sus fabricantes antes incluso que estos estén a la venta. Tratando de comunicarse con la compañía entra inadvertidamente en la máxima computadora de seguridad nacional del gobierno de Estados Unidos, a la cual los militares y científicos le dieron la atribución de tomar la decisión de lanzar o no todo el arsenal nuclear estadounidense. La computadora guarda en su memoria toda clase de juegos, que incluyen: Ajedrez, Poker, Gato, y Guerra Termonuclear, los cuales su programador incluyó para enseñarle a la computadora estrategia militar para ensayar y jugar una y otra vez la guerra termonuclear en forma virtual. David quiere entrar pero necesita obtener la clave de acceso, y para esto realiza una intensa investigación sobre el autor del programa de la computadora. Los problemas inician cuando elige jugar "Guerra Termonuclear" y desata el pánico en "NORAD", centro neurálgico de la defensa de Estados Unidos, donde creen que la Unión Soviética está atacando cuando eso sólo ocurre dentro de la computadora. Pronto se inicia una investigación y descubren al responsable, David, pero cuando ven que es sólo un adolescente consideran que hay alguien más detrás. David descubre que Joshua, la computadora, no detuvo el juego y está dispuesta a llevarlo hasta sus últimas consecuencias. David trata de advertir a los militares pero no le hacen caso, por lo que decide escapar con su amigo Jennifer (Ally Sheedy). Junto buscan al programador de Joshua, Falken (John Wood), quien vive como ermitaño en una isla de Oregon. No obstante, los dos jóvenes se enfrentan con una persona necia, resignada a que el destino de la humanidad es la extinción. Discuten con él pero descubren que es imposible hacerlo cambiar de opinión; por lo que deciden irse. Falken en soledad reflexiona y finalmente se decide a ayudar a los chicos.

Todos viajan a "NORAD" para enfrentar la crisis, donde descubren que el General (Barri Corbin) está dispuesto a lanzar todas las armas contra la Unión Soviética al creer que Estados Unidos será víctima de un inminente ataque. David y Falken convencen a los militares de que sólo es un juego de computadora y cuando ven que las

explosiones nucleares sólo ocurren en las pantallas, creen que la crisis terminó. Por desgracia descubren segundos después que Joshua no detuvo el juego y está por lanzar los misiles. Falken y David deben encontrar alguna forma de detenerlo, lo que hacen al jugar "Gato" con Joshua, quien se convence que el juego de "Gato" y "Guerra Termonuclear" son juegos absurdos pues siempre terminan en empate.

El filme no trata sobre la maduración de los protagonistas adolescentes sino de la especie humana, quien debe aprender a tolerarse mutuamente para no terminar aniquilada. El filme recaudó 74 millones de dólares en taquilla y además recibió tres nominaciones al Oscar por mejor guión original, mejor cinematografía y mejor sonido.

Otro filme que trató el tema de la guerra fría y los adolescentes fue "The Manhattan Project" (1986) de Marshall Brickman, en donde dos adolescentes se las ingenian para robar un cargamento de plutonio y crear su propia bomba nuclear, como una forma de protesta para alertar a los miembros de su comunidad sobre los riesgos del uso de la energía atómica. Obtuvo 5 millones en taquilla. Por último, "Real Genius" (1985) de Martha Coolidge, trata de un grupo de estudiantes universitarios con un coeficiente intelectual superior al promedio que desarrollan un rayo mortal como proyecto científico, sin saber que realmente trabajan para el gobierno; por lo que deciden sabotear el proyecto y al mismo tiempo vengarse del maestro que los usó. Ganó 13 millones de dólares en taquilla.

Ilustración 63 "Back To The Future" (1985)

Back to the Future

"Back to the Future" (1985) de Robert Zemeckis, cuenta la historia de una fantástica adolescente hecha realidad: "Que tal si pudiera viajar al pasado y conociera a mis padres cuando eran adolescentes", tal vez así pudieran ellos comprendernos mejor. Esto es posible gracias a la magia de Hollywood, capaz de inventar una máquina del tiempo y al mismo tiempo cuenta la historia de un "aprendiz de brujo". Marty McFly (Michael J Fox) es ese aprendiz, un adolescente sin problemas de autoestima sino de índole económico, ya que sus padres son dos papamatas perdedores quienes nunca lograron madurar. La figura paterna en la vida de Marty la ha ocupado el Dr Emmett Brown, el brujo que ha hecho de Marty su ayudante en todas sus aventuras. El Dr está por realizar uno de sus sueños: inventar una máquina del tiempo, la cual está construida en un automóvil "DeLorean". El único problema es que utiliza como combustible plutonio, el cual le sustrajo a unos terroristas libros para que les fabricara una bomba nuclear. El Doctor prueba que su máquina funciona pero antes de que pueda emprender su viaje al futuro es sorprendido por los terroristas y lo matan ante los ojos de Marty. El aprendiz de brujo debe entonces ingeniárselas para escapar y desgraciadamente lo hace viajando por el tiempo justo a los años cincuenta, la era dorada de la adolescencia, cuando sus padres se conocieron y enamoraron tras un incidente curioso.

Marty, en su afán de conocer sus padres, interfiere con un accidente que permitió que sus padres se conocieran y pone en peligro su propia existencia. Marty entonces la ayuda del Doctor a quien convence que vino del futuro gracias a su invención y le pide ayuda para que pueda regresar al futuro. El Doctor también lo hace consciente del error que comió al intervenir con el porvenir de sus padres por lo que Marty decide que hará que sus padres se enamoren entre sí, pero las cosas se complican cuando su propia madre se enamora de su hijo. Marty se convierte entonces en ayudante del padre y lo aconseja para tener confianza en sí mismo y entre los dos elaboran un plan para que su madre



crea que su padre es un hombre valiente, capaz de defender a una mujer en un momento de apuro. Pero las cosas se complican cuando interviene Bill, el enemigo de su padre, a quien debe confrontar y vencer por primera vez en su vida. Esto le permite a Marty regresar al futuro después de una delirante secuencia de peripecias acrobáticas. Marty regresa al futuro y descubre que en el pasado logró advertir a tiempo al Doctor y le salvó la vida.

El filme recaudó 201, 000, 000 millones de dólares y fue nominado al Oscar por mejor guión original, mejor sonido, mejor canción original ("The Power of Love" de Huey Lewis & The News'), y mejores efectos de sonido, premio que ganó. El filme tuvo dos secuelas: "Back to the Future 2" (1989), que recaudó 118, 450, 000 millones de dólares y recibió una nominación al Oscar por mejores efectos especiales; y "Back to the Future 3" (1990) que acumuló 87, 667, 000 millones en taquilla.

Otro filme de adolescentes que fusionó ciencia-ficción con filme de adolescentes fue la producción de Disney "My Science Project" (1985) de Jonathan Demme, sobre unos chicos que trabajaban con tiempo limitado en un proyecto de ciencia del cual depende que aprueben o no el curso. Estos lujan entre la basura del ejército y encuentran un misterioso aparato que al activar descubren que es en realidad una máquina del tiempo de origen alienígena, la cual trae al presente a varios personajes del pasado, incluyendo un dinosaurio y un hombre de Neandertal. No obstante, el filme tuvo poco éxito y sólo acumuló 4, 100, 000 millones.

Ilustración 64 "Bill & Ted's Excellent Adventure" (1989)



Terminado con los viajes en el tiempo se encuentra: "Bill & Ted's Excellent Adventure" (1989) de Stephen Herek, sobre dos sujetos sin cerebro: Ted "Theodore" Logan (Keanu Reeves) y Bill S. Preston (Alex Winter) quienes forman el desconocido grupo de garage "Wild Stallions", pero el cual está amenazado de desaparecer si no logran pasar todas las materias, pues el padre de Ted lo enviará a una escuela militar en caso de reprobar. Todo parece perdido hasta que aparece Rufus, una especie de viajero del tiempo estilo "Terminator", quien les entrega una máquina del tiempo en forma de cabina telefónica. Rufus les explica que la civilización humana del futuro depende de que lleguen a triunfar musicalmente para existir. Los chicos usan la máquina del tiempo para traer el presente a varias figuras históricas como: Billy The Kid, Juana de Arco, Sigmund Freud, Sócrates, Gengis Khan, y Napoleón, además de dos bellas chicas del medioevo. Todo esto para que puedan pasar historia y no sufran su funesto destino.

El filme fue realizado originalmente para la televisión pero al ver su potencial tuvo corrida comercial en las salas de cine, logrando recaudar 40, 485, 000 millones de dólares. El filme tuvo una secuela: "Bill & Ted's Bogus Journey" (1991) en donde un emisario del pasado envía dos terminators a destruir y usurpar a Bill y Ted, lo cual logran, muriendo los dos héroes. Pero ese no es el fin de la historia, Bill y Ted emprenden un viaje estilo Dante por el infierno y el cielo siendo la misma muerte su guía. Cuando llegan al paraíso Dios les pregunta cosas claves sobre el universo y como responden bien les da la oportunidad de revivir para detener a los dos usurpadores con la ayuda de dos marcianos quienes construyen dos Bill y Ted robots benignos. El filme consiguió en taquilla un éxito similar al filme original al recaudar 38, 038, 000 millones de dólares.

Otros filmes de ciencia-ficción y de adolescentes fueron: "Explorers" (1985) donde unos chicos construyen una nave espacial con unos planos aviados desde el espacio y viajan por el universo hasta llegar a una nave extraterrestre, pero resulta que aquellos seres superiores no son más que infantes; "Solarbabies" (1986) una historia de amor en un mundo post apocalíptico; "The Flight of the Navigator" (1986) sobre un niño que viaja al futuro ocho años y sin saberlo guarda en su cerebro el mapa de todo el universo que un OVNI necesita para regresar a casa; "The Last Starfighter" (1984) sobre un adolescente adicto a los juegos de video que es enrolado por una armada extraterrestre para que luche por la libertad del universo; "Space Camp" (1986) sobre unos chicos que son enviados accidentalmente al espacio en un transbordador espacial.

Ilustración 65 "Animal House" (1978)

Filmes de Romance y Autorrealización

Una película que anticipó el ciclo de filmes adolescentes de los ochenta fue: "Animal House" (1978) de John Landis, escrita sobre el guión autobiográfico de un escritor de la revista "National Lampoon", Chris Miller. El filme ambientado en los años sesenta trata los problemas que enfrentan dos estudiantes de primer año en la prestigiosa Universidad de Dartmouth para entrar en alguna de las importantes fraternidades. Ellos son (Tom Hulce) y (Stephen Furst) y finalmente la encuentran en los Delta, un grupo de parias y sociopatas quienes con su actitud alocaada atacan contra el Status Quo. Los líderes de la fraternidad cometen tantas burradas y ilegalidades que se ganan la enemistad de los dos decanos de la Universidad y de la fraternidad de atletas. Al final son expulsados de la escuela y están de nuevo en posibilidad de ser elegibles para ser ir a combatir a Vietnam. Esto motiva el desquite de los Delta, quienes se vengan en el desfile anual del pueblo. El filme destaca por sus grotescas escenas de humor donde la comedia es extraída de la destrucción de propiedad privada, breves desnudos, aunque todavía aceptable para el público infantil; además hay un profesor de mente abierta que fuma marihuana con sus alumnos (Donald Sutherland) con quienes discute sobre elevadas cuestiones filosóficas.¹⁵⁰



"Rock & Roll Highschool" (1979), dirigido por Allan Arkush y producido por Roger Corman. Cuenta la historia de un grupo de adolescentes, fans de la banda de punk rock "The Ramones", pero la directora de la escuela preparatoria donde estudian es enemiga a muerte de esta música. El personaje principal se esfuerza por conocer su banda prodilecta, pero en su intento de hacerlo lleva la anarquía y la diversión a su escuela. El filme en la actualidad tiene el estatus de ser de culto.



Ilustración 66 "Midnight Madness" (1980)

"Midnight Madness" (1980) de Michel Nankin, es un filme de Disney con las características de "Animal House": con bufonadas, tonterías y destrucción de propiedad, aunque de una forma matizada y más aceptable. Por otra parte, presenta un grupo de alocaados personajes que representan los distintos estereotipos juveniles: atletas, chicos

¹⁵⁰ WEDDAY, Jeremy y FLINT, Rebecca: "National Lampoon's Animal House, EUA, All Movie Guide, 2001.

privilegiados, "nerd" o cerebros, bobos, princesas, chicos populares, etc. Cada uno de estos estereotipos conforman un equipo que participa en una carrera de pistas la cual dura a lo largo de la noche y los lleva a un alocado viaje a lo largo de toda la ciudad. Cada pista es un acertijo que deben de resolver para poder seguir avanzando y así ser capaces de llegar al final del recorrido en un lujoso hotel. El juego es realizado por un genio que año con año siempre logra convencer a un grupo de estudiantes de preparatoria para que le sigan la corriente y participen en su alocada prueba.

"All the Right Moves" (1983) de Michael Chapman, es acerca de un jugador de futbol americano de preparatoria del estado de Pennsylvania. En esa escuela la única forma de conseguir una beca universitaria es destacando deportivamente. De no conseguir la beca su destino, o condena, trabajar en la mina de carbón local. Sin embargo, pronto descubre que tendrá que decidir entre seguir las estrictas ordenes de su entrenador o el amor de su novia (Lea Thompson). En ese mismo año apareció: "Valley Girl" (1983) de Martha Coolidge, sobre un romance entre una chica de clase media y un punk de Los Angeles, interpretado por Nicholas Cage, en donde el chico resulta tener un corazón de oro.

Ilustración 67 "The Karate Kid" (1984)

"The Karate Kid" (1984) de John G. Avildsen, mismo director de "Rocky" (1976) por la cual ganó el Oscar a mejor director. El filme es protagonizado por Ralph Macchio, como Daniel, y Noriyuki "Pat" Morita, como Sr. Miyagi. La historia es sobre un adolescente criado por una madre soltera que debe mudarse de Nueva Jersey a Los Angeles, ciudad donde su madre consiguió un nuevo empleo. Daniel enfrenta llos con unos pandilleros locales cuando trata de defender el honor de una muchacha (Elisabeth Shue) pero lo único que consigue es que le den una paliza. Tratando de evitar que el incidente se repita busca tomar clases de karate en un gimnasio local, pero se topa con la desagradable sorpresa de quienes le propinaron la paliza estudian artes marciales en ese mismo sitio, por lo que prefiere abandonar el proyecto. Los problemas no disminuyen y al asistir a una fiesta local vuelve a ser perseguido por los maleantes y le dan una paliza mucho peor. Por fortuna es defendido por el Sr. Miyagi, el conserje del edificio donde vive, y le da una paliza a los maleantes, pues resulta que el anciano japonés es experto en artes marciales. A partir de ese momento se convierte en su maestro y día y noche lo hace entrenar con trabajos rutinarios que a la larga lo hacen un experto en defensa personal. Su nivel es tan bueno que se mete al torneo local de karate y allí enfrente a sus odiados enemigos quienes vence uno a uno. Pero el maestro de los enemigos de Daniel no desca que le arrebatan el campeonato y obliga a uno de sus pupilos a lesionar a Daniel para dejarlo fuera del torneo. Por fortuna el Sr. Miyagi utiliza una cura oriental y permite que Daniel enfrente su némesis y lo venza. El filme recaudó 90 millones de dólares y motivó que muchos adolescentes se interesaran en las artes marciales.



El filme tuvo tres secuelas: "The Karate Kid 2" (1986), (realizada en Okinawa, Japón) "The Karate Kid 3" (1989) donde Daniel es tentado por el lado oscuro de las artes marciales; y "The Karate Kid 4" (1994).

Ilustración 68 "Revenge of The Nerds" (1984)



"The Revenge of the Nerds" (1984) de Jeff Kanew, cuenta la historia de un grupo de estudiantes universitarios de primer año que se enemistan con los atletas del Colegio cuando, después de una noche de juerga, los atletas absurdamente incendian su dormitorio y obligan a los chicos de primero año a alojarse en el gimnasio de basketbol. Ellos deciden formar su propia fraternidad y rentan una casa, pero al no contar con el apoyo de los directivos de la escuela son forzados a buscar el apoyo de fraternidades universitarias a nivel nacional. Lo cual consiguen venciendo a los atletas en unos torneos escolares y el sorpresivo apoyo de una fraternidad de estudiantes de raza negra. El filme recaudó 40 millones de dólares y tuvo dos secuelas "Revenge of the Nerds II: Nerds in Paradise" (1987) de Joe Roth, y "Revenge of the Nerds III: The Next Generation" (1992) de Roland Mesa. En 1984 también se realizaron: "No Small Affair" (1984) de Jerry Schatzberg, con Demi Moore y Jon Cryer, sobre un joven fotógrafo que con su trabajo hace a una cantante desconocida una estrella. "Teachers" (1984) de Arthur Hiller, con Nick Nolte y Ralph Macchio, sobre un maestro de preparatoria quien ayuda a sus estudiantes a enfrentar sus problemas familiares ya que prácticamente no saben leer ni escribir. "Oxford Blues" de Robert Boris, con Rob Lowe y Ally Sheedy, sobre un estadounidense que va a estudiar a Inglaterra en busca de conquistar una chica británica y por su actitud prepotente de gringo todopoderoso se hace enemigo de todo mundo, menos de su compañera de patria. "The Flamingo Kid" de Garry Marshall, con Matt Dillon, Richard Crenna y Héctor Elizondo, sobre un chico que se ve influenciado por un hombre con dinero y prestigio y olvida las enseñanzas de su padre sobre como ganarse en forma. Recaudó 23, 900 millones en taquilla. Por último: "Joy of Sex" de Martha Coolidge, sobre un grupo de chicas que buscan la manera de perder la virginidad sin ser restringidas por sus vigilantes padres.

En 1985 se realizó: "The Heavenly Kid" de Cary Medoway, un filme con claras referencias al "Rebelde sin Causa" pero ausente de todo su contenido sociológico. Sobre un adolescente que muere en un accidente automovilístico y debe hacer méritos para ganarse su lugar en el cielo, lo cual consigue ayudando a superar sus problemas de inseguridad a un atolondrado adolescente quien luego descubre es en realidad su hijo. Al final debe evitar que cometa su mismo fatal destino. "Girls Just Want to Have Fun" (1985) de Alan Metter, fue inspirado en la canción de Cindy Lauper del mismo nombre y marca el debut de dos estrellas, Helen Hunt, ganadora del Oscar en 1997 como mejor actriz, y Sara Jessica Parker ("Sex in the City"), un par de chicas que estudian en un colegio católico y buscan ganar un concurso de baile en televisión. El filme recaudó 6, 300 millones. "Gorcha!" (1985) de Jeff Kanew, sobre un estudiante universitario (Anthony Edwards) inmiscuido en un complot de espionaje internacional durante un viaje a París, donde se enamora de una chica (Linda Fiorentino) y la ayuda a cumplir con su misión, en la cual sus habilidades en el juego de "Gorcha" le son muy útiles. "Secret Admirer" (1985) de David Greenwalt, trata de un absurdo triángulo amoroso formado por un par de amigos, Michael Ryan y Toni (una muchacha), y la chica de los sueños de Michael, Debora, una chica rubia atractiva pero de cabeza vacía. Michael recibe una carta anónima donde le declaran su amor una chica que desconoce. El chico tiene la vaga y absurda esperanza de que se trate de Debora, y para esto pide ayuda a Toni para escribir una carta de respuesta, sólo que desconoce que Toni es la verdadera autora de la misiva. Por eso, en la carta que le escribe a Debora, Toni desfogó todos los sentimientos que guardó para Michael. Fatalmente y en una forma incomprensible

Michael enloquece con su carta a Debora y se enamora perdidamente de él. con todo el dolor de Toni. Más tarde Michael descubre que Toni lo ama y eso lo hace comprender como ha cometido un terrible error, pues ella está a punto de marcharse del pueblo para irse a vivir a otro lugar. El filme ganó 8, 600 millones en taquilla. "Better of Dead" (1985), de Save Steve Holland, y "The Sure Thing"(1985), de Rob Reiner, son dos filmes protagonizados por John Cusack. El primero trata sobre un adolescente que idolatra su novia, Amanda, para quien incluso construyó un altar. Para su desgracia al principio de los cursos escolares ella termina con él pues la restringe en su desenvolvimiento social. Esto propicia la caída del chico, quien es torturado por todo mundo que le pregunta si no le molesta que inviten a salir a su ex. Por fortuna es ayudado por una estudiante de intercambio francesa que se supone no sabe hablar inglés; ambos se ayudan y terminan enamorándose. El filme recolecta 10, 300 millones. Por otra parte: "The Sure Thing" es semejante a "It Happened One Night" (1934), de Frank Capra, donde una pareja formada por Cusack y Daphne Zuniga, realizan un viaje juntos de costa a costa. El chiste es que se odian mutuamente, pero en el trayecto se enamoran luego de atravesar muchas dificultades. Por desgracia, la razón del viaje es que un amigo de Cusack le ha jurado que en California hay una chica con la cual tener sexo es algo seguro; pero luego de tantas peripicias juntos Cusack descubre que no quiere estar con la chica fácil sino con Daphne. El filme obtuvo ingresos de 18, 100 millones. "Vision Quest" (1985), de Harold Becker, trata las dificultades que enfrenta un luchador grecorromano de preparatoria (Matthew Modine) quien se impuso como meta coronarse campeón ese año. Pero conoce una muchacha de 21 años (Linda Fiorentino) a quien ofrece alojamiento en su casa cuando se queda varada en su pueblo cuando se descomponen su vehículo. Luego de conocerla Matthew comienza a dudar en sus metas. El filme cuenta con el tema "Cruiy for You", interpretado por Madonna. Finalmente "St. Elmo's Fire", de Joel Shumacker, la cual fue traducida al español como "El primer año del resto de nuestras vidas". En este filme aparecen muchas estrellas juveniles de la época, aunque algunas luego cayeron en desgracia: Ally Sheedy, Emilio Estevez, Demi Moore, Robe Lowe, Andrew McCarthy, Judd Nelson y Marc Wittingham. La trama es sobre las experiencias de varios amigos que enfrentan la vida después de graduarse de la universidad y algunos enfrentan serios problemas, como no hallar su propio lugar en el mundo, vivir engañándose a si misma gastando más dinero del que se ganan, o tratando de formar un matrimonio y al mismo tiempo serle infiel al futuro cónyuge.

Ilustración 69 "St. Elmo's Fire" (1985)

"Lucas" (1986) de David Seltzer y Linda Sutton. Es acerca de un tierno triángulo amoroso formado por dos amigos, Corey Haim y Kerri Green, quienes se hacen muy amigos durante el verano, pero apenas inician las clases, Haim, es objeto de bromas y burlas de los jugadores de futbol americano y la chica de la cual se enamoró, Green, se fija en uno de los jugadores, Charlie Sheen. Lleno de coraje, Haim, rompe la amistad y busca enrolarse en el equipo de futbol americano para demostrar que también puede ser atleta. Es tanta su insistencia que le permiten entrar en uno de los partidos y en lugar de hacer la jugada de anotación, lo único que consigue es lesionarse seriamente. Después, Green descubre que todo lo que Haim le contó era mentira pues no era rico como le había contado y en lugar de vivir en una mansión, donde cortaba el pasto, vivía



en una casa remolque a las afueras de la ciudad. Después del incidente se ganó el respeto del equipo de americano. El filme recaudó 8, 200 millones de dólares.

"Something Special" (1986) de Paul Schneider, es una historia donde se hace realidad uno de esos deseos absurdos, en este caso, el de que una chica se transforme de la noche a la mañana en un chico. Esto parecería más bien una historia acerca de personas con problemas de orientación sexual, pero estos temas no son tratados de ninguna forma por el filme. Finalmente se encuentra: "The Brotherhood of Justice" (1986) de Charles Braverman, con Keanu Reeves. Trata sobre un grupo de adolescentes clasistas forman una sociedad de vigilantes dispuestos a aniquilar a cualquier que se desvíe de las líneas establecidas e imponen su dictadura sobre el resto de la sociedad.

Ilustración 70 "Adventures in Babysitting" (1987)



"Adventures in Babysitting" (1987) de Chris Columbus. Es una fábula sobre una chica que luego de que le cancelan una cita amorosa acepta de último momento un trabajo de niñera. Pero su mejor amiga le sale con que decidió escapar de su casa y se encuentra en la estación de autobuses, pero que a mera hora se arrepintió. Entonces la chica debe cargar con todos los niños, dos pubertos y una pequeña niña, para ir a rescatar a su amiga en la ciudad. En el camino se poncha un neumático y es allí cuando comienzan sus problemas en la ciudad. Los chicos en la ciudad de Chicago deben enfrentarse con una banda de robacoches quienes los persiguen debido a que al huir de sus garras se llevaron consigo una prueba importante de sus operaciones ilegales. Al final todo sale bien y regresan a casa sanos y salvos. El filme recaudó 34, 368 millones de dólares. "Can't Buy me Love" (1987), de Steve Rash, con Patrick Dempsey (Ronald) y Amanda Peterson (Cindy) Trata sobre un chico nerd aislado de la sociedad de su preparatoria quien desearía integrarse con los populares, lo cual consigue cuando una chica considerada "popular" se encuentra en aprietos y le ofrece ayudarla a cambio de hacerse pasar por su novia. Los planes de Dempsey funcionan y se convierte en la sensación entre los atletas y las chicas lindas, pero al mismo tiempo, sin darse cuenta, le roba el corazón a Cindy y le da la espalda a sus amigos de toda la vida. Ronald comete el error de romper con Cindy cuando estaba a punto de revelar que lo amaba y los dos chicos se distancian. Fatalmente, el secreto de la transacción es descubierto y Ronald se convierte en paria social, rechazado por los populares y por sus amigos. Su situación cambia cuando defiende a uno de sus amigos de un brawicon por el simple hecho de que le enseñaba matemáticas a una porrista. Al final, Cindy y Ronald se reconcilian. El filme recaudó 31, 624 millones de dólares.

"River's Edge" (1987) de Tim Hunter. Cuenta la historia de un suceso real ocurrido en 1981 en un pueblo de Estados Unidos donde descubren el cadáver desnudo de una chica asesinada y poco después descubren que el responsable del crimen fue su novio. Esto causa que los estudiantes de la preparatoria local se cuestionen sobre lo ocurrido, pero llegan a la lamentable conclusión de que les importa un pepino. La historia retrata la alienación que sufren los adolescentes de los ochenta, al olvidarse de sus problemas y su propia existencia por medio de drogas o teniendo sexo premarital. El filme recaudó 4, 600 millones.

Por último la farsa: "Three O'Clock High" (1987) de Phil Joanou. Una versión adolescente del clásico "western" del filme "High Noon" (1952) de Fred Zinneman. La historia trata de un adolescente a quien le encomendaron la misión de dar la bienvenida a un estudiante nuevo, el cual tiene fama de criminal. Pero cuando lo hace comete el error de tocarlo, y él odia que lo toquen, por eso lo reta a pelear al salir de clases, lo cual lo llena de terror. El filme recaudó 3, 686 millones de dólares.

En 1988 "Permanent Record", de Marisa Silver. Trata los problemas que enfrentarán la generación X: alienación y falta de propósitos en la vida. La historia es acerca de David Sinclair, un estudiante modelo, con las mejores calificaciones, popular, carismático, y con un futuro prometedor, sin embargo, durante una fiesta en la playa se aproximó a un precipicio, miró al fondo, y sin ningún motivo aparente, se arrojó y muere. Esto motivo que uno de los testigos del incidente, su amigo Chris (Keanu Reeves) sufriera una profunda depresión y sintiera la misma tentación de acabar con su vida. El filme cuenta entre sus mejores atributos que los adolescentes actúan como auténticos adolescentes, no como sabiondos genios o bestias sedientas de sexo, como fueron proyectados en otros filmes.¹⁵¹ El filme recaudó 1, 893 millones de dólares.

"Johnny be Good", (1988) de Bud Smith, protagonizado por Anthony Michael Hall, Robert Downey Jr. y Uma Thurman, cuenta la historia de un mariscal de campo de preparatoria que es pretendido por varias universidades y le ofrecen toda clase de regalos para tentarlo: autos, sexo, dinero. El chico descubre que esto es ilegal y lo denuncia, por lo que sus programas deportivos son suspendidos. La estrella termina en una pequeña universidad donde no le ofrecieron nada a cambio de jugar allí.

"License to Drive" (1988) de Greg Boeman. Cuenta la historia de dos adolescentes quienes por primera vez les dieron permiso de conducir, lo cual marca un momento culminante en el proceso de maduración de todo adolescente. Este momento coincide con el hecho de que uno de los chicos tendrá una cita con la mujer de sus sueños. Pero las cosas no podrían salir del todo bien y atraviesan una noche llena de contratiempos, donde la chica se intoxica con alcohol y casi destruyen el vehículo preferido del abuelo, un Cadillac. Por último: "Stand and Deliver" (1988), de Ramón Menéndez, con el actor hispano Edward James Olmos. Cuenta una historia de la vida real sobre un maestro de origen boliviano que enseña cálculo diferencial en una preparatoria donde asisten principalmente estudiantes latinos en Los Angeles, los cuales tienen problemas de índole económico. El maestro consigue que todos sus alumnos aprueben el examen para avanzar a la universidad, pero las autoridades escolares consideran que hicieron trampa y entonces deben repetir el examen para demostrar su inocencia. El filme recaudó 13, 995, 000 millones y Edward James Olmos recibió una nominación al Oscar como mejor actor.

"Loverboy" (1989), Joan Micklin Silver, marca el retorno de Patrick Dempsey a los filmes de adolescentes. Interpreta un repartidor de pizzas que además ofrece a las mujeres servicios especiales de compañía, a llenar su vida vacía con algo de significado. Los problemas inician cuando la chica de sus sueños se entera de sus servicios románticos y decide botarlo. El resto del filme Dempsey trata de recuperarla y al mismo tiempo escapa de las garras de los celos maridos de las mujeres a la que entretiene. El final es previsible: Dempsey consigue que su chica regrese a su lado y los maridos desquitan su dolor con el villano del filme.

(¹⁵¹) ERICKSON, Hal, Permanent Record, EUA, All Movie Guide, 2001.



"Heathers" (1989), de Michael Lehmann, protagonizado por Winona Ryder, Christian Slater y Shannen Doherty. Trata de tres chicas, todas llamadas Heather, que dominan en forma dictatorial la sociedad de una preparatoria de Estados Unidos, al lado de las estrellas del equipo de fútbol americano. Cualquiera que no esté a la altura de sus elevados estándares es humillado y excluido. En ese mundo también es poblado por la insegura Verónica Sawyer (Winona Ryder) quien desea ser miembro de ese exclusivo círculo. Pero conoce a J.D. (Christian Slater) y ambos planean derrocar el reinado de las Heathers, lo cual hacen recurriendo al homicidio, los cuales hacen pasar por suicidios. La serie de suicidios llena de dolor a todo el poblado y los hace creer que la juventud enfrenta serios problemas. Por desgracia J.D. enloquece y decide que como ejemplo todos los estudiantes de la

preparatoria deben morir, para lo cual planea poner una bomba debajo del gimnasio de basquetbol y detonarla cuando todos se encuentren reunidos allí. Verónica y J.D. se enfrascan en una lucha a muerte y termina por vencer Verónica. Al final J.D. decide matarse a sí mismo en una explosión.¹⁵² No obstante, el filme no funcionó en taquilla al obtener sólo 1, 108, 000 dólares, pese a obtener buenas críticas por su excelente guión y el trabajo actoral de sus jóvenes estrellas.

"Say Anything" (1989) de Cameron Crow, es el primer trabajo como director del ex corresponsal de la revista "Rolling Stone" y es el segundo guión donde revisa el mundo de los adolescentes. El filme trata acerca de un joven llamado Lloyd Dober, un chico que ha terminado la preparatoria pero que no sabe que hacer con su vida, pero quien se ha propuesto conquistar a la chica más bonita de la escuela, Diane Court, quien obtuvo una beca para estudiar en Inglaterra. Ella no ha tenido mucho roce social y conoce muy poco a sus compañeros, ya que gusta su tiempo ayudando en la casa de retiro de su padre y tomando cursos en la universidad local. Lloyd la convence de romper con su aislamiento al invitarla a una fiesta y ella acepta. Con cada encuentro ella se va enamorando de Lloyd, pese a la oposición de su padre, quien sólo lo ve como una distracción para su chica estrella, y al final la obliga a romper con él. La historia sigue los trazos de la historia: chico conoce a chica, más tarde ambos se separan y al final vuelven a estar juntos otra vez. El hecho que desencadena que Diane regrese con Lloyd es que su padre es encontrado culpable de estafar a sus clientes y quedarse con su dinero cuando mueren, por lo cual es encarcelado. Al final, Lloyd y Diane se van juntos a Inglaterra, pese al disgusto de su padre. El filme ganó 20, 780, 000 millones de dólares.

Ilustración 72 "Say Anything..." (1989)



"Dead Poets Society" (1989), de Peter Weir, es un filme ambientado en los años sesenta acerca de un grupo de estudiantes de una prestigiosa escuela preparatoria de pago de Estados Unidos "Welton Academy", que son inspirados a hacer algo importante de sus vidas por su maestro de literatura, interpretado por Robin Williams. Él

(152) BERNSTEIN, Jonathan Obr Cit., p. 167

les dice: "Carpe Diem" ("Aprovechen el día"), lo cual hacen los estudiantes al formar una sociedad secreta llamada: "La sociedad de los poetas muertos", la cual se reúnen durante las noches en una cueva alejada para leer poesía e inspirarse. Uno de los chicos es inspirado a declarar su amor a una hermosa chica -a pesar de ser novia de un bravucón jugador de fútbol americano-, la cual conquista escribiéndole poesías. Aunque los problemas aparecen cuando uno de ellos se suicida luego que su padre descubre que quiere ser un actor y decide mandarlo a un colegio militar. El maestro de despedido al ser encontrado como responsable de lo ocurrido, pero al final los estudiantes demuestran que han madurado al desobedecer las ordenes del director cuando se paran encima de sus pupitres al momento que Robin Williams va a recoger sus cosas. El filme acumuló 95, 860, 000 millones de dólares y fue nominado a cuatro Oscars: mejor película, mejor director, mejor actor para Robin Williams, y mejor guión original, único que ganó.



4.5. - El amo del género: John Hughs.

Biografía

Hijo de un vendedor, John Hughes nació el 18 de Febrero de 1950 en Lansig, Michigan, por lo que puede considerársele miembro de la generación de los "baby boomers". Pasó los primeros años de su vida en los suburbios de Detroit y cuando cumplió los 13 años se mudó a Chicago, a uno de sus suburbios en donde transcurrieron sus años de adolescencia. Desde joven comprendió las diferencias de clase social ya que su familia era un tanto modesta pero en comparación con algunos de sus privilegiados compañeros de clase se podría decir que era pobre. La zona de Chicago es importante para el desarrollo de sus filmes, en especial la zona suburbana, donde habitan las familias de clase media, cuya problemática familiar retrata en la mayoría de sus películas. Se graduó en la preparatoria de Glenbrook North en Northbrook, Illinois en 1968 y se mudó a la Universidad de Estatal Arizona, no obstante, abandonó sus estudios desde el primer año. Para momento de su vida ya estaba casado con su novia de la preparatoria, Nancy, y se convirtió en publicista (algunos de sus anuncios fueron para el refresco 7-UP). Igualmente tenía afición por la escritura y escribió varios cuentos, novelas no publicadas, y chistes para comediantes antes de que emprendiera su primer gran trabajo en la irreverente revista "National Lampoon" en 1979.

Sus primeros guiones originales que fueron llevados a la pantalla fueron precisamente para filmes patrocinados por la revista, primero colaboró con algunos chistes para la película "Animal House" (1978) de John Landis, y luego como único autor de los filmes: "Class Reunion" (1982) de Michael L Miller, y "National Lampoon's Vacation" (1983) de Harold Ramis, basada en uno de sus cuentos sin publicar "Vacation 58". Varios escritores de la revista "National Lampoon" fueron reclutados por Hollywood desde el éxito de "Animal House", de los cuales nacieron películas de bufonadas como "Caddyshack" (1982) y "El Patán" (1981), punta de lanza para la nueva generación de cómicos surgidos del programa televisivo "Saturday Night Live", entre los cuales destacan: Steve Martin, Dan Aykroyd, John Belushi, Chevy Chase, Bill Murray y Eddie Murphy, cuyas rutinas cómicas también han sido producto para filmes como "Wayne's World" (1992) y "Conehheads" (1994) de Steve Barron.

En 1983 escribió un guión autobiográfico "Mr Mom" sobre un publicista que pierde el trabajo y debe lucirse cargo de sus hijos mientras su mujer trabaja. El año siguiente se da su debut como director en el filme para adolescentes "Sixteen Candles" (1984) el cual también escribió, en el cual demostró gran conocimiento sobre la problemática de la vida de los adolescentes de Estados Unidos con gran realismo, además de ser un fiel retrato del periodo histórico. Hughes había visto filmes de adolescentes de aquella época: "Fast Times At Ridgemount High" (1982), "Risky Business" (1983) y "War Games" (1983); y consideró que era capaz de escribir filmes que superaran a estos. Otro de sus méritos es su estilo detallista para las bromas e introducción de personajes bromas, como una chica con una cuellera ortopédica que intenta bailar en una fiesta y que súbitamente se derrumba, los destrozos hechos después de una fiesta donde hay una pizza girando en el tocadiscos o unos adolescentes ingenuos y calenturientos que le rinden culto a unos calzones de chica.

Al año siguiente realizaría su obra maestra: "The Breakfast Club" (1985); proyecto que desarrolló primero que "Sixteen Candles" pero que debido a su fuerte temática debió de posponer hasta que demostró su capacidad de dirigir y escribir filmes con éxito económico. Sus siguientes filmes son: "Ciencia Loca" (Weird Science) (1985), y "Ferris Bueller's Day Off" (1986) su primer gran éxito comercial al ganar 70 millones de dólares; además escribe el guión de la secuela de "Vacation": "National Lampoon's European Vacation" (1985) que dirige Amy Heckerling. En 1986 y 1987 escribe y produce dos filmes de corte adolescentes que dirige el director de videos Howard Deutch, con los cuales terminan con su ciclo adolescente: "Pretty in Pink" (1986) y "Some Kind of Wonderful" (1987).



Sus siguientes filmes se orientan a los problemas familiares: en 1987 "Planes, Trains and Automobiles", sobre los problemas que enfrentan dos tipos para llegar a su casa a tiempo para celebrar el Día de Gracias y en 1988 realizó: "She's Having a Baby", otra filme autobiográfico sobre los problemas que enfrentó al casarse y formar su familia. Este es su filme más personal. El comediante John Candy se convierte en su actor predilecto en sus siguientes filmes: "The Great Outdoors" (1988) de Howard Deutch, y "Uncle Buck" (1989). Escribe ese año el guión de su último filme para "National Lampoon" "Christmas Vacation" (1989) que gana 71 millones de dólares.

Illustración 75 "She's Having a Baby" (1987)



Illustración 76 "Planes, Trains and Automobiles" (1987)

Al año siguiente escribe y produce su película más exitosa a nivel comercial: "Home Alone" (1990) de Chris Columbus, el cual ganó en taquilla unos 250 millones de dólares. El filme cuenta las desventuras de un niño que es abandonado por su familia durante un viaje a París. El chico en cuestión es el problemático Kevin McCallister (Macaulay Culkin), un niño inmaduro, caprichoso, temeroso e inseguro que es la víctima de los mordaces comentarios de hermanos y primos. El niño debe hacerse cargo de sí mismo y hacer realidad su fantasía de mandar al diablo a todos, comportándose como se le da la gana, ver películas para adultos y comer todo lo que quiera sin que haya nadie

que lo regañe. Pero no todo es felicidad pues descubre que unos ladrones quieren entrar a su casa a robar (Joe Pesci y David Stern), el chico con hacer evidente que hay gente en casa logra evadirlos al principio, pero después, al enterarse de que entrarán a su casa a como de lugar, se prepara y tiende toda clase de trampas con las cuales espera disuadirlos. Al final casi lo atrapan pero una persona bondadosa, a quien antes tenía por considerarla un asesino psicópata, lo salva al final. Al día siguiente llega su familia y se reconcilia con ellos.

Illustración 77 "Planes, Trains and Automobiles" (1987)

En 1991 produjo "Only de Lonely", y dos filmes con chicos que se pasan de listos esperando repetir el éxito de "Home Alone": "Dutch" de Peter Feinman, y "Curly Sue", el último filme que ha dirigido hasta el momento. Por otra parte



estrena una película que falló en las proyecciones de prueba: "Career Opportunities", de Bryan Gordon, el último guión donde aborda la problemática entre adolescentes y adultos.

En 1992 realiza la secuela de "Mi Pobre Angelito": "Home Alone 2: Los in New York", el cual recaudó 172, 667, 450 millones de dólares. A partir de ese momento sus filmes se tornan monótonos y comerciales: "Beethoven" (1992) de Brian Levant, sobre una familia adopta un perro monstruo pero al final termina por robarles el corazón; "Daniel el Travieso" (1993) de Nick Castle Jr, el cuento infantil "Baby's Day Out" (1994) de Patrick Johnson; y rehace tres películas clásicas: "Miracle on 34th Street" (1994) de Les Mayfield; y los clásicos de Disney: "101 Dalmatians" (1996) de Stephen Herek y "Flubber" (1997) de Les Mayfield. Entre otros proyectos hizo la tercera parte de "Home Alone 3" y de "Beethoven 3" (2001).

Hughes fundó su propia compañía productora la cual está asociada a Universal Pictures, se llamaba "Hughes Entertainment", pero posteriormente le cambió de nombre a "Great Oaks Entertainment".

Obras maestras: "Sixteen Candles", "The Breakfast Club", "Weird Science", "Ferris Bueller Day Off", "Pretty in Pink" y "Some Kind of Wonderful".

Ilustración 77 "Sixteen Candles" (1984)

Sixteen Candles (Se busca novio) (1984)

El primer filme del ciclo "adolescente" de John Hughes es "Sixteen Candles" (1984). Cuenta la historia de Samantha Baker (Molly Ringwald), quien al cumplir 16 años sus padres ignoran por completo tan importante acontecimiento. Cuando una muchacha cumple 16 años en Estados Unidos se le realiza la fiesta de "Sweet Sixteen", la cual equivale a la fiesta de 15 años que cumple la misma función que un ritual de iniciación. Esto causa gran pesadumbre en la muchacha quien se siente deprimida al ver que el desarrollo fisiológico de su cuerpo no es lo avanzado que ella desearía. Por otra parte, no es que sus padres sean negligentes o no tengan suficiente afecto por su hija, sino que su hermano se casará al día siguiente y están preocupados realizando los preparativos. Los padres, en especial el padre, están preocupados por la falta de juicio de su hija, quien eligió como pareja un sujeto que no es de su agrado y eso ocupa sus pensamientos. Cuando Samantha llega a la escuela se topa con la presencia del chico de sus sueños Jake (Michael Schoeffling) pero es tan sólo un sueño pues él ya tiene novia con un cuerpo desarrollado que acompleja a Samantha. Al regresar, la chica es atontada por un grupo de estudiantes de primer año, en especial uno, a quien le llaman "The Geek", (el Búfalo), (Anthony Michael Hall) quien aparentemente se siente todo un conquistador y que Samantha caerá rendida bajo sus pies con sólo acercarse para hablar. Ella lo esquivó y regresa a casa, allí cree que su tormento terminará cuando se va a refugiar a su cuarto; pero se topa con la sorpresa de que sus abuelos maternos lo han ocupado y dan una inspección minuciosa a su nieta. Luego huyen al cuarto de su hermano menor y se topa un estudiante de intercambio, Long Duk Dong. Finalmente, va al cuarto de su hermana y descubre que es una completa narcisista que no le interesan sus problemas.

A Samantha no le queda otro remedio que ir a la fiesta escolar a la cual no deseaba ir pues allí de seguro se encontraría con Jake, y en el peor de los casos, con el Geek. Y eso precisamente ocurre, ella es molestada por the Geek

Sixteen Candles

It's one time in your life that you may not remember



quien apuesta con sus amigos que conseguirá tener sexo con ella y como prueba él les enseñaría sus prendas íntimas. El chico es bastante ingenioso pues consigue que le entregue sus prendas íntimas a cambio de conectarla con Jake y así, orgulloso, les puede enseñar a sus amigos, y a todos los estudiantes de primer año la prenda, y le rinden culto como si se tratara de un objeto sagrado.

La siguiente secuencia es una fiesta en casa de Jake que organizó su novia, Caroline (Haviland Morris), sin su pedir su consentimiento. Todos los asistentes se dedican a destrozar la casa y Caroline tiene la ocurrencia de alcoholizarse, logrando que su novio la mande al demonio. Jake desde el principio del filme había mostrado interés por Samantha, pero tenía algunas dudas, pero después de estos eventos está más determinado. El *Geek* también hizo acto de presencia en la fiesta pero causó tantos desmayos que los estudiantes de último año lo encerraron en la mesa de centro de la casa de Jake, y cuando la fiesta terminó Jake lo encontró suplicando por que lo dejarán en libertad. Entonces Jake y *Geek* hablan sobre lo que Samantha siente por Jake, por lo que hacen un trato: *Geek* le dará las prendas íntimas de Samantha a Jake y *Geek* llevará a Caroline a su casa en el auto del padre de Jake, un Mercedes Benz, y podrá hacer con ella lo que se le dé la gana. Para fortuna de Samantha su consuelo llega cuando su padre le pide disculpas por olvidar su cumpleaños, pero ni siquiera en ese momento deja de preocuparse por su hija mayor.

El día de la boda llega y la hermana está tan nerviosa que tomó tantas pastillas tranquilizantes que está medio drogada y hace el ridículo en su propia boda. Entonces ocurre el milagro, cuando sale de la Iglesia ve en la calle de enfrente a Jake quien le hace señales, ella primero se muestra incrédula, pero sí, le está hablando a ella. Jake se acerca y hablan por fin y la magia se hace. El filme recaudó 20, 500, 000 millones de dólares y el corazón de los adolescentes que adoraron este filme.

Ilustración 78 Fotograma de "The Breakfast Club" (1985)



The Breakfast Club (1985)

"The Breakfast Club" podría considerarse como el mejor filme de adolescentes de la década de los ochenta y el menos comercial de la filmografía de Hughes. Es el mejor trabajo dramático realizado del periodo para un filme de adolescentes y entre los miembros de la generación de los años ochenta el filme tiene estatus de culto. Según Jonathan Bernstein: "En "Sixteen Candles" Hughes mostró un estilo de dirección como David Attenborough (El biólogo inglés) en donde se deleitó escavando y exhibiendo las tribus existentes en la sociedad de los adolescentes de los suburbios estadounidenses. Pero en "The Breakfast Club" continuó con su estudio antropológico, en esta ocasión mostrando un quinteto de individuos representativos de esos grupos sociales en un ambiente controlado, escarbando debajo de sus rasgos tribales distintivos en busca de la humanidad existente en su interior. En su elección como ratas de laboratorio el se sirvió bien."¹⁵³

(¹⁵³) BERNSTEIN, Jonathan: Obr. Cit., p. 62.

El filme es protagonizado por Molly Ringwald (Claire Standish o la princesa), Emilio Estevez (Andrew Clark o el deportista), Judd Nelson (John Bender o el pandillero), Anthony Michael Hall (Brian Johnson o el cerebro [Brian=Brain]) y Ally Sheedy (Alison Reynolds o la chica bote de basura). Todos fueron obligados a ir el sábado como castigo por algunas acciones que cometieron entre semana y el profesor a cargo del castigo (Paul Gleason) les impuso como tarea de escribir un ensayo sobre quienes creían que ellos eran. Los chicos al principio preferían mantenerse aislados unos de los otros y los dos chicos buenos Claire y Andrew se juntaron mientras el resto se sentó cada cual por su lado. Pero Bender, quien en actitud de recluso, comenzó a molestar a cada uno de ellos para marcar quien era el jefe y esto motivó que los chicos comenzarán a discutir entre sí y a formar bandos.

Bender le recrimina a Claire por las cosas que su padre rico le ha dado, sobre todo sus aretes de diamantes, y luego la molestan en su sexualidad, preguntándole si era virgen o ya alguien le había arrebatado ese tesoro. Luego Alison comenta, luego de salir de su letargo, dijo que esa pregunta era una trampa pues si confiesa que no es sexualmente activa se le tacha de mojonata y si es activa entonces es una cualquiera, de tal forma que uno siempre queda mal.

Todos comienzan a confesar la razón por la cual se encuentran allí: Andrew fue por haberle pegado cinta de aislar en las zonas peludas del cuerpo a un muchacho y cuando se la quitaron el pelo fue arrancado con algunas partes de piel, pero no lo hizo porque realmente quisiera ser sádico y humillar así a un compañero, sino para agradecer a su padre, quien lo presiona a actuar así. Brian está allí pues metió un arma a su locker de la escuela pues había sacado una F (calificación más baja en Estados Unidos) en artes manuales y eso dañaría mucho a su promedio. Y Alison estaba allí pues en realidad no tenía nada mejor que hacer. Todos coinciden que el mundo de los adultos es corrupto y triste, y que lo que más odiarían en la vida es en convertirse en una persona igual que sus padres. Pero Alison dice que eso es inevitable, pues como podemos evitar ser como iguales si fuimos educados por ellos: "Cuando uno crece, tu corazón muere".

Los chicos encuentran música y comienzan a bailar y Bender, quien guarda marihuana en su locker, va a hurtadillas por los conductos de ventilación para traer un poco y todos se ponen a fumar. Al final Claire convence a Brian de que escriba el ensayo de cada uno de ellos y al mismo tiempo se pone a trabajar para encontrar la belleza que Alison escondía. Entonces Andrew y Alison salen juntos pues terminaron por gustarse, y Claire y Bender terminan por enamorarse y al final del filme se besan entre sí. El filme recaudó 38, 100, 000 millones de dólares.

World Science (1985)

Este es el único filme donde John Hughes hace uso de la magia Hollywoodense en uno de sus filmes y el que más tiene estructura de cuento de hadas; con héroes, ayudantes mágicos, villanos perversos y princesas que conquistar. Dos cerebros magos de la computación Gary (Anthony Michael Hall) y Wyatt (Ian Mitchell-Smith) unen sus fuerzas para crear la mujer de sus sueños por medio de un programa de computadora, dándole vida a "Lisa" (Kelly Le Brock). Ella se dedica a darles todos lo que les faltaba en su vida, además de darles algunas lecciones sobre las artes del amor para así conquistar las chicas de sus sueños. Al mismo tiempo les ayuda a vencer a sus enemigos, en especial a Chet, el hermano mayor de Wyatt, a quien transforman en una especie de Jaba el Hut. El filme recaudó 16, 300, 000 millones de dólares en taquilla y en los noventa se hizo una serie televisiva sobre la base del filme.

Pretty in Pink (La chica de rosa) (1986)

Filme dirigido por Howard Deutch sobre el guión de John Hughes, nos cuenta una historia de amor entre dos personas provenientes de clases sociales distintas. Es formada por Andie Walsh (Molly Ringwald) y Blane McDonoug (Andrew McCarthy), además de un tercero en discordia, Duckie, (Jon Cryer) quien es el mejor amigo de Andie desde la infancia. La película retrata el mundo de la preparatoria donde ambos estudian, donde existe una línea divisoria entre los niños privilegiados y quienes provienen de clases sociales proletarias, retratando una lucha de clases entre ambos bandos. De alguna manera Andie despierta el interés de Blane y busca la manera de conocerla para salir juntos. Esto le rompe el corazón a Duckie quien en secreto a amado a Andie desde la infancia y le dice a la chica que si le rompen el corazón no venga a consolarse con él. Pero los inconvenientes empiezan para la pareja cuando los amigos de los dos no aceptan a su respectiva pareja, los ricos amigos de Blane, en especial Steff McKee (James Spader) desprecian a Andie y los amigos de Andie no aceptan a Blane. Entonces ocurre un incidente importante, Blane le pide a Andie que sea su pareja para el baile de graduación, pero al mero momento decide arrepentirse por presiones de Steff y sus otros amigos y esto rompe el corazón a Andie

Ilustración 80 "The Pretty in Pink" (1986)



La chica le recrimina amargamente su falta de compromiso a Blane pero este reacciona en forma timorata y lo único que consigue es el odio de Andie. La chica por orgullo decide ir sola al baile para demostrar su superioridad moral sobre sus enemigos, además de una amiga mayor que le advierte que se arrepentirá mucho si no acude al baile de graduación de su escuela. Por desgracia Andie casi se arrepiente antes de entrar al lugar donde ocurre el baile pero entonces aparece Duckie para rescatarla y los dos entran juntos al salón.

Es aquí donde la versión del director y del guionista terminan pues en las exhibiciones de prueba el público demostró no gustarle el final que estos habían planteado de que Duckie fuera quien se quedara con el corazón de Andie, pues aparentemente los fans de Molly Ringwald deseaban que tuviera el mismo final de "Sixteen Candles" y no les importó mucho el orgullo de clase prevaleciera después de las humillaciones de que Andie fuera objeto. Al final Andie y Blane se reconcilian, luego que le dijera Blane a Steff que él sabía que valía poco pues no fue capaz de obtener el amor de Andie. El filme recaudó en taquilla 40, 472, 000 millones de dólares y Molly Ringwald apareció en la portada de la revista "Time" en 1986.

Ilustración 81 "Ferris Bueller's Day Off" (1986)

Ferris Bueller's Day Off (Un experto en diversiones) (1986)

Este filme de Hughes marcó el regreso de Matthew Broderick a los filmes de

Ilustración 79 "Weird Science" (1985)



**FERRIS
BUELLER'S
DAY OFF**



adolescentes desde "War Games" y fue el cual lo colocó en la categoría de estrella. La historia es acerca de Ferris Bueller, un chico demasiado inteligente a quien todo le sale bien en la vida, quien decide en la mañana de un día cualquiera que no quiere desperdiciarlo yendo a la escuela por lo que se finge enfermo ante sus padres y estos le creen el cuento. Ferris, incrédulo, no puede creer en su propio éxito y planea la forma en la cual mejor pasarse el día y decide acudir a su amigo, Cameron Frye (Alan Ruck), para irse con su novia de jugueta a la ciudad de Chicago. Cameron no fue al colegio pues se sentía mal y le dieron un permiso de faltar. Cuando lo convence, Ferris necesita ahora ingenárselas para hacer que su novia salga de la escuela de alguna forma y lo hacen diciéndole al director Ed Rooney (Jeffrey Jones) que la abuela de la chica murió y que su padre irá a recogerla. Rooney desea de cualquier forma atrapar a Ferris en algún error para obligarlo a pasar otro año en la preparatoria y arruinar su futuro profesional. El Sr. Rooney sospecha que Ferris tramó un engaño y acude a su casa para sorprenderlo.

Ferris y sus amigos se pasan un día de ensueño en Chicago: en el parque de béisbol Ferris atrapa la pelota y es filmado por una cámara de televisión al hacerlo; visita el museo de arte de la ciudad; come en un exclusivo restaurante y canta en medio de un desfile. El vehículo en el cual viajaron hasta la gran ciudad es un Ferrari modelo 1964 y el cual el padre de Cameron ama más que a su propia mujer. Si el padre descubre que lo usaron se enojara mucho y esto angustia a Cameron. La desgracia ocurre cuando Cameron se entera de que el kilometraje del auto ha avanzado demasiado y cree que su padre lo matara por ello. Ferris se lamenta por su amigo pues le tiene un miedo terrible a su propio padre y por que no lo ha amado nadie en su vida. Por eso lo ayuda diciéndole que si el auto corre en reversa el kilometraje se reducirá. Lo cual hacen pero el plan falla y Cameron se llena de ira pues su propio padre prefiere más a su auto que a su propio hijo, entonces patea el auto y decide que se enfrentará al padre, es el momento cuando se suelta el gato y el carro se precipita por barranco.

Luego de superado este transe Ferris descubre que el tiempo se le agota pues en cualquier momento sus padres podrían estar de regreso en casa y comienza una carrera loca contra el tiempo. Pero antes de llegar es descubierto por Mr. Rooney y todo parece perdido para el héroe inflexible. En ese momento aparece su hermana y lo rescata amenazando a Rooney con denunciarlo con la policía por meterse a su casa si su permiso. Los padres llegan y descubren a su querubín en cama, final feliz.

Al final el Sr. Rooney tiene que tragarse la humillación de tenerse que ir en el autobús escolar para que lo lleven a su casa y es acosado por los estudiantes que van en su interior. El filme recaudó 70, 136, 000 millones en taquilla y realizarse una serie televisiva inspirada en los personajes del filme.

Ilustración 82 "Some Kind of Wonderful" (1987)

Some Kind of Wonderful (Alguien muy especial)

Otro romance entre adolescentes de clases sociales distintas, en este caso, si se queda la versión final de John Hughes. El filme fue dirigido por Howard Deutch. Lea Thompson es Amanda Jones, la chica de ensueño de Keith Nelson (Eric Stoltz). Para su desgracia es novia de Hardy Jennis (Craig Sheffer) un niño rico privilegiado que trata a la mujer como una cualquiera y al final rompen pues Amanda no tolera ser tratada como una persona de segunda categoría. Keith ve entonces su oportunidad de conquistar a Amanda y



le pide ayuda a su amiga Watts, la chica baterista (Mary Stuart Masterson) que lo ayude a planear una cita de ensueño. Pero como en muchos otros filmes anteriores Keith ignora que Watts lo ama en secreto. Aún así ella se traga la humillación de servirle de chofer a su amigo Keith.

Aunque antes, para darle mayor significación a la cita, Keith decide utilizar todos sus ahorros para comprar unos aretes de diamantes para regalárselos a Amanda, como señal de su amor, lo cual motiva un disgusto entre Keith y su padre quien espera que utilice ese dinero para pagar su carrera universitaria. Pero hay una trampa, el chico rico Hardy invitó a la pareja a su fiesta en donde planea darle una paliza a Keith y humillar a Amanda al decirle que él la usó primero. Por fortuna Keith antes se hizo amigo de una pandilla de punks y en el momento en que Hardy quiere darle una paliza a nuestro héroe, ellos aparecen y lo rescatan, luego amenazan con causar una serie de desmanes en la casa si no cambian su actitud. Luego de este percance Keith comprende de alguna manera que Watts lo ama y Amanda, quien comprende que es un chico decente, le devuelve los aretes. Keith entonces va corriendo en busca de Watts para preguntarle porque ella no le había dicho que lo amaba y ella responde que nunca se lo había preguntado. El filme recaudó en taquilla 18, 554, 000 millones.

4.6. - Los años noventa y la degradación del neoliberalismo en las sociedades industrializadas: "La Haine", "Trainspotting" y "Kids".

Los filmes de adolescentes entraron en una especie de decadencia al iniciar los años noventa y darse un cambio generacional. Estos fueron años de la cultura alternativa y rock grunge proveniente de Seattle, Kurt Cobain y "Nirvana" y su "Smell like a teen spirit" y "Nevermind", "Jeremy" de "Pearl Jam", "Give It Away Now" de "Red Hot Chilly Peppers", "Creep" de Radio Head, "Plush" de Stone Temple Pilots; y también se dio la caída de la gracia del público del Glam Rock estilo "Mötley Crüe", "Gun's and Roses", "Poison" y "Warrent", además de los grupos pop chicle bomba como "New Kids on The Block", "Vanilla Ice" y MC Hainer, que incluso en 1990 se mantenían vigentes, pero en menos de tres años eran historia.

Los filmes de adolescentes se siguieron realizando pero en menor cantidad que en su época más fecunda. La razón del cambio se debe a la misma razón por la cual cambiaron los gustos musicales, la cultura juvenil deseaba alternativas donde se viera reflejada sus angustias, emergidas de la recesión económica ocasionada por el periodo neoliberal de Ronald Reagan y George Bush, que luego motivaron la transición al partido Demócrata y la era de Bill Clinton de gran prosperidad económica gracias al Internet. En esta época se realizaron tres filmes en tres países distintos que reflejaban la desesperanza de la juventud en los años del neoliberalismo y sus efectos al destruir la vida de las pequeñas personas. Estos fueron: "Kids" de Larry Clark, "La Haine" (El Odio), de Mathieu Kassovitz, y "Trainspotting" de Danny Boyle. La anargura, las ansias suicidas y la depresión crónica y clínica características de la generación X que se expresó mediante su música y arte fueron disminuyendo con el auge económico, y al final se dio un nuevo cambio generacional y un nuevo mundo emergió, junto con los filmes de adolescentes que volvieron a ponerse de moda. En la música predominó: "Backstreet Boys", "N'Sync", Christina Aguilera, Britney Spears y Ricky Martin, relegando la música rock y crítica a segundo plano.

Al principio de la década aparecieron filmes como: "Pump up the Volume", (1990) de Allan Moyle, protagonizado por Christian Slater sobre un adolescente marginado que por las noches se convertía en un locutor de radio pirata y sus

"shows" comenzaron a levantar controversia por sus irónicos comentarios. Pero el final es un poco absurdo pues el chico al ser perseguido por las autoridades es orillado a cometer suicidio. "Career Opportunities" de (1991). Bryan Gordon, con Frank Whaley (Jim Dodge) y Jennifer Connelly (Josie McClellan) quien en 2001 ganara el Oscar como mejor actriz de reparto por "Beautiful Mind". Son dos jóvenes egresados de preparatoria que no han sabido que hacer con su vida y en una noche, cuando Jim trabajaba como conserje en una tienda de autoservicio, se topó con Josie quien se quedó encerrada en la tienda y ambos comenzaron a hablar sobre sus insatisfactorias experiencias durante sus años escolares y como sus vidas se han convertido en desastre. El filme tiene un final extraño pues de la nada irrumpen dos ladrones quienes saquean la tienda, pero al final son derrotados por los dos chicos. El filme recaudó 11, 337, 000 y es el último escrito por John Hughes sobre adolescentes. Originalmente fue planeado lanzarlo en 1989 pero resultó fallido en las exhibiciones de prueba, pero tras el éxito de "Home Alone" se consideró que el filme podría funcionar.

Otros filmes fueron: "Don't Tell Mom, The Babysitters Dead" (1991) de Stephen Herek, con Christina Applegate, sobre una familia que deja sus hijos a cargo de una niñera mientras salen de viaje, pero repentinamente muere y la hija adolescente se hace cargo de la familia. "Run" (1991) con Patrick Dempsey, sobre un adolescente que se mete en problemas al matar accidentalmente al hijo de un mafioso y durante toda la noche es perseguido despiadadamente por sus secuaces hasta que logra eliminarlos uno a uno, incluyendo al mafioso.

Al año siguiente se hizo: "School Ties", (1992). Robert Mandel, con Brendan Fraser, Matt Damon, Chris O'Donnell. El filme ambientado en los años sesenta trata de un estudiante judío (Brendan Fraser) que consigue una beca para estudiar su último año de preparatoria en una prestigiosa escuela a cambio de jugar fútbol americano, donde figura como mariscal de campo estrella. Pero cae en desgracia cuando los estudiantes protestantes se enteran que su estrella es un judío y desfogan sus prejuicios raciales en su contra. El filme recaudó 14, 100, 000 millones de dólares. "Encino Man" (1992) de Les Mayfield, con Brendan Fraser, Sean Astin y Pauly Shore. La historia es acerca de dos adolescentes quienes mientras cavaban un agujero para una piscina encuentran un cavernícola adolescente congelado. Le enseñan los rudimentos de la vida moderna y lo llevan a la escuela preparatoria donde estudian diciendo que se trata de un estudiante de intercambio proveniente de Estonia. Y de la noche a la mañana se convierte en la sensación en la escuela. El filme recaudó 40, 700, 000 millones de dólares. En ese año también se realizaron "Bully The Vampire Slayer", (1992) y "Face The Music" (1992) de Carlo Wiseman, con Molly Ringwald y Patrick Dempsey, pero por desgracia no funcionó comercialmente y marcó la caída de ambos actores otrora estrellas de los años ochenta.



Illustration 93 "Dazed and Confused" (1993)

"Dazed and Confused" (1993) de Richard Linklater. Un filme ambientado en los años setenta con una banda sonora llena de canciones clásicas de aquella época. El filme trata de las fiestas y celebraciones que realiza un grupo de adolescentes al final del último día de clases para celebrar el inicio del verano. El filme es bastante similar en su forma a "American Graffiti" (1973) en cuanto a su deseo de rememorar aquella época ida. El filme recaudó 6, 824, 968 millones de dólares.

"Reality Bites" (1994) de Ben Stiller, con Winona Ryder, Ethan Hawke y Ben Stiller. Es el "St. Elmo's Fire" de los años noventa. Cuenta la historia de un

grupo de jóvenes egresados de la universidad quienes no son capaces de encontrar trabajo en el mundo real. Winona Ryder al principio había encontrado un puesto en una estación de televisión local pero al enfriarse en problemas con uno de los viejos acomodados del canal fue despedida. El resto del filme muestra como trata desesperadamente de conseguir trabajo y no lo obtiene de ninguna manera, e incluso se ve reducida a humillarse a encontrar empleo en una tienda de comida rápida al no recibir ningún apoyo de sus padres estúpidos e incomprensivos. De igual manera se ve



Ilustración 84 "Clueless" (1995)

"Clueless" (1995) de Amy Heckerling, nos trae este filme basado en una novela de Jane Austen "Emma" publicada originalmente en 1816. La historia es acerca de una chica privilegiada de Beverly Hills llamada Cher (Alicia Silverstone) con un corazón de oro, que pese a ser la clásica princesa popular que en los filmes de los años ochenta es retratada generalmente como villana de la historia, en este caso es una bella chica, pese a interesarse más en vestir ropa siempre a la moda y en ser populares, también está interesada en los problemas de los menos afortunados, entre quienes se encuentran dos maestros y una chica adolescente, que de ser nerd la ayuda a convertirse en una chica hermosa y popular. El filme fue todo un éxito en taquilla y se hizo una serie de televisión basado en el filme.

"Mallrats" (1995) de Kevin Smith, del creador de "Clerks" filme que resultó un suceso en el festival de cine de Sundance, "Mallrats" es el segundo episodio de su trilogía "Nueva Jersey". La historia es acerca de dos "slackers" (buenos para nada) T.S. Quint (Jeremy London) y Brodie (Jason Lee) que en ese mismo día perdieron a sus novias y se van a consolar sus penas en el centro comercial. Allí descubren que el padre de una de ellas Brandi Svenning (Claire Forlani) quiere usar a su hija como premio en un programa de concursos. Por otra parte la novia del otro (Shannon Doherty) está saliendo con el vendedor de una tienda de trajes (Ben Affleck) quien le dice que sólo la quiere para tener sexo con ella en un lugar incomodo, como un Volkswagen. Para impedir que la ex novia de T.S. salga con el ganador del programa de concursos como que la chica del otro sea usada por el pelafistán ambos se unen para impedirlo. El final es predecible: los dos logran recuperar sus respectivas chicas.

Ilustración 85 "Welcome to the Dollhouse" (1996)

"Welcome to the Dollhouse" (1995) de Todd Solondz, es una comedia de



humor negro acerca de una adolescente que desea ser aceptada por sus atormentadores. Es el clásico mundo de la escuela, en este caso el Junior High (equivalente de la secundaria) en donde una chica llamada Dawn desearía que la vida fuera más amable con ella, que sus padres no la ignoraran y les dieran preferencia a sus dos hermanos, a su hermano mayor quien es estudioso y promete entrar a una prestigiosa universidad y su pequeña hermana menor quien es adorable y hermosa. Ella está enamorada de un chico mayor que ella cuya máxima afición es tocar la guitarra en su grupo, él es amable con ella pero no la toma en serio. Por el otro lado está Brando, un chico de primer año que es tan estúpido para demostrarte su afecto a la chica que en lugar de tratar de agradecerle la atención con violarla.¹⁵⁴ En este filme no buscan mostrar la manera como los menospreciados del mundo pueden identificarse en personajes que más tarde se vengarán de quienes no los aceptan, sino que deben conformar con ver como las cosas ocurren exactamente igual que en la realidad, aunque eso sí, con una buena dosis de humor cáustico.

Ilustración 86 "Kids" (1995)



Kids

"Kids" (1995) de Larry Clark. Es un desgarrador filme hiperalista sobre la vida de los adolescentes en la ciudad de Nueva York, en donde tienen todo el dinero necesario a su disposición para gastarlo como se les dé la gana; ya sea gastándolo en alcohol (que no tienen edad suficiente para consumir), drogas (que no importa la edad que tengan siempre es ilegal comprarlas) y tener sexo en forma irresponsable. La historia se basa en un mocoso hedonista llamado Telly, a quien sólo le gusta tener sexo con mujeres vírgenes. El filme inicia como si se tratase de un documental en donde entrevistan dos grupos de adolescentes, uno de niñas y otro de niños, en donde platican acerca de sus preferencias sexuales y demuestran tener bastante experiencia a pesar que no superan los 16 años. Los problemas surgen cuando la chica adolescente

Jenny quien cometió el error de tener su primera experiencia sexual con Telly descubre que contrajo SIDA y a partir de ese momento comienza a buscar a Telly para informárselo. El problema es que Telly y su amigo Casper han iniciado en ese día su intensa búsqueda de placeres y diversiones y Telly ya puso sus ojos en Ruby, una chica de 14 años, con quien desea tener sexo. Jenny busca a Telly en discotecas, fiestas, y cuando lo encuentra se da cuenta que es ya demasiado tarde; derrotada se derrumba en un sillón pues a lo largo de la noche también ha consumido alcohol y drogas para soportar la angustia. Es en el momento que Casper se aproxima a ella y aprovechándose que está inconsciente la viola y contrae el también SIDA.



Ilustración 87 "La Heine" (1995)

La Heine

"La Heine" (1995) de Mathieu Kassovitz. Es acerca de tres adolescentes franceses hijos de padres inmigrantes: Vinz (Vincent Cassel) es judío, Hubert Kounde, de raza negra, y Said (Said Taghmaoui), es musulmán. Los tres son desempleados y no tienen nada que

(154) DEMING, Mark y FLINT, Rebecca: Welcome to the Dollhouse, EUA, All Movie Guide, 2001.

hacer más que vagar por las calles en busca de cosas que hacer para gastar su tiempo ya que tampoco van a la escuela pues fue cerrada por unos disturbios. Uno de sus amigos fue golpeado por la policía en medio de unos disturbios juveniles de hijos de inmigrantes del tercer mundo y una pistola de uno de los policías desapareció. Más tarde Vinz confiesa que él tiene en su poder el arma y que la usará para asesinar a un policía en caso de que muera su amigo en coma. Hubert trata de convencerlo de no hacerlo mientras los chicos inician un tour por París en busca de un supuesto amigo, pero en todos los sitios donde pasan encuentran problemas e incluso Hubert y Said son detenidos por la policía y son torturados sin razón alguna, mientras tanto Vinz escapa y los abandona. Más tarde los tres chicos se reencuentran en la estación sólo para ver partir el último tren de la noche y por lo tanto deben de quedarse a pasar la noche en la ciudad. Luego de otras experiencias en donde casi matan a un cabeza rapada, Hubert convence a Vinz de entregarle el arma para no cometer una locura. Pero en el momento en el que creían que todo había pasado, un policía detiene a Vinz y Said y por accidente mata a Vinz. Hubert, encolerizado, saca el arma y apunta al policía, los dos se eufonizan y al final se oye un disparo.

Ilustración NH "Trainspotting" (1996)



Trainspotting

Trainspotting

"Trainspotting" (1996) de Danny Boyle, es un filme basado en la novela de Irving Welsh acerca de un grupo de jóvenes de Edimburgo, ciudad escocesa, que al no tener empleo ni nada mejor que hacer con sus vidas que su adicción a la heroína. Para satisfacerse estos gustos se dedican a robar pequeños negocios para tener siempre recursos necesarios para solventar su vicio. El personaje principal es Renton (Ewan McGregor) cuya filosofía es no elegir ante la multitud de opciones que tienen a su disposición para elegir, ya sea un trabajo, una casa, un auto, un televisor, cualquier cosa. Su abstención a elegir es su rechazo al

mundo materialista del neoliberalismo, donde el ser humano es relegado a ser un mero consumidor, y por eso su humanidad, su *gnm* humanidad, es lo que lo hace importante y diferente a todos los demás. Sus amigos son Sick Boy, un fan de las películas de James Bond quien es capaz de desintoxicarse con gran facilidad de su adicción a la heroína, con lo cual hace sufrir a su amigo Renton para quien es todo un suplicio desintoxicarse. Spud, un sujeto con limitada inteligencia pero con un corazón de oro, quien por su falta de pericia se ve metido en serios problemas, incluso de tipo escatológico con la familia de su novia. Y Francis Begbie (Robert Carlyle) un tipo que desprecia las drogas pero que consume alcohol en cantidades industriales y le gusta provocar peleas por el puro placer de destrozarle a alguien la cara a golpes.

El filme proyecta la lucha de Renton por liberarse de su adicción y por buscar una vida mejor, las secuencias donde muestra las consecuencias terribles en su organismo de la abstinencia a las drogas o la forma poética de representar una sobredosis son los momentos más memorables y estéticos que distinguen al filme. Renton finalmente logra desintoxicarse y se marcha a Londres a vivir y consigue un trabajo. Pero no puede todavía liberarse de su pasado, es decir, de sus amigos drogadictos, quienes por azares del destino tienen la oportunidad de comprar un kilogramo de

heroina pura, pero necesitan que Renton les preste una importante cantidad de dinero para realizar la transacción. Renton duda pero finalmente les entrega todos sus ahorros ganados en forma honesta como vendedor de bienes raíces. La banda entonces decide encaminarse a Londres para vendérsela al doble de su precio a una banda de narcotraficantes. No obstante, Begbie, quien aparentemente desea ser líder de una banda de criminales, luce una demostración de fuerza golpeando a un inocente parroquiano en un bar para demostrar quien es el jefe y obligar a Renton a someterse a su mando. Esto le revuelve el estomago a Renton y surge un solitario plan en su cabeza que consiste robarse todo el dinero conseguido por la transacción y dejar con un palmo de narices al resto de sus compañeros, menos a Spud, a quien le deja su parte en un locker de una estación de trenes. Es el momento en el cual Renton finalmente es libre y tiene todo su futuro por delante, quien sabe lo que le espera.

Otros filmes importantes son: "William Shakespeare's Romeo+Juliet (1996) del director australiano Baz Luhrmann, protagonizado por Leonardo Di Caprio y Claire Danes en los papeles principales. Esta es una versión modernizada de la tragedia Shakesperiana en donde se muestra completamente actualizada pero se utilizan los diálogos originales del dramaturgo inglés. El director Luhrmann aparentemente deseaba hacer el filme máximo sobre el amor, pero para esto necesitó que Shakespeare le prestase su inmejorable guión.

Pero el filme que marcó el regreso de las películas de adolescentes a los primeros lugares de taquilla fue: "Scream" (1996) de Wes Craven, realizado en base al guión de Kevin Williamson. Williamson el año siguiente escribió otro guión para otro importante éxito de taquilla "I Know What You Did Last Summer" (1997) de Gimi Gillespie, además de la secuela de "Scream 2" de West Craven. Por otra parte Williamson creó una serie de televisión basada en personajes adolescentes "Dawson's Creek". Por último figura el filme "The Craft" (1996) de Andrew Fleming, del cual ya se ha hablado.

Por último, en 1997 también se realizó: "Trojan War" de George Huan, con Jennifer Love Hewitt, el cual es la clásica historia del muchacho enamorado de la chica bella y popular que a la sombra tiene una amiga que en secreto lo ama ya repetida en muchos filmes de los años ochenta, pero en este caso es mezclado con una farsa de comedia sexual, pues al protagonista masculino se le hace realidad su sueño de tener sexo con la chica de sus sueños, ya que esta quiere darle celos a su novio deportista, pero para su desgracia no cuenta con un condón (Trojan) a su disposición, y todas las subsiguientes secuencias cómicas se basan en su desesperada lucha para encontrar la protección que necesita para su relación.

En 1998 se realizó "Can't Hardly Wait" de Harry Elfont y Deborah Kaplan, basado en las desordenas fiestas presentadas en los ochenta. Toda la acción del filme se desarrolla en una fiesta que termina con la intervención de la policía. El filme mezcla los deseos de revancha de un geek contra sus torturadores del equipo de futbol americano, a quienes los desea difamar con unas fotos comprometedoras. Un adolescente guardó en secreto su amor por una chica que es novia de un jugador de futbol americano pero con quien justamente en esa noche rompe, y el chico sólo tiene esa noche para confesarle su amor o la perderá para siempre. Y finalmente dos amigos de la infancia que dejan de hablarse por años pero quienes se vuelven a encontrar en esa noche para tener su primera experiencia sexual, pero que resulta bastante insatisfactoria. En este año también se realizaron: "Disturbing Behavior" (1998) de David Nutter, con Katie Holmes, de la serie de televisión "Dawson's Creek". Es una fallida obra que trata de una escuela preparatoria dominada por un grupo de estudiantes cuya principal característica es su perfección, pero quienes han perdido su humanidad. Quiénes descubren esto son los integrantes de una familia de Chicago que llegan a un pequeño poblado

donde descubren que quienes no cumplen con esos estándares son secuestrados y luego regresan convertidos en miembros de esa siniestra organización. Al final se descubre que todo es organizado por un psiquiatra tipo científico loco que tiene un complot para hacer a todos los estudiantes adolescentes en perfectos y féticos. En 1998 también figuraron "Urbang Legend" (1998) Jamie Blanks y "The Faculty" (1998) de Robert Rodriguez.

1999 se distinguió por la enorme cantidad de filmes sobre adolescentes que los estudios norteamericanos realizaron para inundar las pantallas donde figuran: "Drop Dead Gorgeous" (1999) de Michael Patrick, acerca de una madre que está dispuesta a hacer todo lo que esté en sus manos para que su hija adolescente gane el concurso local de belleza para que así pueda realizar sus sueños de abandonar aquel perdido poblado en la lejana Minnesota. "Teaching Mrs. Tingle" (1999) de Kevin Williamson. En este filme protagonizado por Katie Holmes quien hace el papel de una destacada estudiante que se apunta a obtener el mejor promedio de toda la generación el cual conlleva el recibimiento de una importante beca para ayudarlo a cursar sus estudios universitarios. Pero para su desgracia tiene en su camino una rival (Liz Stauber) para lo cual tiene que preparar un trabajo especial para una estricta maestra llamada Sra. Eve Tingle (Helen Mirren) la cual le da su primera calificación baja, lo cual pone en peligro su lugar como la estudiante con el mejor promedio. Más tarde una copia del examen final de la Sra. Tingle aparece en su mochila lo cual pone en serio peligro su futuro académico. Entonces la chica decide ponerle un alto a la maestra y ella con unos amigos realizan una visita domiciliaria la cual tiene funestas consecuencias y la maestra no vuelve a presentarse en la escuela. En la película aparece Molly Ringwald como maestra sustituta. "Varsity Blues" (1999) de Brian Robbins, protagonizado por James Van Der Beek, otra estrella del programa "Dawson's Creek". James Van Der Beek tiene el papel de Jonathan Moxon, un mariscal de campo de segundo equipo de una preparatoria texana cuyo equipo ha ganado 22 veces el campeonato divisional, dirigidos por el entrenador Bud Kilmer (Jon Voight) sin embargo es un duro disciplinario que obliga a sus jugadores a llegar al extremo, incluso exponiendo su propia salud. El filme da un vuelco cuando el mariscal de campo titular Lance Harbor (Paul Walker) sufre una lesión que pone punto final a su carrera deportiva y Jonathan a partir de ese momento queda en el ojo del huracán al convertirse en titular y comenzar a recibir tentaciones en su vida, incluyendo la novia de Lance quien se le ofrece sexualmente. Al final Jonathan encabeza una revuelta entre los jugadores en contra de los excesos de su entrenador y al mismo tiempo lleva al equipo a ganar su campeonato 23. El filme fue realizado por la productora de cine de MTV. "Drive me Crazy" (1999) de John Schultz, con Melissa Joan Hart y Adrian Grenier, otra historia acerca de una chica infatuada por la estrella del equipo de básquetbol quien espera sea su pareja en la fiesta de graduación pero que al mero momento, cuando este encuentra una novia en otro colegio, debe conformarse con su vecino, su amigo de la infancia que durante su adolescencia se convirtió en un iconoclasta y en un enemigo del sistema. "10 Things I Hate About You" (1999) de Gil Junger, es una adaptación de una obra de William Shakespeare "La Fierocilla Domada" a los tiempos modernos aunque con algunos resultados fallidos, pues una chica adolescente por mandato de su padre debe de esperar a que su hermana mayor salga primero en una cita para que ella tenga la oportunidad de hacer lo mismo, lo cual en estos tiempos modernos es poco creíble. "The Rage: Carrie 2" (1999) de Kati Shea, una secuela inferior del original de Brian de Palma, el cual trata de la vida de la supuesta media hermana de Carrie, Rachel Lang, quien supuestamente su padre era el mismo de Carrie y por eso hereda los mismos poderes telequímicos de su hermana. El filme trata de cómo los miembros del equipo de fútbol apuestan para ver quien conquista a más muchachas de su escuela, lo cual orilló a una (Meru Sivari) al suicidio y Rachel es su mejor amiga. Rachel desea vengarse pero por desgracia se enamora de uno de los miembros del equipo y

es filmada mientras tiene sexo con él y cuando muestran el video en público hace desatar su furia. "Election" (1999) de Alexander Payne, otro filme realizado por la producción de cine de MTV, protagonizada por Matthew Broderick y Reese Witherspoon. Broderick abandona su personaje de Peter Pan para transformarse en el profesor de historia Jim McCallister. Hay una amargura en su vida: la estudiante Tracy Flick, quien vive obsesionada con estudiar en una importante universidad. Para esto realizó todo tipo de actividades extracadémicas, en una de estas actividades se relacionó con el profesor de matemáticas con quien tuvo un amorío lo cual provocó su despido y divorcio. Este maestro era el mejor amigo de Jim y por eso guarda resentimiento contra Tracy, quien como una de sus metas se propuso convertirse en presidenta del consejo estudiantil, y Jim quiere evitarlo a toda costa. Jim le sugiere a otro estudiante, Paul Metzger, (Chris Klein) quien es popular, estrella del equipo de fútbol, e hijo de un rico empresario de la región de Nebraska, competir contra ella. Es tal el odio de Tracy que destruye la propaganda de su rival y eso la pone en una situación comprometedor, pues en caso de descubrirse su responsabilidad será expulsada del colegio. Para desgracia de Jim, que sabe la culpabilidad de Tracy, la hermana de Paul se responsabiliza de lo ocurrido. A partir de este momento la vida de Jim entra en una espiral descendente pues primero comete el error de tener sexo con la ex esposa de su mejor amigo, quien es mejor amiga de su esposa, luego, es tal su coraje al comprobar que Tracy ganó la elección que coloca a Paul como ganador, más tarde se descubre su falta y es despedido. Tracy es presidente, entra a una importante universidad y se gradúa como abogada y se hace asistente de un senador, mientras tanto Jim tiene que comenzar de nuevo y debe conformarse con trabajar como guía de museos. Al final Jim ve como Tracy sube a una limosina y es tal su coraje y frustración que le arroja su maleta en contra del auto y debe que correr como un pequeño vándalo. Otros filmes que se hicieron en este año pero ya fueron estudiados son: "Idle Hands" (1999) de Rodman Flender. "Jawbreaker" (1999) de Darren Stein. Por último, no había habido filmes destacados sobre el tema del despertar sexual de los adolescentes sino hasta 1999 con la aparición del filme "American Pie" de Paul Weiz, el cual resulta todo un éxito de taquilla. Trata de tres adolescentes hacen una apuesta de que cada uno de ellos perder la virginidad antes de la fiesta de graduación, lo cual hace que se metan en toda clase de predicamentos. En el filme figuran las nuevas estrellas juveniles Jason Biggs y Mena Suvari. "American Pie" logró recaudar 87 millones de dólares. El filme tuvo una secuela en 2001 "American Pie 2", de Paul Weiz, el cual superó al original al rebasar la barrera de los 100 millones de dólares.



Ilustración 89 "American Pie" (1999)

5. - Análisis estructural de filmes de adolescentes.

A continuación, se analizarán varios filmes de los que antes fueron mencionados, los que guardan en común que son historias donde el protagonista principal es un joven inmaduro se encuentra en proceso de maduración, y para conseguirlo necesita de la guía de sus padres, un maestro, un ayudante o amigo más maduro, o una persona amada, quien lo ayudará a superar paulatinamente las limitaciones que le impiden ser una persona independiente y capaz de amar. Para esto fueron seleccionados filmes de distintas clases, desde los producidos por Hollywood en forma masiva, incluyendo también algunos filmes no producidos en Hollywood como son "Los Olvidados" (1950) de Luis Buñuel, que fue una producción México-Española; o "La Haine" (1996) de Mathieu Kassovitz, una película francesa, que tratan los problemas de la juventud y la maduración, pero lo hacen abordando una postura distinta. Se espera que los filmes de Hollywood contengan un mensaje alentador donde brindan al joven esperanzas de que superará sus problemas de maduración y que encontrará en el futuro a una persona amada, imponiéndose a todos los obstáculos que encuentren en su camino. En cambio, los filmes no comerciales cuyo interés por parte de sus autores es realizar una crítica de las instituciones sociales existentes que no le permitan a los jóvenes realizarse completamente, sea por que no brindan oportunidades orillándolos a la marginación, o represivos y aplastan sus esperanzas al no brindarle ninguna oportunidad por medio de los medios institucionales. Por otra parte, se estudiará un filme de horror con personajes de adolescentes del subgénero de cuchilladas, para entender cuales son sus similitudes y diferencias con los filmes de adolescentes de mensaje alentador; y así comprender cabalmente por qué motivo resultan estos tan interesantes para las audiencias juveniles.

Para este motivo se dividirán los filmes en: 1) Filmes Realistas: cuando su temática aborde temas comunes de la adolescencia sin ningún elemento fantástico; 2) Filmes de Fantasía hollywoodense: aquellos que incluyan en una trama que aborde la problemática común de la vida de los adolescentes y les ofrezcan soluciones fantásticas, por medio de la ayuda de un talismán o un ser con poderes mágicos; 3) Filmes de comedia sexual: aquellos que aborden el tema del despertar sexual en la vida de los adolescentes y estén cargados de un alto contenido sexual, con escenas de desnudos femeninos y donde se representan la realización de un acto sexual; y 3) Filme de cuchilladas de adolescentes: Los protagonistas adolescentes se enfrenten a un asesino desconocido o que cuente con poderes sobrenaturales que deben de detener antes de que siga asesinando personas inocentes.

Al realizar en análisis primero se determinarán cuáles son los principales actantes, los cuales deben de coincidir con los que predominan en cuentos de hadas: héroe, villano, ayudante, persona buscada o princesa, padre de los protagonistas, y persona ignorada. Segundo: Se dividirá el filme en secuencias y se analizarán cada una de ellas según las funciones de Greimas y Vladimir Propp. Tercero: Se construirá el código del filme para determinar cuales son los principales significados que son manejados en el filme para determinar cual es el mensaje que el filme pretende transmitir. Cuarto: se determinará si el filme coincide con la hipótesis de trabajo del presente estudio, que es que cuente con una estructura de pares de opuestos que se contraponen entre sí.

5.1. - Filmes realistas

Los filmes de adolescentes realistas, como se dijo antes, son aquellos que en su trama no presentan ningún elemento fantástico que permita al espectador inmaduro evadirse del contexto real donde diariamente habita, pero que aborda los problemas que enfrenta la juventud al igual que los filmes de adolescentes fantásticos no realistas. En este caso, la meta del análisis es encontrar los puntos que guardan en común estos dos tipos de filmes, que como es evidente, lo que tienen en común es que abordan los problemas que enfrentan los adolescentes para alcanzar la madurez en las sociedades industriales contemporáneas. Esta clase de filmes tienden a apartarse del modelo del "cuento de hadas", no tiene una estructura de pares de opuestos que se contraponen entre sí, ni todos los daños que se presentan en la trama son reparados al final de la historia para darle un final feliz. A decir verdad, no emiten un mensaje alentador al joven de que todo resultara bien al final y hallara su tan anhelada felicidad, sino más bien son una crítica social en contra del sistema capitalista y la sociedad industrializada que le dio origen al considerarla despiadada y corrompida. Esta crítica destaca todas las patologías surgidas en el desarrollo de los jóvenes en este tipo de sociedades y remarca el hecho de que los finales felices son imposibles mientras impera el capitalismo y no se llegue a la sociedad idealizada del socialismo.

Aunque de igual forma, los filmes realistas pueden tener un final feliz, en este caso no se critica al sistema social imperante sino que se buscan soluciones a sus problemas sin reformar por completo a la sociedad en cuestión. El análisis de estos filmes tiene como meta encontrar las semejanzas que guarden con respecto a los filmes de adolescentes de tramas fantásticas, semejantes en su estructura a la de los cuentos de hadas y mitos.

“Los Olvidados” (1950) de Luis Buñuel.

NUM	Actantes:	
1.	Protagonista:	Pedro
2.	Ayudante o maestro:	Director de la Granja Escuela, Meche, Ojitos
3.	Persona buscada:	Madre de Pedro
4.	Antagonista o villano:	El Jaibo, El ciego Don Carmelo, Cacarizo
5.	Padre del protagonista:	El padre desconocido de Pedro.
6.	Persona ignorada o no buscada:	No hay.

Secuencia 1: Unos niños comentan que el Jaibo escapó de la escuela correccional. Jaibo camina por la calle, pide una torta pero cuando ve a un policía se echa a correr y escapa.

- I. Interrogatorio vs Información: Jaibo escapó de la correccional.
- II. Prueba calificante: Asignación de prueba vs No superación = Consecuencia: Derrota.

Es presentado uno de los protagonistas de la historia, el villano, quien finge ser valiente pero en el fondo es cobarde.

Secuencia 2: Unos niños escuchan lo que el Jaibo dice, entre ellos Pedro, les dice que en la correccional tuvo que ganarse el respeto de la gente peleando, que habla buena comida pero él prefería estar en la calle. Luego dice que por culpa de Julián lo metieron a la cárcel y que se va a vengar. Finalmente dice que si todos hacen lo que él dice a nadie le faltará dinero y todos lo siguen.

- I. Interrogatorio vs Información: cómo es la vida dentro de la correccional, cruel y dura.
- II. Estipulación de contrato: Orden y Aceptación.

Los chicos de hacer el Jaibo su líder a cambio de que les dé dinero para eliminar sus carencias. Sin embargo, es un pacto maligno, los hace ayudantes del mal.

Secuencia 3: Un niño llora en la calle, viste traje de campesino, en tanto un ciego alaba los tiempos del General Porfirio Díaz y todos se ríen de él. Pedro se pelea con el niño con ropas de campesino y el chico no responde a su provocación. Los niños del Jaibo se acercan y tratan de robar la bolsa del ciego y cuando trata de cortarla, el ciego le da un golpe con un palo con un clavo. El niño se lamenta de la herida, dice que su madre lo va a regañar, otro dice que por eso se escapó de su casa. Todos se acercan a mirar la herida y el Jaibo sugiere curarlo con una telaraña.

- I. Información sin interrogatorio: Los viejos añoran los tiempos del pasado donde eran más respetados.
- II. Traición vs Fracaso de falta.

Los chicos planean su primera fechoría pero fracasan al intentarlo en un sitio público y como resultado uno de sus miembros fue herido.

Secuencia 4: El ciego pide ayuda para que lo crucen al otro lado de la calle y el niño de ropas de campesino lo cruza. El Jaibo lo sigue y espera a que se adentre en una zona en construcción abandonada, entonces todos los niños lo rodean, el

ciego los oye y pide piedad, pero los niños no tienen piedad y lo agarran a pedradas y lo tiran al suelo, en tanto, el Jaibo agarra a patadas sus cosas y destruye su tambor con una piedra, luego se van y lo dejan tirado en el suelo.

- I. Prueba Calificante: Asignación de prueba vs superación de prueba: superioridad moral del niño.
- II. Traición II vs Daño a un tercero.

La banda de maleantes hace un segundo intento y esta vez tienen éxito, no obstante, se ensañan con su víctima quien en secreto jura vengarse.

Secuencia 5: Pedro acaricia a una gallina y le roba un huevo, la madre llega y los niños se ponen contentos y le piden que les dé de comer. Sale Pedro y cuando lo ve su madre lo trata con desprecio. Pedro le dice que tiene hambre y la madre le dice que no le dará de comer, que mejor le den de comer los vagos con los cuales anda todo el tiempo. Pedro dice que no lo quiere y la madre le dice que no tiene ninguna razón para quererlo. Los hermanos menores comen y se ríen de él, entonces Pedro roba un pedazo de comida y huye.

- I. Prueba calificante: Asignación de prueba del donador (Interrogatorio de la madre) vs no superación de prueba = resultado: el hijo recibe desamor de su madre.
- II. Prueba calificante: Asignación de prueba del donador (Prueba de Bondad) vs no superación de prueba = Resultado: Derrota.
- III. Fecchoría vs Daño: Pedro hurta alimento, robo de amor.

Pedro demuestra que tiene una mala relación con su madre, él trata que ella cumpla con su función en la vida, pero se la niega porque es malo. Pedro es derrotado y es considerado un villano.

Secuencia 6: El niño campesino sigue esperando en el mercado y ya es de noche, se encuentra a Pedro, este le pregunta si es de fuera y responde que sí. Julián pasa por ahí buscando a su padre le pregunta si saben en dónde está y dicen que no saben. Pedro comió un poco y sigue teniendo hambre, el niño le da un poco de dinero y va a comprar unos bolillos que se comen entre ambos. Entonces aparece Julián con su padre borracho y le dice a su hijo que no quiere volver a su casa, entonces se pone a llorar y le promete que no volverá a tomar. Al final Pedro le pide al niño que lo acompañe.

- I. Prueba calificante: asignación de prueba vs superación = recepción de ayudante (Ojitos) Bondad.
- II. Interrogatorio vs Información: Quien es Julián.

Pedro muestra su otra cara, es capaz de superar su vileza a pesar de su condición de pobreza.

Secuencia 7: Llegan a un rancho, el abuelo le pide algo a su nieto y no le hace caso. En tanto la hermana Meche cuida a unos de los animales y se topa con el Jaibo. Él quiere platicar con Meche pero le dice que es un vago. Pedro le pide permiso a Meche para pasar la noche allí, entran allí y Meche le pregunta quien es el niño que los acompañaba. Pedro dice que no sabe, entonces le dice "Ojitos". Jaibo trata de ordeñar a la burra pero ya no tiene leche y ven como Ojitos bebe de la ubre de una de las cabras.

- I. Interrogatorio vs Información: Se presentan otros personajes. Meche, chica llena de bondad y Cacarizo aliado del Jaibo y por tanto del mal.
- II. Prueba calificante: [Meche y Pedro] Asignación de prueba (preguntas sobre Ojitos) vs superación = recepción de asilo y de un ayudante (Meche).

Se presentan más personajes donde se dividen los buenos de los malos, es decir, de quienes son capaces de redimirse y quienes no. Pedro recibe la bondad de Meche y le prueba su bondad al ayudar a un desconocido a pasar la noche en un lugar protegido.

Secuencia 8: Al día siguiente Jaibo le pregunta a Pedro en donde está Julián y le pide que lo acompañe, lo lleva al lugar en donde trabaja y le pide a Pedro que lo traiga hacia él. Pedro sigue sus órdenes y Julián lo acompaña. Jaibo le dice que quiere platicar con él pero no en ese lugar y le pide que lo siga. Ambos caminan hasta el mismo lugar despoblado donde golpearon al ciego. Jaibo le dice que el que se la hace la pagan pero como usa un cabestrillo Julián no quiere pelear con él, empuja al Jaibo y se dispone a regresar, pero cuando le da la espalda Jaibo saca una piedra y golpea a Julián en la nuca y cuando está caído en el suelo lo agarra a palos. Pedro le pide que se detenga pero ya es demasiado tarde, el Jaibo le quita el dinero y se va con Pedro.

I. Engaño (Jaibo planea vengarse) vs Complicidad (Pedro lo ayuda)

II. Fechoría vs Daño = Robo y asesinato de Julián.

Pedro sigue sin determinarse, colabora para que Jaibo perpetre otro daño en contra de alguien (Julián) y demuestra que está todavía cercano a la perdición. Sin embargo, esta falta es el precedente de la futura caída del rufián principal de la historia.

Secuencia 9: El ciego camina por la calle y se topa con el Ojitos y le dice que su papá no regresará por él pues lo ha abandonado, luego le dice que sí lo ayuda le dará de comer y una casa, entonces lo sigue. Juntos llegan a la casa de Meche y el ciego entra a la casa, habla con la madre enferma, jala una paloma que está amarrada debajo de la cama y le dice que ha absorbido sus males, luego soba a la mujer con el ave. Ojitos le pregunta a Meche que hace y le dice que está curando a su mamá y el niño dice que eso no sirve, entonces ojitos le regala a Meche un diente de un muerto. Sale el ciego y Meche le paga con una botella de leche.

I. Contrato: Orden vs Aceptación: Ojitos se convierte en ayudante del Ciego a cambio de refugio y alimento, el Ciego salva a Ojitos de caer en el bandidaje pero a cambio de ser explotado. Neutro.

II. Interrogatorio vs Información: los pobres son ignorantes y por eso sufren más.

III. Prueba Calificante (Para Ojitos): [Meche, Ojitos] Asignación de prueba (pregunta) vs superación (respuesta de Ojitos) = Recepción de ayudante (Ojitos y Meche son a partir de este momento amigos)

Más información sobre los protagonistas: Ojitos es capaz de bondad y es salvado por el Ciego de caer en la rapiña pero a cambio de entregarle su libertad. Ojitos demuestra no ser ignorante y que será aliado de Meche.

Secuencia 10: Un inválido avanza por la calle y Jaibo lo detiene y le pide un cigarro. El inválido le dice que no mantiene a vagos. El Jaibo silba y todos los niños rodean al inválido, trata de escapar pero lo levantan de su carrito y le roban todo lo que trae encima. El inválido trata de pedir ayuda a la policía pero nadie viene en su auxilio. Entonces lo dejan tirado en el piso y el Jaibo arroja lejos su carrito.

I. Fechorías vs Daño. (Se confirma la maldad del Jaibo y su capacidad de seducir al mal a sus semejantes)

Jaibo imposible de redención.

Secuencia 11: Los chicos hablan y el Jaibo les reparte el dinero, entonces llega uno y dice que encontraron a Julián muerto y todos se van a morarlo menos Pedro, quien se queda solo con el Jaibo. El Cacarizo sospecha que el Jaibo lo mató pero no dice nada. Pedro le dice que lo mató y Jaibo dice que no quería hacerlo, luego advierte a Pedro que se calle, le dice que es su cómplice y si lo atrapan los dos irán a la cárcel. Desde ese momento, dice Jaibo, están más unidos que nunca.

- I. Interrogatorio vs Información: Muerte de Julián.
- II. Información sin interrogatorio: Cacarizo sospecha que Jaibo es el asesino de Julián.
- III. Contrato: Orden de Jaibo vs Aceptación de Pedro de guardar silencio. Inmoral.
Pedro y Jaibo hacen un pacto el cual determinará la futura calda de ambos.

Secuencia 12: Pedro llega a dormir a su casa, se acuesta y tiene un sueño extraño en donde ve a Julián retorcerse muerto debajo de su cama, su madre despierta y le dice que él es bueno y le pregunta que hizo. Pedro responde que no hizo nada y le reprocha que no lo quiere, la madre le responde que está muy cansada y lo abraza, entonces la madre va a buscar algo y le trae un enorme pedazo de carne, y cuando Pedro va a tomarlo una mano sale debajo de la cama y le quita la carne, es el Jaibo, ambos luchan pero Jaibo termina por vencer. Pedro despierta y se vuelve a dormir.

- I. Interrogatorio vs Información: Pedro intuye el mal que hizo y comprende que Jaibo sólo lo conducirá a su perdición. Moralidad al sentir remordimientos, capacidad de redención.
Pedro recibe señales de su inconsciente que lo hacen comprender que está dando un curso erróneo a su vida y a partir de ese momento comienza a rectificar hacia el bien su vida.

Secuencia 13: Jaibo despierta y ve como Meche ordeña la burra, Ojitos le dice que con la leche de burra puede suavizar su piel. Meche termina de ordeñar y Ojitos se sale del corral, entonces Meche comienza a lavarse con la leche la piel. En ese momento Jaibo la sorprende y se aprovecha de ella, su hermano los escucha y no hace nada para defenderla. El ojitos sigue allí y cuando salen los dos ojitos le avienta una pedrada al Jaibo y este comienza a pegarle, Meche trata de defenderlo y el Jaibo deja de molestarlos. Meche entonces mira con cariño al Ojitos, le da las gracias y le da un beso. Por otra parte el Cacarizo le dice al Jaibo si mató al Julián y este responde amenazando con golpearlo, pero le dice que es su amigo y no dirá nada. En ese momento llega el abuelo, mira con desconfianza al Jaibo y lo corre de la casa. El Cacarizo se indigna y se va con su amigo. El Cacarizo lo lleva hasta un lote baldío y le dice que allí estará seguro.

- I. Fochoría vs Daño: Abuso contra Meche.
- II. Prueba calificadora (Ojitos): Combate vs Derrota = Recepción de amor por parte de Meche.
- III. Interrogatorio vs Información = Prueba calificadora (interrogatorio) vs superación = Recepción de aliado. Cacarizo guía a Jaibo a un nuevo refugio.
Se confirma la bondad de Ojitos quien presta ayuda a Meche y se confirma la maldad de Cacarizo quien ignora las suplicas de su propia hermana y prefiere ayudar a su abusador, a quien también le presta un auxilio que inadvertidamente ayudará a su destrucción.

Secuencia 14: En el lote baldío sorprende al Ojitos y le pega, luego le dice que si le dice a alguien que lo vio allí le irá mal. Ojitos llega a la casa del ciego, allí el ciego, quien acaba de llegar lo zarandeo y le pregunta con quien estaba hablando, es tal el castigo que termina por revelar que era el Jaibo, luego le advierte que nunca hable con nadie.

- I. Contrato: Orden vs Aceptación: Ojitos es derrotado y no debe revelar la ubicación de Jaibo = Prohibición
- II. Prohibición vs Infracción = Rompimiento de Contrato (Ojitos revela inmediatamente al Jaibo)
- III. Interrogatorio vs Información = Ciego sabe donde se oculta su enemigo.

En esta secuencia se prueba con cual facilidad y cuán endebles son los pactos entre personajes de baja calaña. Nada es sagrado y no respetan sus ordenes y emplean la información para usarla en el momento oportuno.

Secuencia 15: Pedro arregla el gallinero y al terminar acaricia un pollito, entonces llega un gallo y lo aleja del lugar. En la calle se oye a un borracho llorando quien grita que le mataron a su hijo y jura que se vengará. La mamá llega a casa y Pedro la busca, le dice que ya trabaja y le dará dinero, y que se portará bien desde ese momento. Regresa el gallo y se pone a pelear con el suyo, la madre enfurece y mata a palos al gallo, Pedro grita que no les pegue.

- I. Prueba calificante: asignación de prueba (Pedro demuestra su desecho de enmendarse) vs superación = recepción de tolerancia más no de amor. Prueba moralidad.
- II. Interrogatorio vs Información = la escena le recuerda el asesinato del Jaibo y por eso es su reacción exagerada.
Pedro da más señales de corregir su camino, sin embargo, estas no logran ablandar el corazón de su madre.

Secuencia 16: Pedro trabaja en un taller, entonces el patrón le dice que estará a cargo del taller hasta que regrese. Cuando sale entra el Jaibo y le dice a Pedro que tiene algo que decirle, y sin que se dé cuenta se roba un cuchillo, luego le advierte que no diga nada de lo que sabe y se marcha cuando ve que regresa el patrón de Pedro. El jefe le dice que ya puede irse, pero luego que busca el cuchillo y ya no lo encuentra sospecha que Pedro se lo robó.

- I. Fechoría vs Falta = Daño (Pedro es considerado injustamente responsable de un robo)
A partir de este momento inicia la caída de Pedro debido a su complicidad con Jaibo, Pedro todavía no decide encarar a su enemigo y este incrementa su castigo.

Secuencia 17: Los niños se van por agua para que se lave la madre, en ese momento entra el Jaibo a la casa y se pone a platicar con ella, le dice que nunca conoció a sus padres y que sería bonito tener una madre. Entonces llegan los niños y le dicen a la madre que la policía busca a Pedro. Pedro regresa y ve a la policía y se aleja del lugar, pero cuando se va alejando el papá de Julián lo detiene y le pregunta quien es el asesino de su hijo. Pedro le dice que no sabe quien fue, el señor le dice que se vengará y saca un cuchillo, al ver esto Pedro se espanta y sale corriendo. Por otra parte, la madre de Pedro no defiende a su hijo de las acusaciones de los policías y el Jaibo los mira con cinismo.

- I. Interrogatorio vs Información = Jaibo nunca tuvo a nadie quien le corrigiera el camino moralmente.
- II. Disyunción: partida de Pedro del hogar al comprender que no es un lugar seguro.
- III. Interrogatorio vs No Información: Pedro no revela la identidad del asesino de Julián.
- IV. Fechoría vs Daño = su propia madre no defiende a su propio hijo ante el mal, confirmación de desamor.
Pedro a pesar de todo es capaz de respetar sus pactos, sin embargo, quienes lo rodean lo traicionan sin chistar. Su madre perpetúa el daño en contra de su propio hijo como si este mismo le hubiera causado un daño igual.

Secuencia 18: En la ciudad Pedro mira un aparador y un señor se le acerca, le ofrece dinero pero a cambio tiene que acompañarlo. Se detiene en la acera y pide un taxi, pero antes de que tenga la oportunidad de abordarlo un policía se acerca

y Pedro y el tipo se aleja cada uno por su lado. Pedro tiene que dormir en un sitio baldío, al despertar comienza a hurgar entre la basura y dos pepenadores se levantan, le dice que se largue de allí y a Pedro no tiene más remedio que alejarse. Al final del día Pedro encuentra trabajo en una feria jalando un carrusel mientras otros niños se divierten.

- I. Prueba calificante: asignación de prueba de un donador vs fracaso = Derrota moral. (Exposición a peligro por culpa de ingenuidad y necesidad).
- II. Prueba calificante: Combate vs Derrota [Pedro vs Pepenadores] = No eliminación de carencia (Hambre).
- III. Prueba calificante: asignación de prueba (trabajo) vs superación de prueba = eliminación de carencia (Hambre). *Pedro desde que escapó de casa se vio sometido a varias pruebas para sobrevivir en la ciudad, en la mayoría resultó derrotado pero al final encontró una en la que pudo imponerse aunque de forma precaria.*

Secuencia 19: Jaibo llega a casa de Pedro y habla con su mamá, dice que tenía 14 años cuando nació Pedro, en ese momento los niños escuchan que un espectáculo de perros llega por la calle. Jaibo mira con lujuria a la madre de Pedro, luego ambos se miran. Jaibo se dispone a irse pero la madre lo detiene, los dos tienen sexo.

- I. Interrogatorio vs Información = Pedro nació cuando su madre tenía 14 años y por tanto le robaron la infancia.
- II. Fechoría vs Daño = violación voluntaria de la madre de Pedro por parte de Jaibo. *El Jaibo no se detiene ante nada y profana lo más sagrado en la vida de Pedro en su ausencia, se evidencia la falta de moral de la madre de Pedro y las raíces de su desinterés por su hijo. (Daño original)*

Secuencia 20: Pedro le pregunta al Ojitos si la gente le ha preguntado por él y le responde que no. Luego Pedro regresa a casa y se lava la mugre de la cara, la madre llega en ese momento y lo ve con enojo, le pregunta en dónde se había escondido y sin esperar respuesta le dice que mejor se hubiera quedado en la calle y no hubiera vuelto jamás. Pedro le suplica que lo castigue a golpes, que haga algo, que no sea indiferente. Entonces Pedro menciona al Jaibo y la madre enfurece y le da una cachetada, le dice ladrón y Pedro responde que no robó nada. Luego Pedro levanta un taburete y amenaza con pegarle a su madre y la madre le pregunta si en verdad sería capaz de lastimarla, entonces Pedro se rinde y le dice que hará lo que ella quiera.

- I. Interrogatorio vs Información: Nadie busca a Pedro.
- II. Prueba calificante: asignación de prueba (Interrogatorio de la madre) vs no superación de prueba = derrota de Pedro (Confirmación de desamor)
- III. Interrogatorio vs Información: Pedro en sus preguntas evidencia la inmoralidad de su madre y como respuesta afirmativa recibe golpes.
- IV. Contrato: Orden de sumisión ante la madre vs aceptación de Pedro. *Pedro es derrotado una vez más no por su inmoralidad sino por su devoción ante su madre a quien idolatra, y a pesar de no ser culpable le entrega su libertad a cambio de complacerla.*

Secuencia 21: La mamá de Pedro lo lleva a la policía, allí la reprende el juez quien le dice que no hay ninguna prueba en contra de su hijo pero que aún así lo pueden internar en una escuela granja para enseñarle a leer y escribir, la madre acepta con desdén. El juez le pregunta si lo quiere ver y ella responde para qué, el juez dice que deberían castigarlos por la manera como tratan a sus hijos, la madre da a entender que Pedro fue producto de una violación, el juez se resigna y le indica a

alguien que la lleve con su hijo. Cuando ve a Pedro le dice que él estará bien en la escuela, pero Pedro no quiere ir, está enojado, le pide que le pegue. La madre le dice que cree en su inocencia y Pedro se pone a llorar. La madre le da un beso y se va, Pedro se queda quieto por un momento pero luego reacciona y corre tras de ella, pero se lo impiden unos guardias y tiene que quedarse encerrado.

- I. Interrogatorio vs Información: no hay pruebas que demuestren la culpabilidad de Pedro.
- II. Contrato: Solicitud vs Aceptación = La madre entrega Pedro para ser educado y liberarse de él.
- III. Interrogatorio vs Información = La madre revela el daño original de la historia perpetrado por el padre ausente de Pedro. El odio de la madre en contra de su padre es la razón de que Pedro no sea amado.
- IV. Interrogatorio vs Información: Pedro no quiere ir a la escuela.
- V. Interrogatorio vs Información: La madre cree que su hijo es inocente.
- VI. Contrato: Orden vs Aceptación: Pedro se somete a su madre a cambio de su amor, pero no nada a cambio.
Esta una de las secuencias más importantes del relato pues veladamente se revela la verdad acerca del origen de Pedro y porque carece de Padre que lo haya educado y le muestre el camino correcto. Su padre es quizás el más vil criminal de la historia y la razón por la cual Pedro nació maldito, al ser un hijo producto del odio y no del amor, un hijo no deseado. Pedro, ignorante de esta realidad, en su anhelo de recibir amor de su madre debe someterse ante ella y entregarle su libertad.

Secuencia 22: Llega Jaibo a la casa de la madre de Pedro, le pregunta si puede ir a visitar a su hijo pero la madre le responde enojada e insinúa que fue él quien se robó el cuchillo por el cual inculpan a su hijo. Jaibo se ríe y se aleja de allí.

- I. Interrogatorio vs Información: Madre evidencia el daño que Jaibo hizo a Pedro.
La madre rectifica su actitud y comienza a comportarse correctamente, defiende a su hijo y evidencia al villano.

Secuencia 23: En la granja Pedro es llevado ante el director, uno de sus subordinados le dice que él no sabe leer ni escribir, entonces el director indica que lo lleven a cuidar pollos. No obstante, cuando Pedro se encuentra allí no hace nada y comienza a destruir los huevos, los compañeros se enojan y comienza a provocarlo para pelear. Pedro se enoja y todos lo miran como un animal furioso, entonces mata gallinas a palos. Llega el director y le ordena que suelte el palo, luego lo manda a encerrar y a que le den de comer para que pueda tranquilizarse y reflexione en lo que hizo.

- I. Contrato: Orden vs Aceptación: [Director de escuela granja le asigna a Pedro una tarea y aparentemente acepta]
- II. Prohibición vs Infracción: Ruptura de contrato (Pedro desobedece al Director y en lugar de trabajar destruye el trabajo de los demás)
- III. Fechoría vs Daño = Pedro mata a palos unos pollos y es castigado (reparación de daño)
Pedro trata de actuar como siempre se ha comportado, sin respetar los derechos de los demás, pero aquí se enfrenta a un orden que desconoce, uno disciplinado y donde hay figuras de autoridad que imponen el orden. Por eso la fechoría es de inmediato reparada y el culpable es castigado aunque en forma benigna, lo cual es la primera lección de moral en la vida de Pedro.

Secuencia 24: Pedro dibuja en la pared, llega el director, le pregunta por qué mató las gallinas y Pedro responde que no sabe. El director dice que fue porque cree que está en una cárcel y todos allí son malos, pero como no tuvo valor de

matarlos, se desquitó con las gallinas. Pedro dice que sí. Le muestra la puerta y ve que no hay guardias que la custodien y como muestra de confianza le da 50 pesos y lo manda a comprarle unos cigarros. Pedro sonríe y sale corriendo. Su ayudante le dice que su sistema pedagógico le saldrá caro, pero el director le responde que el niño necesita que alguien crea en él y le den un poco de cariño. Pedro sale por la calle y se topa con el Jaibo, éste le cuestiona si lo denunció pero Pedro responde que no, le dice que lo acompaña pero el chico no quiere seguirlo, luego el Jaibo se percató de los cincuenta pesos de Pedro y se los roba.

- I. Interrogatorio vs Información = Pedro ignora que no fue encarcelado sino llevado a un centro educativo.
- II. Prueba calificante: Mandamiento del ayudante (comprar cigarros) vs Decisión del héroe (aceptación de Pedro).
- III. Disyunción: Partida de Pedro a cumplir el encargo.
- IV. Interrogatorio vs Información = Pedro no ha violado el contrato que pactó con Jaibo.
- V. Prueba principal: Combate [Pedro vs Jaibo] vs Derrota = Fechoría vs Daño. Pedro no cumple su tarea por culpa del Jaibo y por eso no regresa a casa.

Pedro recibe por primera vez en su vida una lección de moral y su integridad es puesta a prueba, su voluntad de rectificar su camino es verdadera, pero por culpa del villano no puede lograrlo y es derrotado una vez más.

Secuencia 25: Los niños hablan en la calle y Pedro llega y reta al Jaibo a que le regrese el dinero. Jaibo se ríe de Pedro pero este se lanza en su contra y pelean. En la lucha a Jaibo se le cae el cuchillo pero como es más grande que Pedro termina por vencerlo. Pedro toma el cuchillo y lo vuelve a retar a pelear, es en ese momento lo denuncia de asesinar a Julián, la gente en la calle oye lo que dice y gritan para que venga un policía, al Jaibo no le queda más remedio que irse pero antes de irse jura vengarse de Pedro.

- I. Conjunción: Llegada de incógnito del héroe (Pedro regresa a su barrio)
- II. Prueba principal: Combate [Pedro vs Jaibo] vs Derrota = No reparación de daño.
- III. Prohibición vs Infracción = Rompimiento de Contrato (Pedro revela que Jaibo es el asesino de Julián)
- IV. Revelación del traidor (Jaibo) vs Revelación del héroe (Pedro) = Reparación de daño (muerte de Julián)
Pedro demuestra su carácter de héroe al enfrentar cara a cara, a pesar de su desventaja de fuerza, al villano, y mediante la revelación de que es el asesino de Julián repara el daño que se cometió con su muerte.

Secuencia 26: El Ciego Don Carmelo dice que deberían de matar a todos los delincuentes como en tiempos de Don Porfirio, cuando por robar un bolillo mandaban a la gente a fusilar, luego le pide a una señora que lo lleven con un policía.

- I. Interrogatorio vs Información = Anhelo de venganza del Ciego en contra de los niños.
- II. Fechoría vs Daño = El Ciego denuncia a la policía la ubicación de su principal enemigo.
El Ciego revela el profundo odio existente en su corazón y por tanto la maldad que existe en él, su odio es tan grande que no distingue inocentes de culpables. El Ciego aprovecha la información que sabe y la emplea para vengarse de su enemigo, no para hacer justicia.

Secuencia 27: Pedro le pide al Ojitos que lo deje dormir allí, pero dice que el ciego se enojaría, pero en el momento que se dispone a irse ven al Ciego y Pedro se esconde dentro de la casucha. Cuando se instala el Ciego llega Meche le entrega su botella de leche, el viejo se aprovecha y la sienta en sus piernas. Meche saca unas tijeras de entre sus ropas y se dispone a

defenderse, pero en ese momento Pedro hace un ruido y el Ciego se aterra, le pregunta al Ojitos que pasó y el niño dice que nada, pero antes de que pudiera decir algo más Pedro sale corriendo y escapa. El Ciego enfurece y golpea al Ojitos, Meche lo defiende y le permite escapar. Una vez que se han ido el Ciego busca su dinero, lo encuentra y se pone contento. Meche y el Ojitos se encuentran con la mamá de Pedro y le dicen que no han visto a su hijo. Ojitos le pregunta a Meche por qué mintió y Meche responde que se enteró de que se escapó y lo quiere castigar. Meche le da un beso y se despiden.

- I. Contrato: solicitud de Pedro de recibir asilo vs No aceptación de Ojitos.
- II. Fechoría (abuso del Ciego de Meche) vs Daño.
- III. Prueba principal: Combate [Ojitos vs Ciego] vs Victoria = Reparación de falta
- IV. Ruptura de contrato: Prohibición vs Infracción: Ruptura del pacto entre el Ciego y Ojitos.
- V. Interrogatorio vs Información: No revelan el paradero de Pedro.

Ojitos demuestra que su mayor fidelidad es hacia Meche sobre cualquier otra persona y en su afán de defenderla rompe su pacto con el Ciego que le brindaba protección y lo alejaba de las calles donde se corrompería. Pero inconscientemente, al estar abrumados por sus propios problemas, no le brindan la ayuda que Pedro necesitaba para poder ser salvado.

Secuencia 28: El Ciego le muestra a la policía en donde se esconde el Jaibo, les indica que seguro llegará tarde y lo mejor es que lo esperen, luego se va.

- I. Interrogatorio vs Información: Ciego revela a la policía un sitio en el cual pueden localizar al villano.
El Ciego prepara el terreno para la caída final del villano.

Secuencia 29: En casa de Meche duerme el Jaibo y se despierta por los ruidos que hace Pedro al entrar, en el momento que sube las escaleras lo sorprende e inicia la lucha. Pedro trata de usar el cuchillo pero Jaibo se lo quita y asesina a Pedro.

- I. Prueba Glorificante: Combate final [Jaibo vs Pedro] vs Derrota absoluta del héroe (muerte)
- II. Traición vs Daño Irreparable.
La historia pierde aquí su equilibrio y el resultado es la victoria de las fuerzas del mal.

Secuencia 30: Meche ve a la burra, despierta a su abuelo y le dice que alguien está en el corral, van a ver que pasa y se encuentran el cadáver de Pedro. El abuelo se asusta y le dice a su nieta que no digan nada a nadie pues los pueden inculpar. Meche sabe que fue el Jaibo, pero el abuelo le dice que suban al burro el cuerpo y se lo lleven de allí.

- I. Interrogatorio vs Información: Meche descubre la muerte de Pedro.
- II. Engaño vs Complicidad: [Meche y Abuelo se niegan a revelar el crimen]
Meche demuestra superioridad moral frente a su abuelo, pero ante su devoción se somete a la cobardía del anciano y prefieren ocultar los hechos.

Secuencia 31: Jaibo llega a la construcción abandonada y es sorprendido por los policías, trata de escapar pero le disparan y cae agonizante al suelo. Desde lejos el Ciego escucha lo ocurrido y se llena de gozo, grita que ojalá los mataran a todos antes de nacer (abortarlos). El Jaibo agoniza y muere.

- I. Combate vs Victoria = Reparación de Daño.

II. Interrogatorio vs Información = Ciego revela su absoluto odio en contra de la juventud y lo nuevo.

El Ciego ha reparado la falta que le fue cometida en su contra y por ahora ha vencido. Sin embargo, ha revelado su temor por lo nuevo y el odio que siente por la juventud pues son territorios en donde su supervivencia está en peligro, por eso clama por su destrucción antes de que tengan el poder de liquidarlo. Victoria del mal a pesar de reparación de faltas cometidas por el Jaibo.

Secuencia 32: Meche y su abuelo cruzan las calles de noche, se topan con la madre de Pedro y se alejan, llegan a un basurero y ahí arrojan el cuerpo de Pedro. FIN.

I. Ausencia de castigo y ausencia de reparación de daño.

La muerte de Pedro fue vengada pero su falta de amor y su origen violento no fueron reparados, pese al deseo de la madre de enmendar dichas faltas, fracaso del bien, fracaso de la sociedad para corregir el mal, fracaso del sistema de valores, fracaso de las instituciones por defender lo correcto, la historia no tiene final feliz.

Establecimiento de Código:

NUM	Semas resultados en cada secuencia.	Resultado
1	Información P.C. (Jaibo): Derrota	Mal social Juventud Juventud reprimida por el sistema
2	Información Contrato: pacto maligno de Juventud.	Mal social Mal Social/Juventud
3	Información Traición y Falta: Derrota	Los viejos añoran el pasado. Mal Social/Vejez derrota Juventud
4	Traición vs Daño Victoria de Juventud sobre Vejez.	Mal social/ Juventud derrota Vejez.
5	P.C: Derrota (Inmoral) P.C: Derrota (Inmoral) Fechoría vs Daño	Inmoral/Desamor Inmoral/Desamor Juventud inmoral
6	P.C: Victoria Información: Juventud supera vejez	Moral Juventud Juventud vence vejez.
7	Información: P.C: Victoria.	Neutra Moral Juventud
8	Engaño vs Complicidad: Juventud vs Juventud = Neutro. Fechoría vs Daño	Inmoral Mal
9	Contrato: Orden vs Aceptación sumisión de juventud para servir a vejez P.C: Victoria Información:	Vejez sobe Juventud Moralidad Los pobres son ignorantes.
10	Fechoría vs Daño Juventud derrota a vejez y invalidez	Mal social. Juventud sobre Vejez
11	Información: Contrato: encubrir fechoría	Mal social Mal social Juventud
12	Información: perdición de persistir en inmoralidad	Moral Juventud
13	Fechoría P.C: Victoria Información: mal	Juventud Moral Juventud /Mal social
14	Contrato: mal Infracción: Información:	Juventud/Mal Vejez derrota juventud/Mal Vejez ventaja Inmoral
15	P.C: Victoria Información	Moral /Juventud Inmoral/Maduro
16	Fechoría	Inmoral/ Juventud
17	Información: Información Daño	Inmoral/Vejez Inmoral/ Juventud Desamor
18	P.C: Derrota P.C: Derrota P.C. Victoria y sumisión	Vejez e Inmoral vencen Juventud Vejez sobre Juventud Juventud se somete a vejez.
19	Información: Fechoría vs Daño	Desamor Inmoralidad juventud y vejez.
20	Información: P.C. Derrota Información: Contrato:	Neutra Desamor Desamor e Inmoralidad Sumisión de juventud.
21	Información: Contrato: Información: Traición Vs Daño Información Información	Moralidad Juventud Sumisión de juventud a orden social. Desamor Desamor Desamor

	Contrato Sumisión	Desamor/Sumisión de Juventud.
22	Información:	Amor/madurez
23	Contrato: sumisión Falta: Ruptura de contrato Fecha vs Daño = Reparación de daño	Sumisión de juventud a orden social Rebelión de juventud a orden social Castigo del mal por orden social.
24	Información P.C: victoria Información P.P: Derrota	Orden social moral Moral Juventud Inmoral/ Juventud Juventud/Inmoral
25	P.P: Derrota Infracción: Información: Reparación de daño.	Inmoral Juventud Moral /Juventud Moral/Juventud/Orden social
26	Interrogatorio Fecha vs Daño	Inmoralidad/Vejez Inmoralidad/Vejez
27	Contrato Fecha: P.P: Victoria Ruptura de Contrato. Información	Juventud Vejez/Inmoral Juventud vence vejez/Moral Juventud vence vejez/Moral Juventud inmoral.
28	Información	Vejez / Inmoral/ Orden Social
29	P.G: Derrota Traición vs Falta:	Inmoral /Juventud Inmoral/Juventud
30	Información: Engaño vs Complicidad = sumisión	Inmoral Juventud sometida a vejez/inmoral
31	Combate vs Victoria Información:	Vejez derrota juventud/Inmoral/ Orden Social Inmoralidad vejez
32	Permanencia de Daño: Victoria del Mal	Inmoralidad y vejez triunfan sobre moral y juventud/Derrota de orden social por inmoral.

Como se puede comprobar los lexemas son "juventud" vs "vejez", y "orden social" vs "desorden social"; y los semas son "moral" vs "inmoral" y "amor" vs "desamor", aunque estos dos últimos en general tienen menor importancia al primer para de semas opuestos y sólo sirven para analizar la relación existente entre Pedro y su madre.

A lo largo del análisis de las secuencias la vejez se impone a la juventud en 17 ocasiones, de las cuales 2 son por medios considerados morales y el resto con una finalidad inmoral. En tanto que la juventud se impone en 5 ocasiones: 2 veces para perpetrar crímenes y 3 para defenderse de agresiones de los adultos. Ante estos números es evidente la superioridad del orden corrupto de los viejos que explotan a los niños y menores de edad lo cual se remarca con el hecho de que 2 derrotas son las más trascendentales en la historia: la primera es la violación de la madre de Pedro por parte de su padre la cual da origen a la historia y implica que la madre le niegue por cualquier medio el amor a su hijo, y la segunda, la destrucción del villano joven por el orden corrupto de la sociedad que permitió su desarrollo y por la denuncia del anciano más vil de la historia, Don Carmelo, el hombre ciego, quien terminó siendo el gran vencedor de la historia y del orden defendido por el General Porfirio Díaz.

La inmoralidad de la juventud y la vejez en ocasiones son indiferenciables pues predomina los medios inmorales como los que en mayor medida se valieron para obtener una victoria, aunque hay otro tipo de victorias y derrotas que enfrentaron los personajes jóvenes. Los daños cometidos en la historia son balanceados casi en forma igual aunque la ventaja de los viejos se mantiene, pues de los daños presentados en la historia 6 fueron realizados por personajes jóvenes y 7 por personajes viejos. Los maduros (ancianos y mayores) se valieron de informaciones, contratos y daños para perpetrar

sus victorias sobre la juventud y la tendencia de los jóvenes para sus victorias se inclinaron en mayor medida en daños. Por otra parte hay una superioridad moral entre los personajes jóvenes, destacando: Pedro, Ojitos y Meche; y de los principales villanos dos son mayores y sólo uno joven: el padre de Pedro y Carmelo los mayores, y el joven es Jaibo.

Pedro recibió en 9 ocasiones muestras de desamor y en 2 ocasiones su madre demostró quererlo, en la cárcel antes de mandarlo a la escuela y cuando lo buscaba de noche por las calles. Por tanto, el daño principal de la historia nunca pudo ser reparado ya que su madre nunca lo hizo sentirse perdonado y amado por las faltas que cometió.

Dentro de las pruebas calificadoras las derrotas sufridas por los jóvenes en 7 ocasiones tenían superioridad moral y en 4 eran inferiores moralmente; y en sus victorias en 10 ocasiones se valieron de medios morales y sólo en dos de inmorales. Por último, el orden social sufre 12 descalabros en la historia donde queda en evidencia su inmoralidad y en sólo 6 ocasiones se demuestra su superioridad moral al saber imponerse para corregir las desviaciones.

De lo anterior se puede concluir que los semas "joven" y "moral" son equivalentes, en tanto que "viejo" es equivalente a "inmoral". De igual manera "orden social" es igual a "inmoral" en mayor número de ocasiones de lo que es "moral", el doble en proporción.

Si "Joven" = "Moral" entonces "Viejo" = "Inmoral". De igual manera "Orden Social" = "Inmoral". De lo cual se deduce que el orden social irremediablemente transforma a los niños buenos en malos conforme estos van creciendo y se adentran en sus corruptas reglas.

Análisis Arquetípico:

De los actantes que hay vigentes en la historia el único que sufre una transformación de persona a sí mismo es Pedro, pues de ser un niño más del montón que ayudan al antagonista Jaibo se transforma en un individuo al demostrar tener su propio sistema de valores y busca superar su actual condición de marginación. A diferencia de los otros que sólo se dedican a la vagancia y el robo, Pedro consigue varios trabajos para apoyar a su madre. En su camino debe enfrentar varias luchas, pues en todo momento Jaibo le coloca piedras en el camino y lo hunde más. Cuando el director de la escuela granja lo deja a su libre albedrío, Pedro ya ha demostrado haberse salvado pues honestamente desea cumplir con el encargo y no robar el dinero; pero para su desgracia se encuentra de nuevo con Jaibo y vuelve a fracasar. Esto lo lleva a confrontarlo varias veces pero para su desgracia en todas resulta derrotado, por lo que fracasa en su intento de superarse. Desgraciadamente termina perdiendo la vida.

El arquetipo de la sombra es evidente en muchas escenas del filme, sobre todo cuando en conjunto todos los chiquillos atacan a sus víctimas indefensas, el ciego y el inválido. Pero sobre todo se ve que Jaibo es maldad absoluta, no hay nada bueno en su persona, pues aún cuando muestra su lado vulnerable lo hace para seducir a la madre de Pedro.

Por otra parte muchas de sus desgracias se deben al actante "padre" quien es responsable de todos los males de su vida. En principio Pedro es engendrado en una violación y por esa razón su madre no lo quiere pues ve en él al hombre que la violó y al desquitarse con su hijo se desquita del violador que la ultrajó. Su madre es soltera y debe criar por su propia cuenta a cuatro hijos que engendra de forma irresponsable ya que no cuenta con el apoyo de un esposo para solventar sus gastos. El resultado es una desatención de los hijos, en especial del mayor, Pedro, quien al no encontrar la satisfacción que necesita de sus necesidades las busca por su propia cuenta, aunque esto lo orille a delinquir. El padre de Pedro no es sólo responsable del daño original, el desamor de su madre hacia él, sino de todas sus carencias materiales las cuales nunca son

satisfechas. El conflicto entre padre e hijo no es evidente, pero es lo que desencadenó la historia, la existencia misma del protagonista.

Conclusiones:

La estructura básica del filme de adolescente no fue detectada en el filme "Los Olvidados" (1950) ya que los temas amor y desamor no eran los más importantes, aunque por otra parte eran la clave para la reparación del daño original que dio origen a la historia. Pero como Pedro murió a causa del orden corrupto social, que en consideración del realizador Luis Buñuel era el defendido por el capitalismo, la historia no pudo ser resuelta y los temas "moral" e "inmoral" fueron preponderantes, de tal manera que se estableció una división y una lucha de clases entre "joven" y "viejo", en lugar de "maduro" e "inmaduro", de lo cual se puede leer el mensaje que la solución de la problemática no está en adaptarse o sea madurar, sino en ser moralmente superior, ya que en opinión de Luis Buñuel lo "moral" no es un concepto equivalente a "maduro" sino todo lo contrario, lo era a inmoral. De haber tenido un desenlace distinto, es decir, que Pedro hubiera derrotado a Jaibo y pudiera haber regresado a la Escuela Granja. El tema "maduro" y "moral" pudieran haber sido equivalentes, y el orden social hubiera demostrado su superioridad moral. Por tanto "Los Olvidados" está lejos de considerarse un "cuento de hadas" sino un manifiesto político de la inmoralidad del sistema capitalista y por ende es defensor de la ideología socialista, aunque no lo haga en forma implícita usando el lenguaje de tal ideología sino más bien lo hace en su ruda crítica a la antítesis de la ideología socialista: el capitalismo.

Con motivo de la celebración de 100 años del nacimiento de Luis Buñuel en la Cineteca Nacional se descubrió un rollo de película en donde se descubrió el segundo final del filme "Los Olvidados", pero el cual quedó enlatado, en este, efectivamente, Pedro regresa a la Escuela Granja y hay un final feliz y el filme hubiera podido ser considerado con una estructura de cuento de hadas, ya que en lugar de hacer una denuncia del capitalismo hubiera sido una historia de crecimiento donde se ofrece un mensaje de esperanza de que todo saldrá bien al final si uno sigue las reglas. La hipótesis en este análisis no fue confirmada ya que el mensaje era distinto.

Sin embargo, como se descubrió en el análisis arquetípico, si existe el conflicto padre e hijo, aunque no sea en forma directa sino precisamente por la ausencia de su autoridad y cuidado en la educación del protagonista Pedro. Como se entiende a lo largo del filme el daño que le infringe a la madre al violarla y al desentenderse por completo del cuidado del chico es la razón de que haya caído en las garras del crimen, y haya adoptado como figuras paternas a criminales terribles como el imberbe Jaibo capaz de las peores bajezas y quien le roba de igual manera a Pedro todas sus oportunidades de mejorar su situación. De tal manera que la única estructura de pares de opuestos que se contraponen entre sí detectada en el filme es la de Padre vs Hijo, pero como esta no deriva a un desenlace dichoso sino a uno desgraciado no puede considerarse como un cuento de hadas actual sino por el contrario, la pesadilla actual de la pobreza y la marginación humana.

“Al Este del Paraíso” (1955) de Ella Kazan

NUM	Actantes:	
1.	Protagonista:	Cal Trask
2.	Ayudante o maestro:	Sam el sheriff, Kate, Abra.
3.	Persona buscada:	Abra.
4.	Antagonista o villano:	Aaron Trask y Kate.
5.	Padre ausente del protagonista:	Adán Trask.
6.	Persona ignorada o no buscada:	Chica mexicana.

Secuencia 1: Una mujer camina por un pueblo, viste de negro y usa un velo, un joven la mira con enojo y luego la sigue furtivamente. Ella va al banco y deposita dinero en el banco mientras el joven la mira. El cajero es cínico. La mujer regresa a casa mientras el chico actúa como un ser desesperado y ansioso. Una vez en casa ella se asoma por la ventana, ve al joven que la ha seguido y le pide a su criado que hable con él para ver que quiere, en tanto, el chico arroja una piedra contra la casa. El criado sale y le grita que no lo haga. El criado lo toma entre sus brazos y lo zarandeo, le pregunta en donde vive y que hace allí. El chico contesta que vive en Salinas y no en Monterrey, California; luego le pregunta cuál es el nombre de la mujer y pide que le diga que quiere hablar con ella. El criado le dice que no, pero le dice su nombre: Kate. Cuando el chico se va le pide al criado que le diga a Kate que la odia.

- I. Revelación: Disyunción: (Ausencia de Cal de su hogar para buscar a su madre)
- II. Interrogatorio vs Información = Descubre donde vive su madre y su nombre.

El hijo se aleja de su hogar para encontrar información sobre sus orígenes, estos le desagradan pues a pesar de que desea saber quien es su madre de antemano afirma que la odia. Desamor del hijo por su madre.

Secuencia 2: Cal regresa a casa en un tren, luego atraviesa los campos de su padre y se encuentra a su hermano Aaron y su novia Abra, ellos le preguntan si los acompaña y dice que no. Entonces Cal pregunta por su padre y les dicen que está en la fábrica de hielo, ellos se van pero Cal lo sigue a hurtadillas. El padre habla con un amigo sobre su idea de que con el frío los alimentos pueden conservarse por largos periodos de tiempo y piensa arriesgar su dinero al enviar cargamentos de lechuga hasta Nueva York. El padre hace una demostración de afecto en la cual hace evidente que Aaron es su hijo predilecto y cuando ve a Cal lo regaña. Cal entonces le cuenta su idea de que podrían hacer mucho dinero si cultivan frijoles y Estados Unidos entra a la Guerra, pues el precio aumentaría mucho, entonces el padre lo trata con desdén y le dice que a él no le interesan las ganancias. Cal entonces desquita su enojo golpeando el muro y el padre lo regaña.

- I. Conjunción: Retorno: Retorno del hijo a casa después de obtener información, busca al padre.
- II. Prueba Calificante (Cal): (Debate padre vs hijo) vs Derrota = Regaño del Padre al hijo por no superar la prueba (Derrota) Respuesta = Enojo del hijo (Frustración)

El hijo busca el reconocimiento del padre (amor) y no lo consigue por ser inmoral.

Secuencia 3: Abra dice a Aaron que Cal le da miedo por su forma de ser, luego le dice que ya quiere casarse con él y le contesta que lo harán hasta que termine la escuela. Abra lo acaricia y Aaron le dice que será una madre excelente. Luego

Abra le pregunta a Aaron si conoció a su madre y le contesta que murió cuando él y su hermano nacieron (son mellizos). Ellos se percatan de que Cal los ha estado observando, entonces Abra le dice a Aaron que lo ama y esto hace enfurecer a Cal quien comienza a arrojar el hielo fuera de la fábrica y se rompe al caer al suelo.

I. Interrogatorio vs Información: Abra ama Aaron = Respuesta de Cal (Enojo y destrucción de la propiedad del padre)

Cal deseaba recibir información de Abra (Objeto Buscado = Amor) La respuesta de Abra es que ama a Aaron y esto desamor para Cal. Su respuesta es el enojo y destrucción de los bienes del padre.

Secuencia 4: La familia cena, el padre lee un pasaje de la Biblia, al terminar le dice a Cal que le ha perdonado, que no cree que haya maldad en sus acciones y le pregunta por qué hizo lo que hizo. Cal contesta que no sabe porque, el padre le dice a Cal que lea un pasaje de la Biblia, lee como si las palabras no tuvieran significado; el padre se enfurece y le dice que es malo por desobedecerlo. Cal reflexiona y dice que tiene razón, entonces el padre se disculpa y le dice que lo dijo porque estaba enojado; le dice que él no aprende las lecciones que le da, pues lo que diferencia a los hombres de los animales es su capacidad de tomar decisiones. Cal le pregunta si su madre está realmente muerta y le reprocha que le haya ocultado la verdad pues ella está realmente viva. El padre le dice que fue para evitarle dolor y le dice a Cal que no se lo diga a Aaron pues esta verdad podría destruirlo. También le dice que sus manos eran hermosas y que temía que un día se deformaran por la artritis que padecía.

I. Prueba Calificante: Interrogatorio [Padre vs Hijo] vs Derrota = Derrota (desaprobación del padre)

II. Interrogatorio vs Información = Cal descubre que su madre está viva y que puede ser la mujer que vio.

III. Estipulación de contrato: Orden del Padre (no revelar quien es su madre a su hermano) vs aceptación del hijo.

El padre de Cal pone a prueba la moralidad de su hijo y este fracasa en demostrarle que es bueno, en realidad el hijo simplemente no logra cumplir sus expectativas de lo que éste considera que es correcto y malo y por eso siempre fracasa. Por su parte el hijo aprovecha la oportunidad y busca información de su madre y descubre que ella no ha muerto en realidad. Por su parte el padre le impone una prohibición a su hijo lo cual es un contrato que se celebra con la aceptación del hijo.

Secuencia 5: Cal visita la taberna que es propiedad de su madre, habla con la criada de su madre y le pregunta sobre Kate y ella le dice que siempre usa guantes para esconder sus manos, Cal comprende entonces que Kate es su madre, entonces le pide que le indique en donde se encuentra y la criada lo conduce por un pasadizo oscuro y abre una puerta donde ve a Kate durmiendo. La madre despierta y se enoja y le pide a sus criados que se lleven de allí, Cal le suplica que le permite hablar con ella pero no cambia su actitud y sacan a su hijo a rastras del lugar y lo encierran en la cárcel.

I. Disyunción: Partida del hijo del hogar paterno hasta los territorios donde habita la madre.

II. Interrogatorio vs Información: Confirmación de la Identidad de la Madre.

III. Prueba calificante: Asignación de prueba vs No superación de prueba = Consecuencia: Derrota (la madre lo expulsa = Desamor de su madre a su hijo)

El hijo realiza un segundo viaje en busca de la madre y confirma su identidad; pero en su primer intento por comunicarse con ella esta lo rechaza y lo manda sacar del lugar.

Secuencia 6: Sam, el sheriff, trata con amabilidad a Cal, le dice que es amigo de su padre y le pregunta si sabe que está allí. Cal responde que no. El sheriff le muestra una foto de sus padres de cuando se casaron, Cal le pregunta porque se separaron y Sam le dice que ella lo abandonó y como su padre no quería permitirle ella le disparó, luego su padre pasó mucho tiempo deprimido pero al final se repuso del lo ocurrido. Cal le dice que él es igual a su madre pues ella es mala y él también lo es, luego dice que la odia. Finalmente, el sheriff le ofrece llevarlo a casa y Cal acepta.

- I. Prueba calificante: (conversación) vs superación de la prueba = Victoria: Cal obtiene un talismán y ayudante (foto de su madre y un amigo que lo trata como adulto).
- II. Interrogatorio vs Información = Su madre hirió a su padre y lo abandonó = Desamor.
Sin proponérselo Cal recibe una ayuda inesperada: un ayudante quien le brinda información sobre quien es él y de donde viene; sin embargo, la información que recibe lo aleja más de su meta que es el amor y le confirma que vive en el desamor.

Secuencia 7: Cal trabaja en el campo ayudando a que su padre consiga realizar su idea para mandar por tren sus lechugas, el padre alaba a Cal trabajar duro en el campo. Abra llega y le trae el almuerzo a Aaron y comienza a platicar con Cal, le pregunta si le gusta la chica mexicana que lo sigue y Cal habla de ella con menosprecio. Abra le confiesa que un día estaba tan enojada que tiró al río el anillo de compromiso de su madrastra, le dice que lo hizo pues sentía mucho odio contra su padre cuando se volvió casar porque creía que ya no la querían.

- I. Prueba Calificante: (Trabajo en lugar de combate) vs Victoria = Reconocimiento del Padre.
- II. Interrogatorio vs Información = Descubre en Abra un alma gemela.
- III. Asignación de Prueba (Conversación) vs Superación de Prueba = Recepción de talismán o ayudante (amistad de Abra) Amor y madurez.
Cal demuestra a su padre que puede ser bueno al convertirse en su ayudante en la consecución de su idea y al mismo tiempo, al ser amable y comprensivo con Abra, es decir, aceptarla tal cual es, gana en ella un aliado en su lucha por encontrar el objeto buscado: amor.

Secuencia 8: Adán compró un automóvil y el mecánico le enseña como encenderlo, en ese momento le comunican que el cargamento de lechugas fue atrapado en las montañas por una avalancha, cuando llega ve que todo el hielo se derretió y las lechugas están podridas. Adán perdió mucho dinero en este negocio.

- i. Prueba Calificante: Combate vs Victoria negativa (Derrota). Daño.
Adán resulta derrotado y con él sus dos hijos, baja su autoestima: desamor por sí mismo. La familia recibe un daño no de un villano sino de la realidad.

Secuencia 9: Cal le pide ayuda a Sam en su idea de cultivar frijoles, Sam le dice que conseguirá la tierra donde los cultivarán pero le dice que tiene que conseguir primero 5 mil dólares para comprar los granos.

- I. Estipulación de Contrato: (Solicitud de Cal a Sam para hacer un negocio) vs Aceptación de Sam.
Cal hace uso de su ayudante (una persona que cree en él y lo trata como un adulto maduro) y consigue un trato para llevar a cabo un plan.

Secuencia 10: Cal visita a su madre y en esta ocasión ella es más amable. Lo invita a entrar a su casa y le pregunta si estudiará en la universidad y le contesta que no sabe. Cal le pregunta por qué le disparó a su padre y Kate le respondió que no la dejaba irse de la granja y ella odiaba estar encerrada pues deseaba recuperar su libertad. Cal le pide el dinero prestado a su madre y le dice que será un buen negocio, ella duda al principio pero logra convencerla.

- I. Disyunción: Partida: Traslado de Cal del lugar donde vive para buscar a la madre.
- II. Prueba Calificante: Asignación de prueba vs Superación de prueba: Victoria
- III. Interrogatorio vs Información: Cal confirma que su madre disparó a su padre y lo acerca al desamor. Descubrimiento del Daño Original.
- IV. Estipulación de Contrato: Solicitud del Hijo (ayuda) vs Aceptación de la Madre = Recepción de ayudante (5 mil dólares).

Cal aprende a usar sus herramientas de la vida adulta y consigue lo que necesita para lograr sus propósitos: el reconocimiento (amor) de su padre, pero para conseguir esto tiene que encarar a la razón del desamor de su vida: su madre. De tal forma que Cal descubre la raíz del daño que llena de problemas su vida y por el cual lucha para superar.

Secuencia 11: Estados Unidos entra en guerra y el negocio de Cal saldrá adelante. Cal camina feliz entre un desfile con unos niños negros sujetados de las manos, luego encuentra a Aaron y lo saluda. Aaron está molesto y le pregunta si cree que sea correcta esa guerra y Cal responde que no sabe. Aaron considera que la guerra es algo incorrecta y que nada lo hará ir a pelear a Europa.

- I. Prueba Calificante: Interrogatorio del hermano vs Información; Derrota: Falta de respuesta.
Cal demuestra su inmadurez al no tomar una postura ante lo que sucede a su alrededor, como lo ha hecho su hermano y su padre.

Secuencia 12: Adán discute con sus hijos sobre la moralidad de la guerra, el padre se preocupa por la situación precaria de la familia y Cal le dice que no se preocupe pues todo saldrá bien. Cal espera con alegría a que crezcan sus frijoles.

- I. Prueba Calificadora: Preguntas del padre a sus hijos vs respuesta = Falta de respuesta de Cal.
Se confirma la inmadurez de Cal no tener una postura moral frente a los sucesos que ocurren a su alrededor.

Secuencia 13: Día de feria, Cal juega al tiro al blanco y una muchacha mexicana lo acompaña, en ese momento descubre que Abra está en problemas al ver que la molesta un soldado y la ayuda; pero para esto abandona a la mexicana. Cal propone a Abra que la acompañará hasta que llegue Aaron, ambos pasean por la feria y Abra le reprocha a Cal que haya plantado a la mexicana; pero Cal no le da importancia. Luego suben a la Rueda de la Fortuna, allí Abra se pregunta si Aaron la ama realmente, le preocupa que Aaron la idealiza como lo hace con su madre y piense que ella sea una persona que no es en realidad, su mayor preocupación es que no sea demasiado buena para él y eso la hace sentirse culpable. Abra le dice entonces a Cal que fue bueno por cuidarla y lo besa, entonces Abra comienza a llorar y dice que ella ama a Aaron y a nadie más. En ese momento Cal ve que la gente comienza a reunirse en el lugar para acosar a un comerciante alemán y Aaron trata de defenderlo. Cal se enoja y se baja como puede de la rueda y se acerca al lugar del altercado. La gente le reprocha al alemán la muerte de un joven en los campos de batalla, entonces la gente amenaza con golpear al alemán y

Aaron los trata de detener. Cal defiende a su hermano y se lanza a dar de golpes a la gente, entonces llega Sam el sheriff y la gente se detiene en el acto; Sam comienza a llamar a todos por su nombre y todos se alejan del lugar. Abra mira a Aaron y este le pregunta en donde se encontraba y porque usa el saco de Cal, luego le dice a Cal sólo trataba de lucirse y Cal responde simplemente lo quería ayudar. Aaron le responde que no necesitaba su ayuda. Cal enfurece y lo golpea en el rostro, entonces Abra lo detiene y Cal huye del lugar furioso. Aaron le reprocha a Abra que defendía a Cal y la deja sola.

- I. Prueba calificante: (Abra está en problemas) vs superación de prueba = Victoria: Recepción de ayudante. (Compañía de Abra)
- II. Prueba calificadora: (Interrogatorio de Abra de por que abandonó a la mexicana) vs no-superación de prueba (Falta de respuesta).
- III. Prueba calificadora (conversación de abra) vs Respuesta de Cal (Comprensión) = Recepción de talismán o ayudante (Beso de Abra = Amor).
- IV. Prueba calificante: Combate vs Victoria: Derrota desamor (Golpes a su hermano) y actitud inmadura de Cal.
- V. Disyunción: Regreso de Abra ante los ojos de Aaron vs Reconocimiento de marca de engaño (Saco de Cal) = Daño en su contra. (Aaron teme que Abra lo engañe con Cal y esa es la razón de su respuesta negativa)
Cal ayuda a Abra y en recompensa recibe el amor inconsciente o no deseado de Abra, luego ayuda a su hermano pero en lugar de recibir amor como lo hizo con Abra recibe desamor y esta respuesta negativa lo hace enfurecer. Aaron al ver que Abra usaba el saco de Cal sospecho su traición y se aleja de ella.

Secuencia 14: Cal bebe, llega Abra y le dice que sólo descaba ayudar a su hermano y luego confiesa que en realidad quería matarlo. Abra le pide que olvide todo lo que ocurrió entre ellos. Cal le responde que Aaron un día sabrá quien es en realidad su madre, entonces llega Aaron y se lleva del lugar a Abra.

- I. Estipulación de Contrato: Solicitud de abra de olvidar lo ocurrido vs aceptación de Cal.
- II. Estipulación de Contrato condicional: Promesa de Cal de decirle la verdad vs Duda.
Cal demuestra ser sincero en su intento de olvidar lo ocurrido con Abra, pero al mismo tiempo da su primera señal de romperá el contrato que pactó con su padre de no revelarle la verdad a su hermano.

Secuencia 15: Cal le pide el dinero a Sam y le dice que no podrá dárselo sino hasta mañana cuando el banco esté abierto, luego le advierte que perderá mucho dinero si le pide este anticipo y Cal dice que no le importa.

- I. Prueba Calificante: Solicitud a Sam de darle el dinero vs Superación (aceptación de que perderá dinero) = Obtención de Talismán que liquidará la falta que sufre su familia y reparará el daño.
Cal sacrifica parte del dinero a cambio de reparar antes de tiempo el daño sufrido por su familia en el alud de nieve.

Secuencia 16: Cal visita a Abra en su casa por la noche y le cuenta que le dará el dinero a su padre como regalo de cumpleaños y le pide que lo ayude a prepararle una fiesta para festejárselo. Cal le confiesa que siente muchos remordimientos por haberle pegado a su hermano y Abra le dice que lo ayudará.

- I. Estipulación de contrato: Solicitud a Abra de ayudarlo vs aceptación.
- II. Prueba calificante (prueba de moralidad) vs superación (revelación de remordimientos) = Recepción de ayuda.

Cal usa su ayudante para cumplir su propósito de superar sus carencias: el daño económico y el desamor de su padre hacia él.

Secuencia 17: Cal es feliz como un niño mientras prepara la celebración, en ese momento Abra le dice a Cal que Aaron también tiene un regalo secreto. Llega el padre y se pone contento por la sorpresa, Aaron entra también y mira con recelo la celebración que Cal preparó a su padre, entonces les dice a todos que también tiene un regalo y antes que Cal pueda darte el dinero anuncia que él y Abra se han comprometido en matrimonio, y la respuesta del padre es llenarse de felicidad. Entonces Cal le da el dinero y le pregunta a Cal de donde lo consiguió y le responde que con un negocio de frijoles y confiesa que gracias a la guerra el precio de los frijoles subió y por eso ganó mucho dinero. El padre le dice que tiene que devolver ese dinero pues es inmoral, pero Cal no quiere hacerlo, entonces el padre le dice que no podría tener la conciencia tranquila sabiendo que ese dinero fue ganado con la sangre de chicos que fueron a pelear a la guerra e insiste en no aceptarlo, le dice que hubiera preferido un regalo como el de Aaron y no esto. El corazón de Cal se despedaza ante sus ojos y estalla en llanto, le restriega el dinero en el pecho mientras lo abraza y luego se aleja aullando de dolor. Abra lo sigue hasta al jardín y trata de consolarlo, Aaron se molesta por la conducta de Abra y le ordena a Cal que nunca vuelva a tocar a su novia, que es malo y traicionero y que se ha casado de perdonarlo. En ese momento Cal emerge de las sombras y le pide a Aaron que lo acompañe pues tiene algo que enseñarle y le dice que si quiere averiguar la verdad acerca de su madre, le recuerda que cuando eran niños ambos pensaban que su madre muerta era ahora un ángel, entonces Aaron sigue a Cal y ambos salen de la ciudad.

- I. Interrogación vs Información = Cal descubre que Aaron tiene un secreto.
- II. Prueba principal: Combate vs Derrota de Cal contra su antagonista Aaron: el regalo de Aaron (compromiso de matrimonio) vs Dinero ganado inmoralmemente = Padre prefiere regalo de Aaron y rechaza regalo de Cal. No eliminación de daño: Consecuencia: frustración.
- III. Estipulación de contrato de Aaron en contra de Cal: Orden de no tocar a Abra vs no-aceptación.
- IV. Estipulación de contrato: Reto [Cal] vs Aceptación [Aaron] = Disyunción, traslado espacial fuera de la ciudad. *Cal resulta derrotado y no elimina daños y carencias, entonces su respuesta es la inmadurez al llorar como un niño ante su padre y luego salir corriendo. Aaron venció a Cal con su regalo y recibió la aprobación de su padre en contra del rechazo de su regalo. Aaron se siente vencedor y en su posición de victoria le ordena a Cal que deje de acercarse a Abra, en donde antes Cal derrotó a Aaron.*

Secuencia 18: Cal lleva a Aaron a la taberna de su madre y lo lleva a verla cara a cara, la madre está borracha, Aaron comprende la verdad y enloquece.

- I. Prueba principal: Combate vs Victoria = Liquidación de Falta.
- II. Rompimiento de contrato: Prohibición vs Infracción.
Cal aprovecha el terreno en donde ha ganado mayor madurez que es la de los contratos (combates intelectuales y no físicos) y demuestra su superioridad sobre su hermano, quien descubre su propia inmadurez al no ser capaz de tolerar la verdad acerca de su madre. Por otra parte Cal rompió el contrato que pacto con su padre y en su afán de imponerse causó otro daño.

Secuencia 19: Abra le lee al padre de los chicos, espera a que ellos regresen, entonces oye ruidos en la calle y ve que es Cal. El padre le pregunta en dónde está su hermano y Cal dice que no es el cuidador de su hermano, luego le reprocha que sea tan bueno y recto, le dice que por eso lo abandonó su madre, ellos no eran lo suficientemente buenos para él. El padre le insiste que le diga en dónde está su hermano y le dice que está con su madre; el padre le pregunta cómo lo supo y Cal le dice que él se lo dijo. Cal le confiesa que se ha sentido celoso toda su vida de su hermano, que con su dinero intentó comprar su amor pero como lo rechazó ya no lo quiere, ya no desea ninguna clase de amor. Abra está preocupada por lo que pueda ocurrir, llega Sam el sheriff y les comunica que Aaron ha enloquecido, que se enroló en el ejército y está por partir en un tren.

I. Combate (discusión con su padre) vs Victoria = Cal demostró ser superior moralmente al padre

II. Revelación de Daño.

III. Interrogatorio vs Información = Adán descubre el paradero de su hijo.

Cal demuestra por primera vez su madurez ante su padre y lo derrota en el terreno donde se creta más poderoso que es el de la moral, sin embargo, en lugar de superar los daños sufridos o eliminar las carencias que existen entre ellos se confirma el cuarto daño.

Secuencia 20: Adán va en busca de su hijo al tren y cuando lo ve Aaron rompe la venta y comienza a reír enloquecido. Adán colapsa por el impacto y cae en los brazos de Cal.

I. Traición (Cal rompió el contrato con su padre) vs Daño (su padre sufre un quinto daño al sufrir una embolia).

Aaron ha sido derrotado completamente y demuestra su inmadurez absoluta al actuar irracionalmente frente a su padre y ponerlo en vergüenza. Pero la victoria de Cal en contra de su principal adversario redundo en un daño más profundo a su padre el cual le puede costar la vida.

Secuencia 21: Un Dr dice que el padre sufrió una embolia y que puede quedarse inválido o morir, Cal quiere verlo y el Dr se va. La enfermera es odiosa y le dice a Abra que el señor morirá. Cal le abra y su padre no reacciona, la enferma se acerca y Cal le dice que se largue de ahí, luego se acerca a su padre y trata de hacerlo reaccionar al decirle que se siente arrepentido por lo que hizo, pero al ver que no responde sale del cuarto. Abra se acerca al señor y le dice que lo peor en el mundo es creer que nadie te quiere, uno es malo y cruel. Le dice que Cal siempre ha sentido que su padre no lo ama y le pide que antes de morir le diga a Cal que lo quiere o de lo contrario nunca podrá hacerse hombre, que es la única forma de liberarlo de esa carga. Abra sale del cuarto y le pide a Cal que hable con su padre antes de que sea demasiado tarde. Cal habla con su padre, le dice que aprendió sus lecciones al decirle que la diferencia entre los animales y las personas es su capacidad de tomar decisiones, y le dice que él es capaz de aprender de su padre. El padre reacciona y le pide que despida a la enfermera pues ya no la soporta, Cal le dice que tampoco él y le dice que lo quiere. Abra le pregunta que le dijo su padre y responde que lo cuidará él, Cal entonces besa a Abra y el señor Trask llora. FIN.

I. Interrogatorio vs Información = El padre de Cal se encuentra al borde de la muerte y esto puede redundar en la derrota absoluta de Cal.

II. Prueba Glorificante I: Cal habla con su padre (Tarea difícil) vs Derrota = no-eliminación del daño.

- III. Prueba Glorificante II: Intervención de Abra (ayudante) (Tarea difícil) hacer reaccionar al padre vs Derrota = No eliminación de daño. No obstante, le advierte que nunca podrá ser un hombre (madurez absoluta) si no le dice que lo ama, es decir, reparación del daño original.
- IV. Prueba Glorificante III (Definitiva): Cal conversa con su padre (Tarea difícil) vs Logro (Su padre reacciona) = Eliminación de todos los daños sufridos.
- V. Reconocimiento ante la reparación del daño y recompensa (amor de Abra).
Cal enfrenta su prueba más difícil ante el peligro de cometer un daño más terrible, pero gracias a la intervención de su ayudante (Abra) tiene la oportunidad de reparar el daño, tanto el primero como el que él mismo produjo, y restablece el orden perdido desde el daño causado con la partida de la madre (reconciliación de padre e hijo). Después de superar su prueba Cal recibe como recompensa el amor de Abra quien ante la derrota de Aaron es completamente suyo.

Establecimiento de Código:

NUM	Semas resultados en cada secuencia.	Resultado
1	Información:	Desamor
2	P.C: Derrota a causa de su inmoralidad, respuesta =	Inmadurez e Inmoralidad
3	Información: desamor (Cal ama a Abra en secreto)	Desamor e Inmadurez
4	P.C: derrota = Inmoralidad de Cal = Inmadurez y Desamor para Cal. Información = Desamor de su madre. Contrato: moral, impedir daño a su hermano.	Inmoralidad Desamor doble Moral
5	P.C: Desamor de la madre (confirmación)	Desamor
6	P. C: victoria y recepción de ayudante; respuesta: madurez. Información: Descubrimiento de la raíz del daño; respuesta: desamor.	Madurez y Desamor
7	P. C: Victoria; Respuesta Amor del padre y madurez del hijo. P.C: Victoria, recibe un ayudante gracias a su madurez demostrada al comprender a Abra; recibe amor	Amor y Madurez. Amor
8	P.C: Derrota: La familia sufre un daño.	Neutro
9	Contrato: Victoria de Cal gracias a su madurez.	Madurez
10	P.C: Victoria recepción de talismán gracias a su madurez al confrontar a su madre. Información: Desamor de su madre y confirmación de donde proviene su inmoralidad. Celebración de contrato inmoral.	Madurez Desamor absoluto de su madre Inmoral
11	P.C: Derrota por inmoralidad, Inmadurez.	Inmadurez
12	P.C: Derrota por inmoralidad, Inmadurez.	Inmadurez
13	P.C: Victoria, madurez. P.C: Derrota por inmoralidad, inmadurez. P.C: Victoria: Amor. P.C: Derrota por moralidad: Desamor.	Madurez Inmadurez Amor Desamor
14	Contrato: anticipación de otro daño y madurez inmoral	Madurez e Inmoral
15	P.C: Victoria, recepción de talismán.	Neutro
16	P.C: Victoria, recepción de ayuda amor.	Amor
17	P.C: Derrota por inmoralidad, respuesta inmadurez. P.C: Victoria: Aceptación de contrato gracias a madurez.	Inmoralidad y Desamor Inmoralidad y Desamor

18	P. Principal: Victoria. Inmoralidad.	Inmoralidad
19	P. Principal: Victoria, Madurez y superioridad moral de Cal sobre su padre Información: daño.	Madurez y Moralidad
20	Daño	Inmoralidad
21	P. Glorificante I: Derrota = P. Glorificante II: Derrota, Desamor, advertencia de Abra de la inmadurez absoluta del hijo en caso de no darle amor. P. Glorificante III: Victoria, Amor, Reparación de Daño, Madurez. Reconocimiento y recompensa: amor.	Desamor Amor/desamor Amor Amor Absoluto

El daño original fue reparado gracias a la decisión del padre de perdonar al hijo malo o inmoral ante sus ojos. El daño original fue en parte responsabilidad suya y en parte de la madre; pero no hizo nada para remediar la situación de daño que padecía el hijo y eso acrecentó el daño. La lucha a lo largo de la historia de Cal es en contra del desamor que sentía que padecía en su vida y esa fue su principal fuerza motivadora, sin embargo, en todas sus búsquedas no hacía más que confirmar su desamor (derrota) y en reafirmar la razón por la cual siempre había sido derrotado por su hermano ante los ojos de su padre: su falta de moral.

En 10 de las derrotas de Cal Trask 8 fueron por culpa de su inmadurez frente la vida, de las cuales 6 fueron también a causa de su inmoralidad y en sólo una mostró ser moralmente superior sobre su contrincante (Aaron). Por otra parte, en 2 de estas derrotas demostró una actitud madura, dispuesta a superar su inmadurez, y sólo una fue por razones neutras y no ante ningún actante (alud de nieve). En cuanto a sus victorias Cal obtuvo en total 11 de las cuales fueron todas gracias a su madurez y superaron en una a sus derrotas por lo que el balance resulta positivo al neutralizar todos sus fracasos. De estas recibió en 6 recibió muestras de amor como recompensa y en recibió 4 desamor. Por otra parte en 4 fue moralmente superior y en sólo una fue producto de una postura inmoral, pero a diferencia de las otras fue la prueba principal y por eso redundó en otro daño que se sumó a los anteriormente sufridos. Por otra parte celebró

Cal también efectuó cuatro contratos de los cuales dos fueron por razones inmorales y dos por razones morales. Además obtuvo en cinco ocasiones información de las cuales en todas confirmó su desamor y sus orígenes inmorales.

Los principales temas de la historia son los siguientes pares de oposiciones: **moral vs inmoral, amor vs desamor, y maduro vs inmaduro**. Donde se puede hacer la siguiente equivalencia de que para Cal, en su lucha por su vida el amor es igual a la vida y el desamor es lo mismo que la muerte, sin embargo, nunca pensó en el suicidio. Por su parte para su padre y hermano lo inmoral es la muerte y lo moral la vida, por eso Aaron se entregó a la muerte al enrolarse al ejército e ir en busca de la muerte en un frente de Europa e ir en contra de sus propios principios. Y para el padre el suicidio virtual de su hijo predilecto y la traición de su hijo rebelde fue igual que la muerte y por eso no deseaba luchar contra la muerte que lo envolvía en los momentos finales, sólo se aferró a la vida en el momento que su hijo traidor le demostró que era capaz de moralidad volvió a tener amor por la vida. De tal forma que en el sistema de Cal los valores son los siguientes: **Amor = Vida entonces Desamor = Muerte y Madurez = Amor entonces Inmadurez = Desamor**.

Si deseamos darle un símbolo a estos temas se podría hacer de la siguiente manera: **Vida = V, No Vida = No V, Muerte = M, y No Muerte = No M**. Donde: si amor = V entonces desamor = M, y si madurez = no M entonces inmadurez = no V.

Por otra parte, para Adán Trask y Aaron Trask era el siguiente: **Moral = Vida, Inmoral = Muerte, y Moral = Maduro, y Inmoral = Inmaduro**. Por eso Cal debía ser perdonado pues no sabía lo que hacía. Donde: si **moral = V** entonces **Inmoral = M**, y si **Maduro = no M** entonces **Inmaduro = no V**.

De aquí se deduce la actitud de Adán ante su hijo que al comportarse ante sus ojos de forma inmoral lo tratara como a un niño y le negara el amor para forzarlo a comportarse de acuerdo a cómo él creía que era correcto. Pero para Cal la moralidad o la inmoralidad no eran fáciles de percibir, pues al no tener fijos sus valores morales era capaz de comportarse de forma madura pero inmoral y madura pero moral, de ahí el choque irresoluble con su padre en la prueba principal y la razón de su fracaso, ya que pese a haber actuado en forma madura fue derrotado por su falta de moralidad. Lo mismo le ocurrió cuando defendía a su hermano pues al actuar de forma correcta ante los ojos de su hermano era maligno pues temía que le robara el amor de su novia y lo que él hizo fue demostrar su propia incapacidad para defender lo que es correcto ante los ojos de los demás, en este caso los de Abra.

La reparación del daño fue cuando el padre actuó para salvar a su hijo de la inmoralidad absoluta que ante sus ojos representaba la inmadurez absoluta de un hombre que era incapaz de convertirse en hombre, pues para el sistema de valores de Cal el amor era más importante que la moralidad, en contradicción a lo que su padre consideraba. Finalmente, ambos pudieron conciliarse al coincidir en sus valores que sería lo siguiente: Si **Amor = Moralidad** entonces **Desamor = Inmoralidad**, la cual era la única postura en la cual ambos pudieron finalmente coincidir y comprenderse, para así pactar la paz definitiva entre los dos para devolverle el orden al sistema, el cual fue roto con el abandono de su madre, quien fue castigada al ser demostrada cual vil era ante los ojos de su hijo puro pero más inmaduro por tanto. La pureza, en este caso exceso de moralidad, redundó en ingenuidad y esta es sinónima o un concepto semejante a inmadurez, lo cual redundó en la derrota absoluta de Aaron.

Análisis Arquetípico:

Como es característico en los cuentos de hadas el único personaje que experimenta una transformación de persona a sí mismo es el protagonista, pero en los filmes con problemática adolescente también lo experimentan en ocasiones el actante del padre, quien cambia su actitud ante su hijo y lo reconoce como adulto. En este caso el motor que motivó a Cal a actuar y a desear superarse es el desamor que su padre le tiene, por eso desea superarse demostrando que es maduro e inteligente para hacer un negocio que ayude a la familia a recuperar los bienes que había perdido, lo hace con su propio juicio y no siguiendo las ideas de su padre. Por eso fracasó al no igualar su sistema de valores con el de su padre quien se considera a sí mismo como demasiado moral, demasiado exigente que atormenta a su propio hijo. Al final, con la intercesión de Abra el padre termina con el conflicto al darle el amor que tanto necesitaba Cal, con lo cual logra superar su condición de persona y se transforma el sí mismo.

Por otra parte el personaje de Aaron tenía un Anima demasiado idealizado tanto de su madre y su novia Abra a quienes imaginaba como ángeles inmaculados, esto atormentaba a Abra quien se sabía a sí misma mundana e incapaz de cubrir tales estándares de exigencia. Por eso se sentía mejor con Cal, quien la aceptaba tal cual era: imperfecta. Los estándares morales de Aaron eran igual de elevados que los de su padre, de tal manera que a su juicio una persona llena de defectos parecería como un terrible villano. Por eso, cuando descubrió que su madre era la regente de un burdel su mundo cayó hecho pedruzcos, su propio Anima lo aniquiló. Cal era capaz de resistirlo pues nunca idealizó a su madre, veía las cosas

tal cual eran, pero la carga de no satisfacer a su padre era su tormento. Al final el padre debió abandonar sus propios principios morales tan exigentes para permitirle a su hijo lleno de imperfecciones ser feliz.

Cal es el personaje más humano del relato pues se pueden apreciar todas sus facetas: la de un joven inmaduro que hace rabietas y es caprichudo; el joven emprendedor que sabe desenvolverse en el mundo de los adultos; el joven valientes que defiende a sus seres queridos y lucha por sus ideales; y el ser perverso que utiliza las armas que tiene a su disposición para hacerle el mayor daño posible a las personas que detesta. El arquetipo de la sombra es evidente cuando Cal emerge debajo del árbol, con el rostro en penumbras, y se aprecia la maldad existente dentro de su alma a punto de ser desencadenada en contra de su envidioso hermano en el momento que le revela la verdad acerca de su madre. Cal lucha por contener su lado oscuro, pero las circunstancias lo fuerzas a sacarla hacia fuera.

Conclusiones:

La superioridad de Cal se debió a su capacidad de ir más allá del bien y el mal, de hacer el bien de una forma inmoral tal cómo le ocurre a la mayoría de las personas en la realidad y no en los cuentos de hadas, de tal forma que podría decirse que la historia no cuenta con la estructura elemental de los cuentos de hadas planteada por Vladimir Propp y por A.J. Greimas. No obstante, es una historia de crecimiento, pues de la postura inmadura del hijo demostró gran capacidad para desenvolverse en el mundo de los adultos al realizar un negocio que resultara lo suficientemente fructífero para devolverle a la familia el bienestar que había perdido; y Cal consiguió madurar muy a pesar de la postura obtusa de su padre, que en el fondo guardaba una profunda inmadurez, lo cual derivó en su derrota final del sistema de valores que trataba de defender.

Por último, fue encontrada la oposición entre los actantes padre vs hijo y la oposición de los semas maduro vs inmaduro y desamor vs desamor de tal manera que la hipótesis de trabajo fue conformada.

“La Haine” (1995) (El Odio) de Mathieu Kassovitz

NUM	Actantes	
1.	Protagonistas:	Vinz, Zaid y Hubert
2.	Ayudante:	Hubert
3.	Persona o objeto buscado:	Ninguno
4.	Villano o antagonistas:	La policía
5.	Padre ausente:	De los tres protagonistas
6.	Amigo ignorado:	Ninguno.

Secuencia 1: Revueltas juveniles y motines en las calles donde hay jóvenes luchando contra las fuerzas policíacas; saqueos de tiendas y otros destrozos. El motivo de este caos es por que un policía hirió accidentalmente a un joven llamado Abdel y se encuentra gravemente herido en un hospital. No obstante que la policía suspendió al agente que causó su estado, los jóvenes se sienten todavía bastante molestos por lo ocurrido.

- I. Fechoría vs Daño Original: (Heridas graves al estudiante Abdel)
- II. Información sin interrogatorio: las consecuencia del daño original fueron una serie de revueltas juveniles que causaron graves destrozos en los suburbios de las afueras de París.

La historia inicia con el daño original ocasionado por el villano de la historia: el sistema represivo francés y su brazo ejecutor, la policía. La víctima de daño, un joven estudiante de origen o árabe.

Secuencia 2: 10:38. Zaid mira retador a los policías blancos. Es árabe y hace pintas en los autos policíacos, luego va en busca de Vinz y al llamarlo se pelea con su hermana. Vinz es judío. Cuando llega a su lado Zaid encuentra a Vinz dormido y lo despierta con un beso. Su hermana entra al cuarto y pelea con Zaid. Luego su abuela crítica a Vinz por que no asiste a la escuela o a la sinagoga.

- I. Prueba calificadora (Zaid): confrontación de policías vs humillación = Victoria.
- II. Imposición de marca: graffiti del nombre del héroe, reconocimiento como musulmán.
- III. Interrogatorio vs Información: localización de Vinz.
- IV. Información sin interrogatorio: Vinz es judío.
- V. Interrogatorio vs Información: Por los disturbios se suspendieron las clases y todos los chicos están ociosos. (Desempleo)

Zaid y Vinz son adolescentes de minorías étnicas, los dos odian al sistema represivo y como medida de defensa se allan para enfrentar a su enemigo común: la policía. Zaid les impone su marca como muestra de valor y los humilla. Por desgracia, debido a las luchas entre jóvenes de minorías étnicas y la policía gala es la interrupción de las clases, lo que deja sin nada que hacer a los chicos.

Secuencia 3: Vinz es irascible y con cualquier provocación estalla. Zaid y Vinz vagan por las calles buscando a Hubert y mientras avanzan ven los destrozos ocurridos en las calles. Llegan a un gimnasio quemado y encuentran a Hubert golpeando un costal de boxeo. Cuando acaban acompaña a sus amigos a fumar marihuana, en tanto Vinz juega con la bolsa, luego les pide a sus amigos que lo acompañen a ir a un lugar.

- I. Información sin interrogatorio: Vinz es violento.
- II. Información sin interrogatorio: los disturbios destruyeron el gimnasio local.
- III. Información sin interrogatorio: Hubert es boxeador, es negro, y su lugar de entrenamiento ha quedado arruinado. (Desocupación o desempleo)
- IV. Prueba calificadora: consumo de droga vs aceptación: derrota (desempleo)
Los jóvenes buscan cosas que hacer pero a dondequiera que vayan encuentran todo destruido, nada que hacer. Hubert es negro y aliado de Zaid y Vinz, sin embargo, tiene más idea de lo que hará con su vida que el resto de sus amigos.

Secuencia 4: Pasean junto a unos policías y Vinz dice que estuvo presente en los disturbios en donde un policía perdió su arma. Hubert ve a un amigo y compra un poco de droga.

- I. Información sin interrogatorio: un arma está perdida.
- II. Prueba calificante (Hubert): compra de droga vs aceptación: derrota moral. (desempleo)
Pese a contar con un poco mayor de madurez que sus amigos Hubert tiene sus mismas inclinaciones debido a la ociosidad que empañana su existencia.

Secuencia 5: Los chicos suben a un tejado, allí compran salchichas, pero Zaid no tiene dinero y quiere que le den una a crédito, y cuando no se lo dan la roba. Los chicos comentan que un arma fue robada y quisieran saber en donde se encuentra. Vinz confiesa a sus amigos que quisiera matar a un policía y Hubert le dice que es un estúpido pues de hacerlo lo meterían en la cárcel. Los policías llegan al lugar y le piden a los chicos que abandonen el tejado, no obstante, los chicos se resisten. El hermano mayor de Zaid ordena a su hermano que baje.

- I. Prueba calificante (Zaid): hurto vs castigo: inmadurez ante la carencia de bienes.
- II. Interrogatorio vs Información: Vinz quiere matar a un policía. (Enemigo del sistema)
- III. Prueba calificante (Vinz): Debate vs Hubert: derrota (odio)
- IV. Prueba calificante (Sociedad multirracial): Jóvenes vs policía: Derrota (juventud)
Los jóvenes buscan lugares en donde convivir e Interaccionar ante la falta de opciones que les presenta la sociedad. La respuesta de ellos es su odio (Vinz) ante las acciones represivas del sistema maligno, que es el capitalismo neoliberal que es causa del desempleo; pero en todo momento que hay confrontaciones el sistema derrota a los jóvenes y los limita aún más.

Secuencia 6: 12:43. Los chicos están sentados en el parque sin hacer nada, Zaid habla de tener sexo, en ese momento aparecen unos reporteros quienes les hacen unas preguntas sobre si estuvieron en la revuelta ocurrida en la noche, los chicos se molestan por sus preguntas, los insultan y los reporteros se van.

- I. Información sin Interrogatorio: (Desempleo)
- II. Interrogatorio sin información: preguntas sobre los disturbios y enojo de los jóvenes.
Los jóvenes buscan refugios para su convivencia; pero cuando les identifican con la revuelta social ellos estallan y atacan a quienes los insultan con sus estereotipos.

Secuencia 7: Los chicos llegan a un departamento, el joven que vive ahí está molesto porque le quemaron su auto, este les pide la dirección del tipo que supuestamente destruyó su vehículo para irse a cobrar. Hubert dice que es sólo un auto y no debería de molestarse tanto, y la respuesta del joven es de mayor molestia, no obstante, los chicos se interesan más por las noticias que transmiten en la televisión.

I. Interrogatorio vs Información: los disturbios dañaron las propiedades de los jóvenes también.

II. Información sin interrogatorio: recordatorio de Abdel, el joven herido.

La violencia resultado de la frustración de los jóvenes dañó la propiedad de todos sin distinción alguna al ser realizada en forma completamente irracional. Recordatorio del daño original.

Secuencia 8: Nuevamente en el parque hay un chico que no para de hablar de lo ocurrido en un programa de cámara escondida. A las 14:12 siguen en el lugar y los chicos se preguntan si sería buena idea ir a visitar a Abdel al hospital. Aunque antes Vinz quiere mostrarles algo y los lleva al gimnasio en donde les muestra el arma perdida, ahí les dice que si Abdel muere matará a un policía. Hubert no está de acuerdo con Vinz. En el momento en que se disponen a irse Vinz decide llevarse el arma con él.

I. Información sin interrogatorio: desempleo.

II. Interrogatorio vs Información: Vinz tiene el arma en su poder y la usará para vengar a Abdel (Odio).

III. Prueba calificadora (Vinz): Debate (Vinz, Hubert) vs Derrota: Razón supera odio. (Defensa del sistema)

IV. Información sin interrogatorio: Vinz está armado.

El odio de Vinz amenaza con expresarse en forma material cuando se muestra que está en poder del arma perdida por la policía. En este punto Hubert se presenta como una conciencia que se opone a la irracionalidad del odio de Vinz, sin embargo, su postura es conciliatoria con el sistema y lo avala otorgándole moralidad.

Secuencia 9: 15:47. Los chicos entran al hospital para ver a Abdel; pero cuando llegan a su habitación la policía no los dejan entrar. Vinz se enoja y comienza a discutir con ellos, en el momento que se presentan unos reporteros para ver lo que sucede la policía decide detener a Zaid aludiendo de que se trata de su líder.

I. Prueba calificadora (jóvenes): Confrontación jóvenes vs policía = Derrota (Sistema represor)

II. Marca vs Reconocimiento: Identificación de Zaid por la marca que dejó y reconocimiento como líder.

El sistema vuelve a derrotar a los jóvenes cuando se enfrentan en su intento por visitar al herido Abdel: por desgracia la marca dejada por Zaid permite que sea identificado como líder subversivo y por eso sea arrestado.

Secuencia 10: Uno de los policías de raza árabe lleva a los chicos a la comandancia de policía, trata de defender las acciones de la policía argumentando que lo hicieron para proteger la integridad de los familiares de Abdel, luego les asegura que se hará justicia en contra de quienes agredieron a Abdel pero los chicos no son capaces de creerle. Al llegar a la comandancia están nerviosos, todo se encuentra en desorden y el personal del lugar arregla los desperfectos, en ese momento dejan en libertad a Zaid y los chicos se alejan del lugar. Al salir del lugar el policía les dice que pronto arreglarán los desperfectos en el gimnasio y Hubert volverá pronto a entrenar, cuando se despiden les advierten que no se metan en problemas. Al alejarse Vinz critica a Zaid por haberle dado la mano al policía, pues asegura que todos son sus enemigos. En ese momento Vinz les revela que en todo ese tiempo tuvo el arma en su poder, Hubert se molesta y dice que debió de

advertírselos, luego lo amenaza con golpearlo. Hubert está tan molesto que se despide y se va a su casa, dejando a Vinz y Zaid solos. Vinz dice que Hubert es un tonto.

- I. Prueba calificadora (Todos): Consulta (Policía) vs No aceptación (Vinz) = Resultado (persistencia del odio).
- II. Prohibición (no meterse en problemas) vs Infracción = Resultado (Persistencia del odio)
- III. Prueba calificadora (Vinz): Debate [Vinz vs Hubert] vs Superioridad moral = Resultado Derrota. (Imposición de moral burguesa)

Vinz demuestra que ningún argumento o razonamiento lo hará desistir en su revolucionario deseo de vengar la muerte de Abdel con el asesinato de un policía, aunque por el momento tampoco ha revelado un verdadero deseo de hacerlo. En tanto, Hubert se levanta en el caos reinante como la única voz cuerda en medio del caos, sin embargo, defiende el sistema de valores que defiende y justifica el orden vigente, y de tener razón el sistema vigente (neoliberal) estaría en lo correcto.

Secuencia 11: Hubert llega a su casa, saluda a su hermana y a su madre quien prepara la comida. Sirven la mesa, cuando comen Hubert dice que se siente harto del barrio en donde viven, dice que allí todos son unos idiotas y que le gustaría irse a vivir a otro lugar.

- I. Interrogatorio vs Información: Deseo de Hubert por mejorar su vida pero el sistema no se lo permite (neoliberalismo)

Hubert es el único que da muestras de desear trascender su actual situación y realizarse, aunque esto implique su huida de su barrio natal. Pero para su desgracia esto no es posible por el momento, debido a una serie de limitaciones que debe enfrentar: falta de empleos, falta de estudios, falta de oportunidades.

Secuencia 12: Vinz y Zaid compran unos pimientos y se pelean con el dependiente del minimercado pues no tiene pimientos verdes. Luego pasean por el parque y allí hay muchos jóvenes reunidos en todo el lugar, un D.J. pone música y juega con sus tornamesas. En casa Vinz le corta el cabello a Zaid y se pelean porque lo dejó mal.

- I. Información sin interrogatorio: Vinz es violento y pendenciero (frustración)
- II. Información sin interrogatorio: los jóvenes se dedican a vagar y a entretenerse con su cultura propia (desempleo y cultura juvenil).
- III. Información sin interrogatorio: Zaid no tiene dinero para que le corte el pelo un verdadero peluquero.

Vinz en todas sus interacciones sociales predomina su carácter violento y su ausencia total de tolerancia hacia los demás, es evidente que se siente menospreciado y lucha contra todos para que la gente lo respete. Por otra parte, los jóvenes vagan por la ciudad sin ningún propósito, se dedican a lo suyo y se entretienen con su cultura. El mundo de los adultos les es ajeno y lo tratan de eludir a toca costa con su forma de vestir y sus gustos musicales. Zaid no tiene dinero y debe que someterse a malos cortes de pelo realizado por su amigo Vinz que a pesar de su carácter lo aguanta a toda costa.

Secuencia 13: 17:04. Vinz y Zaid pasean de nueva cuenta por las calles. Vinz ve un perro policía y lo molesta. Llegan a un edificio y allí se encuentran de nueva cuenta a Hubert, aprovechan el momento para hablar con unas chicas, en tanto, unos chicos practican brakedance. En ese momento comienzan los problemas, el hermano de Abdel ataca con una escopeta a

unos policías, hiere a un policía, pero cuando trata de escapar el auto no arranca, la gente llega de todas partes a ver lo que ocurre, la policía aprovecha el descuido del hermano de Abdel y lo arrestan. Los chicos tratan de evitar que los detengan y la policía les apunta con sus armas, llegan más refuerzos y persiguen a los chicos quienes tratan de escapar pues quieren arrestar a todos. Cuando casi arrestan a Vinz saca su arma y apunta al policía, Hubert reacciona y tumba al suelo al policía, luego le pide a sus amigos que lo sigan y escapan del lugar.

- I. Prueba calificadora (Vinz): Estimulo vs Reacción: Resultado (Agresión ante símbolos del orden) Reafirmación de su odio contra la policía.
- II. Información sin interrogatorio: Vinz, Hubert y Zaid son como todos los chicos, necesitan amor y lo buscan.
- III. Prueba principal (sociedad): Agresión vs No victoria: Derrota ante sistema vigente.
- IV. Prueba principal (Vinz y Hubert): Combate vs Victoria: Resultado, victoria sobre sistema vigente.

Los chicos parecen desear continuar en sus asuntos y tratan de interactuar entre sí en forma pacífica. No obstante, el odio es latente y termina finalmente por quedar manifiesto cuando un hermano de Abdel busca venganza al agredir con un arma de fuego a los policías; para su desgracia es derrotado por los policías y aprendido. Esto provoca que inicie una refriega policíaca y comienzan a arrestar a todos los jóvenes, Vinz tiene su oportunidad de agredir pero gracias a la intervención de Hubert evita que el incidente termine en tragedia.

Secuencia 14: Los chicos viajan en tren a París, Vinz le cuenta orgulloso a Zaid como el policía se quedó helado de miedo, en tanto, Hubert los escucha de lejos molesto. Una vez en la ciudad se quedan sin hacer nada pensando en que van a hacer. 18:22. A Zaid se le ocurre irle a pedir el dinero que le dio prestado a un amigo a quien apodan Asterix y le llama por teléfono y le pide su dirección. En tanto, Hubert le dice a Vinz que matar a un policía es una tontería. Vinz dice que jamás dijo eso, Zaid oye esto y dice que sí lo dijo. Vinz corrige a sus amigos y les dice que sólo lo haría en caso de que Abdel muriera, como acto de venganza. Vinz dice que se siente harto de la vida, que vive como rata y desea cambiar esa situación. Vinz dice que quiere demostrar que son capaces de regresarles los golpes que les han dado, y la policía ya no los tratará tan mal. Hubert argumenta que sólo matará un policía y no todos, que no exterminará el mal. Vinz le dice a Hubert que se siente superior pues pretende enseñarle la diferencia entre el bien y el mal, luego le reprocha que nunca se pone de su parte y sí de los policías. Hubert afirma que el odio sólo engendra odio, eso se los enseñaron en la escuela. Vinz responde que su escuela es la calle. En ese momento aparece un individuo bajito que les habla de lo bueno que es defecar y les cuenta una historia de un hombre que murió congelado en Rusia por alejarse demasiado del tren para hacer sus necesidades. Cuando se aleja los chicos no tienen la menor idea de porque les contó eso y se van.

- I. Información sin interrogatorio: Vinz se cree un héroe y Hubert cree que es un estúpido.
- II. Información sin interrogatorio: a Zaid le deben dinero y lo cobrará en París.
- III. Prueba calificadora (Vinz y Hubert): Debate [civilización vs barbarie] vs Respuesta: Empatía.
- IV. Información sin interrogatorio: [Sujeto bajito] el absurdo de la existencia.

Vinz se considera un héroe por derrotar un policía al dejarlo imposibilitado de arrestarlo; Hubert cree que Vinz es un estúpido por lo que hizo pues igual que el hermano de Abdel puede terminar debido a su odio. Por esa razón inicia un debate entre los dos, uno justificando su postura donde demuestra que siente en lo profundo que no le tienen respeto; por su parte Hubert le quiere hacer entender que su postura sólo lo llevará a la destrucción. Hubert trata de hacerlo entender por medios lógicos establecidos por la civilización como son las lecciones de la

historia; pero Vinz argumenta a su vez la tesis irracional que su escuela es la calle [ley de la jungla] por lo que ninguna razón civilizada lo hará cambiar de parecer. Ante tal irracionalidad aparece la anécdota del señor bajito que demuestra que la existencia es absurda, pues el pudor puede ser una razón para que una persona pierda la vida.

Secuencia 15: Una persona pide limosna en el metro y la ignoran, luego ya en la calle le piden a un policía la dirección y se las indica amablemente. Al llegar al edificio no tienen la menor idea de donde vive Asterix y comienzan a tocar todos los números para averiguar en cual vive, pero como nadie sabe se pelan con ellos hasta que por casualidad tocan al apartamento correcto. Al entrar a su departamento Asterix ostenta un arma y payasca con los chicos, Zaid le presenta a sus amigos y Asterix sigue exhibiendo. Pero en el momento que Vinz toca su arma Asterix le pide que no lo haga, entonces Vinz le muestra la suya. Asterix entonces se hace el macho y juega ruleta rusa con el arma de Vinz y todos se espantan, luego trata de cobarde a Vinz y enfurece. Asterix les pide que salgan todos pero antes de cerrar la puerta le muestra a Vinz que lo engañó pues en realidad le había quitado todas las balas al arma con un truco de manos.

- I. Información sin interrogatorio: ausencia de piedad ante los menos afortunados (egoísmo).
- II. Interrogatorio vs Información: Policías amables en París.
- III. Prueba calificante: búsqueda de Asterix vs éxito = recepción en el edificio.
- IV. Interrogatorio sin información: Vinz reacciona con violencia y enojo ante cualquier frustración o burla. (odio)
- V. Prueba calificadora (Vinz): Asignación de Prueba (ruleta rusa) vs No superación de prueba = Derrota (violencia): Ingenio vence lo visceral.

Vinz de nueva cuenta reacciona con violencia creyendo que así será respetado; pero Asterix le demuestra que eso sólo prueba su estupidez pues con un truco de manos fue capaz de exponerlo en su punto más vulnerable: su ausencia de razonamiento.

Secuencia 16: Al salir del edificio Hubert le advierte a Vinz que no se meta en más problemas. Vinz a su vez se retrasa pues vuelve a cargar la pistola; pero en el momento cuando salen del lugar la policía intercepta a los chicos menos a Vinz y los arresta pues les encuentra entre sus ropas droga. Vinz entonces trata de pasar inadvertido y un policía trata de detenerlo; pero antes de que puede ponerlo bajo control Vinz se escapa corriendo y abandona a sus dos amigos.

- I. Prueba calificante (Vinz): Problema vs Reacción = Abandono de sus amigos. (Traición)
- II. Prueba calificante (Vinz): Combate vs Victoria = Venció sistema abandonando a sus amigos (egoísta)
Vinz demuestra su lado más deplorable en esta secuencia cuando al ver que sus amigos son detenidos por posesión de droga los abandona para no sufrir las mismas consecuencias que ellos.

Secuencia 17: Mientras Vinz va al cine para pasarse el tiempo la policía interroga a Zaid y Hubert. "20: 17". La policía no es nada correcta y comienzan a lastimar a los chicos mientras le enseñan técnicas de tortura a un policía inexperto quien los mira indignados. Hubert trata de proteger a Zaid y la policía se ensaña con él. Luego que terminan de entretenerse con ellos los dejan detenidos en una celda. Zaid les pide que los dejen salir o de lo contrario perderán el tren, sin embargo, la policía los ignoran.

- I. Información sin interrogatorio: Vinz no siente remordimientos. (Egoísta)

- II. Fechoría vs Daño II: los policías abusan de Vinz y Hubert.
- III. Prueba calificadora (Zaid y Hubert): Asignación de prueba (lealtad) vs Superación de prueba = Superioridad Moral.

Vinz se sienta a ver una película despreocupadamente mientras sus dos amigos son vejados por la policía. Hubert muestra nobleza al tratar de defender a Zaid de la agresión y lo único que consigue es que las agresiones se acrecienten en su contra.

Secuencia 18: 22:08. Vinz entra a ver unas peleas de box tai y se encuentra a unos amigos quienes les preguntan por Hubert y Zaid. Luego los acompaña en su vehículo que manejan a gran velocidad, luego llegan a un club nocturno y el vigilante no los deja entrar, uno se molestan, saca su arma y dispara al guardia en dos ocasiones. Vinz no hace nada.

- I. Prueba calificadora (Vinz): Sometimiento a una prueba vs congelamiento = Derrota (Cobarde)
Vinz demuestra como se contradice pues ante un suceso de enorme violencia su reacción es la inmovilidad.

Secuencia 19: 00:33. Hubert y Zaid tratan de alcanzar el último tren pero lo pierden, en ese momento se encuentran a Vinz quien se acerca a ellos, cuando lo ven no dicen nada y se alejan caminando.

- I. Prueba calificadora (Vinz): Asignación de prueba (lealtad) vs Superación de Prueba: Victoria.
Vinz demuestra veladamente su solidaridad por sus amigos al quedarse en la ciudad a compartir su misma suerte de quedar varados.

Secuencia 20: Vinz y Hubert se molestan al enterarse de que Asterix sólo les debía poco dinero y por eso se quedaron varados en la ciudad. Los chicos pasean por las calles discutiendo tonterías, luego entran a una exposición de arte y consideran absurdas las obras que exponen en ese lugar, al contemplar las obras no las comprenden y las consideran como banales. Los chicos calman su hambre con los bocadillos que ofrecen en ese lugar, y después miran a unas chicas que les parecen atractivas y Hubert va a convencerlas para que conversen con ellos, pero cuando conversan con Zaid se molestan al ver sus respuestas agresivas y un señor les pide que se vayan del lugar. Al alejarse se van contentos pues creen que les quitaron una tarjeta con la cual pagarán un taxi para salir de París.

- I. Interrogatorio sin información: Zaid considera más importante el honor que el dinero. (absurdo)
- II. Prueba calificante (todos): Exposición de arte vs reacción: indiferencia y rechazo (civilización banal) (Absurdo)
- III. Prueba calificante (todos): Asignación de Prueba [conversación con chicas] vs Derrota = Resultado (expulsión de la sociedad) Razón: (Frustración y Odio)
- IV. Prueba calificante (todos): Robo vs Superación de Carencia = Victoria (ingenio derrota arrogancia)
Los chicos quedaron varados en la ciudad por una razón absurda: una deuda insignificante. Para pasar la noche entran a una exposición de arte que les resulta absurda pues no les comunica nada; pero al tratar de interaccionar con las personas pertenecientes a ese mundo su sentimiento aparente de inferioridad los hace reaccionar violentamente y son expulsados al ser considerados unos pendencieros. Aunque al final creen que han solucionado sus problemas y que están salvados.

Secuencia 21: Cuando tratan de que un taxista los lleve de regreso a sus hogares este no acepta la tarjeta y deben quedarse en la ciudad hasta que amanezca. Es tal su desesperación que tratan de robar un auto estacionado en la calle, hacen algo que activa la alarma y salen corriendo; pero cuando se han alejado la alarma se detiene y regresan al auto. Cuando tratan de encender el vehículo se percatan de que un tipo se les queda mirando y les dice que su mujer lo abandonó, ellos lo ignoran pero cuando logran encender el vehículo ninguno de ellos sabe conducir. En ese momento los chicos discuten entre sí pero luego el señor les advierte que hay una patrulla cerca del lugar, los chicos salen corriendo en todas direcciones pero cuando los policías tratan de detenerlos el señor detiene a la patrulla y se pone a bailar sobre el cofre.

I. Interrogatorio vs Información: la tarjeta es inservible.

II. Prueba calificadora (todos): Intento de robo vs Fracaso = Resultado: no superación de carencia.

La frustración los lleva a tratar de delinquir, pero ni siquiera eso logran ser capaces de realizar pues a dondequiera que voyan la policía les alcanza.

Secuencia 22: 02:57. Los chicos conversan en el tejado de un edificio mientras Zaid mira la calle, en ese momento Zaid mira unos skinheads y los molesta. Luego pasean por las calles y Zaid pinta un cartel en donde escribe el mundo es nuestro en lugar de suyo. Más tarde bajan por unas escaleras eléctricas y se quedan mirando una pantalla gigante de televisión, allí se enteran de que Abdel murió.

I. Información vs Interrogatorio: los chicos deben resignarse ante su situación.

II. Imposición de Marca: (grito de Zaid a skinheads)

III. Información sin interrogatorio: Muerte de Abdel.

IV. Fechoría vs Daño Original (Irreparable)

Los chicos se resignan a su suerte y tratan de pasar la noche lo mejor que son capaces. Zaid ve unos skinheads y los insulta lo que lo deja marcado ante ellos; más tarde, en su vagar por la ciudad llegan ante unas pantallas de televisión y se enteran de la muerte de Abdel. Daño irreparable.

Secuencia 23: 4:27. Mientras Hubert y Zaid miran la pantalla Vinz molesta a unos policías y se imagina que los mata. Hubert se molesta y golpea a Vinz. Vinz se molesta y le exige a Hubert que le explique la razón por la cual le pegó. Hubert lo ignora y junto a Zaid se alejan del lugar dejando atrás a Vinz.

I. Prueba calificadora (Vinz): Reto a Policías vs Falta de Reacción = Victoria (muerte imaginaria)

II. Interrogatorio sin Información: Hubert se niega a tratar de debatir con Vinz al creerlo caso perdido.

Con la noticia de la muerte de Abdel los temores de Hubert se acrecientan y al ver la payasada de Vinz de fingir matar a unos policías su reacción es enfurecer y abandonar a Vinz.

Secuencia 24: Caminan por las calles y Hubert y Zaid se topan con los skinheads quienes los comienzan a golpear con unos palos, en eso aparece Vinz y les apunta con su arma haciendo que todos los skinheads corran menos uno a quien capturan, y mientras Vinz le apunta con el arma Zaid y Hubert comienzan a patearlo.

I. Prueba principal (todos): Combate [minorías étnicas de Francia vs nacionalismo y racismo] vs Victoria = Resultado (Odio combate odio) Reparación de Daño II.

Vinz ayuda a sus amigos en un momento de gran necesidad y así restablece los daños sufridos en su amistad.

Secuencia 25: Los chicos llevan al skinhead a un sótano, el skinhead sangra del rostro y suplica por su vida, en tanto Hubert le pide a Vinz que lo mate pues es lo peor que hay en la humanidad. Vinz comienza a exasperarse y comprende que es incapaz de matarlo y deja ir al chico, quien corre al momento de verse libre, luego Vinz vomita y Hubert lo consuela.

- I. Prueba principal (Vinz): reto de Hubert para matar vs no reacción = Victoria de Razón sobre barbarie.
Hubert reta a Vinz a que mate al skinhead al considerarlo la forma más repugnante de vida sobre la tierra, sin embargo, Vinz no tiene suficiente odio en su sangre como para atreverse a matar y le perdona la vida.

Secuencia 26: Los chicos regresan tristes de su viaje por París y no se dicen nada entre sí.

- I. Información sin interrogatorio: los chicos se sienten derrotados por el sistema.
Los chicos regresan a casa sin haber resarcido sus daños, lamentándose por estar vivos.

Secuencia 27: 6:00. En el momento que se despiden Vinz decide entregarte el arma a Hubert, luego dejan solo a Hubert y Vinz y Zaid se marchan juntos. Hubert suspira satisfecho creyendo que todo ha terminado, en ese momento aparecen los policías y arrestan a Vinz y Zaid. Hubert se alarma y se acerca. Hubert se acerca, ve como los policías golpean a sus amigos y un policía apunta con su arma a Vinz, el policía le dice que sin sus amigos ya no son tan valientes y que es un cobarde, en ese momento se le escapa un tiro a su pistola y mata a Vinz. Hubert está desolado.

- I. Prueba Glorificante (Vinz): Entrega del arma vs Logro = Reparación del daño original (Fin del odio)
- II. Fechoría (ataque de los policías sin justificación) vs Daño (Muerte de Vinz) (absurdo)
La historia aparente un final conciliador donde todos los daños son reparados y el odio es exterminado de tal manera que el protagonista pueda tener la madurez necesaria para continuar con su vida. Por desgracia, ese no es el mensaje y esto se remarca con la nueva aparición del absurdo cuando el policía mata accidentalmente al héroe Vinz quien hacía poco había superado su limitante para madurar: el odio.

Secuencia 28: 6:00, 6:01. El policía no puede creer lo que acaba de hacer. Hubert enfurece y apunta con el arma al policía que lleva una chaqueta de "Notre Dame". El policía reacciona y le apunta a su vez, Zaid ve alarmado lo que ocurre. Se oye una voz que dice: "Hasta aquí todo va bien", "hasta aquí todo va bien". En ese momento se oye un disparo, silencio. FIN.

- I. Prueba Glorificante (Hubert): Asignación de Prueba (moralidad) vs Fracaso = Resultado [Muerte de Hubert] Victoria sistema represivo.
Hubert traiciona sus propios ideales ante la injusticia y el odio lo impulsa a actuar visceralmente, justo como habla recomendado que no actuara Vinz. Literalmente su hijo a muerto y debe vengar su muerte aunque en ello le cueste la vida. Al final triunfa el odio, el absurdo, y la sociedad represiva que le quita toda oportunidad de crecimiento a los jóvenes marginados.

Construcción de Código:

NUM	Semas resultados en cada secuencia:	Resultado:
1.	Daño Original:	Heridas graves a Abdel, Juventud derrotada por sistema represor.

	Información:	sistema represor. Odio. Sistema represor derrota juventud.
2.	P.C (Zaid): Victoria Marca: nombre Zaid. Información: Información (Vinz): Información (todos):	Humillación del sistema Zaid es árabe Amistad. Judio Desempleo
3.	Información (Vinz): Información (todos): Información (Hubert): P.C. (todos): Derrota.	Odio. Odio Deportista y negro Desempleo
4.	Información: arma perdida P.C.(Hubert): Derrota	Odio en potencia de convertirse en violencia Desempleo
5.	P.C. (Zaid): Victoria Información: P.C. (Vinz): Derrota P.C. (Sociedad multiracial juvenil): Derrota	Adversidad Odio Odio Sistema represor
6.	Información: Interrogatorio: respuesta agresión	Desempleo Odio
7.	Información: Información:	Odio absurdo Abdel
8.	Información: Información: P.C. (Vinz): (Debate) Derrota Información (Vinz):	Desempleo Odio y venganza Odio derrotado por Moral burguesa Odio con potencial de violencin
9.	P.C. (Jóvenes): Derrota Marca vs Reconocimiento: Zaid.	Sistema represor Líder falso.
10.	P.C. (Todos): No cambio de opinión. Prohibición: P.C. (Vinz): (Debate): Derrota	Persistencia del odio No transgredir ley Odio derrotado por Moral burguesa.
11.	Información (Hubert):	Frustración ante sistema social (Neoliberalismo)
12.	Información (Vinz): Información (Sociedad juvenil): Información:	Odio y frustración Desempleo y cultura juvenil Privación material
13.	P.C. (Vinz): Victoria Información (todos): P.P. (Sociedad juvenil): Derrota P.P: (Vinz y Hubert): Victoria	Sistema represor Necesidad de amor y realización Sistema represor vence juventud violenta Derrotan sistema represor
14.	Información (Vinz y Hubert): Información (Zaid): P.C. (Vinz y Hubert): Empate Información:	Héroe tonto Deuda de honor Barbarie combate civilización Absurdo de la existencia.
15.	Información: Información: contradicción P.C. (todos): Victoria Información (Vinz): P.C. (Vinz): Derrota	Egoísmo Sistema represor benigno. Aceptación. Odio y frustración. Ingenio derrota violencia
16.	P.C. (Vinz): Derrota P.C. (Vinz): Victoria	Traición y desamor. Sistema represor burlado por joven
17.	Información (Vinz): Fechoria vs Daño II: P.C. (Zaid y Hubert): Victoria	Egoísmo Sistema represor derrota juventud multiracial Lealtad (Amor)
18.	P.C. (Vinz): Derrota	Miedo ante violencia.
19.	P.C. (Vinz): Victoria	Lealtad (Amor)

20.	Interrogatorio: P.C. (Todos): Rechazo P.C. (Todos): Derrota P.C. (Todos): Victoria	Absurdo Civilización banal (Absurdo) Sociedad banal expulsa jóvenes violentos Ingenio derrota sociedad banal
21.	Información: Derrota P.C. (Todos): Derrota	No superación de carencia. Sistema represor derrota juventud
22.	Información (todos): Marca (Zaid): Información: Derrota Daño absoluto:	Resignación Zaid violenta skinheads Sociedad represora derrota juventud
23.	P.C. (Vinz): Victoria Interrogatorio (Vinz):	Sistema represor derrotado imaginariamente Rechazo por actitud violenta
24.	P.P. (Todos): Victoria Reparación de Daño II.	Minorías étnicas derrotan racismo y nacionalismo
25.	P.P. (Vinz): Victoria	Odio derrotado por moralidad interna
26.	Información:	Juventud derrotada por sociedad adversa
27.	P.G. (Vinz): Victoria y Reparación de Daño. Fechoría vs Daño Original II: Muerte del Héroe	Fin del Odio y reconciliación con sistema Sistema represor derrota juventud (absurdo)
28.	P.G. (Hubert): Derrota. Muerte del héroe y villano.	Sistema represor es igualado en violencia absurda por juventud.

La trama carece por completo del equilibrio que predomina en las historias tipo cuento de hadas, los daños superan las reparaciones de daños y el resultado es negativo por completo, de tal forma que es evidente que el mensaje de las isotopías del relato predomina no la maduración de los individuos jóvenes sino por el contrario, la imposibilidad de crecimiento y maduración a costa del villano de la historia, el sistema represor que impera en Francia en contra de las minorías étnicas. Estas son representadas por los tres protagonistas adolescentes: Vinz, Hubert, y Zaid. Vinz y Hubert son más maduros que Zaid pues este carece por completo de una postura ante la realidad y la acepta tal como es. Por el contrario Vinz es un revolucionario cuyo mayor deseo es demostrarle al sistema que es valioso pues es capaz de causar daño a sus representantes, que son en este caso los cuerpos policíacos, en el predomina una tendencia al odio, la agresión, el egoísmo y la cobardía. Hubert por el contrario cree en el sistema y lo defiende pues considera que es absurdo arminar su vida por una explosión visceral de violencia, es enemigo del odio y trata de salvar a su amigo Vinz de la autodestrucción hacia la cual su propio odio lo encamina, al final lo logra salvar, y esa es una prueba de maduración del personaje principal, pero como esa no es la isotopía principal, sino el absurdo y la malignidad del sistema represor en el cual es imposible crecer. La policía llega cuando Vinz se ha liberado de su odio, y en una manifestación "absurda" de odio, le provocan la muerte en forma accidental. Hubert entonces también fracasa, pues la vida que durante toda aquella jornada luchó duramente por salvar se ha perdido por culpa del absurdo, entonces su reacción es de odio, olvidando todos sus ideales, incluyendo su deseo de superación personal, quedando únicamente el odio que reinaba en el corazón de Vinz, el deseo absurdo de venganza, lo cual a la postre le cuesta también la vida. Zaid, al final, sólo queda como un simple testigo de los acontecimientos, imposibilitado de realizar cualquier acción para modificar el curso de la realidad.

Entre los temas resaltados en la historia predomina el odio y las manifestaciones de amor son nulas, por tanto no existe una oposición entre odio vs amor sino más bien entre civilización vs barbarie y razón vs absurdo, donde los valores negativos "barbarie" y "absurdo" terminan por imponerse ya que lo hacen de forma agresiva. El verdadero triunfador de la historia es el sistema represor que mantiene los jóvenes ociosos debido al desempleo, llenos de rencor y odio, frustrados, y

sin ninguna oportunidad de crecimiento. En las confrontaciones donde los jóvenes enfrentan al sistema represor con sus mismas armas son derrotados en todas ocasiones, un total de trece ocasiones, incluyendo el daño original (heridas y muerte de Abdel), el daño original II (Muerte de Vinz), y el daño original III (Muerte de Hubert), además del intento frustrado de venganza del hermano de Abdel. Las victorias de la juventud ante el sistema represor son siete, cuatro donde vencen realmente al mal y tres en donde lo derrotan simbólicamente. En algunas ocasiones sirven para eludir peligros, como las veces que Vinz y Hubert golpearon a un policía para escapar, o cuando Vinz abandonó a sus amigos para salvarse a sí mismo, pero en ninguna ocasión derrotan al mal en forma directa, es decir, combatiéndolo cara a cara. Hay dos victorias más que se suman a éstas, la que los chicos tienen ante el racismo y el nacionalismo al derrotar a los skinheads, y cuando Vinz rechaza el odio para aceptar la moral burguesa. De igual manera Hubert derrota en dos ocasiones a Vinz en sus debates sobre si la barbarie o la civilización debían de predominar, y en una ocasión terminaron en empate, sin que en ninguna ocasión Vinz venciera con sus argumentos a favor del odio. En el empate se cuenta el relato de la muerte absurda de un judío francés que murió en Siberia congelado por ser demasiado pudoroso en el momento de defecar a diferencia del autor del relato, demostrando que el absurdo es una fuerza predominante en la existencia humana. Esto recuerda a Jean Paul Sartre quien al afirmar que no somos responsables de existir o de morir, por tanto es absurdo nacer y morir pues no son cosas que voluntariamente hayamos deseado. Por tanto, la muerte de Vinz es absurda al igual que la muerte del hombre pudoroso en Rusia.

Análisis Arquetípico:

En este caso hay tres protagonistas que experimentan una transformación de persona a sí mismo: Vinz, Hubert y Zaid, quienes deben luchar contra sus propios demonios para no terminar igual que Abdel, el joven herido por la policía por no controlar su odio. En este caso Hubert debe hacer de maestro quien lucha por hacer comprender el absurdo de su odio a Vinz, quien está tan convencido de sus ideas que se ciega a toda opinión diferente a la suya. Debe estar al borde de matar a una persona despreciable para comprender que dentro de su naturaleza no existe el odio ni la maldad suficiente para asesinar a otro ser humano. Los personajes aprenden la lección y logran avanzar a un estado superior, aunque todavía no se puede considerar al sí mismo ya que todavía les falta mucho para alcanzar la autorrealización. Por desgracia el destino se cruza en su camino y Vinz muere a manos de un policía estúpido de una forma absurda, lo que orilla a Hubert a llenarse del suficiente odio como para ser capaz de buscar la venganza y matar al policía. El único sobreviviente a estas desgracias es el inocente Zaid.

Los padres de los tres protagonistas de nueva cuenta, al igual que en "Los Olvidados", son completamente inexistentes, los jóvenes deben hallar las respuestas a sus tribulaciones por su propia cuenta y no con la ayuda de una persona más experimentada que haya atravesado por tales problemas con anterioridad y los haya vencido. En tal caso, podría decirse que hay un terrible conflicto de sus padres con los hijos ya que los han dejado desamparados para enfrentar tan terribles problemas por sí solos.

Por otra parte un arquetipo muy predominante es la sombra ya que los jóvenes a la menor provocación dejan salir los peores instintos que hay en su interior y con facilidad lo descargan en violentas manifestaciones donde destruyen propiedad ajena y se enfrentan en masa a la policía. Cualquiera consideraría que en su interior guardan demasiados resentimientos y frustraciones, y por eso reaccionan de una forma tan salvaje.

Conclusiones:

El relato del filme "El Odio" a pesar de tratarse de una película juvenil, su mensaje de la isotopia principal no es de la maduración derrotando la inmadurez, o el amor derrotando una situación de desamor, sino la del odio que predomina en el resentimiento de los jóvenes al ser derrotados en todo momento por el sistema sin ninguna posibilidad de crecimiento, ya sea combatiendo al mal o siguiendo sus reglas, que de acuerdo a la isotopia principal son absurdas. El filme no busca alentar a los jóvenes a tener esperanzas en la vida de acuerdo a las reglas del sistema capitalista neoliberal sino que se las arrebató por completo, de tal forma que su mensaje es revolucionario donde ofrece como única posibilidad de crecimiento la destrucción del mal. Por tanto, en este caso la hipótesis de trabajo no se cumple al no tener la misma estructura de oposición de contrarios que se contraponen entre sí. Definitivamente los daños sufridos no son reparados y dejan la estructura truncada. Por otra parte se detectó un conflicto entre padre e hijo que no es resuelto al final de la historia, pues en toda la trama nunca aparecieron los padres de los jóvenes para ayudarlos a resolver los difíciles problemas por los cuales atravesaban, por lo que puede considerarse que a pesar de su ausencia existe la oposición padre vs hijo aunque de tipo irresuelto.

5.2. - Filmes de fantasía hollywoodense.

Las características de esta clase de filmes es la de tratar los problemas de la adolescencia dándoles soluciones fantásticas, y al igual que en los cuentos de hadas aparecen ayudantes mágicos para enfrentar problemas normales como son la maduración y la búsqueda del amor, además de enfrentar antagonistas bastante mundanos y vencerlos. En este caso un adolescente común y corriente que por sus propias fuerzas no logra resolver los problemas que enfrenta en su vida como son hallar su propia identidad, superar la soledad, o cualquiera de ese tipo. Este individuo común y corriente entra en contacto con la magia, en este caso, la de tipo hollywoodense. Invariablemente hay un final feliz y todos los daños son reparados al final de la historia por lo que cuentan siempre con la estructura dialéctica de pares de opuestos que se contraponen entre sí. Por esta razón los críticos de cine tienden a llamar este tipo de filmes como cuentos de hadas para adultos; pero al hacer este juicio lo hacen de forma despectiva sin valorar los aspectos positivos de los cuentos de hadas, que de igual forma hacen atractivos al público este tipo de historias en cuanto a su aspecto comercial.

"The Karate Kid" (1984) de John G. Avildsen.

NUM	Actantes:	
1.	Héroe o protagonista:	Daniel Larusso
2.	Ayudante o maestro:	Sr. Miyagi
3.	Persona buscada:	Ali
4.	Antagonista o villano:	Johnny y Krane
5.	Padre del protagonista:	No aparece.
6.	Persona ignorada o no buscada:	Ninguna.

Secuencia 1: Daniel se muda con su madre de Nueva Jersey a Los Angeles, pero a Daniel no le gusta la idea de cambiar de terruño. La pequeña familia formada por dos individuos llega a unos departamentos destaralados y la madre trata de animar al hijo. Daniel lleva alguna de sus posesiones, patea la puerta y accidentalmente lastima a una persona. Se presenta y trata de ser amable, y lo ayuda a llevar sus cosas a su casa. Daniel le cuenta que su madre encontró trabajo en una compañía de computadoras. Daniel le confiesa que es fan del karate. Freddy lo invita a una fiesta en la playa que se realizará el día siguiente, se despiden. Hay un desperfecto en la cocina y la madre lo manda a buscar al conserje.

- I. Disyunción: Partida sin retorno.
- II. Prueba calificante (Daniel): Asignación de prueba del donador (conversación) vs Reacción del Héroe (respuesta amigable) = Consecuencia: Invitación a una fiesta.
- III. Mandamiento (madre) vs Decisión del héroe.

Daniel es sacado de su territorio y debe de adaptarse rápidamente, no volverá nunca más a su antiguo hogar y debe aceptarlo, por lo cual se enfurezca en adaptarse a su nuevo entorno de la forma más adecuada posible.

Secuencia 2: Daniel llega al lugar donde vive el conserje y se encuentra a un anciano japonés. Le pide que vaya a la casa a arreglar el grifo pero el japonés le dice que irá más tarde mientras trata de atrapar moscas con unos palillos chinos.

- I. Prueba calificante: Pedido vs Respuesta aplazada del donador.

Daniel tiene su primer encuentro con un personaje que resultará fundamental en la trama, pero esta sirve para brindar información acerca del personaje, un anciano japonés de gran experiencia, de nuevo, el arquetipo del anciano sabio.

Secuencia 3: Daniel juega fútbol en la playa y ve a una chica que le gusta, se luce en su juego ante ella y pregunta a sus compañeros quien es ella. Al anochecer la sigue mirando, los chicos que lo acompañan le preguntan a Daniel por qué no se le acerca para hablar con ella, los dos se agradan y comienzan a platicar entre sí. Llega una pandilla de motociclistas encabezada por Johnny, el ex novio de Ally, y se acercan violentamente. La busca y quiere hablar con ella, pero ella se niega y le pide que se vaya, para presionarle le quita su radio y luego la tira al suelo. Daniel interviene para defenderla pero resulta que el tipo es experto en karate y con unos golpes deja a Daniel fuera de combate. Los nuevos amigos de Daniel lo abandonan, Ally trata de ayudarlo pero le pide que lo dejen solo.

- I. Interrogatorio vs Información: quien es esa chica. (amor)
- II. Prueba calificante: Conversación vs Respuesta = Amistad
- III. Fechoría vs Daño I: Destrucción de radio.
- IV. Prueba principal: Combate vs Derrota = [Caballerosidad derrotada por brutalidad] No reparación de daño. Fechoría vs Daño II [Golpiza a Daniel].

Daniel al parecer todo le iba resultando bien al encontrar a la persona buscada casi de inmediato y tener la confianza y madurez necesaria para ganársela; pero poco tiempo tardó para que enfrentare algunas adversidades en su contra, lo cual demuestra que primero deba superar aun ciertas pruebas para ser digno de merecer ese amor.

Secuencia 4: La madre le pregunta cómo estuvo la fiesta y Daniel trata de evadir responderle, la madre entonces se molesta y le pide que se quite los lentes. Daniel se los quita y le muestra que tiene los ojos morados. La madre se alarma pero Daniel insiste en que todo está bien para no ahondar más en el asunto.

- I. Interrogatorio vs Información Falsa: Daniel miente a su madre.
- II. Interrogatorio vs Información: Daniel le muestra sus heridas a su madre y niega que sea algo de cuidado.
Daniel no desea amargarle la vida a su madre y le miente para que no se sienta preocupada por sus problemas de adaptación.

Secuencia 5: Daniel llega en su bicicleta a la escuela, allí se encuentra con quienes lo golpearon y trata de evadirlos. En clases trata de entrar al equipo de soccer y vuelve a encontrar a Ally, le dice que se verán más tarde. En el juego de soccer se enfrenta con los tipos que lo golpearon y le hacen una jugada ruda. Daniel se molesta, comienza a pelear y lo expulsan del juego.

- I. Información sin Interrogatorio: sus enemigos van a la misma escuela y los enfrentará frecuentemente (Odio)
- II. Interrogatorio vs Información: reencuentro con Ally (amor)
- III. Prueba calificante: Asignación de prueba [Demostrar facultades deportivas] vs No superación de prueba = Consecuencia (Expulsión del equipo) (Odio)

Daniel descubre que los problemas aún no terminan en su vida, pero recibe un recordatorio de que no todo está mal cuando es saludado afectuosamente por Ally. No obstante, al final sus enemigos le recuerdan que no será merecedor de su amor sino hasta que los confronte y venza en alguna clase de combate.

Secuencia 6: Daniel practica karate apoyado en un libro y el conserje llega a arreglar el desperfecto, ve con curiosidad lo que hace el chico, en cierta forma dudando que en realidad funcione lo que hace.

I. Interrogatorio [Miyagi] vs Respuesta [Daniel]: práctica karate de un libro.

Miyagi, experto en karate, aunque esto sea desconocido por Daniel interroga a Daniel sobre lo que hace y ve incrédulo que práctica algo para lo cual necesita forzosamente un maestro para guiarlo correctamente.

Secuencia 7: Ally y Daniel se encuentran en el almuerzo, ella le cuenta que el tipo que lo golpeó es su ex novio y terminaron por que siempre buscaba pelearse con todos.

I. Interrogatorio vs Información: Johnny, enemigo de Daniel, es ex novio de Ally y es violento.

El antecedente de la historia es la pasada relación entre Ally y Johnny, enemigo de Daniel, quien es experto en karate y un pendenciero.

Secuencia 8: Daniel le indica a su madre que va a ver una escuela de karate, entra y se topa que el maestro educa a sus alumnos en forma militarizada; pero cuando los estudiantes se inclinan para saludar al maestro descubre que allí practica karate Johnny y lo mira con burla. El maestro en tanto les indica a sus alumnos que nunca tengan piedad de sus contrincantes. Daniel regresa con su madre derrotado, ella le cuenta que pronto la ascenderán y le pagarán mucho dinero. No obstante, Daniel se muestra deprimido y la madre le pide que se esfuerce por adaptarse al lugar. Le pregunta si ha conocido a alguien y le habla de Ally, luego le dice que bueno que no quiso estudiar karate por que no tenían dinero.

I. Interrogatorio vs Información: Daniel desea aprender karate (Superación)

II. Interrogatorio vs Información: Maestro maligno que enseña el mal a sus alumnos (mal).

III. Interrogatorio vs Información: Johnny estudia karate allí.

IV. Interrogatorio [madre] vs Información [Daniel]: prosperidad material.

V. Interrogatorio vs Información: No pueden costear lecciones de karate.

VI. Interrogatorio vs Información: Relación incipiente con Ally (Amor)

Daniel intenta superarse acudiendo a una verdadera escuela de karate pero descubre que allí enseñan una doctrina de la violencia, y es precisamente en ese lugar donde su enemigo estudia karate. Daniel trata de esconder su pesar a su madre pero cuando habla con ella descubre que no puede ocultarle la verdad.

Secuencia 9: Daniel regresa a casa por la noche y lo sorprende la pandilla de motociclistas karatecas, quienes lo empujan al barranco y se descomponen su bicicleta. Cuando la madre llega a casa ve a Daniel enojado arrojando su bicicleta a la basura, grita que odia el lugar y que quiere volver a su casa. La madre le pregunta que está haciendo y ve que está de nuevo golpeado. Le dice que necesita tomar lecciones de karate, el Sr. Miyagi oye todo lo ocurrido y se interesa por el problema del chico.

I. Fehoría vs Daño III: Ataque a Daniel y descompostura de bicicleta.

- II. Interrogatorio vs Información: Daniel odia ese lugar.
- III. Interrogatorio vs Información: desecho de superación (Aprender karate)
- IV. Información sin interrogatorio: Miyagi se entera y se interesa por lo ocurrido.

Daniel descubre que sus problemas no han terminado y al verse impotente para enfrentarlos desea regresar al lugar de donde vino (regresión), su madre le hace ver que eso no es posible y se siente perdido. No obstante, el Sr. Miyagi está interesado en sus problemas y está dispuesto a ayudarlo.

Secuencia 10: En la escuela se encuentra con Ally y lo invita a ir a jugar en unas máquinas; pero al ver a sus enemigos prefiere dar la vuelta y la deja sola.

- I. Prueba calificante: Asignación de prueba vs Derrota = Pérdida del objeto buscado (Desamor)
Daniel es débil y demuestra que no está preparado o que no es digno para recibir amor al huir de sus enemigos y no enfrentarlos.

Secuencia 11: Daniel llega de noche a su casa y descubre que su bicicleta ha sido reparada. Daniel busca al Sr. Miyagi y ve que está recortando un árbol bonsái. Daniel le agradece lo que hizo por él, el Sr. Miyagi lo invita a entrar y le enseña como cortar un árbol bonsái, lo único que debe de hacer es imaginar un árbol y en base a esa imagen comenzar a cortar la planta. El Sr. Miyagi le cuenta que viene de Okinawa. Trabajan varias horas y llega la madre en busca de Daniel y le pide que venga con ella. El Sr. Miyagi le regala el árbol en donde estuvo trabajando Daniel.

- I. Interrogatorio vs Información: Mr. Miyagi reparó la bicicleta de Daniel (Amistad) Reparación de daño III.
- II. Prueba calificante: Agradecimiento vs Respuesta = Recepción de amistad y enseñanza para cortar árboles bonsái.
Las fuerzas se equilibran en esta secuencia cuando Sr. Miyagi interviene y se convierte en ayudante de Daniel en su lucha contra las fuerzas del mal.

Secuencia 12: En la escuela Daniel quiere acercarse a Ally, ella lo invita a ir a una fiesta y le dice que lo pensará.

- I. Contrato I: Oferta [Ally] vs Aceptación [Daniel] = Acudir al baile.
Daniel sigue demostrando que está temeroso de encontrar el amor pues implica enfrentar a sus enemigos.

Secuencia 13: Día de Halloween, el Sr. Miyagi prepara unas calabazas y le pregunta a Daniel si irá a alguna fiesta. Daniel le responde que sólo si tuviera un disfraz de hombre invisible. Al Sr. Miyagi se le ocurre una idea. En la fiesta Daniel es reconocido por Ally pues va disfrazado de una regadera ambulante. Ally le pregunta si se está escondiendo y Daniel le dice que no, entonces los dos bailan. Ally le dice a Daniel que le gustaría que alguien le diera su merecido a Johnny, en ese momento un tipo disfrazado de gallina les arroja un huevo.

- I. Prueba calificante: Interrogatorio [Miyagi] vs Respuesta [Daniel]: Daniel sólo irá a la fiesta si puede pasar desapercibido = Consecuencia: recepción de disfraz.
- II. Marca vs Reconocimiento: Ally descubre que Daniel es quien usa el disfraz.
- III. Prueba calificante: Asignación de prueba vs Victoria: Consecuencia Recepción de Amor.
- IV. Interrogatorio vs Información: Deseo de justicia de Ally.

Gracias al Señor Miyagi Daniel tiene la oportunidad de cumplir su contrato aunque todavía demuestra demasiados temores para hacerse completo merecedor del amor de Ally.

Secuencia 14: Daniel trata de limpiarse de huevo, allí se encuentra a Johnny y sus camaradas. Johnny prepara un cigarro de marihuana y Daniel trama una venganza, coloca una manguera encima de su cabeza dentro de uno de los baños y luego abre la llave mojóndolo. Daniel escapa de la fiesta corriendo y se deshace del disfraz mientras lo persiguen los secuaces de Johnny quienes están disfrazados de esqueletos. Daniel es seguido hasta unos callejones y lo detienen cuando trata de trepar por una barda. Los tipos lo golpean despiadadamente a Daniel dejándolo lastimado, le piden a Johnny que lo deje ya en paz, pero quiere seguir las enseñanzas de su maestro al no mostrar ninguna piedad y darle el golpe de muerte. Es cuando interviene el Sr. Miyagi y con facilidad deja fuera de combate a los enemigos de Daniel. Una vez que ha dejado a todos tirados en el suelo, Sr. Miyagi ayuda a Daniel a incorporarse.

- I. Prueba calificadora: Asignación de prueba vs Superación: Venganza: Reparación de Daño II.
- II. Persecución vs No liberación.
- III. Prueba principal: Combate vs Derrota = Fochoría vs Daño IV
- IV. Prueba principal: Combate vs Victoria [Gracias Intervención de Sr. Miyagi] = Consecuencia Reparación de daño IV.

El Señor Miyagi demuestra su verdadero poder al vencer sin ninguna dificultad a los enemigos de Daniel y salvarlo de una severa lesión que le pudieron propinar. Mr. Miyagi de nueva cuenta nuestra ser portador del arquetipo del Anciano Sabio y la clave para la superación y liberación de Daniel de las ataduras que le impiden alcanzar un plano superior de existencia.

Secuencia 15: Sr. Miyagi utiliza una cura oriental para restablecer a Daniel de sus heridas, es en ese momento que comprende el verdadero poder del Sr. Miyagi quien resulta ser experto en artes marciales. Daniel no es capaz de comprender que un hombre tan anciano sea capaz de tal demostración física. Sr. Miyagi invita entonces a Daniel a beber té, Daniel le pregunta por qué no le dijo que sabía karate. Sr. Miyagi responde que nunca se lo preguntó. Sr. Miyagi le comenta que en Okinawa la gente lo único que sabe hacer es pescar y practicar karate. Daniel le pide que le enseñe karate para que pueda defenderse. El Sr. Miyagi le comenta que sus enemigos son enseñados mal pues su maestro es maligno y les enseña a utilizar mal las artes marciales, pues estas sólo deben ser usadas en defensa propia. Daniel insiste en pedirle ayuda pero el Sr. Miyagi no desea involucrarse pero acepta cuando se enoja Daniel. El Sr. Miyagi le enseña que el karate está en el corazón y en la mente, no en las entrañas. Daniel se despide y le da las gracias.

- I. Interrogatorio vs Información: El Señor Miyagi fue el salvador de Daniel (Amistad)
- II. Interrogatorio vs Información: comprobación de que el Señor Miyagi es experto en karate (Maestro)
- III. Interrogatorio vs Información: sus enemigos usan mal el karate (Mal)
- IV. Contrato II: Solicitud [Daniel] vs Aceptación [Sr. Miyagi]: maestro de karate.

El Señor Miyagi se compromete con Daniel en convertirse en su maestro y a cambio Daniel le ofrece que hará todo lo que le indique.

Secuencia 16: El Sr. Miyagi le pide a Daniel que maneje su camioneta. Daniel le dice que no tiene licencia y el Sr. Miyagi le responde que él tampoco. Los dos van a la escuela de karate de Krane, allí el Sr. Miyagi se entera del torneo de karate, luego enfrenta a Krane quien está reprimiendo a un estudiante de una manera no correcta, les indica a sus estudiantes a no tener piedad de un hombre caído. El Sr. Miyagi le pide al maestro que sus estudiantes dejen en paz a Daniel y lo reta a enfrentarse en el torneo de karate para que allí resuelvan sus diferencias, por lo que en tanto llegue la fecha dejen a Daniel en paz. Krane se burla de la propuesta pero al final la acepta pues cree que sus chicos tienen el torneo en su bolsa. Al salir Daniel le reprocha al Sr. Miyagi que lo haya metido en ese predicamento, y el Sr. Miyagi le responde que le ahorro dos meses de golpizas.

- I. Prueba calificante: Asignación de prueba vs superación = ayuda (amistad)
- II. Contrato III: Oferta [Miyagi y Daniel] vs Aceptación [Krane y Johnny] = No molestar a Daniel a cambio de confrontación en torneo de karate.
- III. Interrogatorio vs Información: Dos meses de libertad.
El Señor Miyagi le permite a Daniel encontrar la paz necesaria para poder desarrollarse y crecer, aunque al final del plazo Daniel deberá enfrentar con sus propias armas a sus enemigos y vencerlos para así demostrar que es capaz de superarse.

Secuencia 17: Mr. Miyagi lleva a Daniel a su casa y le indica que en ese lugar entrenará para el torneo, pero que le enseñará a hacerlo de la forma correcta. Entonces saca una cubeta, le da una banda para que se la ponga en la frente, el Sr. Miyagi le indica que si quiere aprender karate debe hacerlo a fondo y para ello debe comprometerse a hacer todo lo que él le indique, al oír esto Daniel acepta de inmediato. En ese momento el Sr. Miyagi le indica a Daniel que debe lavar todos sus coches y posteriormente encerarlos, pero debe hacerlo repitiendo un movimiento especial que repetirá mecánicamente una y otra vez. Daniel trabaja en los autos todo el día y termina sus labores hasta que anochece. En el momento que Daniel va a decirle al Sr. Miyagi que terminó lo encuentra orando frente a un altar y prefiere no molestarlo.

- I. Contrato IV: Confirmación de contrato II [Miyagi] vs Aceptación [Daniel]
- II. Prueba calificante: Asignación de prueba (Entrenamiento) vs Superación de prueba = Consecuencia aplazada.
El Señor Miyagi inicia el entrenamiento de Daniel en una forma contradictoria pues en lugar de enseñarle a pelear le impone una serie de pruebas rutinarias y trabajosas.

Secuencia 18: Daniel encuentra a Ally y ve que está golpeado, dice que hablará con Johnny pero Daniel le dice que ya todo está arreglado, se enfrenta a sus enemigos y Johnny casi pierde el control por lo que debe de ser contenido por sus amigos. Daniel luego de su victoria invita a Ally a salir por la noche con ella. Por desgracia en otro incidente se pasa de confiado y cuando va a ser enfrentado por ellos le habla a un maestro para que le explique una lección de historia, ante esto los tipos huyen despavoridos y Daniel debe escuchar la larga disertación del maestro acerca de la guerra contra los indios del siglo pasado.

- I. Interrogatorio vs Información: Problema solucionado.
- II. Prueba calificante: Confrontación vs Victoria = Recepción de amor.
- III. Contrato V: Oferta [Daniel] vs Aceptación [Ally]
- IV. Prueba calificadora: Imposición de prueba vs superación: Victoria pírrica.

Secuencia 19: La madre de Daniel lleva a su hijo a su cita y llegan a la casa de Ally la cual es bastante bonita y rica, los padres de Ally llegan en ese momento del club deportivo y los presenta con Daniel. Daniel y Ally coinciden que irán al golfito; pero cuando tratan de irse el auto no funcionan y deben de empujarlo ante los ojos de sus padres para que arranquen. La pareja se divierte en muchos juegos y pasan un gran tiempo (Escena montada estilo video) cuando salen del lugar Ally se encuentra con unos amigos y los presentan con Daniel; pero cuando ven el auto de su madre se burlan de él. Daniel regresa a casa.

- I. Interrogatorio vs Información: Daniel es más pobre que Ally.
- II. Prueba calificante: Asignación de prueba vs Superación: Consecuencia (amor y diversión).
- III. Interrogatorio vs Información: Daniel dependiente de su madre.
- IV. Prueba calificadora: Asignación de prueba (interrogatorio) vs Respuesta = Consecuencia derrota.

Nuevas dificultades se presentan en el camino de Daniel pues los padres de Ally desaprueban su relación por ser de niveles sociales distintos; no obstante, Ally está dispuesta a darle una oportunidad al chico para ser amigos.

Secuencia 20: Daniel llega a casa del Sr. Miyagi y lo ve reparando su casa, el trabajo del día de Daniel consistirá en lijar los pisos de madera del jardín, el movimiento que debe realizar Daniel es semejante al que usó en los coches. Daniel trabaja todo el día y cuando termina el Sr. Miyagi le pide que venga mañana a las 6 de la mañana.

- I. Prueba calificante: Asignación de prueba (Entrenamiento) vs Superación de prueba: consecuencia aplazada.

En esta secuencia se repite el mismo resultado de la secuencia 17.

Secuencia 21: Daniel cumple su promesa y encuentra al Sr. Miyagi tratando de atrapar una mosca con palillos chinos, Daniel le pregunta si puede intentarlo y cuando lo hace a la primera tiene éxito. El Sr. Miyagi se molesta y le dice que fue sólo suerte de principiante. El trabajo del día consiste en barnizar la barda de madera del jardín. Más tarde el Sr. Miyagi le trae más barniz para que siga trabajando y Daniel sigue trabajando. Poco después Daniel le indica que terminó entonces el Sr. Miyagi le dice que debe ser por los dos lados y Daniel desganado reanuda sus labores. Daniel trabaja hasta entrada la noche y cuando por fin termina el Sr. Miyagi le indica que venga mañana.

- I. Prueba calificante: Asignación de prueba vs Superación de prueba = consecuencia victoria en hecho difícil.
- II. Prueba calificante: Asignación de prueba (Entrenamiento) vs Superación de prueba = Consecuencia aplazada.

Tercera vez que se repite la secuencia 17 y 20.

Secuencia 22: Daniel llega al otro día y se entera que su labor ahora será la de pintar la casa, Daniel se enoja, le dice que lo ha convertido en su esclavo y que no le ha enseñado nada. Sr. Miyagi se enoja y le exige que le muestre sus movimientos. Daniel no comprende, pero el Sr. Miyagi le insiste, que lo mire directo a la cara, entonces le demuestra que todos esos movimientos que repitió una y otra vez le servirán para desviar los golpes que le quieran dar. Daniel entiende su lección y se compromete a ir a su casa el día siguiente.

- I. Interrogatorio vs Información: enojo al no recibir consecuencia de tareas difíciles.
- II. Interrogatorio vs Información: tareas difíciles le enseñaron a defenderse de ataques. Consecuencia aplazadas: recepción de técnicas de defensa en combate de artes marciales. (Superación)

La repetición de tareas difíciles de las secuencias 17, 20, y 21 le sirvieron al Señor Miyagi para enseñarle técnicas de defensa a Daniel, y al comprenderlo descubre que es una persona más preparada para enfrentar dificultades.

Secuencia 23: Daniel es llevado a la playa, Sr. Miyagi le dice que debe aprender a mantener su balance luchando contra las olas del mar y el chico sufre luchando contra la fuerza del brutal oleaje; por su parte, el Sr. Miyagi practica movimientos de combate equilibrándose sobre un tronco. Cuando Daniel terminó le pregunta al Sr. Miyagi que estaba haciendo y le explica que era la patada de la grulla; pero cuando llegan a su camioneta se encuentran a unos tipos sentados en ella y con una serie de botellas encima del cofre. Sr. Miyagi les pide que las quiten y ellos se niegan en forma retadora. El Sr. Miyagi entonces da un golpe de karate y rompe las botellas, los sujetos se alzan de ellos asustados.

I. Prueba calificadora: Asignación de prueba (Entrenamiento) vs superación de prueba = Consecuencia (Superación)

II. Interrogatorio vs Información: Técnica de combate de la grulla (Marca II).

III. Prueba calificadora: Combate vs Victoria: Consecuencia Derrotaron un par de abusivos.

El Sr. Miyagi demuestra ser más sabio que Daniel al vencer sin dificultad a dos sujetos abusivos siendo menor que ellos, por otra parte Daniel aprende una técnica que le será importante para vencer a sus enemigos.

Secuencia 24: Día de escuela. Daniel juega soccer con Ally, al acabar conciertan otra cita y ella le pide que la recoja en su club por la noche.

I. Contrato VI: Oferta [Daniel] vs Aceptación [Ally]

Daniel desea refrendar su pacto con Ally con una nueva cita.

Secuencia 25: Daniel rema un bote en un lago, cuando están en el centro el Sr. Miyagi le pide que se ponga parado y que practique los movimientos que le enseñó mientras trata de mantenerse balanceado. Daniel le pregunta si alguna vez tuvo problemas semejantes al suyo y el Sr. Miyagi le responde que sí, le explica que alguien sabe más karate que otro, luego bromeando lo tira al agua.

I. Prueba calificadora: Asignación de prueba (Entrenamiento) vs Superación de prueba: Consecuencia (Superación)

II. Interrogatorio vs Información: alguien siempre sabe más karate que otro.

El Señor Miyagi le demuestra a Daniel que uno no siempre puede sentirse que ha llegado al punto más elevado sino que puede ser superado por alguien más perseverante.

Secuencia 26: Ally se topa con Johnny en el club deportivo mientras Daniel espera afuera. Ally trata de escapar pero la comprometen a bailar con él. Daniel se impacienta y trata de entrar al lugar por la cocina, y al asomarse lo primero que ve es a Ally bailando con Johnny. Daniel quiere irse pero se tropieza con un mesero y se mancha la ropa.

I. Prueba calificadora (Daniel y Ally): Asignación de prueba vs No superación: Consecuencia: rompimiento del contrato (Desamor)

Daniel sufre su primer revés en su relación con Ally, aunque fue por culpa de sus padres y la intervención directa del antagonista (Johnny).

Secuencia 27: Daniel llega al hogar del Sr. Miyagi y lo encuentra cantando y borracho, el señor viste ropas militares, aparenta estar contento y lo invita a beber. Daniel se atraganta con el licor y tose, el Sr. Miyagi le muestra una foto de quien fuera su esposa, le cuenta que abandonó Okinawa para irse a vivir a Estados Unidos. Durante la guerra peleó para el ejército de Estados Unidos, pero mientras estaba de servicio se enteró que su mujer murió mientras daba a luz a su hijo, entonces comienza a llorar y pierde la conciencia. Daniel lo ayuda a acostarse y lo cubre con una frazada, luego revisa sus pertenencias y ve sus medallas militares.

- I. Interrogatorio vs Información: El Sr. Miyagi perdió su mujer y su hijo en un parto (Desamor absoluto)
- II. Interrogatorio vs Información: El Señor Miyagi es un héroe de guerra.

Daniel descubre el pasado de su maestro y descubre cuál es la razón por la cual se encuentra solo en la vida y lo estime tanto como a un hijo.

Secuencia 28: Daniel entrena en la playa la patada de la grulla mientras se equilibra en un poste en el mar.

- I. Prueba calificadora: Asignación de prueba (Entrenamiento) vs Superación de prueba. Consecuencia: Mejoramiento personal sin necesidad de recibir indicaciones de su maestro.

Daniel comienza a entrenar sin necesidad de la gula del maestro.

Secuencia 29: Mr. Miyagi le enseña como golpear, viste una careta y un peto de catcher de béisbol, en un principio Daniel en un principio le pega en forma tímida y el Sr. Miyagi lo incita a que le pegue con mayor fuerza, entonces toma confianza y comienza a alardear. El Sr. Miyagi se enoja por su actitud y con un movimiento lo tira al suelo colocando el codo sobre el cuello de Daniel. Le regaña y dice que nunca debe de perder la concentración, luego continúan practicando con seriedad.

- I. Prueba calificante: Asignación de prueba (Entrenamiento) vs No superación de Prueba: Consecuencia: castigo del maestro.

Daniel aprende que siempre debe tomar en serio sus lecciones de karate.

Secuencia 30: Sr. Miyagi le preparó un pastel de cumpleaños a Daniel y le da como regalo un uniforme de combate. Daniel le pregunta si cree que tenga alguna oportunidad en el torneo y Sr. Miyagi le contesta que no sabe, luego Daniel le muestra su licencia de manejo y el Sr. Miyagi se pone contento. En ese momento Daniel recuerda que debe ir con su madre quien también le preparó una sorpresa para su cumpleaños, entonces Mr. Miyagi le da otro obsequio, uno de sus autos, Daniel escoge y se lleva un convertible. Daniel se lo agradece y le confiesa que se siente asustado por el porvenir, el Sr. Miyagi le enseña que debe mantener siempre en balance su vida, luego Daniel le dice que es el mejor amigo que ha tenido en toda su vida.

- I. Consecuencia de las pruebas calificadoras entrenamiento: recepción de uniforme de combate, fiesta, automóvil y la amistad del Señor Miyagi.

Tras todas las secuencias de entrenamiento Daniel recibe muestras de que está listo para enfrentarse a sus enemigos además de un auto con lo cual se muestra el fuerte lazo existente entre los dos.

Secuencia 31: Daniel llega a un centro de diversiones y se encuentra a Ally acompañada de sus amigas. se acerca y trata de bromear con ella. Cuando ella lo ve se molesta y trata de alejarse. Daniel le reprocha que lo trata así por sus diferencias económicas y ella se aleja. Sus amigas le explican que Ally siempre ha sido amable con él y lo ha malinterpretado todo. Daniel le pide disculpas a Ally, se reconcilian y se abrazan, luego la invita acompañarlo al torneo que será mañana, entonces se besan. Al alejarse le muestra su nuevo auto y la lleva a pasear.

I. Interrogatorio vs Información: Rompimiento de contrato no fue por culpa de Ally.

II. Prueba calificadora: Pedido de disculpas vs Aceptación: Consecuencia: Recepción de amor. Conquista de la persona buscada.

Daniel encuentra a Ally y le demuestra que está lo suficientemente maduro para ser merecedor de su amor y ambos se reconcilian.

Secuencia 32: Daniel llega al torneo acompañado del Sr. Miyagi y de Ally. El Sr. Miyagi lo inscribe en calidad de cinta negra y hurta una para entregársela a Daniel. Los enemigos encuentran a Daniel en los vestidores y buscan provocarlo, en ese momento llega el Sr. Miyagi y los aleja. Daniel se siente nervioso y en ese momento Ally le entrega la cinta. Daniel cree que está perdido, no tiene confianza en sus capacidades.

I. Inicio de prueba glorificante: Inscripción vs Aceptación

II. Prueba Glorificante: Debate vs Victoria: No responde a agresiones verbales (Madurez)

III. Interrogatorio vs Información: Daniel duda de sí mismo.

Daniel llega al lado de Ally y Mr. Miyagi para enfrentar a sus enemigos, no obstante, pese a su preparación duda de sí mismo.

Secuencia 33: Primer combate. Daniel titubea al ser atacado y sale de la zona de combate, Sr. Miyagi le pide que recuerde los movimientos de defensa. Daniel lo hace y consigue su primer triunfo. Daniel consigue seguir avanzado en el torneo al igual que sus enemigos. Al irse aproximando los combates finales Daniel vence uno a uno a sus enemigos, recibe algunos golpes pero al final termina por imponerse. El Sr. Miyagi se encarga de curar los golpes de Daniel para que así esté listo para los siguientes combates.

I. Prueba Glorificante I: Combate vs Victoria: Consecuencia: Supervivencia.

II. Prueba Glorificante II: Combate vs Victoria: Consecuencia: Supervivencia.

Daniel demuestra que está listo para enfrentar la prueba al superar a sus primeros contrincantes y enfrentar a los secuaces de Johnny como prelude al combate principal.

Secuencia 34: Inicia la ronda final del torneo, Johnny vence al más importante de los rivales y de resultar ganador Daniel se enfrentaran los dos en la final. El maestro Krane siente preocupación y le ordena a su estudiante que utilice un golpe ilegal para lastimar a Daniel, el estudiante le dice que lo descalificarán y el maestro le dice que no le importa. Daniel se enfrenta al último de los secuaces y en el primer golpe es lesionado.

I. Interrogatorio vs Información: Johnny es el principal contrincante.

II. Engaño vs Complicidad: Orden de Krane de eliminar a Daniel ilegalmente.

III. Prueba Glorificante III: Combate vs Derrota ilegítima: Consecuencia Fechoría vs Daño V

Daniel es traicionado al ser vencido en forma ilegítima por el maestro de Johnny, quien teme a sus facultades.

Secuencia 35: El Dr revisa a Daniel, su madre le dice a su hijo que lo que hizo fue muy bueno. Daniel le pide que los dejen solo con el Sr. Miyagi, cuando se van Daniel le pregunta a su maestro si cree que tenga posibilidades de vencer, luego le pide que lo cure para combatir o de lo contrario nunca encontrará balance en su vida. Sr. Miyagi acepta y realiza una cura al estilo oriental.

- I. Interrogatorio vs Información: ha sido suficiente (madre)
- II. Interrogatorio [Daniel] vs Información [Miyagi]: Es capaz de vencer (Superación)
- III. Prueba Glorificante IV: Curación vs Respuesta: Listo para enfrentar el combate.

Daniel considera que si no enfrenta el combate final no será nunca un hombre pues nunca encontrará equilibrio en su vida.

Secuencia 36: En el momento que darán el trofeo de campeón a Johnny, Daniel se reporta listo para combatir. Inicia el combate. Daniel gana el primer punto y el siguiente con varios buenos golpes, entonces Krane le ordena que lastime a Daniel en su lesión. Johnny obedece y es amonestado por el referi, luego Johnny empat a puntos a Daniel. La pelea se decidirá en ese punto. Johnny insiste y golpea a Daniel en su lesión, el referi le indica que si lo vuelve a hacer será expulsado. Daniel entonces prepara el golpe de la grulla, Johnny lo ataca y es derrotado con una poderosa patada a la mandíbula. Daniel es el nuevo campeón. FIN.

- I. Prueba Glorificante V: Combate vs Victoria Definitiva: Consecuencia Reparación de Daños I, II, III, IV, y V; y superación personal.

Daniel vence a su enemigo y demuestra estar listo para merecer el amor de Ally, además de estar listo para convertirse en hombre.

Construcción de código:

NUM	Semas resaltados en cada secuencia:	Resultado:
1.	Disyunción sin retorno P.C.: Victoria	Abandono de pasado Amistad
2.	P.C.: neutro.	Pasado/exótico/Místico
3.	Interrogatorio (Ali): P.C.: Victoria Daño I P.P: Derrota	Amor Amor Desamor Caballeridad derrotada por brutalidad
4.	Información falsa: Información verdadera:	Bienestar Conocimiento de Daño
5.	Información: Información (Ali): P.C: Derrota.	Alienación Amor Alienación

6.	Información (Miyagi):	Incredulidad
7.	Información (Johnny):	Desamor y violencia
8.	Información (Daniel): Información (Krane): Información (Johnny): Información (Familia): Información (Ali):	Deso de superación Malignidad Alienación Bienestar Situación precaria económica Amor
9.	Daño II: (ataque) Información (Daniel): Información (Daniel): Información (Miyagi):	Brutalidad Deso de retorno al hogar perdido Deso de superación Interés (Amistad)
10.	P.C: Derrota	Desamor
11.	Información (Miyagi): P.C.: Victoria	Amistad Amistad/Paternidad/Maestro
12.	Contrato:	Amor/Diversión
13.	P.C: (Interrogatorio) Victoria Marca P.C: Victoria Información (Ali):	Amistad Amistad Amor Deso de justicia
14.	P.C: (Victoria) P.P: Derrota: Daño IV P.P: Victoria. Reparación de daño IV	Ingenio derrota brutalidad Brutalidad vence ingenio Sabiduría vence brutalidad
15.	Información (Miyagi): Información (Miyagi): Información (Enemigos): Contrato II:	Amistad Sabiduría Mal Amistad y sabiduría
16.	P.C: Victoria Contrato III: Información:	Amistad Pacto para neutralizar el mal Paz
17.	Contrato IV: P.C: (Entrenamiento): Consecuencia aplazada:	Sabiduría y amistad Esfuerzo y superación
18.	Información: P.C.: Victoria Contrato V: P.C: Victoria	Ingenio vence brutalidad Ingenio vence brutalidad Amor Ingenio vencido por ingenio
19.	Información (Daniel): P.C: Victoria Información (Daniel): P.C: Derrota	Pobreza material en comparación a Ali Amistad/Amor/Diversión Dependencia Dependencia
20.	P.C: (Entrenamiento): Consecuencia aplazada:	Esfuerzo y superación
21.	P.C: Victoria P.C: (Entrenamiento): Consecuencia aplazada	Logro difícil Esfuerzo y superación
22.	Información: Información: Victoria. Superación de carencia.	Eñojo por explotación Superación personal
23.	P.C: (Entrenamiento): Victoria Información: P.C (Miyagi): Victoria.	Superación. Sabiduría antigua Sabiduría e ingenio derrotan abusos
24.	Contrato: VI	Amor y amistad
25.	P.C: (Entrenamiento): Victoria Información:	Superación y madurez individual Siempre hay alguien superior
26.	P.C (Daniel y Ali): Derrota	Desamor
27.	Información (Miyagi): Información (Miyagi):	Desamor y pérdida Honor/Valor/Orgullo/Patriotismo
28.	P.C: (Entrenamiento): Victoria	Superación personal y madurez

29.	P.C. (Entrenamiento): Derrota	Immadurez derrotada por sabiduría
30.	Consecuencia de pruebas calificadoras entrenamiento: Recepción de objetos ayudantes.	Amistad y amor
31.	Interrogatorio (Ali): P.C.: Victoria	Amor Amor
32.	Inicio de P.G: P.G: Victoria. Información:	Madurez ante una agresión Inseguridad
33.	P.G. I: Victoria P.G. II: Victoria	Superación personal Superación personal
34.	Información: Engaño vs Complicidad: P.G.III: Derrota ilegítima = Daño V	Peligro Traición Mal derrota bien
35.	Interrogatorio (Madre): Interrogatorio (Miyagi): P.G. IV: Victoria.	Logro Inmadurez absoluta Curación y superación
36.	P.G. V: Victoria Definitiva	Superación Personal

En la historia predominan los lexemas **maestro vs alumno**, en tanto que el **padre vs hijo** es inexistente ya que el padre de Daniel es por completo sustituido por la figura del maestro. En la historia el maestro tiene dos caras: por un lado existe Krane quien es un maestro que enseña la sabiduría antigua de la **defensa** y el ataque en forma **maligna** pues los usa para la agresión sin control y a no mostrar piedad ante los contrincantes. Por otra parte, orienta a sus alumnos a quebrantar las reglas del torneo en busca de imponerse y no ser derrotado por su opositor. El otro maestro, más anciano y sabio, es el Señor Miyagi, sostiene que las artes marciales sirven únicamente para la defensa personal y nunca para la agresión, y demuestra la superioridad de su filosofía al vencer a todos los enemigos, el cual es el uso benigno de las artes marciales. Esta tendencia queda resaltada con el color de los uniformes de los seguidores del lado oscuro de las artes marciales cuyo uniforme es de color negro, su símbolo es la cobra, un animal agresivo y traicionero, y el disfraz que usan todos los secuaces de Johnny en la fiesta de Halloween es la calavera, un símbolo de la destrucción y la muerte. Por su parte, el Sr. Miyagi da a Daniel un uniforme blanco, su símbolo es un árbol bonsái, algo pequeño que necesita gran espiritualidad para crecer.

Por su parte los temas principales son los pares **Amistad/Amor vs Desamor/enemistad**, **brutalidad vs sabiduría**, y **superación personal vs dependencia**. Hay 25 ocasiones donde en las secuencias se resaltan la pareja amistad amor y sólo en 12 predominan el par desamor/enemistad, demostrándose un claro predominio de los pares positivos sobre los negativos. Daniel nunca tiene problemas para comunicarse y desarrollar lazos afectivos con miembros del sexo opuesto, su problema es enfrentar los obstáculos que lo rodean como son el ex novio de Ally quien lo acusa y aliena en todo momento, o la desigualdad económica existente entre los dos. No obstante, Ally tiene buen corazón y esos problemas no le interesan el problema es Daniel quien debe primero superar su propia incapacidad para sentirse digno a ser amado, algo similar a lo ocurrido en cuentos de hadas como "La Bella y La Bestia", quien la Bestia debe dar una demostración de bondad para ser digno al amor de Bella, o "La Cenicienta" en donde la heroína debe superar sus incapacidades para ser digna de ser amada por el príncipe y superar su condición de desamor que está ligada directamente a su condición de inmadurez. Por eso, el deseo de superación de Daniel es manifestado en 13 ocasiones al sentirse incapaz de enfrentar sus problemas de agresión que sufre a manos de Johnny y sus secuaces, quienes lo derrotan en cuatro ocasiones produciendo un total de 6 daños, además de que en 8 ocasiones se ve sometido por la violencia y brutalidad. Su deseo de superación se

expresa en su interés en aprender artes marciales y en la dedicación que da a sus entrenamientos para no verse superado por sus enemigos por su manejo en las técnicas de defensa personal. Aunque para esto, la superación personal para ser efectiva necesita ser guiada por una persona madura y sabia, esta es representada por el arquetipo del maestro/ayudante quien da en 10 ocasiones muestras de su guía.

Por tanto las isotopías que predominan en el relatado son las de amor vs desamor y madurez vs inmadurez se encuentran estrechamente ligadas, ya que si uno se encuentra en un estado de inmadurez es indigno de recibir el amor de la persona buscada, y solamente una vez que se ha alcanzado el estado superior de la madurez se es digno de ser amado. Esto también es común de los cuentos de hadas cuyos personajes deben primero derrotar a todos sus obstáculos antes de ser dignos de recibir amor, ya sea por su propia cuenta como en el cuento de "Juan y las habichuelas mágicas", o con la ayuda de un ayudante como en "El gato con botas". Esto queda remarcado en el dialogo que aparece entre Daniel y el Señor Miyagi en la secuencia 35 en donde Daniel explica a su maestro que si no es capaz de derrotar a sus enemigos jamás alcanzará "el equilibrio en su vida", lo cual puede entenderse de igual manera como madurez. De igual manera se podría considerar la isotopía bien vs mal, si se considera que los valores amor/amistad/sabiduría sean equivalentes al semá bien y los semas desamor/enemista/brutalidad son equivalentes a los del mal.

Análisis Arquetípico:

El actante protagonista Daniel Larusso experimenta la transformación de persona a selbst gracias a la intervención del arquetipo del anciano sabio o maestro que es encarnado por el Señor Miyagi, quien le enseña que en la vida siempre debe existir un balance, no puede ser a medias tintas o será aplastado, es decir, debe ser un mandala, un maestro, un experto el mismo y no un mero aficionado. El padre de Daniel desde el inicio de la historia está completamente ausente, la educación del joven recae por completo en los hombros de su madre y es evidente que ella no podrá ayudarlo siempre, sobre todo en los problemas que enfrenta con sus enemigos quienes lo acosan terriblemente. En este caso Daniel cuenta con la fortuna de encontrar un maestro que sabe suplir la ausencia de su padre y es por eso que Daniel logra vencer a sus adversarios.

Además de los arquetipos de la persona, selbst, y anciano sabio, existe la sombra, pues al igual de "Star Wars", existe una sombra, un lado oscuro de las artes marciales. Si bien los maestros coinciden de que sirven sólo para la autodefensa, sirve de igual forma para agredir. Hay un maestro oscuro, el maestro de Johnny, quien lo alceciona para no tener piedad de sus adversarios y destruirlos con sus habilidades. Esto queda evidente al elegir como disfraz el de los esqueletos, quienes representan la muerte. Mientras un maestro los enseña a sacar lo peor que hay en su persona el otro lo ayuda a alcanzar el grado más elevado de su humanidad.

Conclusiones:

En la historia se detecta la estructura elemental de oposición de pares característica de cuentos de hadas, mitos y películas de adolescentes expuesta en la hipótesis de trabajo, expresada en las oposiciones de fuerzas benígnas que ayudan al individuo a madurar, encontrar el amor y realizarse en la vida; las cuales se imponen a las fuerzas malignas que destruyen la vida, impiden la maduración, llevan al desamor y a la falta de realización como individuos. De esta manera se puede considerar que la hipótesis de trabajo se confirma. De igual forma se detectó un conflicto existente entre padre vs hijo el cual es resuelto por la intervención de un maestro que suple las carencias que ocasiona. El filme puede compararse

con "Rocky" (1976), ya que el protagonista del filme es un "underdog", es decir, un perdedor que de la nada aparece para vencer a un campeón simplemente por sus propias ganas de superarse a sí mismo.

“Back to the Future” (1985) (Volver al Futuro), Robert Zemeckis

NUM	Actantes	
1.	Protagonista:	Marty McFly, George McFly
2.	Ayudante o maestro:	Dr Emmett Brown, Marty McFly
3.	Persona buscada:	Lorraine Baines, Jennifer Parker
4.	Antagonista o villano:	Biff Tannen
5.	Padre del protagonista:	George McFly, Padre de George, Abuelo McFly.
6.	Persona ignorada:	George McFly

Secuencia 1: Relojes trabajando, máquinas activándose, en las noticias anuncian que un cargamento de plutonio se encuentra desaparecido, unos libros se proclaman como responsables del hurto. Entra Marty McFly a casa buscado por el Dr Brown a quien ya conoce desde hace tiempo, avanza y se ve una caja de plutonio escondida debajo de la cama. Marty enciende una máquina, la lleva al máximo de su capacidad, en un amplificador y el chico se dispone a tocar una guitarra, pero cuando lo hace la máquina explota y lo manda volando. Llaman por teléfono, es el Dr Emmett Brown quien pide a Marty que se encuentran en el centro comercial a la una de la mañana, luego el Dr dice a Marty que los relojes están retrasados y el chico se percató que es tarde para llegar a la escuela.

- I. Información sin interrogatorio: un cargamento de plutonio fue robado por unos libros.
- II. Información sin interrogatorio: el plutonio se encuentra en la casa.
- III. Interrogatorio vs Información: Marty busca a quien vive en la casa, el Dr Emmett Brown, lo conoce desde hace tiempo y es de su completa confianza.
- IV. Contrato: [Mandamiento del Dr Brown] vs Aceptación [Marty] ir al centro comercial “Twin Pines” a la una de la madrugada.
- V. Interrogatorio vs Información: llegará tarde a la escuela.

Esta es la introducción de la historia, nos da a conocer que se robaron un cargamento de plutonio y segundo que está en ese lugar al cual llega el protagonista, por lo cual se deduce que la persona que aparece allí será el protagonista de la historia. Por último, un segundo personaje, quien ya conoce desde largo tiempo al protagonista, le pide un favor, en apariencia simple, y este acepta.

Secuencia 2: Marty viaja en su patineta y consigue acelerarse gracias a la ayuda de los autos, no obstante, Marty llega tarde a la escuela. Su novia Jennifer trata de ayudarlo pero los sorprende el director y les da boletas de retraso. El director le dice que es igual de tonto que su padre y que ningún McFly ha logrado hacer algo importante, luego lo cuestiona por seguir al lado del Dr Emmett Brown y le dice sólo se meterá en problemas. Marty lo ignora pues es seguro de sí mismo.

- I. Prueba calificante: Llegar a tiempo a la escuela vs no superación de prueba = Marty es reprendido.
- II. Interrogatorio vs Información: El padre de Marty es un don nadie (fracasado).
- III. Interrogatorio vs Información: El Dr Brown (Segundo Padre de Marty) es también un fracasado.
- IV. Interrogatorio vs Información: Marty es seguro de sí mismo, no es igual a su padre.

La historia da una aproximación a cual es el daño original: el padre de Marty es un fracasado; no obstante, Marty cuenta con un segundo padre, el Dr Brown, quien es su amigo y le ha enseñado a luchar por hacer realidad sus sueños.

Secuencia 3: Marty hace una audición con su banda para tocar en el baile escolar pero lo rechazan de inmediato pues su grupo toca demasiado fuerte.

I. Prueba calificante: Asignación de prueba vs no superación de prueba: Derrota. Daño I.

Marty sufre una derrota en sus aspiraciones y nos identificamos con su dolor.

Secuencia 4: Su novia Jennifer le propone que envíe una de sus cintas a una compañía de discos y Marty dice que no soportaría que la rechazaran, luego reflexiona y dice que es así cómo habla su padre. Una mujer les pide una contribución de dinero para evitar que cambien el reloj de la plaza que no funciona desde los años cincuenta y les da un volante. Luego hablan de su viaje al lago que harán los dos y Marty dice que su madre jamás aceptaría que él hiciera algo semejante. Llega el padre de Jennifer a recogerla, pero antes de irse le da el teléfono de la casa de su abuela y un beso.

I. Prueba calificante: asignación de prueba (propuesta de prueba) vs no superación de prueba: (derrota) Marty no tiene valor de enviar una cinta con su música a una compañía de discos.

II. Interrogatorio vs Identificación: Marty reflexiona que es así como piensa su padre.

III. Información sin interrogatorio: el reloj de la plaza quedó paralizado por un rayo que cayó en noviembre de 1955 y desde entonces no ha funcionado.

IV. Interrogatorio vs Información: Marty hará con su novia algo que su madre jamás aprobaría.

V. Información sin Interrogatorio: Marty ya es poseedor del objeto buscado en su vida (amor)

Marty teme parecerse a su padre pues es una persona que no tiene confianza en sí misma, sin embargo, ya posee un aliado que lo impulsará a hacer las cosas que su padre no se ha atrevido en toda su vida. Marty ya tiene a su lado a la persona buscada y eso lo hace poderoso.

Secuencia 5: Llega a casa y se percató que el auto de la familia está destrozado, al entrar ve como Biff le reclama a su padre la responsabilidad de lo ocurrido y se niega a pagar los daños, luego le dice si ya terminó sus informes y le dice que no, entonces Biff le dice que no puede entregarlos con su letra y tiene que pasarlos para que no lo despidan. Al irse insulta a Marty y luego le hace una broma a su padre que lo hace verse como un estúpido. Marty le reclama a su padre que ya no tendrá el auto para irse el fin de semana y su padre simplemente pide disculpas.

I. Fochoría vs Daño II (el auto de la familia fue dañado por Biff) = carencia (Marty no tiene ya un vehículo para ir con su novia al bosque).

II. Interrogatorio vs Información: Biff a dominado al padre de Marty (George) durante toda su vida y no le ha permitido superarse. [Daño Original] = [Inmadurez del propio padre]

III. Ruptura de contrato: El padre de Marty le pide disculpas a su hijo por ser él mismo.

Marty sufre otro revés en este día, ahora por culpa de la inmadurez de su padre, quien no es capaz de imponerse a su peor enemigo quien lo ha hecho menos a lo largo de toda su vida, y por tanto rompen su contrato que hablan establecido de permitirle usar el coche para su excursión de fin de semana.

Secuencia 6: El padre le dice que fue mejor que no lo aceptaran pues así se evitó muchas molestias. La hermana de Marty le dice que su novia le habló por teléfono. La madre le dice que una chica que le habla a un chico sólo está buscando problemas (la madre está medio borracha). La hija le recrimina si una mujer no hace nada cómo puede conocer chicos, le dice que ella conoció a su padre por azares del destino cuando el abuelo accidentalmente arrojó a su padre y ella al cuidarlo mientras se reponía se enamoró de él al verlo tan indefenso, luego la invitó al baile el "encanto debajo del mar" y allí se besaron por primera vez.

Secuencia 6:

- I. Información sin interrogatorio: el padre es inmaduro y no tiene valor para hacer sus sueños realidad.
- II. Interrogatorio vs Información: la madre de Marty es puritana e idealista, además de alcohólica.
- III. Interrogatorio vs Información: los padres de Marty se conocieron por azares del destino y de no ser por eso ninguno de sus hijos se habría conocido.

En esta secuencia se muestra la familia de Marty como disfuncional, un padre si voluntad ni carácter y una madre que olvida su realidad con el alcohol e idealiza su propia vida (pasado), ido y perdido.

Secuencia 7: El Dr llama a Marty y le reclama que haya olvidado su acuerdo y le pide que vaya a su casa y traiga la cámara de video.

- I. Ruptura de contrato: Marty olvidó su compromiso con el Dr Brown.
- II. Contrato: [renovación de contrato] Mandamiento del Dr (traer cámara de su casa) vs Aceptación de Marty.

Ante las decepciones del día Marty olvido su compromiso con el Dr Brown y tiene que renovar su contrato para renovar el pacto que existe entre ambos.

Secuencia 8: Marty llega al centro comercial "Twin Pines" y no ve por ningún lado al profesor, en eso un camión abre su puerta trasera y deja bajar un automóvil en forma espectacular, entonces el profesor sale del vehículo y baja con un traje protector contra la radioactividad. El Dr le pide a Marty que filme con la cámara todo lo que hacen, luego sube al perro al vehículo, muestra que el reloj que tiene el perro y el suyo se encuentran perfectamente sincronizados, y en un panel con horas y fechas programa la máquina para que viaje un minuto al futuro. El Dr acciona el auto por medio de un control remoto y hace que el auto se acelere y dirija en su contra. Marty se asusta y se trata de alejar, pero el Dr se los impide, entonces lanza el auto para que avance directamente hacia donde están parados pero en el momento que casi los arroja el auto comienza a lanzar chispas y desaparece en medio de una gran explosión.

- I. Prueba calificante: asignación de prueba por parte del donador vs superación de prueba (victoria) (Filmar la demostración): recepción de ayudante o talismán [máquina del tiempo].

La historia en este momento cobra un giro sobrenatural cuando el profesor emerge en una forma sorprendente o mágica, del interior de una máquina prodigiosa. El Dr Brown adquiere el matiz de un brujo o hechicero [Arquetipo del Anciano Sabio] poseedor de una magia secreta y le impone a Marty una prueba que supera gracias a la confianza que tiene en sí mismo, la cual consiste en quedarse parado justo frente del prodigioso hechizo del Dr y su máquina, y tener el valor de no huir.

Secuencia 9: El Dr le explica a Marty que envió a su perro un minuto al futuro, el chico se muestra escéptico al principio, pero le cree cuando el auto regresa del futuro y casi los arroja. Los dos observan la máquina y ven que el perro se encuentra en perfectas condiciones, el auto está cubierto de hielo, abren el auto y comprueban que el reloj del perro se encuentra retrasado exactamente un minuto. El Dr le explica a Marty el funcionamiento de su máquina, gracias al condensador de flujo el cual funciona con gran cantidad de energía provista por un reactor nuclear en el interior del vehículo. Entonces el Dr programa el auto para viajar a la exacta fecha cuando se le ocurrió la idea de inventar la máquina del tiempo. El plutonio se lo compró a unos libios a quienes les prometió que les fabricaría una bomba nuclear, pero usó el material para su máquina del tiempo.

- I. Interrogatorio vs Información: El Dr le explica a Marty que presencié el primer viaje en el tiempo de la historia.
- II. Interrogatorio vs Información: el Dr demuestra a Marty que la máquina no obra en virtud de la magia sino de la ciencia y da una explicación en apariencia científica del funcionamiento del aparato.
- III. Interrogatorio vs Información: El Dr hizo un contrato con unos libios de fabricarles una bomba atómica pero que posteriormente rompió, para así obtener plutonio que necesitaba para que la máquina funcionara. Moralidad ambigua del Dr.
- IV. Contrato engañoso: Mandamiento (libios) vs Aceptación engañosa (Dr Brown): violación del contrato (no fabricó una bomba atómica)

La máquina no funciona por medio de la hechicería como en un principio pudo suponerse sino que su funcionamiento tiene fundamentos científicos; pero para lograrlo debió hacer un pacto inhumano con unos terroristas libios que rompió para lograr sus propios fines (engaño).

Secuencia 10: El Dr y Marty cargan el plutonio en el vehículo protegidos en trajes contra la radiación. El Dr le dice a Marty que planea viajar al futuro pero cuando se disponía a marcharse se acordó que se le olvidaba traer el plutonio consigo para el viaje de regreso. Pero antes de que tenga oportunidad de subir el combustible al vehículo son sorprendidos por los libios. El Dr trata de escapar pero los libios lo matan a tiros. Marty grita lleno de alarma y eso hace que los libios se percaten de su presencia, lo acorralan y cuando estaban dispuestos a disparar en su contra el arma se atora. Marty aprovecha entonces la oportunidad y logra llegar hasta el vehículo y escapa. Los libios lo persiguen y le disparan, pero Marty viaja en un vehículo más rápido y logra eludirlos, pero en el momento que están a punto de dispararle con una bazuca Marty activa la máquina del tiempo y viaja al pasado.

- I. Prueba calificante: asignación de prueba del donador (cargar de plutonio la máquina con un traje de protección) vs superación de la prueba. (Victoria)
- II. Interrogatorio vs Información: Los libios descubrieron el paradero del Dr Brown y lo sorprenden antes de que tenga oportunidad de viajar en el tiempo.
- III. Fechoría vs Daño III: Los libios en venganza asesinan al Dr Brown.
- IV. Prueba calificante: Asignación de prueba vs superación de prueba (victoria) [Marty escapa de los libios y se protege en el vehículo] = recepción de ayudante.
- V. Prueba principal: Persecución vs Liberación = Partida. (Victoria) Disyunción.

El Dr Brown es sorprendido por aquellos a quienes traicionó y estos en represalia lo mataron. Marty está por seguir su suerte pero gracias a que el arma se trabó logra escapar y llegar a la máquina del tiempo. Gracias a

tener en su posesión una máquina sobrenatural logra escapar de sus perseguidores a costa de que tenga que realizar involuntariamente un viaje en el tiempo para así salvar su vida.

Secuencia 11: Marty llega a una granja y se estrella en el corral de las vacas, la familia sale y ve el vehículo moderno y el menor de los hijos le dice al padre que se trata de un platillo volador, en ese momento sale Marty del interior vestido con el traje contra la radiación y parece un extraterrestre. Ellos salen corriendo y cuando Marty trata de hablar con ellos le comienzan a disparar. A Marty no le queda más remedio que escapar.

I. Disyunción: Traslado espacial (llegada al pasado)

II. Prueba calificante: Persecución vs liberación = Libertad. (Victoria sobre los valores de los años cincuenta)

Marty llega al pasado y se enfrenta a un mundo que sólo existía en las anécdotas del Dr Brown y sus padres. Se enfrenta a los prejuicios de la época. (En los cincuenta existía la paranoia de la guerra fría y se tenía una invasión soviética) Marty entonces debe huir y salvar su vida de la intolerancia de la época.

Secuencia 12: Amanece. Marty cree que todo lo que ocurre es una pesadilla, pero cuando llega al lugar donde se supone se encuentra su hogar encuentra que todo el sitio es un gran terreno despoblado en donde una compañía de bienes raíces está dispuesta a construir un desarrollo inmobiliario. En ese momento se le acaba el combustible y no le queda más remedio que esconder el auto entre unos arbustos y se va al pueblo caminando.

I. Interrogatorio vs Información: confirmación de que Marty se encuentra en el pasado.

II. Prueba calificadora: Asignación de prueba (Marty se ve privado de la máquina) vs superación de prueba (victoria) Marty esconde el vehículo y se las ingenia para buscar al Dr.

Marty se encuentra en el mundo sobrenatural del pasado y en el momento que más necesitaba de ayuda se ve privado de su máquina, entonces debe de ingenárselas para encontrar ayuda para salir adelante en su prueba.

Secuencia 13: Marty llega a Hill Valley y se topa con un pueblo idílico de los años cincuenta, donde lo más sorprendente es que el reloj del ayuntamiento está funcionando. Marty entra a una cafetería y busca el teléfono del Dr Brown pero cuando llamar no responden por lo que arranca las hojas del directorio. Sale y pide que le den algo de beber sin azúcar y le dan un café, en ese momento llega Biff y comienza a molestar al padre de Marty, quien estaba sentado justo a su lado, entonces se repite la misma escena de su casa donde Biff le exige George que le haga su tarea y se la entregue antes de la fecha para que tenga tiempo de hacerla otra vez. Marty mira asombrado a su padre adolescente y este se molesta, el empleado de la cafetería le dice que no les permita molestarlo o de lo contrario lo harán toda su vida. Marty lo reconoce y se da cuenta que es el futuro alcalde, pero cuando se lo está contando George se escapa y Marty corre tras de él.

I. Interrogatorio vs Información: Más pruebas que se encuentra en el pasado, el reloj funciona.

II. Interrogatorio vs información: Marty consulta guía telefónica y encuentra la dirección de Dr Emmett Brown.

III. Interrogatorio vs Información: Marty es testigo del momento en el cual ocurre el daño original de la historia [Abuso de Biff sobre George McFly]

IV. Fechoría vs Daño: [Baja autoestima de George McFly = inmadurez] Daño Original.

V. Prueba calificante: Conversación de hijo con futuro padre vs no superación de prueba: Padre no reacciona.

Marty busca ayuda en el mundo del pasado y encuentra la dirección del Dr Brown, pero sin quererlo es testigo del momento en el cual ocurre el daño original de la historia, el preciso instante donde ocurren los primeros abusos de Biff sobre el padre de Marty, George McFly, y que en toda su vida no fue capaz de superar.

Secuencia 14: Marty encuentra a su padre trepado en un árbol y ve que está espiado una mujer que se desviste, pero de un momento a otro cae del árbol y un auto está a punto de atropellarlo, entonces Marty corre para salvarlo y es atropellado en lugar de su padre. El conductor del vehículo baja del auto y ve a George al lado y le reclama que estaba haciendo allí. George se asusta y sale corriendo, el conductor a ver a Marty y llama a su esposa para ayudarlo a cargarlo.

- I. Interrogatorio vs Información: Marty cacha su padre en un acto de inmoralidad (mirando una mujer desvestirse)
- II. Prueba calificadora: (salvar su padre) vs superación de prueba: Marty es arrojado en vez del padre.
- III. Interrogatorio vs información: padre de Marty es un cobarde (Inmaduro)
Marty descubre que su padre es un adolescente como cualquier otro al descubrirlo en un momento que trata de satisfacer sus deseos sexuales. Pero inadvertidamente interfiere en el momento en el cual su padre y su madre se conocen (el accidente donde su padre es arrojado), ya que actuó como moralmente creyó más correcto y no tuvo esa actitud del científico que se limita a ver los sucesos sin intervenir en ellos.

Secuencia 15: Marty despierta y cree de nueva cuenta que todo fue un sueño, entonces llama a su madre y ella responde, pero cuando la mujer le indica que sigue en el pasado Marty se espanta y ve que su madre es joven y bonita. La madre de alguna manera le da indicaciones de que se siente atraída por él y eso no le gusta a Marty. Entonces los llaman a cenar y Lorraine se espanta pues Marty se encuentra en ropa interior y teme que su madre la encuentre allí.

- I. Interrogatorio vs información: confirmación de que se encuentra en el pasado, su madre es joven y bonita.
- II. Interrogatorio vs información: su madre siente atracción hacia Marty.
Marty recibe la confirmación absoluta de que se encuentra en el pasado al confrontar a su propia madre, y para empeorar el asunto su madre siente atracción sensual por su hijo.

Secuencia 16: Lorraine y Marty bajan a cenar juntos con el resto de la familia. El padre arregla el televisor y lo pone enfrente de la mesa y todos se ponen contentos. Marty dice que ya vio ese programa y todos lo miran como bicho raro pues el programa en ese momento es nuevo. Los abuelos le hacen varias preguntas a Marty y responde de tal forma que todos creen que es un tonto, pero cuando no resiste más la situación es cuando su madre le pone la mano en la pierna y decide irse.

- I. Interrogatorio vs Información: Marty descubre detalles importantes de su pasado.
- II. Interrogatorio vs información: Marty recibe una segunda señal de que su madre siente atracción por él y eso lo obliga a marcharse del lugar.
Marty se encuentra en medio de una cena de una familia de los años cincuenta y vive en carne propia a su propia familia como fue en el pasado; pero para su desgracia recibe confirmaciones de que su madre siente atracción por él, lo cual no es moralmente correcto y eso lo hace rechazarlo.

Secuencia 17: Marty llega a casa del Dr Brown y al abrir la puerta sale usando un sombrero ridículo, luego hace que Marty entre a la casa, lo conecta a una máquina, y le hace varias preguntas absurdas pues supuestamente la máquina sirve para leer la mente. Marty le dice que vino del futuro gracias a una máquina del tiempo que él inventará, la respuesta del Dr es de molestia pues su máquina no sirve y trata a Marty cómo lunático. Marty le suplica que le crea pero el Dr lo ignora y se encierra en su garaje, entonces Marty le dice cómo se le ocurrió la idea del viaje por el tiempo cuando se golpeó la cabeza en el baño y al despertar descubrió que tenía la idea. El Dr sale del garaje y lo mira sorprendido.

- I. Prueba calificante: interrogatorio del donante vs no superación de prueba: derrota.
- II. Prueba calificante: interrogatorio del donante vs superación de prueba (victoria): recepción de ayudante.

Marty busca el auxilio del Dr Brown en el pasado y al principio se enfrenta a su incredulidad; pero supera la prueba al relatarle una de sus experiencias del pasado la cual el Dr nunca había relatado a nadie hasta ese momento.

Secuencia 18: Marty lleva al Dr Brown al lugar donde abandonó la máquina del tiempo, es de noche y hay niebla. El Dr le muestra un diagrama del condensador de flujo.

- I. Interrogatorio vs información: El Dr confirma que su invención funcionará en el futuro.

El Dr al confrontar la maquina comprende que tiene el poder de hacer los sueños en realidad, adquiere la cualidad del arquetipo de anciano sabio, es dueño del don de lo sobrenatural.

Secuencia 19: Marty le muestra el video del viaje por el tiempo y le dice que el vehículo funciona con plutonio. El Dr Brown se lamenta pues en su tiempo es imposible conseguir una carga para hacer funcionar la máquina y llevar a Marty de regreso al futuro. El Dr dice que sólo un rayo es capaz de proporcionar tanta energía para hacer la máquina funcionar pero que es imposible saber en que momento y donde caerá uno, entonces Marty le indica que él sabe en donde y cuando caerá un rayo y le muestra el volante que le dieron en la plaza. El Dr le dice que de esa manera él podrá regresar al futuro. Marty le dice que mientras esperan ese día él se pasará por allí y el Dr le pide que no lo haga pues podría alterar el curso del tiempo. El Dr le pregunta si ha hablado con alguien y le dice que sólo con sus dos padres, en ese momento Marty se percató que intervino en el preciso momento en el cual supuestamente sus padres se conocieron y el Dr le advierte que si los dos no se enamoran Marty dejará de existir. Marty ve como las imágenes de sus hermanos comienzan a desaparecer de una fotografía que tiene en su cartera.

- I. Interrogatorio vs Información: Marty le muestra al Dr el video donde ocurre la prueba de la maquina y comprueba con sus propios ojos el éxito de su invención.
- II. Interrogatorio vs Información: la máquina funciona con plutonio y una gran cantidad de energía, la cual en ese tiempo sólo la puede proporcionar un rayo.
- III. Interrogatorio vs Información: Marty le informa al Dr cuando y donde caerá un rayo.
- IV. Interrogatorio vs Información: cualquier acto de Marty puede alterar el futuro.
- V. Interrogatorio vs Información: Marty involuntariamente evitó que sus padres se conocieran.
- VI. Infraacción vs Daño IV: Marty corre peligro de desaparecer para siempre.

Marty y el Dr reactivan su amistad al conversar; pero se enteran de que sólo un rayo lo ayudaría a viajar al futuro de regreso. Luego el Dr Brown le advierte que cualquier acto que cometa puede alterar para siempre el

destino de muchas personas, en ese momento Marty comprende que altero su provenir y amenazó involuntariamente su propia existencia.

Secuencia 20: Marty y el Dr llegan a la escuela, allí se encuentran a George y ven que todos le están pateando por un cartel que tiene pegado en la espalda. El director llega y lo reprende diciéndole que es un tonto. Marty le habla a George y lo presenta con Lorraine quien sólo tiene ojos para Marty, por lo que ignora a George, el Dr comprende que su madre se enamoró de su hijo y se lo advierte a Marty. Luego el Dr le propone a Marty que encuentre una oportunidad para que los dos puedan conocerse. Marty le habla del baile del encanto bajo del océano y planea que George invite a su madre a ir.

- I. Interrogatorio vs Información: el padre de Marty es inmaduro y débil.
- II. Prueba calificadora: (Marty presenta a George con su madre) vs fracasó: su madre ignora a George y prefiere a Marty.
- III. Interrogatorio vs Información: Dr descubre que la madre de Marty se siente atraída por su propio hijo.
- IV. Interrogatorio vs Información: Baile del encanto bajo el océano.

Marty se encarga de presentar a sus padres entre sí pero fracasa pues su madre debió ver a su padre desvalido cómo se vio Marty en lugar de su padre; entonces el Dr le propone a Marty que George invite a Lorraine al baile para que ellos se enamoren.

Secuencia 21: Marty descubre a George escribiendo en un cuaderno. George le explica que son historias de ciencia-ficción sobre extraterrestres. Marty le sugiere que las dé a conocer a todos pero George dice que si no les gustan no soportaría esa clase de rechazo. Marty le sugiere que invite a Lorraine al baile pero George dice que no se atrevería pues no le gustaría que lo rechazaran. Marty insiste en que lo intente; pero George le muestra que a Lorraine le interesa otro tipo y ven que Biff la está molestando. Marty se enoja y la trata de defender pero se topa con la inmensa mole de Biff, en ese momento llega el director y evita que los dos se den de golpes. Luego Marty busca a su padre y ve que se ha ido de allí. Marty insiste en que la invite a salir pero George le dice no, y que nadie de este mundo lo hará cambiar de parecer.

- I. Interrogatorio vs Información: Marty descubre que su padre le gustan las historias de ciencia-ficción.
- II. Interrogatorio vs información: Inmadurez del padre.
- III. Prueba calificadora: Combate vs Victoria: Marty vence a Biff.
- IV. Interrogatorio vs Información: George no invitará a Lorraine, a menos de se trate un extraterrestre.

Marty descubre datos que desconocía de la vida de su padre, su afición a la escritura, trata de animarlo a que invite a Lorraine al baile pero vuelve enfrentarse a un nuevo fracaso. Aunque por primera vez derrotó a Biff.

Secuencia 22: Marty visita a George en su casa vestido con su traje contra la radiación, es de noche y está dormido, le pone unos audífonos con una cinta de Van Halen a todo volumen y George despierta aterrorizado. Marty le dice que es Dart Vader del planeta Vulcano y que le derretirá el cerebro si no invita a Lorraine al baile.

- I. Prueba calificadora: Asignación de prueba vs superación de prueba: victoria.
- II. Contrato: Orden vs Aceptación: George invitará a Lorraine por orden del extraterrestre Dart Vader.

Marty debe dar apariencia de algo sobrenatural a la orden a George para que este sienta que debe superar su inseguridad para invitar a Lorraine al baile.

Secuencia 23: George busca alarmado a Marty y le comunica lo que le ocurrió la noche anterior. George está asustado pues no sabe que decirle a Lorraine. Marty le da unas cuantas sugerencias y George las escribe pues las considera muy buenas. Entonces entra a la cafetería y le habla con Lorraine, habla y ella lo ve como bicho raro, pero cuando George está a punto de invitarla a salir llega Biff y lo trata de extorsionar. Marty le mete el pie y Biff cae al suelo. Biff se levanta furioso y encara a Marty, el chico se ve perdido pero de alguna manera se las ingenia para darle un puñetazo y escapar del lugar. Biff lo persigue y Marty le quita su carrito a unos niños y los hace una patineta, entonces Biff lo persigue en su auto y cuando casi lo atrapan el se las ingenia para escaparse. Entonces Biff y sus secuaces se van a estrellar a un camión cargado de abono. En todo momento Lorraine miraba enardecida las acciones de Marty y George mejor decidió irse del lugar.

- I. Prueba calificadora (George): Asignación de prueba vs no superación fracaso: George invita a Lorraine al baile pero lo ignora + intervención de Biff.
- II. Prueba calificadora (Marty): Combate vs Victoria sobre Biff.
- III. Interrogatorio vs Información: Lorraine prefiere los hombres valientes.
George reacciona y pese a la coerción falsamente extraterrestre se anima a invitar a Lorraine al baile, no obstante, Biff interviene y el plan fracasa. Marty enfrenta a Biff y lo logra derrotar y eso reafirma la atracción que Lorraine siente hacia él.

Secuencia 24: Marty regresa a la casa del Dr Brown derrotado, para animarlo le muestra su plan para que Marty regrese al futuro. Marty se percató que Lorraine lo siguió hasta ese lugar y lo invita a ir al baile. Marty le pregunta si la invitó George y le dice que ella quiere a un hombre que sepa defender a su mujer.

- I. Interrogatorio vs Información: Plan del Dr para regresar a Marty al pasado.
- II. Contrato: Sugerencia (Lorraine) vs Aceptación (Marty): para ir juntos al baile.
- III. Interrogatorio vs Información: Lorraine se interesa por hombres fuertes (maduros).
Marty fracasa en sus intentos para que sus padres se conozcan y por eso el Dr Brown lo consulta al mostrarle su plan para regresar a Marty al futuro. La demostración es exitosa, sin embargo, hay ciertas dudas pues el auto terminó envuelto en llamas. La madre aparece y ofrece a Marty ir al baile con ella. Él acepta para buscar un nuevo plan con el cual solucionar su problema.

Secuencia 25: Marty le comunica su plan a George de cómo puede lograr que Lorraine se enamore de él, le indica que él la llevará en coche y se sobrepasará con ella, entonces George intervendrá y la defenderá. George se muestra escéptico ante el plan y le dice a Marty que le gustaría no sentirse tan nervioso. Marty le responde que si tiene más confianza en él logrará todo lo que quiera.

- I. Contrato: Sugerencia (Marty) vs Aceptación (George) = plan para que Lorraine se enamore de George.
- II. Interrogatorio vs Información: consejo de Marty a George para superar sus limitaciones (inmadurez) y (madurez)
Marty en esta secuencia se transforma en el ayudante del padre, lo cual se puede interpretar en padre del padre. Donde se deduce que el problema no se encuentra en la generación de George sino en la de su padre, quien en esta historia no tiene la menor participación.

Secuencia 26: Marty trata de decirle al Dr lo que ocurrió en el futuro pero el Dr no quiere saber nada de eso, por eso le escribe una carta y la coloca en la gabardina del Dr.

I. Interrogatorio vs Información: El Dr se niega a oír a Marty.

Marty en su afán de reparar el daño ocasionado por la muerte del Dr trata de informarle sobre lo que ocurre en el futuro; pero el Dr se niega a oírlo pues tal información puede alterar su devenir de la misma forma como le ocurrió a Marty.

Secuencia 27: George baila solo en espera de que llegue el momento de actuar, mientras tanto Marty llega con Lorraine en un auto. Marty está nervioso y ella toma un trago de licor para darse valor. Marty la regaña y le dice que en el futuro podría arrepentirse de persistir en esa actitud. Lorraine le dice a Marty que piensa como su madre. George se percata de que llegó la hora. Marty no sabe como reaccionar para fingir el abuso en su contra. Lorraine le dice que no se preocupe, se lanza a sus brazos y lo besa. Entonces reacciona y dice que fue como si besara a su hermano. En ese momento aparece Biff y lo saca del auto, Biff secuestra a Marty con la ayuda de sus secuaces, pero cuando ve a Lorraine se mete al auto y comienza a aprovecharse de ella. Los secuaces meten a Marty en la maleta de un auto, un negro sale y les reclama que están haciendo, los secuaces tratan de intimidarlo y le dicen oscuro y en ese momento sale el resto de la banda y los secuaces salen corriendo. Marvin Berry trata de abrir la caja pero Marty le dice que las llaves del auto están con él.

I. Prueba calificadora: Conversación de Marty con Lorraine vs superación de prueba: madurez de Marty sobre inmadurez de Lorraine.

II. Prueba calificadora: confrontación de Marty con Lorraine vs superación de prueba: Madre comprende inmoralidad de acción (madurez)

III. Fechoría vs Daño V: Ataque de Biff a Marty.

IV. Fechoría vs Daño VI: ataque de Biff a Lorraine.

V. Prueba calificante: Combate vs Victoria: Starlighters derrotan a secuaces de Biff. Reparación de Daño V.

Marty se convierte en ayudante de su propia madre al demostrarle que es incorrecto beber sin una razón válida, y luego al comprender que hay algo malo en su intento de tener una relación amorosa con su propio hijo, algo que entiende inconscientemente. Por desgracia Biff vuelve a intervenir y ataca a Marty y Lorraine.

Secuencia 28: George llega al auto y creyendo que se encontrará con Marty abre la puerta del auto y le advierte que deje en paz a Lorraine. Biff lo mira molesto y le dice que se largue de allí. George reacciona e insiste en que la deje en paz. Biff sale del auto y le tuerce el brazo a George. Lorraine trata de defender a George pero Biff la empuja y cae al suelo en forma brusca. Biff se rie, George entonces enfurece y le da un puñetazo a Biff que lo deja inconsciente. George luego ayuda a Lorraine a levantarse y los dos se van juntos al baile.

I. Prueba principal: Combate vs Victoria [George derrota a Biff] = Reparación de Daño VI.

George derrota a su némesis y por primera vez en toda su vida se impone a Biff, por lo que se repara el daño Original de la historia.

Secuencia 29: Marvin se corta la mano y Marty sale de la cajueta, pero cuando trata de ir al auto ve a George y Lorraine caminando juntos, mira la foto y las imágenes siguen desapareciendo. Va con la banda y le dicen que no podrán seguir tocando a menos que encuentren un guitarrista, Marty se ofrece a remplazarlo.

- I. Interrogatorio vs Información: Marty comprende que si el baile no prosigue Lorraine y George no se enamorarán.
- II. Contrato: Ofrecimiento vs Aceptación: Marty se ofrece como sustituto de Marvin.

Marty no ha reparado todavía el daño que cometió y debe sustituir a Marvin quien se cortó la mano al tratar de ayudarlo, para que así el baile prosiga.

Secuencia 30: Marty toca la guitarra nervioso mientras los miembros de la banda lo miran con extrañeza. George baila con Lorraine, en ese momento alguien se interpone entre los dos y aparta a George de Lorraine. Marty comienza a desaparecer, pero antes de que se desintegre George interviene y regresa con Lorraine y la besa. Marty se ha salvado y toca con gran ánimo la guitarra. Entonces Marty toca una canción de "Rock & Roll" "Johnny be Good" y Marty realiza su sueño de tocar en un baile escolar. Pero al final toca de una forma tan escandalosa que todos lo miran como un bicho raro. Marty se despidió de Lorraine y George y le agradece por sus buenos consejos.

- I. Prueba glorificadora: Marty toca vs no superación de prueba: (Victoria dependía de George).
- II. Prueba glorificadora: George vence a contrincante vs Victoria (Conquista a Lorraine) = Reparación de Daño Original y IV, sumado a eliminación de carencia: Recompensa: amor de Lorraine).
- III. Prueba glorificadora: Marty toca música vs no superación de prueba: no comprensión derrotado por ideología de años cincuenta. Reparación de Daño I.

Marty depende de su padre para reparar el daño, el padre, George fue quien se impuso y reparó todos los daños de la historia. Marty logra superar su fracaso en la audición y toca en la fiesta escolar de la escuela.

Secuencia 31: El Dr se encuentra alarmado por que Marty no llega, luego aparece y dice que se retrasó pues se cambió de ropas. Marty le dice al Dr que en toda su vida su padre jamás se impuso a Biff. El Dr le dice que cuando suene la alarma del reloj será el momento en el cual deberá partir. El Dr en ese momento descubre la carta y la rompe. Marty trata de comunicarle lo ocurrido en 1985, en ese momento una rama se rompe y se desconecta el cable. El Dr sube a la torre y le lanza una cuerda a Marty para que la amarre al cable. El Dr lo sube y cuando lo tiene en sus manos Marty trata de decirle lo que le pasará en el futuro pero en ese momento el reloj suena y el Dr le dice a Marty que de no irse no volverá al futuro.

- I. Interrogación vs Información: su padre jamás se había impuesto a Biff.
- II. Interrogación vs Información: Dr interroga a Marty sobre el contenido de la carta.
- III. Fechoría (De la naturaleza) vs Daño VII = Destrucción de la conexión de cables.
- IV. Prueba glorificante I: Asignación de prueba difícil (reparar el daño) vs superación = reparación de Daño VII.
El Dr cuestiona a Marty y descubre que George McFly ha hecho algo que nunca antes había hecho en su vida. George dejó de ser para siempre la persona que había sido. Luego encuentra la carta y Marty le informa que es acerca del futuro de la vida del Dr Brown. El Dr se niega a saberlo y destruye la carta. El viento rompe una rama y desconecta la conexión de los cables y debe ser reparada. El Dr lucha y la repara sin conocer lo que Marty tenía que decirle.

Secuencia 32: Marty programa la maquina para llegar 10 minutos antes para así poder salvar al Dr de morir, en tanto, el Dr al momento de conectar el cable se percata que del otro extremo se desconecta. El reloj suena y Marty cuando trata de encender el auto no arranca y lo comienza a golpear hasta que enciende. El Dr baja a rapel de la torre y cae en el suelo, luego corre, toma los dos cables y los conecta, en ese preciso momento cae el rayo y Marty regresa al futuro.

- I. Prueba glorificante II: Asignación de prueba (retrasar reloj 10 minutos) vs solución pendiente.
- II. Prueba Glorificante III: Asignación de prueba difícil vs logro = Reparación de Daño III.
- III. Conjunción: Retorno.

Marty regresa a casa a pesar de las dificultades que se presentaron en último momento, en una secuencia doble estilo H. W. Griffith. Sin embargo, queda pendiente la resolución de la prueba glorificante II que depende de que regrese a tiempo al futuro y repare el daño que representa la muerte del Dr Brown.

Secuencia 33: Marty llega al futuro a tiempo, pero al auto pierde la energía y no tiene más remedio que ir al centro comercial al pie, por desgracia, justo en el momento que se dispone a irse el auto de los libios pasa a su lado. Cuando llega al centro comercial "Lone Pine" ve cómo los libios matan al Dr, cómo lo persiguen a él mismo a bordo del vehículo y luego viaja al futuro. Los libios se estrellan en un centro de revelado y quedan fuera de combate. Marty va al lado del Dr y se lamenta porque no pudo salvarlo, despierta y le muestra su carta pegada. Marty le pregunta porque cambió de opinión y el Dr le dijo que se trataba de su vida.

- I. Interrogatorio vs Información: Libios tienen ventaja.
- II. Prueba Glorificante II: aparente fracaso, victoria final: reparación de daño gracias información.

Marty fracasó en su intento de reparar el daño regresando a tiempo al futuro; pero para su fortuna su carta llegó a su destino y se percató que reparó el daño que faltaba por reparar, desde sus mismas raíces.

Secuencia 34: El Dr lleva a Marty a su casa y se despiden. El Dr Brown viajará 30 años al futuro y desaparece en medio de la calle. Todo parece regresar a la normalidad, se mete a su casa y duerme.

- I. Reconocimiento del héroe.
- II. Disyunción: Partida del Dr al futuro.

Marty es reconocido como héroe por el Dr al salvarlo desde el pasado, y al mismo tiempo el Dr viaja al futuro para hacer realidad sus propios sueños.

Secuencia 35: Al despertar Marty se encuentra con una casa completamente cambiada, incluyendo sus dos hermanos quienes ahora son seguros de sí mismos y han estudiado una carrera profesional. Luego entran sus padres, están delgados y se ven realizados como personas. Marty dice que el auto se arruina y George sale de la casa y comienza a regañar a Biff quien es su criado. La madre le dice que le gusta su novia Jennifer y Biff trae a la casa la nueva novela de George que acaban de publicar.

- I. Castigo [Biff es un criado] vs Recompensa del héroe [George es un hombre realizado]

Marty descubre los cambios que realizó en su vida, ahora sus hermanos y sus padres son personas realizadas (maduras) y más sanas. Por otra parte el villano, Biff, fue castigado al convertirse en criado del héroe. George es ahora exitoso pues se atrevió a publicar sus historias y lo hicieron triunfar.

Secuencia 36: Marty mira su coche y en ese momento llega Jennifer, le pregunta si todo está bien y Marty le dice que todo está mejor que nunca. El Dr del Futuro, le dice que sus hijos están en problemas y necesita de su ayuda, baja del auto y con basura alimenta el generador de energía del vehículo. Marty y Jennifer suben al auto. Marty le dice que no tienen espacio suficiente para llegar al futuro. El auto se eleva por los aires y el Dr dice que en el futuro no hay caminos.

- I. Recompensa I: [camioneta] reparación da Daño II (Auto chocado).
- II. Recompensa II: Regreso con Jennifer.
- III. Conjurción: Retorno del Dr Brown.
- IV. Prueba Calificadora: Asignación de prueba vs Pendiente...

Marty recibe cómo recompensa por sus cambios la camioneta con la cual habla soñado y no puede creer que todo lo que hizo sea realidad. Se reencuentra con la persona buscado que había perdido cuando viajó al pasado, pero justo cuando la historia se encuentra en balance perfecto regresa el Dr Brown y le asigna una nueva prueba a Marty y la historia termina en pendiente.

Construcción de Código:

NUM	Semas resaltados en cada sema	Resultado
1.	Información: plutonio robado por libros. Información: plutonio en casa Información: Dr y Marty son amigos. Contrato: asistencia Información: retraso	Tecnología avanzada/ terrorismo Tecnología avanzada. Amistad/Madurez Amistad. Adversidad
2.	P.C: derrota. Información: padre fracasado Información: Dr fracasado. Información: Marty no es igual a su padre	Responsabilidad Padre inmaduro Dr inmaduro Marty no igual a padre: maduro
3.	P.C: Derrota Daño I:	Creatividad Madurez
4.	P.C: Derrota. Interrogatorio: Marty no igual a su padre Interrogatorio: Reloj dañado. Interrogatorio: madre inmadura Interrogatorio: Marty tiene novia	Autoconfianza/madurez. Maduro Pasado Inmadurez en persona mayor Amor
5.	Daño II: auto chocado Información: Inmadurez del padre Daño Original: falta de carácter del padre (inmadurez) Ruptura de contrato:	Carencia material. Inmadurez del padre. Inmadurez del padre. Inmadurez del padre.
6.	Información: familia disfuncional Información: madre disfuncional Información: nació por azar = irresponsabilidad	Familia inmadura Madre inmadura Irresponsabilidad = inmadurez
7.	Ruptura de contrato: Contrato	Fallo amistad Amistad
8.	P.C: Victoria	Amistad/Tecnología/Madurez/Ciencia
9.	Información: Información: Información: terrorismo/ambigüedad moral Contrato engañoso: engaño a terroristas	Ciencia Ciencia Derrota de terroristas Ciencia encima del terror
10.	P.C: victoria Información: descubiertos Daño III: muerte del Dr Brown. P.C: victoria.	Amistad Engaño descubierto Ciencia/derrotada por Terror Ciencia vence terror.
11.	Traslado espacial P.C: Victoria	Ciencia Ochenta vencen cincuenta
12.	Información: P.C: Victoria	Pasado Madurez
13.	Información Información Información: Daño Original P.C: derrota.	Pasado Amistad Falta de carácter/inmadurez Inmadurez
14.	Información: P.C: Información:	Sexualidad/Inmadurez. Madurez Cobardía/Inmadurez
15.	Información: Información:	Pasado Inmadurez al enfrentar sexualidad.
16.	Información Información:	Pasado Inmadurez al enfrentar sexualidad
17.	P.C: Derrota P.C: Victoria	Amistad Amistad
18.	Información: Victoria	Tecnología y autoconfianza

19.	Información: Información: Información: Información: Daño IV: Peligro de muerte	Tecnología funcional Tecnología funcional Pasado Infracción de reglas del pasado
20.	Información: P.C: Derrota Información: Información:	Inmadurez del padre Inmadurez derrotada por madurez Madurez preferida Pasado
21.	Información: aficiones del padre Información: P.C: Victoria Información:	Creatividad. Inmadurez del padre. Ingenio derrota fuerza bruta Inmadurez
22.	P.C: victoria Contrato:	Ingenio Ingenio vence inmadurez
23.	P.C: Derrota P.C: victoria Información:	Inmadurez guiada por madurez Ingenio derrota fuerza bruta Madurez
24.	Información: Contrato: Información: predicción de la madre	Ingenio del Dr para improvisar Madurez Madurez sexual de Marty
25.	Contrato: Marty y George Información:	Transferencia de significado mediante acción Consejos para alcanzar madurez
26.	Información: futuro	Peligros
27.	P.C: victoria P.C: victoria Daño V: Daño VI P.C: Victoria.	Madurez. Madurez Brutalidad Brutalidad Brutalidad derrotada.
28.	P.P: Victoria	Brutalidad derrotada por valor/Madurez
29.	Información: persistencia de daño Contrato:	Inmadurez latente Creatividad como herramienta
30.	P.G: Dependencia P.G: Victoria: Reparación de Daño Original y IV P.G: Victoria	Dependencia del hijo en el padre Madurez Creatividad y autoconfianza
31.	Información: padre nuevo Información: futuro Daño IV Naturaleza neutro P.G: reparación de daño IV	Madurez del padre Peligro del futuro Adversidad Superación de adversidad
32.	P.G: pendiente. P.G: Victoria. Retorno.	Neutro Tecnología, amistad e ingenio.
33.	Información: P.G: victoria:	Terror ventaja Victoria de la amistad.
34.	Reconocimiento del héroe Disyunción: futuro.	Marty maduro Futuro/tecnología
35.	Castigo (Biff) Recompensa (George)	Creatividad y madurez vencen brutalidad
36.	Reparación de daño II. Recompensa Conjunción: P.C: resultado pendiente.	Recompensa amistad Amor Amistad perdura

A lo largo de la historia hay dos oposiciones de actantes: **padre vs hijo**, y **maestro vs alumno**, representados por las relaciones existentes entre el Dr Brown y George McFly con Marty McFly. Por otra parte, los semas resaltados son: "amistad" vs "desamor" y "madurez" vs "madurez", e "ingenio" vs "brutalidad". Se habla de tecnología como una

herramienta para resolver los más complicados problemas. En esta historia la resolución del "daño original" se da cómo no podría ocurrir en ninguna otra historia, pues el pasado es corregido desde el mismo pasado, de tal manera que toda la vida que avanzó dañada es borrada y corregida desde su inicio. Por otra parte la estructura de la historia es simétrica, todos los daños son corregidos desde sus raíces, y algunos son borrados, como el choque del auto, la muerte del Dr Brown, la vida completa de George McFly con falta de carácter y cobardía, y la vida de su madre llena de insatisfacciones por enamorarse de un individuo inmaduro.

En todos sus enfrentamientos el carácter inmaduro resulta derrotado y en todos el carácter maduro termina por imponerse. Lo mismo los antivillanos como brutalidad y terror son derrotados por ingenio, valor, tecnología y ciencia.

Parte la fuerza de Marty se debe su amistad con el Dr Emmett Brown y su guía, además del amor de Jennifer Parker. La debilidad de George McFly radicaban en su inmadurez, falta de amistades, y desamor, además de una evidente guía paterna que lo condujera por el difícil camino de la madurez. El destino de Marty McFly pudo ser el mismo de su padre, como se ve en algunos pasajes informativos, temía parecerse a su padre en su inmadurez, pero al final, la figura paterna que encontró en el Dr Brown suplió las funciones de su padre. En un pasaje de la secuencia 20 donde el Dr le pregunta a Marty: ¿No fuiste acaso adoptado? En este caso, la inmoralidad y la moralidad no tienen importancia, ya que tanto Marty y Dr Brown son moralmente ambiguos, ya que para lograr sus propósitos realizan actos inmorales en contra de personas inmorales como los terroristas y Biff, con tal de que el bien prevalezca.

Análisis Arquetípico:

El arquetipo que representa Marty McFly es semejante al de un aprendiz de brujo quien es guiado y educado por un maestro, el Doctor Emmett Brown, y que en el filme es cubierto por el aura del hechicero a pesar de tratarse de un científico, ya que en el momento que aparece en escena lo hace en medio de una neblina irreal. El doctor Emmett Brown es sabio, conoce aspectos de la realidad que la mayoría de los mortales ignora, por eso guía a Marty en tan improbable e imposible escenario. De tal manera que puede considerarse que representa el arquetipo del anciano sabio, capaz de guiar a un mortal por las sendas más peligrosas. Por otra parte, si se analiza el personaje de Marty este ya ha superado muchas de sus limitaciones pues es una persona que ha encontrado el amor y tiene una alta autoestima, al punto que puede ocupar el rol o arquetipo del maestro, aunque en forma irónica y contradictoria de su mismo padre. Su padre no dio el salto que Marty ya había logrado realizar desde antes del comienzo del filme, eso no lo hizo desde que era un adolescente y por eso no pudo cumplir su función de padre cabalmente, sino que esta la cubrió el Doctor Emmett Brown en su lugar. Gracias a esto la persona de George McFly logró trascender al arquetipo del selbst, al vencer a su peor némesis, Biff Tanen, a quien nunca en su vida había enfrentado victoriosamente.

Por otra parte, los personajes son unidimensionales, los buenos son muy buenos y los malos terriblemente malos, aunque se trata de un filme de adolescentes y no llegan al extremo del homicidio. Esto no ocurrirá sino hasta la secuela cuando el personaje de Biff se llena de poder gracias al descuido de Marty de traer un almanaque. Por esta razón podría considerarse que los personajes son del tipo "cuento de hadas", fáciles de determinar que son los más idéneos para identificarse con ellos y seguir su ejemplo, pues en el cuento de hadas los buenos siempre resultan vencedores y premiados y los malos derrotados y castigados. De tal manera los personajes buenos no están manchados por el arquetipo de la sombra, y los malos son la sombra misma.

Conclusiones:

Como se puede comprobar la oposición entre los semas **madurez vs inmadurez** y **amor (amistad) vs desamor** se presenta como estructura de básica en la historia. Por otra parte la oposición entre los actantes **padre vs hijo** y **maestro vs alumno**, todas estas planteadas con anterioridad en la hipótesis de trabajo. De acuerdo con la estructura elemental del cuento popular o de hadas de Vladimir Propp y los pares de oposiciones de A.J. Greimas se encuentra presente en la trama del filme "Volver al Futuro" (1985) ya que absolutamente todos los "daños" presentados en la trama tienen como oposición su correspondiente par de "reparación de daño", además de que el villano Biff Tannen es castigado, y los héroes Marty McFly y George McFly son premiados. El final es feliz ya que un muerto es resucitado sin necesidad de resucitarlo, simplemente la muerte es borrada de la historia por arte de magia, con la máquina del tiempo. De igual manera existe una historia de superación persona, donde un personaje inmaduro e inseguro, gracias a la ayuda inverosímil del hijo, logra superar su condición de inmadurez y trasciende el arquetipo de la persona, logrando el arquetipo del selbst, o de la persona realizada. La historia puede considerarse por tanto que posee la misma estructura de un cuento de hadas y comprueba la hipótesis de trabajo. Por último es evidente la oposición entre los actantes **padre vs hijo**, la cual es resuelta de la forma más improbable de todas, inversamente, el padre ayuda al padre a superar su condición existencial insatisfactoria.

“Ferris Bueller’s Day Off” (1986) (Un experto en diversiones) de John Hughes.

NUM	Actantes:	
1.	Héroe o protagonista:	Ferris Bueller, Cameron Fry.
2.	Ayudante o maestro:	Cameron Fry, Ferrari, Ferris Bueller
3.	Persona buscada:	Sloane Peterson.
4.	Antagonista o villano:	Ed Rooney, Jeanie Bueller.
5.	Padre del protagonista:	Padre de Ferris, Padre de Cameron
6.	Persona ignorada:	Ninguna

Secuencia 1: La familia despierta, los padres están preocupados por la salud de su hijo. Ferris, quien finge encontrarse enfermo y los padres se tragan la patraña. La hermana se muestra escéptica, cuando ella entra a su cuarto. Ferris finge ser incapaz de verla, su hermana no es capaz de creer que sus padres caigan en la farsa. Los padres miran al hijo con gran cariño y lo miman. Ferris tampoco puede creer su propio éxito. Una de sus peores actuaciones y no lo dudaron ni un momento, como desperdiciar un día tan bello acudiendo a la escuela. Si uno no se detiene a mirar las cosas que hay a su alrededor puedes perderlo todo.

- I. Interrogatorio vs Información: Ferris está enfermo (mentira)
- II. Interrogatorio vs Información: la hermana no le cree.
- III. Prueba calificadora: Engaño vs Fechoría = Consecuencia: Engaño de padres. (Ingenio) Éxito.
- IV. Interrogatorio vs Información: usar un día bello para algo especial. (Diversión)
- V. Interrogatorio vs Información: reglas para engañar a padres (enfermedad falsa)

Ferris es un ser sobrenatural con la capacidad de lograr todo lo que se propone y engañar a todos, menos a su hermana, y por eso da consejos al auditorio para que sigan su ejemplo, si pueden.

Secuencia 2: Se baña y se acomoda el cabello en un estilo punk, dice que el hecho de convertirse en un anarquista no cambiaría el hecho de que no tiene auto. En tanto, en la escuela pasan lista y notan la ausencia de Ferris, alguien dice que se encuentra enfermo.

- I. Interrogatorio vs Información: ser rebelde no lo hará superar sus carencias materiales. (materialismo)
- II. Interrogatorio vs Información: Ferris está enfermo (mentira creída masivamente)

Ferris no es un revolucionario, sino un ingenioso que suplre sus propias carencias materiales. Por otra parte, todos aceptan su engaño como algo real.

Secuencia 3: Ferris le habla por teléfono alguien que se encuentra realmente enfermo, Cameron. Ferris descansa tomando el sol y Cameron se lamenta y dice que no puede hacer nada, siente lastima de sí mismo. Ferris lee sus pensamientos, si alguien necesita un día libre es Cameron quien está tan tenso que si le meten un pedazo de carbón en el trasero podrían sacarle en unas semanas un diamante.

- I. Interrogatorio vs Información: Cameron es un enfermo real. Derrotado e inseguro.

- II. Interrogatorio vs Información: Cameron siente lastima de sí mismo. Derrotado. Derrotado e inseguro.
- III. Interrogatorio vs Información: Tenso patológicamente.
Cameron (Fracaso) es todo lo contrario a Ferris (Éxito) y los dos son amigos, Ferris trata de ayudarlo pero no se lo permite.

Secuencia 4: Ed Rooney llama por teléfono a la madre de Bueller, ella le dice que su hijo no fue a clases pues se encuentra enfermo. Rooney le dice que ha faltado nueve veces a clases durante el año y sostiene que si continua así repetirá el año. Rooney le dice a la madre de Ferris que su hijo la está engañando, en ese mismo momento las faltas de Ferris desaparecen de la pantalla de la computadora como por arte de magia. En casa Ferris está frente al monitor de su propia computadora y dice: pedí un auto pero me dieron una computadora, no es un mal signo. En tanto, ante el silencio de Rooney la madre defiende a su hijo de las acusaciones y se lo asegura. En tanto Ferris baila en casa.

- I. Interrogatorio vs Información: confirmación de enfermedad de Ferris.
- II. Interrogatorio vs Información: nueve veces ha repetido esta conducta.
- III. Prueba principal: Engaño vs Fehoría = Consecuencia (Éxito)
- IV. Interrogatorio vs Información: quería un auto pero me dieron una computadora (Arma).
Ferris es un chico con el toque de midas, todo lo que hace es un triunfo, incluso cuando ha fracasado en sus propios propósitos. Sin embargo, tiene dos detractores que harán todo lo posible por derrotarlo: su hermana Jeanie y el director Ed Rooney.

Secuencia 5: En la escuela los compañeros de Ferris le dan sus condolencias a su hermana Jeanie, y uno dice que si muere Ferris le donara sus ojos a Stevie Wonder para que pueda ver.

- I. Interrogatorio vs Información: la mentira se difunde masivamente en la escuela.
Todos creerán cualquier cosa que diga Ferris.

Secuencia 6: Unos compañeros hablan por teléfono con Ferris y le preguntan cual es su enfermedad. Ferris le pregunta si vio Alien el Octavo Pasajero, el chico responde que sí y Ferris dice que sufre algo parecido. Todos conocen a Ferris y sienten simpatía por él, le dan el teléfono a una chica y la engaña con toses producto de efectos de sonido de su sintetizador.

- I. Interrogatorio vs Información: Mentira creída masivamente.
- II. Prueba calificadora: Engaño vs Fehoría = Victoria. (Todos son buenos y crédulos)
Ferris es además de listo muy ingenioso.

Secuencia 7: Rooney quiere atrapar a Ferris para patearle el trasero, pero su secretaria le recuerda que tiene su rodilla lastimada. Rooney considera que es un peligro que Ferris le esté dando malas ideas a los chicos buenos y no quiere perder el control de la escuela. La secretaria le dice que Ferris es popular entre todos los chicos de la escuela.

- I. Fehoría (Detener a Ferris) vs Fracaso = Imposibilidad física Rooney.
- II. Interrogatorio vs Información: miedo a que el éxito de Ferris sea copiado por sus compañeros.
Rooney sabe que Ferris miente pero no tiene las pruebas necesarias para demostrarlo.

Secuencia 8: Ferris vuelve a llamar por teléfono a Cameron para que venga a recogerlo en su auto, en ese momento Ferris le dice a Cameron que tiene otra llamada y contesta, es su padre y vuelve a fingirse enfermo. Cambia de llamada y le dice a Cameron que dejarán de ser amigos si no está en su casa en 10 minutos, luego regresa con su padre y le pide que lo deje descansar. Su padre le dice que lo quiere. Ferris asegura que en ese mismo momento Cameron está sentado en su auto sin decidirse a venir o no a su casa, lo cual es cierto. Cameron está desesperado y furioso, sale del auto decidido a no ir.

- I. Contrato: Orden [Ferris] vs Aceptación [Cameron]: Acudir a su hogar.
- II. Prueba calificadora: Engaño vs Fechoría = Consecuencia (Éxito)
- III. Interrogatorio vs Información: Cameron trata de resistirse pero no puede hacerlo.

Ferris controla a Cameron y a su padre a su antojo.

Secuencia 9: Una enfermera habla con una chica y le dice que su abuela murió, por su parte Rooney duda que sea cierto y descubre que es la novia de Ferris. Llama al Señor Peterson, padre de Sloane, para confirmar la noticia. Recibe la llamada de una persona que asegura ser el padre de Sloane y Rooney sonríe, habla con él y le dice que sólo dejará a Sloane salir si le presenta el cadáver. Rooney cree que se trata de Ferris que quiere engañarlo, entra otra llamada y resulta que es Ferris quien se reporta personalmente enfermo con Rooney, le pide que le diga a su hermana que le traiga la tarea pues no quiere retrasarse en sus clases. Rooney se siente apesadumbrado y pide disculpas al padre de Sloane quien a su vez le dice a Rooney idiota. En realidad se trata de Cameron quien finge ser padre de Sloane llamando desde la casa de Ferris. Cameron tiene miedo de ser descubierto pero Ferris le dice que su trabajo es excelente. Cameron entonces le dice a Rooney que recogerá a su hija dentro de 10 minutos en frente de la escuela sola, Ferris le pega, entonces Cameron comete el error de pedirle a Rooney que esté presente. Ferris se enoja y le pega, ante tal respuesta Cameron se indigna pues por su culpa cambió de opinión. Ferris comprende que él tuvo el error y se disculpas. Entonces Ferris le pide otro favor a Cameron.

- I. Interrogatorio vs Información: Muerte de abuela de Sloane (mentira)
- II. Prueba principal (Cameron y Ferris): Engaño vs Fechoría: Triunfo.
- III. Contrato: Orden [Ferris] vs Aceptación [Cameron]

Ferris vuelve a vencer a su enemigo Ed Rooney; pero se ha metido en problemas, por lo cual debe meter más en llos a su amigo Cameron.

Secuencia 10: Rooney corre desesperado por los pasillos de la escuela. En ese mismo momento Ferris le dice a Cameron que como metió la pata para salvar la situación le pide de favor que vayan a recoger a Sloane en el Ferrari 1961 de su padre. Cameron le dice que su padre tardó tres años en reconstruirlo y dice que su padre ama ese auto. Ferris le dice que alguien que tiene preferencias tan raras no merece un auto así; Cameron entonces le suplica que no lo hagan pues su padre nunca usa el auto. Cameron le dice que su padre enloqueció cuando chocó el Mercedes y que si se entera que usó el Ferrari lo matará. Ferris se sienta al volante del Ferrari y lo enciende. Cameron le dice que su padre notará que usaron el auto por el kilometraje y Ferris le dice que lo retrasarán marchando el auto en reversa, luego saca el auto del garaje de cristal. Cameron le suplica que no lo haga y que a cambio rentará una limosina; pero Ferris no le hace caso y le dice que venga con él para disfrutar un poco de la vida.

- I. Interrogatorio vs Información: Rooney no tiene el control.

- II. Interrogatorio vs Información: Padre de Cameron tardó tres años en reconstruir un Ferrari 1961. (Materialismo y desamor)
- III. Interrogatorio vs Información: el padre de Cameron es estricto. (Desamor) Daño Original.
- IV. Prueba calificadora: Engaño vs Fechoría: Éxito.
Cameron es un personaje más complicado que Ferris quien es un triunfador unidimensional, es decir absolutamente realizado. En cambio, Cameron vive tiranizado por su padre quien ama más sus posesiones materiales que su familia.

Secuencia 11: Rooney le da sus condolencias a Sloane mientras la hermana de Ferris ve todo lo que ocurre. Llega el Ferrari y baja Ferris vestido de traje para llevarse a Sloane. La hermana en tanto no puede creer lo que está mirando, en ese momento Ferris y Sloane se dan un beso, suben al auto y se alejan. Rooney comienza a dudar de lo que está observando y dice que son una familia muy exocéntrica. En tanto Sloane saluda a Cameron y le pregunta a Ferris que van a hacer, entonces Ferris dice que no devolverán el auto a casa. Sloane grita. El auto corre a gran velocidad y Cameron le pide a Ferris que no lo haga, luego van a la ciudad de Chicago a gran velocidad.

- I. Prueba principal: Engaño vs Fechoría = Resultado (Éxito)
- II. Interrogatorio vs Información: Rooney sospecha el engaño.
- III. Disyunción: Partida: irán a Chicago a divertirse.
- IV. Interrogatorio vs Información: Cameron se opone al plan (Amargura)
Ferris derrota de nueva cuenta a su enemigo, ahora en su propia cara rescata a su princesa de un día aburrido de clases. Rooney comprende su error y trata de ponerle remedio.

Secuencia 12: En la escuela los chicos hacen una colecta para salvar a Ferris y le piden a su hermana que dé una contribución para comprarle un riñón. Jeanie se enoja y arroja al suelo el bote de colecta, el chico se indigna y le advierte que se lamentará el día que necesite un favor de Ferris.

- I. Interrogatorio vs Información: la mentira sigue siendo creída masivamente.
La hermana de Ferris Bueller no puede creer que todos sean tan crédulos o estúpidos para creer de esa manera en su ingenioso hermano.

Secuencia 13: Rooney llama a la casa de Ferris y duda que todas esas patrañas sean verdad por lo que hace planes para descubrir la verdad. Cuando entra la llamada se topa con una grabación. Entonces Rooney jura que se vengará y arruinará la vida de Ferris.

- I. Prueba calificadora: Engaño vs Fechoría = Consecuencia (Éxito)
- II. Interrogatorio vs Información: juramente de detener a Ferris.
Ferris derrota en todos los frentes a Rooney y este debe salir de su territorio para enfrentarlo directamente.

Secuencia 14: Los chicos estacionan el Ferrari en un lote de paga. Cameron no quiere que lo dejen en ese lugar, entonces Ferris le dice que le dará una buena propina al cuidador. Cameron mira con enojo al cuidador y este dice que no tiene nada

por que preocuparse. Los chicos caminan despreocupados mientras a sus espaldas los cuidadores escapan con el auto a toda velocidad.

I. Interrogatorio vs Información: Cameron desconfía del cuidador (desconfianza)

II. Fecoría vs Daño I: Derrota. Marca descubridora del traidor.

El engañador se le escapa por primera vez una cuando en lugar de comportarse amable el acomodador abusa de su confianza y usa a su antojo el auto del padre de Cameron.

Secuencia 15: La madre de Ferris llega a casa y sube al cuarto de su hijo para hablar con él, pero cuando gira la perilla observa un bulto removerse entre las sábanas mientras desde el estéreo se escucha un ronquido. La madre considera que es mejor interrumpir el sueño de su vástago, la madre siente culpa por dudar de su querubín y se va.

I. Prueba Principal: Engaño vs Fecoría = Éxito.

Un nuevo triunfo de Ferris quien supo cubrir todas sus huellas antes de partir.

Secuencia 16: En la ciudad Cameron está preocupado por el bienestar del auto, en tanto Ferris y Sloane se divierten mirando desde el último piso de la torre Sears. La ciudad se ve pacífica desde las alturas; pero Cameron dice que su padre de seguro se encuentra en algún lugar y dice que es un bastardo.

I. Interrogatorio vs Información: Cameron no desea divertirse pues está demasiado preocupado para hacerlo. (amargura)

II. Interrogatorio vs Información: Cameron odia a su padre (Desamor)

El padre de Cameron lo ha mutilado emocionalmente y no le permite ser feliz.

Secuencia 17: Los chicos bajan y miran a los corredores de bolsa de Chicago. Cameron se burla de ellos, en ese momento Ferris le pide matrimonio a Sloane. Ella duda y dice que no pues no piensa hacerlo todavía. Cameron les dice que una buena razón para no casarse es el matrimonio de sus padres, los dos están unidos y se odian mutuamente. Su padre ama a su auto y odia a su mujer (y su hijo).

I. Contrato Fallido: Solicitud de matrimonio [Ferris] vs negación [Sloane]

II. Interrogatorio vs Información: su padre odia a su esposa y ama su auto. (Materialismo y Desamor)

Ferris desea ser feliz y Cameron siempre mantiene vivo su resentimiento contra su padre.

Secuencia 18: Los chicos llegan a un restaurante elegante y piden una mesa, el host los trata con menosprecio y les pide que se vayan de ese lugar. Ferris sostiene que es alguien que no es y el host duda que sea cierto. Cameron le pide a Ferris que se vayan, no obstante, Ferris insiste en que les den una mesa. El host entonces dice que hablará a la policía y Ferris lo reta a hacerlo. El host entonces titubea, entonces Ferris toma el teléfono y el mismo llama a la policía. Le dicen al host que lo llaman por teléfono, contesta y le aseguran que Ferris es el rey de la salchicha en Chicago, luego le dan otra llamada y es la policía. El host se alarma, regresa con los chicos para pedirles disculpas y les da una mesa.

I. Prueba Principal (Todos): Engaño vs Fecoría = Consecuencia: Éxito.

No hay forma imaginable de derrotar a Ferris.

Secuencia 19: Jeanie Bueller no puede creer que a Ferris le salga todo bien, y luego dice, al diablo.

I. Interrogatorio vs Información: Jeanie Bueller odia el éxito de su hermano (Amargura)

A Jeanie le amarga los éxitos de su hermano.

Secuencia 20: Ferris dice que consideraba que su familia era rara hasta que conoció a Cameron. Comenta que la vida de su amigo es tensa y terrible, y por eso está enfermo todo el tiempo. Explica que la casa de Cameron es como un museo, muy bonita pero fría, además no te dejan tocar nada, sólo se imagina lo terrible que habrá sido crecer en un lugar así. Ferris espera que Cameron un día sea capaz de disfrutar más de la vida, en unos momentos cachó a Cameron disfrutando de lo lindo del paseo. Ferris acaba diciendo que se sorprendió que Cameron tuviera el valor de sacar el auto, luego se va. Pero sin darse cuenta el padre de Ferris se encuentra en ese mismo lugar.

I. Interrogatorio vs Información: La familia de Cameron es peor que la suya.

II. Interrogatorio vs Información: Hogar lleno de desamor.

III. Interrogatorio vs Información: Cameron creció sin amor.

IV. Interrogatorio vs Información: Ferris desea dar lo que le falta a Cameron (Amistad)

Cameron tiene problemas debido a su padre quien lo ha rebajado emocionalmente.

Secuencia 21: Ferris ve a su padre esperando un taxi a las afueras del restaurante y les dice a sus amigos que deben de salir de ese lugar a hurtadillas. Su padre está a punto de tomar un taxi pero como conversa con unos socios duda en hacerlo, abre la puerta y en ese momento los chicos se cuelan en el interior del taxi y huyen, luego otro taxi ocupa su lugar y el padre entra a su interior.

I. Prueba Principal: Engaño vs Fechoría = Consecuencia: Éxito.

Nuevo triunfo de Ferris quien derrota de nueva cuenta la adversidad.

Secuencia 22: Rooney llega a un lugar donde cree que encontrará a Ferris, una tienda de hamburguesas, allí piensa que halló a Ferris. Se para detrás de él y le dice tu trasero es mío, la persona en cuestión se voltea y resulta que se trata de una chica con cabello corto. Rooney le pide disculpas pero ella le escupe refresco de un popote al rostro. Rooney va y toma una servilleta para limpiarse el rostro, pero en el momento que se cubre los ojos en una pantalla de televisión se ve como Ferris atrapa la pelota de un home run en un juego de béisbol.

I. Fechoría vs Fracaso = Derrota. (Humillación)

II. Prueba calificadora: Engaño vs Fechoría = Consecuencia: Éxito.

Rooney es bastante inepto y cuando tiene en frente la oportunidad de probar los engaños de Ferris no es capaz de notarlo.

Secuencia 23: Rooney llega a casa de Ferris y cuando toca el timbre del interfon contesta una grabación, entonces busca la manera de entrar a la casa a hurtadillas. Se acerca por una ventana y mira lo que ocurre en el interior de la casa, pero sus pies se hunden en el lodo.

I. Prueba calificadora: Engaño vs Fechoría = Consecuencia: Éxito.

II. Prueba calificadora (Rooney): Fechoría vs Derrota = Consecuencia: Humillación.

Rooney llega hasta el terreno de Ferris y en su primera aproximación no sólo resulta derrotado sino humillado.

Secuencia 24: Los cuidadores de autos manejan el Ferrari a toda velocidad por las calles de la ciudad, gastando gran cantidad de kilometraje.

- I. Fechoría vs Daño II: Persistencia del abuso de confianza. Derrota.
El chico maravilla no tiene el control absoluto de los acontecimientos.

Secuencia 25: Rooney se limpia y trata de meterse por la entrada del perro; pero cuando mete la cabeza se topa con el perro Rotweiler que de inmediato se lanza a perseguirlo.

- I. Prueba calificadora (Rooney): Fechoría vs Derrota = Consecuencia: Humillación.
Rooney va más allá de lo legalmente permitido y enfrenta las consecuencias de sus acciones.

Secuencia 26: Ferris y compañía pasean por un museo de arte y contemplan varias obras de arte de diversos estilos. Ferris besa a Sloane mientras Cameron se extasia mirando una pintura.

- I. Interrogatorio vs Información: Ferris se divierte bellamente.
- II. Interrogatorio vs Información: Sloane ama a Ferris por su belleza interna.
- III. Interrogatorio vs Información: Cameron no es capaz de resistir la belleza.
El arte lleva a estados sublimes a los personajes, sobre todo a Cameron.

Secuencia 27: Ferris queda atrapado en un embotellamiento. Cameron quiere volver a casa. Ferris dice que disfrutaron mucho del paseo y Cameron responde que no. Comienzan a discutir y en ese momento descubren que el padre de Ferris está parado a su lado, los chicos se esconden y sólo queda Sloane quien coquetea con el señor y se incomoda.

- I. Interrogatorio vs Información: Cameron no supera su amargura.
- II. Prueba principal (Todos): Engaño vs Fechoría = Consecuencia: Éxito.
Cameron no puede admitir que es capaz de disfrutar de la vida. No obstante, enfrentan otra dificultad y Ferris demuestra que también es bueno para improvisar sus triunfos.

Secuencia 28: Rooney trata de descubrir cual fue la suerte de su zapato y ve como el Rotweiler lo devora.

- I. Prueba calificadora (Rooney): Fechoría vs Derrota: Humillación.
Ed Rooney comprueba su propia ineptitud.

Secuencia 29: Ferris se cola por el desfile y perdió a Cameron y Sloane, entonces Ferris canta una canción mientras todo mundo comienza a bailar. Cameron le dice a Sloane que no comprende por qué razón todo le sale bien a Ferris y a él todo mal, que su vida es un desastre y teme al futuro.

- I. Prueba calificadora: Prueba difícil vs Logro = Consecuencia: Éxito.
- II. Interrogatorio vs Información: Cameron comprende que es la antítesis de Ferris.
Ferris logra un triunfo de toda una vida y Cameron el fracaso de su propia existencia.

Secuencia 30: Rooney, quien está parado en la entrada de la casa de Ferris, recibe las flores que la gente le envía. Jeanie llega a casa en su auto y sube al cuarto de Ferris descubriendo su engaño. En tanto, Rooney entra a hurtadillas a la casa. Jeanie quiere hablar por teléfono con su madre pero no la quieren comunicar con ella. oye ruidos para ver quien es, es cuando se topa con Rooney y grita, pero antes de que haga cualquier cosa Jeanie le da una patada al rostro a Rooney y lo deja inconsciente, luego corre a su cuarto y se encierra. En tanto, en la calle un policía multa el auto de Rooney por estar estacionado en un lugar indebido.

- I. Prueba calificadora (Jeanie): Marca vs Reconocimiento = Revelación de traidor (Ferris)
- II. Prueba calificadora (Rooney): Fehoría vs Fracaso = Consecuencia: Humillación.
- III. Prueba calificadora (Jeanie): Combate vs Victoria = Liberación de peligro.

Los dos enemigos de Ferris luchan por separado y terminan confrontándose uno al otro, resultando derrotado quien ha cometido el mayor número de faltas.

Secuencia 31: Cameron no puede creer lo que hizo Ferris, está muy contento, en ese momento llegan a recoger el auto y los cuidadores lo regresan justo a tiempo. Ferris les da una propina y se despiden alegres.

- I. Interrogatorio vs Información: Cameron está contento.
- II. Prueba calificadora: Asignación de prueba [hacer feliz a Cameron] vs Logro = Felicidad y amistad.
- III. Fehoría vs Daño III: Reiteración.
- IV. Conjunción: Retorno.

Ferris logró el principal cometido de su aventura, hacer feliz a Cameron, por desgracia será corto su triunfo.

Secuencia 32: La policía sigue multando el auto de Rooney, en tanto Jeanie habla por teléfono con la policía para que vengan a su casa, luego baja y advierte a Rooney que está armada y tiene SIDA. Rooney comprende que es mejor marcharse, pero en el momento que busca su vehículo descubre que una grúa acaba de llevárselo.

- I. Prueba calificadora (Rooney): Fehoría vs Derrota = Consecuencia: Humillación.
- II. Interrogatorio vs Información: Jeanie pide auxilio a la policía.
- III. Interrogatorio vs Información: Jeanie advierte al traidor que se encuentra en serio peligro. Huida del traidor.
- IV. Prueba calificadora (Rooney): Fehoría vs Derrota: Consecuencia: Humillación.

Rooney comprende que llegó demasiado lejos y emprende la huida; pero al salir descubre que es víctima de otra humillación.

Secuencia 33: Cameron sigue contento pero en ese momento Ferris descubre que el kilometraje subió de 126 millas a 300. Cameron grita como loco.

- I. Marca (kilometraje) vs Reconocimiento: descubrimiento de daños I, II, y III.

Ferris debe reparar su única derrota para salir bien librado de la historia.

Secuencia 34: Jeanie sale de su escondite cuando tocan al timbre y baja para abrir la puerta; pero en lugar de ser la policía es una nota de felicitación cantada para Ferris.

- I. Interrogatorio vs Información: Felicitaciones para Ferris. (Engaño y mentira)

Jeanie está metida en un peligro severo sin deberla ni temerla y desea ser rescatada de un traidor, pero en lugar de ser salvada recibe una nueva confirmación de la mentira de su hermano.

Secuencia 35: Cameron está ido, Ferris trata de hacerlo reaccionar, comenta con el público que Cameron es un desequilibrado, que quería ayudarlo, pero pronto los dos irán a universidades diferentes y ya no se verán más. Por su parte Sloane todavía le queda un año más en la escuela. Cameron nunca se ha enamorado y se casará con la primera mujer que lo quiera, pero lo tratará como basura pues no se respeta a sí mismo.

I. Interrogatorio vs Información: Cameron nunca se ha enamorado y cuando se case será tratado como basura pues no se ama a sí mismo.

Cameron está condenado al desamor.

Secuencia 36: Ferris lleva a Cameron a una piscina y le pide que entre al agua. Cameron está sentado en un trampolín mirando el agua, sin anunciarlo se arroja al agua y se hunde hasta el fondo. Ferris se asusta y salta para rescatarlo, lo sube a la superficie. Cameron sigue sin reaccionar, Sloane está preocupada, entonces Cameron sonríe y se burla de Ferris.

I. Prueba calificadora: Asignación de prueba [Salvar a Cameron] vs Logro = Triunfo. (Amistad)

II. Interrogatorio vs Información: Cameron se encuentra bien.

Cameron pone a prueba la amistad de Cameron y comprueba que es alguien de fiar.

Secuencia 37: Jeanie está en una comisaría de policía detenida junto un punk quien la mira detenidamente, le pregunta que si usa drogas, ella responde que no, él le dice que está allí por un asunto de drogas, Jeanie entonces le dice que mejor se calle y no diga tonterías. El punk le pide que le hable de su problema y Jeanie le contesta que odia a su hermano. El punk le pregunta si lo eliminó y Jeanie le cuenta lo ocurrido en su casa. El punk le dice que mejor deje de preocuparse por su hermano pues el problema no es su hermano sino ella, que mejor se dedique a sus propios asuntos. Ella le pide que no le hable de Ferris y el punk le dice: "lo conoces". Ella se molesta y cierra el puño.

I. Prueba calificadora (Jeanie): Asignación de prueba vs Fracaso = Consecuencia: Detención por la policía.

II. Prueba calificadora (Jeanie): Debate [Jeanie vs Punk] vs Respuesta = Derrota (Jeanie vive amargada por el éxito de su hermano)

III. Interrogatorio vs Información: el punk también es admirador de Ferris.

Jeanie comprende que sólo se está amargando a sí misma al pensar en su hermano.

Secuencia 38: Ferris está en casa de Cameron corriendo para atrás el auto para regresar el kilometraje. Cameron dice que está casando de pensar en la muerte y les dice que extrañará a sus amigos pues disfrutó mucho del día. Sloane le pregunta si en su etapa catatónica la miró como se quitaba la ropa y Cameron sonríe. Entonces Cameron revisa el auto y descubre que su plan no funciona. Ferris le dice que desamarran el odómetro para cambiar el kilometraje. Cameron reacciona y le dice que enfrentará el problema, que es un tonto y siempre ha soportado todo, su padre lo trata como a un idiota y Cameron dice que él no es el problema sino su padre, y por eso lo enfrentará y defenderá su posición. Entonces comienza a patear el auto y abolla la defensa, dice que odia el auto, que odia que su padre ame más al auto que a él. Ferris está sorprendido, el auto está aboyado. Cameron ya no puede ocultar lo que hizo, y dice que tendrá que enfrentarlo, que está cansado de tener miedo.

Es cuando se recarga en el auto y se cae del gato donde estaba montado, luego corre en reversa, va directo a estrellarse contra el cristal y se desploma en un barranco. Cameron ve lo que hizo y el auto está destruido. Cameron dice que asesinó el auto. Ferris dice que se responsabilizará de lo ocurrido y hablará con el padre de Cameron; pero Cameron se niega. Ferris insiste pero Cameron le dice que tiene que hablar con su padre.

- I. Interrogatorio vs Información: Cameron desea vivir.
- II. Interrogatorio vs Información: Cameron extrañará sus amigos (Amistad)
- III. Prueba Glorificante (Todos): Asignación de prueba vs Fracaso: Consecuencia: No reparación de daño.
- IV. Prueba Glorificante I (Cameron): Asignación de prueba [Superar su temor a su padre] vs Logro = Reparación de Daño Original.
- V. Prueba Glorificante II (Cameron): Combate vs Victoria = Consecuencia [muerte del Ferrari] Amor y valor derrotan materialismo y desamor.
- VI. Prueba Glorificante I (Ferris): Asignación de prueba [Asumir responsabilidad] vs Logro (Amistad) = Consecuencia: Rechazo de Cameron.

Al final Cameron venció su miedo a su padre y decide confrontarlo. Ferris ofrece hacerse responsable, exponiéndose como traidor, pero Cameron se niega pues ha sufrido una maduración interna y superó la amargura que le ocasionaba el desamor de su padre.

Secuencia 39: La madre de Jeanie habla con el policía y no comprende como pudo mentirles, en tanto, Jeanie se besa con el desconocido que conoció allí y su madre cuando la ve la regaña. Jeanie se despide de su nuevo amigo y se va avergonzada pero contenta.

- I. Prueba Glorificante (Jeanie): Asignación de prueba [Superar amargura] vs Logro = Consecuencia: Descubrimiento de su capacidad de amar.

Jeanie ha superado su amargura y ahora es capaz de amar de nuevo.

Secuencia 40: Ferris se despide de Sloane, dice que por primera vez en la vida de Cameron todo saldrá bien, luego los dos se besan. Cuando Ferris se aleja Sloane le pregunta si desde que iniciaba la mañana sabía lo que hacía; Ferris responde que no, luego comprende que ya es tarde y sale corriendo. En tanto, mamá regaña a Jeanie mientras Ferris corre y se topan los dos hermanos frente a frente, luego inicia una carrera para ver quien llega primero a casa.

- I. Interrogatorio vs Información: amor mutuo.
- II. Prueba Glorificante II (Ferris): Asignación de prueba vs Logro pendiente = Persecución.

Secuencia 41: Ferris corre por el vecindario mientras sus dos padres se dirigen directo a casa, en tanto Jeanie trata de apresurarse pero en ese momento la detiene una patrulla. Ferris por unos instantes corre lado a lado con el auto de su padre pero se percató de ello a tiempo y se dirige en otra dirección. El padre de Ferris es frenado por un auto que avanza lentamente por la calle conducido por una viejita. El señor se las ingenia y logra rebasarlo. La mamá llega a casa, papá llega a casa. Ferris llega por la puerta trasera, los padres discuten en la entrada por la mala conducta de su hija. Ferris busca la llave y en ese momento se topa con Rooney, quien le dice que lo atrapó, que pasará un año más en la escuela y su futuro está arruinado. Aparece Jeanie y rescata a Ferris de su predicamento, le agradece a Rooney que haya traído a Ferris y le

pide a su hermano que suba a su recámara. Jeanie encara a Rooney y le dice que tiene en su poder su cartera, luego cierra la puerta, el perro despierta y ataca a Rooney.

- I. Prueba Glorificante II (Ferris): Logro pendiente. Llegada de incógnito del héroe.
- II. Prueba Glorificante III (Ferris): Combate (Debate) [Ferris vs Rooney] vs Victoria [gracias a ayuda de Jeanie y Rotweiler] = Consecuencia: Éxito.

Ferris estuvo a punto de ser desenmascarado como traidor pero gracias a la nueva Jeanie quien es expuesto como traidor es Ed Rooney, quien no sólo es derrotado sino humillado.

Secuencia 42: Ferris se quita la ropa y entra a la cama antes de que sus padres lleguen a su cuarto, pero se percata que la máquina de ruidos sigue encendida y la apaga con una pelota que atrapó en el parque de béisbol. Los padres entran en la habitación y lo miran. Le preguntan como puede ser tan tierno luego se marchan de ese lugar. Ferris dice que la vida corre aprisa y que si no se detienen a disfrutarla todo saldrá mal.

- I. Prueba Glorificante IV (Ferris): Asignación de prueba [Llegar a salvo a su cuarto] vs Logro = Consecuencia: Éxito y no descubrimiento de Engaño.

Ferris triunfa absolutamente.

Secuencia 43: Rooney camina humillado por las calles, en ese momento el autobús escolar se detiene y lo recoge. Rooney. Es mirado por todos los alumnos, todos lo miran sorprendidos, allí ve que todos aman a Ferris y lo odian a él.

- I. Prueba Glorificante (Rooney): Fechoría fallida vs Derrota = Consecuencia: Revelación de traidor.

Rooney debe soportar la humillación de ser derrotado absolutamente.

Secuencia 44: Ferris le dice que la película ya terminó y que se vayan a su casa.

- I. Prueba Calificante: Engaño vs Fechoría = Triunfo absoluto.

Ferris engaña incluso hasta el mismo espectador.

Construcción de Código:

NUM	Semas resultados en la secuencia	Resultado
1.	Información (Ferris): Engaño Información (Jeanie): P.C: Engaño: Éxito. Información: Información (Ferris):	Ingenio juventud Incrédula juventud Padres crédulos derrotados por hijo ingenioso Día hermoso para algo especial Ingenio juventud.
2.	Información (Ferris): Información (Ferris): Engaño	No revolucionario sino materialista Ingenio juventud
3.	Interrogatorio (Cameron): Información (Cameron): Información (Cameron):	Amargura y enfermedad joven Inseguro y amargado joven Amargado, inseguro e infeliz. Joven
4.	Información (Ferris): Engaño Información (Ferris): Engaño P.P: Engaño: Éxito Información (Ferris):	Ingenio juventud Ingenio juventud Ingenio juventud derrota adulto autoritario Tecnología usada como un arma
5.	Información: Engaño	Ingenio juventud
6.	Información: Engaño P.C: Engaño:	Ingenio juventud Ingenio juventud
7.	Fechoría: Fracaso. Información (Ferris):	Imposibilidad de recursos adulto Armado por todos jóvenes.
8.	Contrato: P.C: Engaño: Victoria Información (Cameron):	Ayudar a Ferris Ingenio juventud Inseguridad derrotada por seguridad
9.	Información: Engaño P.P: (Cameron y Ferris): Victoria Contrato:	Ingenio juventud Ingenio derrota autoritarismo adulto Materialismo adulto
10.	Información (Rooney): Información (Cameron): Información (Cameron): Daño Original ocasionado por Padre P.C: Engaño: Victoria	Descontrol adulto Materialismo y desamor absolutos adulto Desamor adulto Ingenio juventud
11.	P.P: Engaño: Victoria Información (Rooney): Disyunción: Información (Cameron): Amargura	Ingenio derrota joven derrota adultos Duda Amargura juventud
12.	Información: Engaño	Ingenio juventud
13.	P.C: Engaño: Victoria. Información (Rooney):	Ingenio juventud Derrotar ingenio adulto
14.	Información (Cameron): Daño I:	Desconfianza Marca de Engaño
15.	P.P: Engaño: Victoria.	Ingenio juventud.
16.	Información (Cameron): Información (Cameron): Padre	Amargura juventud Desamor adulto
17.	Contrato Fallido: Información (Cameron): Padres	Amor absoluto juventud Desamor absoluto adulto
18.	P.P: Engaño: Victoria.	Ingenio y juventud
19.	Información (Jeanie):	Amargura juventud
20.	Información (Cameron): Información (Cameron): Información (Cameron): Información (Cameron):	Desamor adulto Desamor adulto Desamor adulto Amistad suple desamor de padres adultos
21.	P.P: Engaño: Victoria	Ingenio
22.	Fechoría (Rooney): Fracaso P.C: Engaño: Victoria	Amargura y autoritarismo adulto Ingenio juventud

23.	P.C. Engaño: Victoria P.C. (Rooney): Derrota	Ingenio juventud Autoritarismo adulto
24.	Daño II:	Materialismo injuriado
25.	P.C. (Rooney): Derrota	Autoritarismo adulto
26.	Información (Todos): Información (Ferris y Sloane): Información (Cameron):	Belleza Amor y belleza Belleza colma joven torturado
27.	Información (Cameron): P.P. Engaño: Victoria	Amargura juventud Ingenio juventud
28.	P.C. (Rooney): Derrota	Autoritarismo adulto
29.	P.C. Victoria: Información (Cameron):	Ingenio juventud Inseguridad derrotada por seguridad
30.	P.C. (Jeanie): Victoria P.C. (Rooney): Derrota P.C. (Jeanie): Derrota	Ingenio descubierto Adulto derrotado por joven
31.	Información (Cameron): P.C. (Ferris): Victoria Daño III Retorno	Felicidad juventud Felicidad juventud y amistad Ingenio derrota materialismo
32.	P.C. (Rooney): Derrota Información (Jeanie): Información (Jeanie): P.C. (Rooney): Derrota	Juventud derrota adulto Auxilio Juventud peligrosa Autoritarismo derrotado por exceso
33.	Marca: Descubrimiento de daño	Materialismo derrota juventud
34.	Información: Engaño	Ingenio juventud
35.	Información (Cameron):	Desamor absoluto para Cameron
36.	P.C. (Ferris): Victoria Información (Cameron):	Amistad Feliz
37.	P.C. (Jeanie): Derrota P.C. (Jeanie): Derrota Información (Ferris): Engaño	Amargura juventud Amargura juventud Ingenio juventud.
38.	Información (Cameron): Información (Cameron): P.G. (Todos): Engaño: Derrota P.G. I (Cameron): Victoria y reparación de daño original P.G. II (Cameron): Victoria P.G. I (Ferris): Victoria	Felicidad juventud Amistad Ingenio juventud derrotado por materialismo Juventud y amor derrotan materialismo adulto Amor y valor de juventud derrotan materialismo y desamor adulto. Amistad
39.	P.G. (Jeanie): Victoria	Amor
40.	Información (Ferris y Sloane): P.G. II (Ferris): Persecución.	Amor
41.	P.G. II (Ferris): Persecución P.G. III (Ferris): Combate: Victoria	Pendiente Juventud derrota adultos
42.	P.G. IV (Ferris): Engaño: Victoria	Ingenio Juventud
43.	P.G. (Rooney): Derrota.	Juventud humilla autoritarismo adulto
44.	P.C. Engaño: Victoria	Ferris vence a todos

Los principales lexemas que se contraponen en la historia son **juventud** en contra de **adultos e hijos vs padres**; y los lexemas son **amor vs desamor**, **materialismo vs espiritualidad**, **ingenio vs torpeza**, **amargura vs felicidad**, y **seguridad vs inseguridad**, lo cual se puede sobrentender como **madurez vs inmadurez**. Los jóvenes se identifican principalmente con los temas ingenio, amor, y felicidad, aunque en ocasiones también son portadores de sus contrapartes amargura, inseguridad, desamor, aunque nunca el de torpeza, el cual es exclusivo de los adultos, quien en toda la historia

son derrotados por el gran candor, la personalidad y desbordante ingenio del personaje principal, Ferris Bueller, quien podría ser considerado como especie de genio de la lámpara maravillosa, hada madrina, o cualquier ayudante mágico, pues todas sus acciones son acompañadas por la infalibilidad. Pero estudiando detenidamente la historia sufre también algunas derrotas, como son no prever que los cuidadores de autos abusarían de su confianza y usarían a su antojo el auto, lo cual desencadenó o detonó la secuencia final, donde Cameron, sin necesitar ayuda directa de Ferris, logró superar su principal carencia: falta de seguridad y miedo ante el desamor de su padre y decide confrontarlo aniquilando su más preciada posesión, el Ferrari modelo 1961, símbolo no sólo de su materialismo sino igualmente de su crueldad y desamor. También al final es casi derrotado por Ed Rooney, quien en toda la historia fue derrotado un total de 14 veces por Ferris sin poder derrotarlo en ninguna ocasión, pero al intervenir Jeanie a su favor logra imponerse por última y definitiva vez en 15. En ninguna otra historia un personaje mantiene tal margen de infalibilidad frente su antagonista, manteniéndose invicto, sin permitirle en ninguna ocasión una sola victoria o daño. En realidad el principal villano es el padre de Cameron quien es causante del Daño Original de la historia y provoca 7 muestras de desamor directas contra su hijo, quien por su culpa está lleno de amargura, desamor, e inseguridad. El papel de Ferris en la historia fue corregir todas esas carencias, pero para esto debía estar cubierto de cierta aura de magia, de poder absoluto para siempre triunfar en sus engaños, pues de ninguna otra manera podría convencer a un fracasado como Cameron de que también tiene el poder de superar las limitaciones que le impiden ser feliz, amado y seguro, es decir: la madurez del ser humano, el *selbst* de Carl Jung, del cual es ya poseedor el personaje principal de la historia: Ferris Bueller. De igual manera su hermana Jeanie Bueller logra superar la amargura que le ocasionan sus triunfos con la intervención del personaje punk quien al debatir con ella la convence de que piensa demasiado en su hermano y le permite pensar en ella, encontrando no sólo la felicidad a su lado, sino también el amor, y así superar su estado de carencia.

Al parecer la isotopía principal es la existente entre "Joven" vs "Adulto", imponiéndose definitivamente en 25 ocasiones, aunque esto lo logra directamente por "engaños" lo cual evidencia una directa relación entre ingenio con juventud, y torpeza con adulto, dando por resultado: Si Joven = Ingenio entonces Adulto = Torpeza. La torpeza de los adultos se debe a su materialismo, su desamor y amargura con la cual contaminan la juventud, impidiéndole llegar a su máximo potencial. Por esta misma razón el ingenio de los jóvenes está en su capacidad de brindar amor y amistad; en su espiritualidad que sobrepasa su materialismo; y en su capacidad para descubrir alegría en el hecho de vivir. Ferris combate el desamor y la amargura reinante en los corazones de Cameron y Jeanie y logra que desarrollen su capacidad de amar y ser felices.

Pero este es un mundo imposible, es una fábula, ningún joven cuenta con la inteligencia ni con los recursos para realizar todos los engaños y salirse siempre con la suya en todo momento, incluso se burla del público en la escena final donde les indica que la historia ha terminado y que no tienen nada que hacer allí mirándolo. Ferris es un narrador omnisciente y casi omnipresente en la historia, ante toda reacción de sus enemigos tiene una respuesta, como si adivinara sus pensamientos; ya sea Ed Rooney, su madre, su padre, o cualquier sujeto que se entrometa en su camino como el host del restaurante francés de Chicago, a quienes vence con todo su ingenio. A la única persona a la cual no pudo engañar en ningún momento fue su hermana, pero era como Casandra, a quien nadie creía en sus avisos. No obstante, los adultos no son tan tontos como lo demuestra la historia, unos padres no son tan crédulos ante su hijo por más maravilloso que sea, ni un director es tan torpe como para violar la ley con tal de pescar un bribón, en la mayoría de las ocasiones lo que hacen es hacerse de la vista gorda cuando encuentran alguna dificultad.

El verdadero protagonista de la historia es el atormentado Cameron quien vive tiranizado por su despiadado padre, el cual podría considerarse un retrato sociológico más fidedigno de la década de los años ochenta. Un hijo criado por un matrimonio carente de amor, pero prodigo en posesiones materiales; si el personaje hubiera existido en la realidad tal vez hubiera seguido el mismo fatal camino que los hermanos Menéndez, quienes asesinaron a escopetazos a sus despiadados progenitores. Estos padres eran ricos y prósperos, daban gran cantidad de posesiones materiales a sus hijos; pero eran unos tiranos que exigían despiadados la perfección de sus vástagos y los torturaban psicológicamente para conseguirlo. De no ser por Ferris, Cameron hubiera seguido el mismo camino fatal que vaticinaba para su amigo, con un matrimonio infeliz y sin amor, y siendo una persona inmadura e insegura de sí misma.

Análisis Arquetípico:

El protagonista del filme, Ferris Bueller, es una utopía hecha carne, es más que un ser autorealizado, es infalible es sobrehumano, un ente imposible en la realidad ya que es la perfección absoluta al cubrir de antemano cualquier problema que se le pueda presentar o enfrentar cualquier problema que en el momento enfrente. No puede considerarse que experimente ninguna transformación ya que desde el inicio del filme al final sigue siendo el mismo, a pesar de todos los riesgos que corre, no aprende ninguna lección, ni recibe castigo o es premiado, e incluso podría considerarse un ejemplo negativo a seguir. Pero es una fantasía y todos desearían que una fantasía se les hiciera realidad alguna vez en su existencia llena de penalidades. Por otra parte se encuentra Cameron, un ser más mundano, más real, aunque igualmente, sus problemas son magnificados en una escala exagerada, es un ser infeliz patológicamente, pero a diferencia de Ferris es quien experimenta la transformación, trasciende de la persona al selbst al tener el valor de enfrentar a su padre quien siempre ha sido la razón de que no sea capaz de ser feliz. En este caso Ferris cumple la función de maestro y es el adyuvante para que Cameron logre superar el conflicto existente entre padre vs hijo, el cual es terrible y patológico. Demasiado real a pesar de que esto se trate de un cuento de hadas por todas las fantasías que lo envuelven.

El arquetipo de la sombra en el filme es casi inexistente, incluso en el antagonista, Mr. Rooney, quien simplemente desea cumplir con su misión en la vida, velar por mantener vigente la disciplina en su escuela y castigar a aquellos que pretendan pasarse de listos. Por otra parte los padres de Ferris son irreal, demasiado tontos, demasiado confiados, por lo cual es posible creer que hayan criado a un ser tan patológicamente mentiroso y engañoso como Ferris.

Por último, otro personaje que trasciende de su estado original a uno superior es Jennie Bueller, la hermana enojona de Ferris, quien de ser una persona amargada por la infalibilidad de su hermano aprende a disfrutar de la vida y es capaz de encontrar el amor.

Conclusiones:

En la historia se encuentra presente la estructura elemental de pares de opuestos que se contraponen entre sí, el resultado de la historia es la victoria de los héroes, la superación de sus carencias y la reparación de los daños que sufrieron. Esta es la misma estructura que se detecta en los cuentos de hadas, leyendas y se esperaba encontrar en los filmes de adolescentes. De igual manera se detectó la isotopía Padre vs Hijo, Amor vs Desamor y Madurez vs Inmadurez,

representada en los pares de opuestos *seguridad vs inseguridad* y *amargura vs Felicidad*, por lo que puede considerarse que la hipótesis de trabajo ha sido comprobada. No obstante, puede considerarse el filme como un híbrido entre lo real y lo fantástico, pues de la misma forma que Ferris es infalible Cameron es fallido, pero tiene la capacidad y la madurez de convertir un fracaso absoluto como la destrucción del auto favorito de su padre en una gran oportunidad de superar su más grande temor y enderezar su vida, de tal forma que es capaz de corregir todas las fallas de las cuales estaba plagada su vida.

5.3. -Filmes de comedia sexual

Estos filmes son iguales a los realistas y los de fantasía hollywoodense, pero como principal atractivo cuentan con una trama donde se habla explícitamente del sexo, hay desnudos y escenas donde se realiza el acto sexual aunque no es proyectado de forma gráfica, como en los filmes pornográficos, sino simplemente sirve para atraer espectadores como atractivo. Estos filmes tratan sobre el tema del despertar sexual que en los adolescentes, en ocasiones hay finales dichos como son "Risky Business" o tristes como "Last American Virgin".

"The Last American Virgin" (1982) (La última virgen americana) de Boaz Davidson

NUM	Actantes	
1.	Héroe o protagonista	Gary
2.	Ayudante o maestro	David - Gary - Jefe
3.	Persona buscada	Karen
4.	Antagonista o villano	Rick
5.	Padre del protagonista	Padre de Gary
6.	Persona ignorada o no buscada	Rose

Secuencia 1: Un repartidor de pizzas carga de mercancía su auto. Su jefe le dice que su pasara menos tiempo llevando tipas en su auto y estudiando más, aprendería a leer, ya que no entendió la nota escrita por su jefe. Gary le pide prestado el auto y el jefe resignado se le entrega, luego se va a repartir pizzas.

1. Prueba calificante: Asignación de Prueba vs Superación de Prueba = Consecuencia: Recepción de ayuda: Automóvil.

Gary es un chico que necesita trabajar para financiar sus diversiones, depende para ello de la ayuda de su jefe quien le presta su auto para repartir pizza.

Secuencia 2: Gary llega a un restaurante para adolescentes, entra y se queda mirando fijamente a una chica que compra un helado junto una amiga. Gary compra uno también y se la queda viendo mientras ella se va.

1. Interrogatorio vs Información: Gary encuentra a una mujer tan bella como para enamorarla de ella.

Gary cree en el amor a primera vista, pues se queda infatuado ante la visión de la belleza de Karen.

Secuencia 3: Gary se sienta al lado de sus amigos y se quedan viendo un grupo formado por tres chicas sentadas en una mesa situada junto una ventana. David dice que ellas son fáciles, Rick quiere a la virgen, pero Gary no está convencido y dice que no quiere hacerlo. David se levanta de la mesa lleno de confianza y va a invitarlas a acompañarlos. La primera reacción de ellas es mirarlo como un tonto, luego se levantan y van a su mesa. Rick le pregunta a Gary si las llevan a la casa de su abuela pero responde que no, que mejor las lleven a su casa pues sus padres no se encuentran en casa. Ellas se sientan, se presentan y los chicos las invitan a una fiesta. Rick pone en aprietos a Gary al solicitarles que hable y él trata de animarlas a que los acompañen. Ellas aceptan con la única condición de que tengan cocaína en la fiesta. Los chicos mienten y dicen que sí, entonces ellas acceden.

- I. Interrogatorio vs Información: Consideran a esas chicas como fáciles, es decir, accesibles a tener sexo sin oponer mucha resistencia.
- II. Prueba Calificadora: Asignación de prueba vs Logro = Atención de las chicas.
- III. Engaño vs Fechoría: mentira de que poseen droga cuando no es verdad. Consecuencia: consiguen la compañía de las chicas.

Los padres de aquellas chicas no deberían permitirles salir a la calle solas por los peligros a los que las expone su estupidez. En cambio, los chicos demuestran su pobreza moral en pos de satisfacer sus instintos.

Secuencia 4: Gary lleva a todos en su auto y se miran como unos idiotas. Llegan a casa y entran. Las chicas inocentemente preguntan en donde están los demás invitado y los chicos les dicen que llegarán después. A la chica gorda no le gusta la situación y desea irse, pero sus amigas la convencen para que se quede. Los chicos ponen música para animar el ambiente y se ponen a bailar con ellas. Los amigos de Gary se aprovechan y escogen a las más bonitas y le dejan a Gary la más fea, la gorda. Rick le exige a Gary que saque a bailar a la gorda y el accede a regañadientes. Gary trata de conversar con ella y se pone en una actitud intransigente y a todo lo que le dice le responde: "no me importa". La gorda insiste de nuevo en que quiere irse pero sus amigas no quieren. Entonces la gorda pide que les traigan las drogas y los chicos van por ellas. La verdad es que no tienen pero las engañan con polvo de azúcar glasé. Es evidente que las chicas nunca han inhalado cocaína pues ninguna se percató del engaño y todas fingen ser grandes conocedoras. Los chicos les dicen si quieren más y ellas dicen que no.

- I. Interrogatorio vs Información: Presentimiento del engaño, falsa fiesta.
- II. Prueba calificadora: Asignación de prueba vs Logro = Consecuencia: seducción simple de chicas, sexo sin amor.
- III. Interrogatorio vs Información: Egoísmo de sus amigos al dejarle la peor de todas las chicas.
- IV. Prueba Calificadora: Debate vs Respuesta: Derrota: Completa falta de interés hacia él.
- V. Engaño II vs Fechoría: consumo de falsa droga.
- VI. Interrogatorio vs Información: chicas prefieren aparentar experiencia en lugar de inexperiencia.

Las chicas por una tontería se van a la casa del primer sujeto que se encuentran en la calle y se exponen a embarazarse de un completo desconocido o a contraer una enfermedad venérea.

Secuencia 5: David prueba la cama de los padres de Gary y le pide a la rubia que lo acompañe, le dice que quiere tener sexo con ella y se pone indocisa. David salta sobre ella y protesta, le dice que lo harán si primero sale del cuarto mientras ellas se pone lista. En tanto Rick se besuquea con una morena y están empujando a Gary y la gorda, en ese momento se alejan y se van al cuarto de Gary a tener sexo dejando a Gary solo con la odiosa gorda. Gary se le acerca lentamente y comienza a quitarle la ropa y la gorda no protesta, luego casi la estrangula de un abrazo y para quitárselo de encima le ofrece papitas. En tanto Rick desnuda a la chica quien dice que no se ha tomado la píldora y el chico responde que él tampoco. Gary está a punto de cortarle el sostén con unas tijeras llegan sus padres a la casa y le piden que les de una explicación de lo que ocurre allí. Gary le presenta la gorda a sus padres, en ese momento comienzan a salir las chicas desnudas de las otras habitaciones. La madre comienza a gritar y corre a todos los chicos de la casa quienes salen corriendo y se suben al auto de las pizzas, en ese momento se percatan que no está David con ellos.

- I. Prueba Calificante (David): Asignación de prueba vs Logro = Victoria: Chica accede a tener sexo con el sin hacerse gran cosa del rogar. Sexo insatisfecho.
- II. Prueba Calificante (Rick): Asignación de prueba vs Logro = Victoria: tiene sexo con chica que no se opone a sus deseos. Sexo satisfecho.
- III. Prueba Calificante (Gary): Asignación de prueba vs No logro = Derrota: no tiene ni remotamente sexo. Sexo frustrado.
- IV. Interrogatorio vs Información: padres cuestionan moralidad de su propio hijo.
Gary se prepara a tener sexo con una chica por la cual no siente la menor atracción física. Sus amigos tienen mejor suerte, sobre todo Rick quien si cumple su cometido, pero la chica con la cual David se metió es un poco remilgosa y lo hace esperar, lo que frustra la satisfacción de sus deseos.

Secuencia 6: La mamá se recuesta en la cama y le pide a su esposo que le traiga una aspirina para su dolor de cabeza. El hombre sale de la habitación, en ese mismo momento David termina de contar y entra, de inmediato comienza a manosear a la mamá de Gary quien protesta y descubre que se trata del mozalbote. De inmediato lo agarra a bofetadas, luego entra papá y le da al gordo varios coscorrones, de tal manera que obligan a David a salir corriendo.

- I. Prueba calificante (David): Asignación de prueba vs Frustración: consecuencia: Derrota y castigo. Insatisfacción absoluta de sexo.
Esta secuencia no cumple otra función que la de ligero divertimento.

Secuencia 7: Los chicos practican gimnasia en la escuela y David debido a su gordura tiene problemas al momento de dar saltos. Víctor, un fisgón, mira en el vestidor por un agujero como las chicas se dan una ducha. Llegan los compañeros y le preguntan que está haciendo. Víctor dice que nada y sus compañeros le hacen notar que tiene una erección. Se burlan de Víctor y le dicen que tiene el pene chico, él responde que ya quisieran tenerlo de su tamaño. Hacen una apuesta para ver quien tiene el pene más grande y Rick y Gary los miden. El ganador termina siendo Víctor, lo reconocen y lo molestan tirándole una cubeta llena de agua en la cabeza.

- I. Interrogatorio vs Información: hipocresía de Víctor y menosprecio de sus compañeros hacia él por su actitud presuntuosa. Marca (Mayor virilidad).
- II. Prueba Calificante (todos): Marca vs Reconocimiento: Victoria de Víctor (Más viril aunque más repugnante como persona).
Esta secuencia sólo cumple una función de calentar ideas, muestra mujeres desnudas y jóvenes desplegando su potencial sexual en una aparente prueba de ver quien es más viril, aunque el resultado es más repugnante.

Secuencia 8: David llena su charola de comida y va a acompañar a Gary quien observa infatuado la chica que vio la noche anterior. Gary le pregunta a David quien es ella y le dice que su nombre es Karen, luego le pregunta si sabe en donde vive.

- I. Interrogatorio vs Información: Gary averigua quien es Karen y donde vive.
Gary descubre una mujer por la cual considera que vale la pena enamorarse, y averigua todo sobre ella antes de actuar en correspondencia.

Secuencia 9: Gary maneja su pizarrón y llega hasta una casa, se baja del vehículo y le saca el aire a una motoneta, luego regresa a su auto y se va hacia atrás para esperar a que salga la chica. Karen sale y ve que las llantas de su motoneta le faltan aire. Gary se presenta y le pregunta si tiene problemas, le ofrece llevarla a la escuela. En el auto le pregunta cual es su nombre y en broma finge que no la entiende. Al llegar a la escuela le pregunta que hará en la noche y le responde que nada, entonces la invita a una fiesta y ella responde que no. Gary finalmente le pregunta si tiene novio y le responde que no, entonces se va.

- I. Engaño vs Fechoría: daño pequeño a su motoneta.
- II. Interrogatorio vs Información: solicitud de brindar auxilio a una dama en problemas.
- III. Prueba Calificante: Función de donador vs reacción de héroe: ayudar dama en problemas.
- IV. Contrato Frustrado: Solicitud [David] vs No aceptación [Gary]
- V. Interrogatorio vs Información: no tiene novio.

Gary hace un intento por hacer una aproximación con Karen, la cual resulta frustrada ante una respuesta ambigua de Karen.

Secuencia 10: Fiesta, hay licor y drogas. Llega Gary lleno de confianza y toma varios tragos de una botella de whisky. Gary saluda a David, este le dice que Karen se encuentra en la fiesta. Gary va a buscarla y la descubre brazos de Rick, David le dice a Gary que mejor la olvide. Rick se acerca y le presenta a sus amigos a su nueva novia, Karen. En ese momento aparece Rose y Karen se la presenta al resto de los chicos. Rose mira con gran interés a Gary. Ponen música romántica y Rick y Karen se pone a bailar. Rose se aproxima a Gary y lo invita a bailar. Gary accede pero en lugar de ponerle atención a ella se queda mirando a Karen como un tonto, en tanto Rick y Karen se besan. Rose le dice a Gary que esa canción le gusta mucho, Gary se despide precipitadamente de Rose y la deja sola. Tras la partida de Gary llega David a escena y trata de besar a Rose, quien se enoja y lo abofetea.

- I. Información sin Interrogatorio: vicios.
- II. Información sin interrogatorio: Gary siente ser capaz de que Karen lo ame.
- III. Interrogatorio vs Información: descubre presencia de Karen.
- IV. Interrogatorio vs Información: Karen está al lado de Rick (Desamor)
- V. Contrato: Invitación a bailar [Rose] vs Aceptación [Gary].
- VI. Interrogatorio vs Información: Rose está interesada en Gary.
- VII. Interrogatorio vs Información: Gary no está interesado en Rose.

Gary demuestra que no siempre se puede tener lo que se quiere cuando ve que uno de sus amigos ha conquistado a la chica de sus sueños. El consuelo del interés de Rose no es suficiente para remediar la pérdida y cae irremediablemente en la amargura del desamor.

Secuencia 11: Gary sigue a Karen al baño y ella se percató que se encuentra borracho. Gary le invita un trago pero la chica lo rechaza, trata de hablar pero ella lo ignora, llega Rick y la besa. Rick mira a Gary y le dice que deje de beber o se arruinará el cerebro. Gary pierde la compostura y los ve como bailan abrazados, luego empieza a empujar a todos y se molestan. David lo saca a la piscina y cuando trata de arrojarlo al agua por error él mismo se cae.

- I. Prueba Calificante: Interrogatorio vs Fracaso: consecuencia: desamor.

- I. Interrogatorio vs Información: Gary es un tonto sin remedio.
- III. Interrogatorio vs Información: Gary se hace daño a sí mismo.

Gary no sabe como reaccionar ante su fracaso, simplemente deja que el dolor lo controle y para eliminarlo usa el alcohol como anestesia, lo cual sólo incrementa su desgracia y provoca que todos lo consideren indeseable.

Secuencia 12: David lleva a Gary a su auto y le dice que lo conducirá a su casa; pero Gary se niega pues mojaría los asientos del vehículo. Gary le dice a David que le diga a Karen que la ama. Gary arriba a casa y hay invitados, la mamá quiere que lo vean y el se exhibe. Todos dicen que ha crecido mucho, entonces eructa, le dicen que está borracho, entonces Gary se pone grosero con los invitados. Le piden que lleve unas copas a la cocina y Gary sigue molestando a la señora, luego tira las copas al suelo.

- I. Contrato Fallido: Ofrecimiento de David de llevarlo a casa vs Negación de Gary
- II. Interrogatorio vs Información: Gary le pide a David que le diga a Karen que la ama.
- III. Prueba Calificadora: Interrogatorio vs Ridículo: consecuencia derrota por inmadurez ante la frustración.
Gary no tiene la madurez necesaria para hacer frente sus frustraciones.

Secuencia 13: Clase. Gary no presta atención y escribe el nombre de Karen en su cuaderno, le piden que responda una pregunta. Gary no sabe que decir y entonces Víctor comienza a decirle como tiene que responder, luego, al final lo insulta. Gary se enoja y golpea a Víctor.

- I. Prueba Calificadora: Asignación de prueba vs Derrota: Inmadurez.
Gary reafirma que es innaduro y Víctor que es un gusano indeseable.

Secuencia 14: Gary reparte pizzas, llega a una casa y lo recibe una mujer que lo invita a entrar, una vez adentro comienza a insinuársele. Gary se asusta, le dice que tiene que irse y se va corriendo. Luego regresa a la casa acompañado por sus amigos y la mujer al verlos los invita a entrar a su casa encantada, les dice que tendrán una fiesta de pizza. Los invita a sentarse y que les traerá unas bebidas, les habla de su novio quien es puertorriqueño y trabaja de marinero, les da unas copas con tequila y les invita a brindar por el amor. La mujer pone música y comienza a bailar de una forma bastante exhibicionista. Gary le dice a Rick que vaya con ella a bailar. Carmela saca a bailar a Gary y hace un burdo intento de acompañarla luego saca a David y lo hace un tanto mejor. Cuando llega el turno de Rick lo hace de una forma apasionada y la lleva a la recámara, una vez adentró les hace la indicación a sus amigos de que se quiten la ropa y lo hacen obedientes. Gary y David miran lo que ocurre adentro desde el agujero de la cerradura. Rick tiene sexo con Carmela. David y Gary se pelean para ver quien ve más lo que ocurre. Sale Rick y le dice a Gary que entre pero no acepta y en su lugar entra David. Rick dice que fue grandioso. David es tímido y se quita la ropa con vergüenza, luego tiene sexo con Carmela y parece una morsa revolcándose en la arena. Llega Paco el marinero a la casa, Carmela sale y lo recibe amorosamente, los chicos en tanto se visten. Carmela los presenta y les dice que se pueden ir, entonces sale David y al verlo medio desnudo Paco se enoja y comienza a golpearlo. Paco persigue a los chicos y logran escapar de una forma bastante bufona.

- I. Prueba Calificadora: Asignación de prueba vs No superación de prueba: Consecuencia: Derrota por Inmadurez para enfrentar una situación sexualmente provocativa por sí mismo.
- II. Interrogatorio vs Información: Gary lleva a sus amigos para que le brinden valor.

- III. Prueba Calificadora (Gary): Asignación de prueba vs No superación: Consecuencia: Derrota por inmadurez para enfrentar una situación sexualmente provocativa.
- IV. Prueba Calificadora (Rick): Asignación de prueba vs Logro: Victoria, Satisfacción de deseo sexual. Madurez.
- V. Prueba Calificadora (David): Asignación de prueba vs Logro: Victoria: Satisfacción de deseo sexual. Madurez.
- VI. Prueba Calificadora (Todos): Asignación de prueba vs Derrota: Escape de Bufonada.

Gary es una persona que depende mucho de sus amigos para disfrutar de experiencias sexuales, pues sin su ayuda no tiene el valor o la madurez necesaria para enfrentarlas. Aún así, con su compañía, tiene miedo a enfrentar el sexo y prefiere vivir más por las experiencias de sus amigos que por las suyas.

Secuencia 15: Gary encuentra a Rick en el restaurante para adolescentes. Gary le dice que esta noche no le prestaron el auto y Rick se molesta pues tenían una doble cita con Karen y con Rose esa noche. Entonces llega Víctor como ángel salvador en su auto y les pregunta que harán esa noche. Ellos le dicen que tienen un problema, se miran mutuamente en forma de complicidad. Le dicen que conocieron a tres chicas y que tienen una botella de ron, pero como no tienen coche la noche está arruinada. Víctor se ofrece a llevarlos y le dicen que vaya a comprar refrescos, en tanto los chicos se escapan con las chicas y se van al parador.

- I. Interrogatorio vs Información: Gary no tiene auto.
- II. Engaño vs Fechoría: Víctor es hecho tonto para quitarle el auto.

Gary y Rick son moralmente deplorables pero le realizan una trastada a alguien igualmente deplorable.

Secuencia 16: Se estacionan en la playa y miran al mar. Rick se sienta con Karen y obligan a Gary a que vaya a acompañar a Rose. Las dos parejas comienzan a besarse y Rick se excita demasiado, en tanto Rose besa a Gary pero reacciona como un idiota. Sueltan el freno y el auto se precipita a las olas del mar. En tanto Víctor se lamenta por su propia imbecilidad.

- I. Interrogatorio vs Información: Rose sigue interesada en Gary.
- II. Interrogatorio vs Información: Gary sigue interesado en Karen.
- III. Prueba calificadora: Asignación de prueba vs Fracaso: Inmadurez ante el sexo opuesto.
- IV. Interrogatorio vs Información: Víctor es humillado.

De la misma forma que Karen es insensible al interés de Gary en ella. Gary es insensible al interés que siente por ella Rose.

Secuencia 17: Rick le pide prestada las llaves de la casa de su abuela pues quiere pasar la noche con Karen, Gary en principio acepta. Llega la noche, Rick busca a Gary y le pide las llaves. Gary responde que no la encontró. Rick se enoja y le pide a David que lo ayude quien también le responde que no. Luego Gary le dice a David que lo acompañe pues hay alguien que los está esperando. Rick les pregunta quien y Gary responde que una prostituta pelirroja, luego le dicen que han estado con ella nueve veces. Rick les reclama que no lo hallan invitado. Gary le responde que desde que anda con Karen se la pasa jugando a la casita, luego lo invitan a acompañarlos. Rick dice que tiene cita con Karen, y le dicen que se vaya a jugar con ella. Luego Rick se decide a acompañarlos.

- I. Contrato: Solicitud [Rick] vs Aceptación [Gary]
- II. Ruptura de Contrato: incumplimiento de Gary.

- III. Interrogatorio vs Información: Irán con una prostituta.
- IV. Interrogatorio vs Información: Han ido nueve veces.
- V. Engaño vs Fechoría: Intento de Gary de alejar a Rick de Karen.
- VI. Prueba Calificadora: Debate [Gary vs Rick] Vs Victoria: Consecuencia: Presión social es más poderosa que su deseo sexual hacia Karen.

Gary muestra su lado perverso y manipulador al convencer a Rick que lo acompañe en lugar de tener sexo con Karen.

Secuencia 18: Los tres chicos se acercan a una prostituta pelirroja de mala actitud, les dice que les cobrará 30 dólares por persona. Gary y Rick miran a David y le dicen que le pague, no quiere pagar. La prostituta es grosera y les dice que se vayan pues le quitan oportunidad de que se acerque clientela. El gordo David acepta a regañadientes y paga.

- I. Interrogatorio vs Información: Prostituta de mala actitud con rostro de Baba Yaga.
- II. Contrato: Costo [Prostituta] vs Aceptación [Chicos]
- III. Interrogatorio vs Información: los chicos abusan de David para satisfacer sus deseos.

La prostituta resulta ser una persona bastante desagradable y grosera que se burla de la autoestima de los muchachos y los ridiculiza.

Secuencia 19: La prostituta los apura de forma grosera y coinciden de que Gary sea el primero. Gary sigue a la prostituta y ella le ordena que se quite la ropa y lo hace lentamente, luego le dice que se acerque a ella, le toma el pene con la mano y lo estimula. Gary no sabe que hacer. David le reprocha a Rick por el dinero. Gary termina demasiado pronto y la prostituta se burla de él. Rick es el siguiente y va con la prostituta. David le pregunta a Gary como le fue y el chico asqueado vomita.

- I. Prueba Calificadora: Asignación de Prueba [Sexo] vs No superación de prueba: Consecuencia: Derrota.
- II. Interrogatorio vs Información: sexo asqueroso con esa prostituta.

La prostituta resulta ser toda desgraciada y se burla de los muchachos.

Secuencia 20: Gary se despierta en la noche y comienza a rascarse en la zona del pubis. Clases, la maestra realiza un examen. Gary llega tarde al salón, la maestra lo regaña y le dice que no platique con nadie. Gary habla con Rick, le pregunta que si él también tiene comezón y le responde que sí. La maestra se enoja y los saca del salón para que vayan de inmediato con el director de la escuela. Ellos descubren que tiene ladillas.

- I. Interrogatorio vs Información: Descubrimiento de Ladillas.

Los chicos contrajeron una enfermedad sexual cutánea.

Secuencia 21: Los tres van a una piscina y están dentro del agua con la esperanza de que los parásitos se ahoguen. Aparecen Karen y Rose en traje de baño. Karen le reclama a Rick que no halla asistido a la cita y Rick la enroda al decirle que fue por su culpa. Los chicos salen del agua y se sientan junto a las chicas en una banca. Karen le pide a Rick que le unte loción para el sol en la espalda. Rose le pide lo mismo a Gary, en ese momento Rick y Karen se dan un beso y Rose trata de conversar con Gary pero se comporta de una forma bastante grosera. David se queja y dice que no se ahogaron, entonces todos regresan a sumergirse en el agua.

- I. Interrogatorio vs Información: Los chicos creen que nadando eliminarán las ladillas.
- II. Interrogatorio vs Información: Karen es engañada por Rick al darle una excusa mala por no ir a la cita.
- III. Interrogatorio vs Información: Rose es despreciada una vez más por Gary.
- IV. Interrogatorio vs Información: nadar no sirve de nada en contra de las ladillas.

Los chicos intentan vanamente eliminar las ladillas con agua al ir a nadar pero descubren que es inútil hacer uso de ese remedio. Al mismo tiempo, Gary presencia como Rick desprecia a Karen y la hace tonta, y aún así sigue siendo devota al sujeto.

Secuencia 22: Los chicos acuden a una farmacia y tienen problemas para hacerse entender con el dependiente, finalmente le dicen directamente cual es su problema, cuando se van le dicen que el gordo es quien tiene que pagarles.

- I. Prueba Calificadora: Asignación de prueba vs Logro: Consecuencia: Eliminación de la enfermedad.
- II. Interrogatorio vs Información: David paga la medicina.

Los chicos deben enfrentar la humillación de buscar un remedio en contra de las ladillas en una farmacia.

Secuencia 23: Gary llega al restaurante y ve la motoneta de Karen estacionada allí. Entra y le pregunta a David si ha visto a Karen y le dice que no sabe, pero Víctor dice que la vio con Rick. David le dice que pronto volverán pero Víctor insinúa que Rick se la llevó para tener sexo con ella. Gary se va enojado y David le da una bofetada a Víctor.

- I. Interrogatorio vs Información: Gary descubre que Karen tendrá sexo con Rick.

Gary ingenuamente cree que puede evitar lo inevitable.

Secuencia 24: Rick seduce a Karen en el campo de fútbol americano y luego tiene sexo con ella. Llega Gary y se entera de lo que ocurre y se va perturbado.

- I. Interrogatorio vs Información: Desamor absoluto de Gary cuando Rick le quita la virginidad a Karen.

Karen es seducida por Rick y Gary debe sufrir el desamor de ver que otro usa a la mujer que ama.

Secuencia 25: Gary está triste y el restaurante está vacío. Llega Rick y le pregunta que hace allí. Gary le pregunta en donde ha estado. Rick alardea por haberle quitado la virginidad a Karen. Gary le dice que es un mentiroso y en el momento que llega Karen se aleja enojado del lugar.

- I. Interrogatorio vs Información: Gary está dolido y se pelea con Rick.
- II. Interrogatorio vs Información: Gary no desea aceptar la realidad.

Gary está desbastado por la noticia y se niega a aceptar la realidad.

Secuencia 26: David dice que sólo faltan tres días para las vacaciones de invierno, pero Gary está molesto. David dice que se irán de vacaciones todos juntos.

- I. Interrogatorio vs Información: Tres días faltan para las vacaciones.

Todos planean irse de vacaciones a un lugar en donde podrán esquiar.

Secuencia 27: Gary entra en la biblioteca y ve que Karen y Rick discuten. Rick la ignora y le dice que deje de molestarlo pues los dos han terminado, ella se va corriendo del lugar. Gary sigue a Karen y ve que llora en uno de los corredores de la escuela, le pregunta que le ocurre y dice que Rick y ella terminaron. Gary le dice que se volverán a contentar, ella le dice que se encuentra embarazada. Gary le dice que no se preocupe y no le diga nada a nadie.

- I. Interrogatorio vs Información: Rick y Karen rompen.
- II. Interrogatorio vs Información: Karen está embarazada y Rick no desea ayudarla. (Irresponsabilidad)
- III. Fechoría vs Daño: dejar desamparada a Karen.
- IV. Contrato: Solicitud [Gary] vs Aceptación [Karen]: no decir nada.
Gary demuestra por primera vez madurez y ayuda a Karen en el momento que Rick la deja en el desamparo.

Secuencia 28: Gary busca a Rick y le reclama por haber abandonado a Karen. Rick le dice que no le importa pues ya estaba harto de ella. Gary le dice que es responsable y Rick insinúa que él no ha sido el único que ha tenido relaciones con Karen, eso hace que Gary se enoja y le exige que se retracte. Rick no lo hace y comienzan a pelear. La gente llega y los separa. Rick le jura que se vengará por eso.

- I. Prueba Principal I: Combate vs Victoria: Consecuencia: Superioridad Moral de Gary.
Gary demuestra ser moralmente superior a su amigo quien a partir de ese momento rompen entre sí.

Secuencia 29: Rick y David se van de vacaciones juntos. Rick ya ha encontrado un nuevo amor.

- I. Interrogatorio vs Información: Rick no ama a Karen.
Para Rick las mujeres son objetos que puede usar a su placer.

Secuencia 30: Gary lleva a Karen a la casa de su abuela muerta. Gary trata de conversar con ella pero Karen se pone a llorar. Gary le promete que todo saldrá bien.

- I. Prueba Principal II: Asignación de prueba vs Aceptación: Consecuencia: Victoria Moral.
Gary ofrece refugio y apoyo económico a Karen mientras resuelven su apuro.

Secuencia 31: Gary lleva a Karen a una clínica de abortos y la doctora les dice que les cobrará 250 dólares. Gary se va en busca de reunir el dinero mientras Karen se práctica el aborto. Gary debe empeñar su estérco y pedirle dinero prestado a su jefe para poder reunir la suma que necesita. Gary le paga a la doctora, ella cuenta con avaricia el dinero y le dice que se puede llevar a la chica. Karen duerme y se despierta cuando Gary llega a su lado, los dos se sonríen.

- I. Interrogatorio vs Información: la operación de aborto costará 250 dólares.
- II. Prueba Principal III: Asignación de Prueba vs Logro: Consecuencia: Reparación de Daño.
- III. Interrogatorio vs Información: Los médicos les importa más el dinero que el bienestar humano.
Gary demuestra ser un gran hombre al ayudar a Karen en su momento de mayor apremio y conseguirle el dinero que necesita para un aborto.

Secuencia 32: Gary cuida a Karen cuando se queda dormida, luego Gary se aleja y se duerme en un sillón para no molestar a su chica. Gary le prepara el desayuno, le pregunta cómo durmió, ella se pregunta como estarán todos. Gary le pregunta si

extraña a sus amigos, luego Karen dice que hará una fiesta para celebrar su cumpleaños. Karen le agradece por todo lo que hizo. Gary la mira y le dice que lo hizo porque la ama, ella se sorprende, le dice que la ama desde la primera vez que la vio, la acaricia y se besan.

- I. Prueba calificadora: Asignación de Prueba vs Logro: Consecuencia: Gary respeta a Karen.
- II. Prueba calificadora: Asignación de prueba vs Logro: consecuencia: caballeridad.
- III. Prueba Glorificante I (Gary): Confesión de amor [Gary] vs Respuesta [Karen]: Consecuencia: Correspondencia de amor.

Gary finalmente le confiesa su amor a Karen y ella en apariencia demuestra corresponderle.

Secuencia 33: Gary regresa a la casa de sus papas y los dos lo reciben con mucha alegría.

- I. Interrogatorio vs Información: Amor paternal.
Los padres de Gary lo quieren y por eso le perdonan todas sus faltas.

Secuencia 34: Gary le compra una joya a Karen y le pide que le pongan una inscripción de para Karen con amor, le cuesta 80 dólares. Gary llega a la fiesta del cumpleaños de Karen y cuando entra todos están contentos, lleva el regalo entre sus manos. Gary saluda a David, luego le pregunta a Víctor en donde está Karen y le señala que se encuentra en la cocina. Gary la busca contento y se topa con Karen besándose con Rick, luego los dos miran a Gary. Rick lo mira sonriente. Gary se aleja desabastado y Karen comprende el daño que acaba de cometer. Gary sube a su auto y en el momento que pone el auto en marcha comienza a llorar.

- I. Interrogatorio vs Información: Gary le compra un regalo costoso a su amor.
- II. Prueba Glorificante II (Gary): Asignación de Prueba Difícil vs Derrota: Desamor absoluto de Gary.
- III. Interrogatorio vs Información: la vida es una porquería.

Gary pese sus muestras de bondad no es correspondido en amor por Karen quien estúpidamente regresa a los brazos de quien antes la traicionó. Gary deberá aprender esta lección y vivir con ella por el resto de su vida.

Construcción de Código:

NUM	Semas resaltados en la secuencia:	Resultado:
1.	P.C: Victoria.	Responsable y parandero
2.	Información: Gary	Amor a primera vista
3.	Información: (Todos) P.C. (David): Victoria. Engaño vs Fechoría	Menosprecio a las mujeres Seguridad en sí mismo Inmoralidad
4.	Información: (Gorda) P.C: Victoria Información (chicos): P.C. (Debate): Derrota Engaño: Información: (Chicas)	Presunción Seguridad en sí mismos sexo Egoísmo Desinterés y desamor Inmoralidad Estupidez disfrazada de inteligencia.
5.	P.C. (David): Victoria P.C. (Rick): Victoria P.C. (Gary): Derrota Información: (Gary)	Madurez satisfacción sexual Madurez satisfacción sexual Inmadurez insatisfacción sexual. Inmoralidad del hijo
6.	P.C. (David): Derrota	Estupidez
7.	Información (Victor) P.C. (Todos): Derrota	Repugnancia Repugnancia y sexo

8.	Información (Karen):	Amor
9.	Engaño Información (Gary): P.C. (Victoria) Contrato Frustrado: Información: (Karen):	Inmoralidad Caballeridad Desamor Desamor Desamor
10.	Información: Información (Gary): Información (Karen): Información (Karen y Rick): Contrato: Información (Rose): Información (Gary):	Juventud viciosa Amor Amor Desamor Amor Amor Desamor
11.	P.C. (Gary): Derrota Información (Gary): Información (Gary):	Desamor Inmadurez Inmadurez
12.	Contrato Fallido: Información (Gary): P.C. (Gary): Derrota	Amistad Desamor Inmadurez
13.	P.C. (Gary): Derrota	Inmadurez
14.	P.C. (Gary): Derrota Información (Gary): P.C. (Gary): Derrota. P.C. (Rick): Victoria. P.C. (David): Victoria. P.C. (Todos): Derrota	Inmadurez frente al sexo Inmadurez frente al sexo Inmadurez frente al sexo Madurez y satisfacción sexual Madurez y satisfacción sexual Estupidez
15.	Información: Engaño	Desamparo Ingenio maligno
16.	Información (Rose): Información (Gary): P.C. (Gary): Derrota. Información (Victor):	Amor Desamor Inmadurez y desamor Repugnancia humillada
17.	Contrato: Ruptura de contrato: Información (Todos): Información (Todos): Engaño P.C. (Gary) (Debate): Victoria	Amistad Falta de amistad Sexo Sexo Presión social derrota seguridad Inteligencia derrota deseo sexual
18.	Información (Prostituta): Contrato: Información:	Sexo asqueroso Avaricia Egoísmo
19.	P.C. (Gary): Derrota Información (Gary):	Sexo Asqueroso. Sexo Δ squeroso.
20.	Interrogatorio:	Enfermedad del sexo
21.	Información (Todos): Información (Karen): Información (Rose): Información (Todos):	Ingenuidad Estupidez Desamor Estupidez
22.	P.C. (Gary): Victoria Información (David)	Eliminación de enfermedad Abuso de amigos.
23.	Información (Gary):	Desamor
24.	Información (Gary):	Desamor absoluto
25.	Información (Gary): Información (Gary):	Desamor Inmadurez
26.	Información (Todos):	Diversión

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

27.	Información: (Karen y Rick) Información (Karen): Daño Contrato:	Desamor Desamor Absoluto Irresponsabilidad Caballerosidad
28.	P.P. II: Victoria	Superioridad Moral
29.	Información (Rick):	Desamor y Egoísmo
30.	P.P. II: Victoria.	Caballerosidad
31.	Información (Aborto): P.P. III: Victoria Reparación de Daño Información:	Avaricia Caballerosidad y madurez Caballerosidad vence irresponsabilidad Avaricia de médicos.
32.	P.C: Victoria P.C: Victoria. P.G. (Gary): Victoria	Caballerosidad Caballerosidad Amor Absoluto
33.	Información (Gary):	Amor paternal
34.	Información (Gary): P.G. II (Gary): Derrota Información (Gary):	Amor. Desamor Absoluto. Vida injusta.

La principal isotopía de la historia es la oposición existente entre **amor vs sexo**, diferenciando el deseo por una mujer por razones de amor y el deseo de una mujer por razones de deseo sexual. La historia, pese a contar con personajes femeninos, es vista desde el punto de vista masculino, y los personajes femeninos siempre serán opacados pues en general, desde las primeras tres chicas que son seducidas por los muchachos, hasta los personajes de Karen y Rose, tienen todas en común su poca inteligencia en contraste al gran ingenio de los hombres que demuestran al engañarlas para seducirlas y tener con ellas relaciones sexuales sin amor. Por otra parte, los dos personajes femeninos mayores son inteligentes pero malhechos. Carmela es una ninfómana cuya única apetencia es satisfacer sus deseos sexuales, y la prostituta es una persona para la cual el sexo es una herramienta para conseguir sustento, pero en el fondo siente un enorme desprecio por aquellos quienes todavía guardan alguna esperanza con encontrar la felicidad. Desde la aparición de este tenebroso personaje demasiado real o pornográficamente real, la historia podría decirse, deja de ser una fábula, para convertirse en un probable autobiográfico lleno de lecciones morales sobre lo que no se debe hacer al iniciarse en la vida sexual y que cosas sería conveniente evitar para meterse en problemas. Las isotopías **amor vs desamor** y **madurez vs inmadurez** son más débiles con respecto a la isotopía **amor vs sexo**, lo mismo que una oposición evidente entre **masculino vs femenino**. Por otra parte hay otra isotopía no tan evidente: **adulto = corrompido** y **joven = inocencia**, ya que todos los personajes jóvenes actúan tontamente pero de buena fe. En cambio los adultos se burlan del candor y inocencia de los jóvenes. Por otra parte hay una idea presente en la historia no evidente sino hasta después de emprender el análisis de la historia. Si **femenino = estúpido** entonces **masculino = inteligente**.

En toda la historia el principio de lo masculino se impone al femenino, sólo cuando el personaje masculino demuestra inmadurez es derrotado por el principio femenino, como es el caso del personaje de Gary, quien necesita de la compañía de sus amigos para enfrentar el sexo, pues sólo no tiene el suficiente valor para hacerlo. De igual manera prefiere experimentar la vida por medio de las vivencias de sus amigos quienes son más seguros de sí mismos que él, a pesar de sus defectos físicos como es el caso de David, el amigo gordo, o Rick, quien es egoísta y siente desprecio profundo por las mujeres. Gary, de los tres amigos, es el único que siente respeto por las mujeres y es capaz de concebirlas como algo

elevado o sublime, digno para enamorarse locamente y hacer sacrificios para demostrar su bondad. Gary es el único personaje caballero que socorre una dama en aprietos.

Los jóvenes hacen uso de todos los trucos disponibles para conseguir sus metas, sean amor o sexo: mentiras, engaños, uso de sus propios atractivos o recursos. Las mujeres en apariencia son fáciles de doblegar, no son lo suficientemente inteligentes para desenvolverse en la vida y protegerse a sí misma de los peligros que la vida les presenta. Esto no es verdad por completo pero en ocasiones lo es.

En la historia, las secuencias donde el sexo predomina sobre el amor es apabullante, pues en 20 hay escenas en donde el sexo sin amor predomina sobre las secuencias donde el amor es lo más importante, que son sólo 18. De igual manera el desamor predomina en igual proporción sobre las del amor. Hay 20 secuencias donde se resalta el desamor contra 18 el amor es la fuerza predominante.

Por otra parte hay una imagen negativa de los adultos quienes su mayor interés es la avaricia, como es el caso del personaje de la prostituta y la doctora de la clínica de abortos. La prostituta es terriblemente real pese a las muchas actuaciones de los actores que interpretaron los personajes adolescentes. Se ve destrozada en su inocencia, desgarrada en sus valores, por lo que es evidente su profundo desprecio por quienes aún no han aprendido sus mismas lecciones, razón por la cual ante la primera falla humilla a Gary al considerarlo poco viril. El golpe final es la enfermedad venérea que les contagia a los chicos. Por otra parte está la doctora de la clínica de abortos, más interesada en el dinero que en el bienestar de sus pacientes. Todos estos personajes son un reflejo de la corrupción de la sociedad adulta donde dentro de poco se integrarán los jóvenes personajes por lo que desde chicos deben aprender sus crueles reglas. En este caso, las mujeres maduras o adultas son inteligentes a diferencia de las mujeres jóvenes que son insulas como infantes; pero a cambio han perdido toda su inocencia y bondad.

Gary es el personaje más sublime, el más moral, con el cual cualquier joven se sentiría identificado pues es bastante humano. No es seguro de sí mismo, tiene desco por el sexo, por ser amado, por descubrir los misterios de la vida. Realiza las acciones más nobles que cualquier persona realizaría de encontrarse en su misma situación; pero pese a todos sus buenos atributos, al final resulta derrotado por la liviandad de la mujer que ama, quien prefiere regresar a los brazos del hombre que la desprecia pero quien le resulta más atractivo. La lección al final es cruda y clara: nadie vale la pena más que la familia, quien demuestra en verdad amarte a pesar de tus propios errores y defectos.

La apreciación es la siguiente, más hubiera valido quedarse con la sosa Rose, quien sentía interés por Gary, que lanzarse a la desgastada aventura de conquistar a la imposible Karen, quien nunca sintió la misma atracción por él. Más vale conformarse con lo que se tenga a la mano o de lo contrario puedes resultar bastante herido. No vale la pena hacer enormes sacrificios, no vale la pena hacer nada. El personaje no madura, no aprende nada. En apariencia la lección es poco clara, incluso para el espectador.

Análisis Arquetípico:

Por desgracia, a diferencia de los otros filmes de adolescentes, en este caso ninguno de los personajes sufre una transformación del arquetipo de la persona al selbst. Gary, el protagonista y quien se esperaría lograría dar ese salto, no logra superar su miedo a buscar su propia satisfacción sexual o encontrar el amor, sino que fracasa en todas las metas que se propone lograr. Es humano, mundano, incluso tiene su lado oscuro, pero fracasa en todo lo que se propone, al igual que cualquier ser humano hecho de carne y hueso. Dado el resultado del filme, no es un ejemplo digno a seguir, ni ninguno de

los otros personajes del filme, en especial la persona buscada, Karen, la princesa encantada, quien estúpidamente regresa a los brazos del hombre que antes la humilló, un ejemplo indigno para seguir su ejemplo.

La sombra está presente pero es tan borroso y gris el panorama que se torna imperceptible. La maldad de Rick es más egoísmo y desprecio a lo femenino, un desprecio que se remarca cuando insulta su inteligencia al tratar de hacer sentir culpable a su novia de algo que él mismo hizo mal. Por otra parte se encuentra Karen, quien a pesar de toda la bondad de Gary lo traicionó, pero no podría considerársele por ello malvado sino estúpida.

Los arquetipos más presentes son quizás el alma que en Gary es poderosa pues hace todos los sacrificios imaginables en pos de conquistar tan ansiado ideal que considera que es encarnado por la mundana y babosa Karen. No obstante, el ánimo en el resto de los personajes, Rick y David, es bastante despreciado, no es considerado como algo ideal sino un medio de satisfacer sus propias necesidades biológicas. Los personajes femeninos son bastante caricaturescos y parodias de la realidad, incluso Karen, demasiado estúpidas y fáciles que no son posibles hallarlas en el mundo real. Son más bien un reflejo de lo que deberían ser las mujeres en la mente de un calenturiento adolescente de 14 años. Por otra parte en ánimos de las mujeres no parece ser elevado, exigir demasiado, pues incluso el rompecorazon David, con todo y su sobre peso, resulta ser irresistible para la boba rubia quien ante su primer demanda de sexo accede con facilidad. Y Gary, con toda su mundanidad, le robó el corazón a la bella Rose, cuyo único defecto es usar lentes, pero quien es boba, rubia y tiene un cuerpo deseable.

Por otra parte los arquetipos femeninos o ánimos de mujeres maduras son retratadas como brujas malignas, codiciosas y quienes sienten un absoluto desprecio por aquellos que son buenos e inocentes. Estos son reflejados en la prostituta quien es una devoradora de hombres y un foco infocioso de enfermedades de transmisión sexual, además de castradora y quien busca patológicamente destruir la autoestima de los jóvenes muchachos que caen en sus garras. O la doctora, cuyo único interés es el dinero y no el bienestar de sus pacientes.

La oposición padre vs hijo no implica un conflicto; pero el hijo no va en su búsqueda para pedirle un consejo para enfrentar los duros problemas en los que se ve envuelto, al parecer no le tiene suficiente confianza para hacerlo, por eso debe ser como un adulto y resolverlos por sí mismo de la mejor forma posible. En sí, su ausencia al no ayudarlo a superar su condición podría considerarse un déficit.

Conclusiones:

En la historia no se encontraron presentes los elementos característicos de los cuentos de hadas, una historia donde el personaje principal alcanza la autorrealización por medio de la madurez y el amor. Por el contrario se encuentra condenado al desamor absoluto, y sus empeños y esfuerzos por actuar como un hombre maduro no son recompensados. La historia tampoco tiene un final dichoso. Es burdo y real, incluso se le puede considerar absurdo, como si la mujer de los sueños en cuestión en lugar de tener cerebro tuviera la cabeza llena de aire. El final no es feliz para los héroes, incluso resulta vencedor el personaje que encaja como el actante que desempeña la función de antagonista, quien en lugar de resultar derrotado y castigado por su maldad, es el verdadero vencedor de la historia, lo cual causa en el espectador un profundo desencanto y tristeza. Finalmente, no se detectó la estructura elemental de pares de opuestos en contraposición característica de los cuentos de hadas y mitos de Greimas y Vladimir Propp, ni es su variante amor vs desamor ni en maduro vs inmaduro. En su lugar se detectó las isotopías **sexo vs amor** y **femenino vs masculino**, con un evidente

prejuicio machista en donde los hombres son inteligentes y las mujeres estúpidas, lo cual no es cierto, pero, en apariencia, es el punto de vista del creador de la historia. La oposición padre vs hijo no es evidente, el padre es bastante tolerante y deja el hijo se meta en todos los problemas que implica ser joven. Nunca le da un consejo, simplemente le da su amor al tolerarlo con todas sus imperfecciones y no reprocharle ser algo que no es. En tal caso, no le ayuda a superarse como selbst, pero le ofrece un refugio al cual acudir después de que le rompieron su corazón. Por esta razón podría considerarse que existe un conflicto irresuelto entra padre e hijo, y si existe no es primordial en el desarrollo de la historia. Por eso mismo podría considerarse que el personaje principal no logró superar o trascender su situación actual.

“Risky Business” (1983), (Negocios Riesgosos) de Paul Brickman

NUM	Actantes	
1.	Protagonista:	Joel Goodson
2.	Ayudante o maestro:	Lana, Miles, Barry, Glenn, Vicki
3.	Persona buscada:	Lana
4.	Antagonista o villano:	Guido, Vicki, ¿Lana?
5.	Padre del protagonista:	Padre de Joel
6.	Persona ignorada:	Ninguno

Secuencia 1: Joel cuenta uno de sus sueños, llega a una casa, es la del vecino, llama a la puerta pero nadie responde. Entra, busca en el interior pero no encuentra a nadie, entonces oye ruidos en la regadera, sube y entra al baño. Una voz femenina pregunta quien anda por ahí. Joel responde y le pregunta si quiere que se vaya, ella le dice que no y que quiere que le talle la espalda. Joel se acerca pero todo es borroso, la mujer desaparece y entra a su salón de clases, llegó tres horas tarde a un examen y están por recogerlo. Joel cometió un terrible error, arruinó su vida, jamás llegará a la universidad.

- I. Prueba calificante falsa (Joel): Asignación de Prueba del donador vs No superación de prueba = Derrota. (Sexualidad = Irresponsabilidad = Fracaso académico)

En esta secuencia Joel revela cuales son sus más grandes temores, teme que si hace algo que le agrada se meterá en problemas pues arruinará su vida con ese simple acto.

Secuencia 2: Joel juega a las cartas con sus amigos, Miles, Barry y Glenn. Joel les cuenta que una niñera se le insinuó y que le pidió que tuviera sexo con él pero como temía las consecuencias no lo hizo. Todos sus amigos se burlan de él por su exceso de precauciones.

- I. Interrogatorio vs Información: Miedo ante los retos.
- II. Prueba calificadora (Joel): Asignación de prueba del donador (niñera) vs No superación de prueba = Derrota (No sexo y burla).

Joel en esta secuencia hace consciente de cuales son sus temores en la vida al revelar cual fue su reacción ahora ante una situación real donde pudo recibir gratificación sexual. Sus amigos se burlan de su exceso de precauciones.

Secuencia 3: Miles le dice que le faltó valor. Joel responde que temía las consecuencias. Miles le dice que necesita ser más decidido. Joel insiste en que no desea estropear su futuro. Miles le dice que debe aprender a mandar todo al diablo y hacer lo que quiera. Miles le pregunta cuando se irán sus padres de la casa. Joel le responde que mañana y que se quedará solo en la casa. Miles le dice, manda todo al diablo y haz lo que quieras.

- I. Prueba calificadora (Joel): Consulta [Miles] vs Aceptación = Victoria. (Ser atrevido)
- II. Interrogatorio vs Información: sus padres saldrán de vacaciones (Libertad)

Miles le aconseja mandar al diablo sus precauciones y atreverse a gozar la vida y luego le muestra que tiene la oportunidad de hacerlo al alcance de su mano.

Secuencia 4: La familia se va de casa. La madre le pregunta cuál es su promedio y ve que las calificaciones son bajas, le pregunta si puede hacer de nuevo los exámenes y Joel contesta que sí. El padre entonces lo cuestiona si usó el estéreo y le señala que hay una preponderancia en los bajos, lo regaña y le dice que si no sabe usar las cosas no las toque, que es su casa y esas son sus reglas.

- I. Interrogatorio vs Información: Promedio académico de Joel.
- II. Interrogatorio vs Información: Tocó su aparato de sonido (Poco respeto a su autoridad)
- III. Interrogatorio vs Información: vida represiva.

Los padres de Joel son bastante estrictos y exigen de su hijo lo máximo, de tal forma que son la raíz de sus temores y su exceso de responsabilidad asfixiante.

Secuencia 5: En el camino al aeropuerto el padre le dice a Joel que habló con alguno de la universidad de Princeton y le consiguió una entrevista para el viernes, la madre le sugiere que le hable sobre su interés en la libre empresa. Le dan 50 dólares para comprar comida y otros 50 si tiene una emergencia, le advierten que confían en su criterio y luego se van y dejan que el hijo regrese solo a casa.

- I. Interrogatorio vs Información: Tendrá una entrevista de un reclutador de la Universidad de Princeton. (Exceso de responsabilidad)
- II. Prueba calificante: Consulta [Madre, Joel] vs Respuesta = Recepción de consejo (hablar de su interés en la libre empresa) (Avaricia)
- III. Prueba calificante: Asignación de prueba [Madre] vs Superación = Consecuencia (Recepción de 100 dólares)
- IV. Prueba calificante: Asignación de prueba [Madre] vs Superación pendiente = Confianza en la educación del hijo. *Joel es puesto a dos pruebas por sus padres, primero, superar la entrevista del reclutador de Princeton, y segunda, demostrar su responsabilidad para cuidar la casa de la familia. Se demuestra por primera vez el ansia de Joel por hacer dinero por hacer dinero (avaricia).*

Secuencia 6: En casa se sirve un vaso repleto de whisky Chivas Regal junto con su comida congelada, la cual está como una paleta y la chupa. Luego toma el estéreo y sube el volumen al máximo, pone una canción y comienza a bailar en ropa interior en la sala y se entrega a pierna suelta al placer.

- I. Prueba calificadora (Joel): Libertad vs Satisfacción de Placer Propio: Neutro (Inmadurez)
- II. Prueba calificadora (Joel): Libertad vs Satisfacción de Placer Propio: Neutro (Inmadurez)
Joel lejos del yugo paterno se permite a sí mismo entregarse al principio del placer, ya sea consumiendo alcohol en forma exagerada o escuchando música en ropa interior de una forma que sus padres lo reprendrían por actuar de tal forma tan inmadura.

Secuencia 7: Almuerzo con sus amigos, se enteran que uno de sus amigos entró a Harvard, son 40 mil dólares al año. Joel les pregunta a sus amigos que si desean alcanzar alguna meta o sólo ganar dinero, todos responden que ganar dinero. Joel dice que desea servir a la humanidad y todos se ríen de él.

- I. Interrogatorio vs Información: un amigo consiguió un gran logro académico.

- II. Interrogatorio vs Información: la educación es costosa.
- III. Interrogatorio vs Información: todos quieren ganar dinero (Avaricia)
- IV. Interrogatorio vs Información: Joel quiere servir a la humanidad (Falso)

Joel no es honesto consigo mismo, pretende seguir las enseñanzas de sus padres cuando él sólo busca el provecho. Por otra parte muestra su envidia al enterarse que uno de sus amigos consiguió lugar en la universidad de Harvard.

Secuencia 8: Joel toma clases sobre libre empresa. Es parte del grupo de futuros empresarios y discute con su amigo que no puede ayudarlo en la producción ya que está ocupado con las ventas. Su amigo le dice que eso no es posible pues todavía no le ha entregado el producto.

- I. Interrogatorio vs Información: Joel quiere ser empresario.
- II. Interrogatorio vs Información: Joel es egoísta al no querer ayudar a su amigo.

Joel busca ser un empresario (Avaricia) pero no le interesa el medio por el cual se haga rico, eso no le interesa, todo lo que él quiere es ganar dinero.

Secuencia 9: Un amigo llega a su casa y le pide prestado un cuarto y viene acompañado de su novia, le dicen que no tienen a ningún otro lugar a donde ir. Joel medita y los deja entrar. Joel trabaja con uno de sus amigos analizando las cualidades del producto; pero el ruido de su amigo teniendo sexo con su novia los distrae en todo momento.

- I. Prueba calificadora (Joel): Prohibición vs Infracción: Traición a sus Padres.
- II. Interrogatorio vs Información: su producto es absurdo.
- III. Interrogatorio vs Información: el sexo es una presencia en sus vidas que se manifiesta ante la menor provocación. *Joel no muestra respeto por sus padres al permitirles a sus amigos usar su casa como se les dé la gana, en tanto que el sexo está presente en sus mentes aunque se esfuerzen por concentrarse en otros asuntos menos espinosos.*

Secuencia 10: Joel saca el Porche de su papá de la cochera y pasea por las calles, se exhibe frente a las chicas y coqueta con ellas. Después unos tipos lo retan a una carrera y los vence con gran facilidad, luego lo único que hace es jugar con el coche como si se tratara de un juguete.

- I. Prueba calificadora (Joel): Prohibición vs Infracción = Traición a sus padres (Principio del Placer). *Joel desobedece el mandato de sus padres y usa el auto de lujo del padre para su propia diversión.*

Secuencia 11: Miles le dice que fue una hazaña lo que hizo con el auto pero que ahora debe aprovechar la oportunidad y contratar una prostituta. Joel no quiere y se molesta, no obstante, Miles insiste pero Joel sigue negándose. Sin su consentimiento Miles llama y deja en una contestadora la dirección de Joel quien se enoja y le pide que le dé el número para cancelar la llamada pero Miles se niega y lo deja solo. Joel se queda nervioso y trata de hacer las tareas del hogar, ve la televisión y luego hace su tarea. Pero en ese momento un auto se estaciona en frente de su casa y alguien toca a la puerta. Joel no sabe que hacer y cuando ve de quién se trata se encuentra a un negro travestí. Joel se asusta, abre la puerta y dice que no está por quien pregunta pero lo buscará. Llama irritado a Miles y le exige que se presente pero de nueva cuenta se

niega. Joel le pide disculpas al negro pero le cobra 75 dólares por las molestias pero a cambio le entrega el número telefónico de una chica que le encantará.

- I. Prueba calificadora (Joel): Debate [Miles, Joel] vs Respuesta: Derrota (Precaución derrotada por temeridad).
- II. Prueba calificadora (Joel): Asignación de prueba del donador vs Superación de prueba (Pago de 75 dólares): Consecuencia recepción de número telefónico.

Joel se mete en un problema por culpa de su amigo Miles pero gracias a su valor logra superar una prueba bochornosa, por fortuna recibe como consuelo una conexión con alguien que resultará de su completo agrado.

Secuencia 12: Joel se muestra indeciso en hacer la llamada, imagina lo que hubiera pasado si tiene sexo con la niñera y que es sorprendido por la policía, luego llegan sus padres y le pide que no eche a perder su vida. Un sujeto le dice que no tendrá futuro. Joel le pregunta a la niñera quien es él y ella le contesta que es su papá. Joel revisa el periódico y busca si hay algo que le llame la atención, nada le gusta, medita y llama al número de Lana, le dice que le gustaría verla esa noche, le da su dirección y su nombre. Joel se arregla en frente del espejo, la espera por largo tiempo y ella no llega, se duerme, pero en ese momento alguien toca a la puerta y Joel se paraliza. Escucha como va recorriendo y encuentra una entrada, llega a la sala y lo mira. Lana le pregunta si está listo para ella, Joel se aproxima y le quita el vestido, tienen sexo.

- I. Interrogatorio vs Información: Consulta en el periódico en busca de opciones.
- II. Prueba Calificante (Joel): Asignación de prueba (comunicación) vs Superación de prueba: Consecuencia: Sexo. *Joel decide vencer sus temores y entregarse por tercera ocasión a satisfacer sus necesidades de placer y consigue que una bella prostituta pase la noche con él.*

Secuencia 13: Mañana. Lana espera, le dice a Joel que su casa se ve costosa y le pide 300 dólares por sus servicios. Joel no tiene tanto dinero en su posesión y le dice que irá al banco a cobrar un bono para pagarle. Cuando Joel regresa se percató que Lana se llevó el costoso cristal de su madre.

- I. Interrogatorio vs Información: la aventura de Joel le costará 300 dólares.
- II. Prueba calificante (Joel): Asignación de prueba (Acudir al banco) vs Superación de prueba: 300 dólares.
- III. Fechoría vs Daño I: robo de valiosa cristal.

Joel aprende que toda acción tiene una consecuencia y que la diversión que recibió le resultó costosa.

Secuencia 14: Joel pide ayuda a Miles. Éste responde que no tiene importancia. Joel insiste y sostiene que es cristal cuesta más de 300 dólares, luego reta a Miles al decirle que es un cobarde pues no quiere ayudarlo. Joel entra a un hotel, encuentra a Lana acompañada de un cliente y le hace una seña, los dos se miran. Joel sale afuera y espera en su coche. Lana aparece y le pide que lo deje entrar, le pide de favor que la saque de ese lugar. Es cuando llega un sujeto y le pide a Lana que se baje del vehículo. Lana le pide a Joel que salgan de allí, entonces el sujeto saca un arma y Joel de inmediato arranca el vehículo. Miles se asusta y Lana sonríe. Joel le pregunta a Lana quien es él, ella responde que es su jefe y que en ocasiones enloquece. Se percatan que Guido los persigue, los chicos siguen avanzando por la ciudad y Guido no deja de perseguirlos, entonces Joel aumenta la velocidad e inicia una persecución a gran velocidad. Lana ríe, Miles está asustado. Al final el Porche termina por imponerse y logran escapar.

- I. Prueba calificante (Joel): Consulta vs Superación de prueba: Consecuencia: recepción de ayudante (Miles).

- II. Interrogatorio vs Información: Joel desea terminar su contrato con Lana.
- III. Contrato: Solicitud (Lana) (solicitud de auxilio) vs Aceptación (Joel)
- IV. Interrogatorio vs Información: Guido persigue a Lana.
- V. Persecución vs Liberación.

Joel busca a Lana para que le devuelva el cristal, sin embargo, Lana tiene sus propios problemas y usa a Joel para escapar literalmente de ellos.

Secuencia 15: Joel habla con sus padres en la cocina mientras Lana le prepara el desayuno, los padres le dicen que se encuentran bien. Lana le cuenta que abandonó a Guido pues cree que es dueño de ella y nadie es su dueño. No obstante, Lana le debe dinero por ciertos servicios que le brindó. Joel es descorotés y le pide a Lana que se vaya de su casa, ella le pide que la deje quedarse más tiempo, los dos discuten. Joel sale de la casa y les pide a sus amigos que se vayan pues la chica sigue en su casa. Joel regresa y le pregunta a Lana si le debe otros 300 dólares. Lana dice que nunca le dijo eso, entonces Joel le pide que le entregue el cristal de su madre. Lana dice que necesita tiempo pues de seguro Guido la espera en su departamento. Joel acepta que Lana se quede en su casa a condición de no llevarse nada. Ella acepta.

- I. Interrogatorio vs Información: Lana le debe dinero a Guido.
- II. Contrato: Solicitud (Lana pide refugio) vs Aceptación (Joel) a cambio de no hacer nada indebido.

Lana sigue abusando de Joel en su papel de damisela en peligro y consigue que use su casa como refugio de su manejador Guido, de quien desea independizarse.

Secuencia 16: Joel llegó tarde a la escuela, al llegar al salón se entera de que hay examen y no estudió, pesadilla hecha realidad, en tanto Lana revisa las cosas de su casa para determinar cuanto dinero posee. Joel más tarde durante su clase de educación física practica lucha con Miles y les pide a sus amigos que no hagan nada, en ese mismo momento Lana en tanto sale en el Porche del padre de Joel y va a la ciudad.

- I. Prueba calificante (Joel): Examen académico vs No superación = derrota (probable reprobación) irresponsabilidad.
- II. Interrogatorio vs Información: Lana hace un inventario de las propiedades de Joel.
- III. Contrato: Solicitud (Joel) vs Aceptación (Miles): No hacer nada en su casa.

Joel presionado por las circunstancias se ve presionado a aceptar brindar alojamiento a Lana, pero es evidente por sus acciones secretas que ella planea hacer algo en su contra o usándolo, mientras él, ignorante, cree tener control de la situación.

Secuencia 17: Joel llega a casa y encuentra a Glenn a las puertas de su casa. Joel se percató que estuvo dentro y lo cacha en el momento que se marchan. Joel le pregunta si hizo algo con Lana y le dice que no, que estuvo con Vicki. Los amigos afuera ríen entre sí. Joel entra a la casa y le pide a Lana y a Vicki que se vayan. Vicki le da dinero por ser dueño de la casa. Finalmente Joel consigue que se marchen y cree que todo ha terminado.

- I. Interrogatorio vs Información: Lana usó su casa como prostíbulo para sus amigos
- II. Interrogatorio vs Información: por su casa Joel merece recibir una comisión.
- III. Ruptura de contrato: Infraacción de prohibición = expulsión de Lana.

Lana fue sorprendida en sus excesos y por eso Joel decide que salga de su casa, en tanto Joel comienza a comprender cuál es su poder económico al manejar una casa de placer.

Secuencia 18: Joel hace ejercicio cuando oye barullo en el jardín, se asoma y ve a Guido discutiendo con las chicas. Ellas huyen y entran dentro de la casa. Guido aparece y quiere entrar a la casa. Joel le pide que se detenga, Guido le pregunta a Joel si es inteligente, y dice que sí, entonces le dice que nunca se entrometa en la forma como una persona se gana la vida. Lana se asoma por la ventana y le dice a Guido que ya no trabajan para él. Guido le advierte a Joel que no vuelva a atravesarse en su camino. Joel deja a las chicas quedarse en su casa una noche y ellas se lo agradecen. Le dicen que se irán en el momento que contacten a alguien y entonces le devolverán el cristal.

- I. Prueba Principal I (Joel): Necesidad de protección (Lana) vs Refugio (Joel): Protección de damisela en peligro.
- II. Interrogatorio vs Información: advertencia de nunca entrometarse en el modus vivendi de un hombre (Guido).
- III. Interrogatorio vs Información: promesa de devolverle el cristal.

Joel demuestra ser una persona noble al proteger a las chicas del rufián, no obstante, este le advierte que nunca se entrometa con la manera de ganarse la vida de un hombre. (Capitalismo burdo)

Secuencia 19: Joel hace la tarea y Lana le pregunta que hace, le explica que se trata de un trabajo sobre la libre empresa, que él y sus amigos diseñan un producto y tratan de venderlo. Lana le pregunta si han hecho dinero y le responde que no. Joel le dice a Lana que el asunto es competitivo. Luego Lana le dice que le gustaría salir a tomar un helado.

- I. Interrogatorio vs Información: interés de Joel en hacer dinero.
- II. Interrogatorio vs Información: carencia de un producto adecuado para vender.
- III. Interrogatorio vs Información: invitación para diversión (irresponsabilidad)

Joel cuenta a Lana su interés por hacer dinero aunque carece de una idea con la cual hacer dinero.

Secuencia 20: Joel está contento, Barry le advierte que es un desperdicio lo que hace y que es inexperto, luego se marcha con Vicki por su cuenta, mientras Joel platica con Lana. Lana le pregunta si le gusta vivir al lado de sus padres y Joel le responde que en ocasiones, después de dice que ellos regresarán a casa hasta el próximo sábado. Lana le cuenta su idea, sus amigos de Joel tienen mucho dinero, y si ambos reúnen sus amistades podrían hacer una fortuna. Joel no acepta. Lana le ofrece ser su novia por los próximos días sin ningún cargo a su bolsillo, Joel acepta. Lana entra al auto y quita el freno sin notarlo o adrede, no se sabe, luego cierra la puerta con seguro. Cuando regresa Joel le pregunta por qué abandonó a sus padres. Lana se molesta y le dice porque su padrastro se propasaba con ella. Joel después le pregunta si no quiere hablarle a ella. Lana indignada dice que sí, le cuenta que tiene un hermano estudioso, Joel luego le pregunta si desearía volver a la escuela. Lana le responde molesta que ella no es su hermano. Lana le dice que está tratando de ser su amiga pero que no trate de juzgarla sentado en el auto de su padre. Lana se aleja de Joel, el chico trata de seguirla pero el auto comienza a deslizarse cuesta abajo y se aproxima peligrosamente al lago Michigan. Joel en tanto trata de detenerlo con sus manos pues el auto está cerrado. El auto se detiene al borde de un muelle, Joel considera que se salvó el auto, pero se escucha un tronido y el auto se desploma sobre el agua junto con Joel.

- I. Interrogatorio vs Información: Advertencia de Barry de peligro.

- II. Interrogatorio (Lana) vs Información (Joel): Joel le es indiferente depender de sus padres y que no volverán sino hasta el sábado.
- III. Contrato fallido: Ofrecimiento (Lana) vs No aceptación (Joel) Convertir su casa en prostíbulo.
- IV. Fechoría (Lana): prepara trampa.
- V. Contrato: Ofrecimiento (Lana) ser su novia vs Aceptación (Joel)
- VI. Interrogatorio (Joel) vs Información (Lana): Lana es prostituta por culpa de un hogar disfuncional y abusivo.
- VII. Prueba calificante (Joel): Debate [Lana, Joel] vs Respuesta = Derrota (No tiene derecho de juzgarla sentado en el auto de su padre)
- VIII. Prueba calificante (Joel): Lucha vs Derrota (Auto): Consecuencia Daño II: Daños al auto de su padre.
Lana le ofrece realizar un negocio a Joel pero deseando respetar la moralidad de sus padres se niega a pesar de una oferta de ganar mucho dinero; luego Lana le demuestra que no tiene derecho de juzgar su moralidad si todavía es un dependiente de sus padres. El daño II obliga a Joel a aceptar el contrato de Lana.

Secuencia 21: El auto fue llevado a un taller y el mecánico abre la puerta para dejar salir el agua del interior del vehículo. Los amigos de Joel esperan en la agencia, una persona aparece y les pregunta quien es el dueño del auto.

- I. Interrogatorio vs Información: los daños del auto son bastante costosos.
Joel no puede salir del problema por su propia cuenta.

Secuencia 22: Joel llega tarde a la escuela, entra a la enfermería y le pide un justificante a la enfermera a quien trata de explicarle su delicada situación, no obstante, no es comprensiva y Joel se torna un tanto violento. Luego sus amigos comentan que Joel fue suspendido 5 días y lo sacaron del grupo de futuros empresarios, comentan que arruinó su futuro académico. Joel está deprimido, les pide una bicicleta prestada, va a la ciudad en busca de Lana.

- I. Prueba calificante (Joel): Debate [Joel, enfermera] vs Derrota = Consecuencia castigo.
- II. Interrogatorio vs Información: Joel arruinó su futuro académico.
En esta secuencia se hacen reales los temores que eran sólo imaginarios en las secuencias 1 y 2, ahora realmente su futuro está en peligro y comprende que sólo Lana lo puede sacar de este predicamento.

Secuencia 23: Joel llega a un edificio de departamentos, sube por las escaleras y toca a una puerta, le abre Vicki. Entra y ve a Lana, ambos se abrazan. Joel decide seguir el plan de Lana de convertir su casa en burdel por una noche.

- I. Contrato: Solicitud (Joel) vs Aceptación (Lana) = sellan contrato con una muestra de amor.
Lana y Joel demuestran que se necesitan mutuamente y sellan su contrato con una muestra de amor.

Secuencia 24: Joel hace publicidad al burdel en el que convertirá su casa por esa noche, le pregunta a un tipo que gastó 60 dólares en una chica y ella terminó acostándose con otro. Mira a unos chicos que contemplan tristes a unas chicas practicando aerovics.

- I. Interrogatorio vs Información: Joel promociona su burdel.
- II. Interrogatorio vs Información: una chica normal a pesar del dinero que gaste en ella no le asegura tener sexo.
Joel se convierte en empresario y recorre su suburbio para promocionar la fiesta que ofrecerá esa noche.

Secuencia 25: Joel tiene una fiesta en su casa, hay una gran cantidad de adolescentes y prostitutas reunidos, todos comentan que fue una gran idea. Joel mira preocupado los acontecimientos y le pide a Lana que cuide a las chicas. Llega un señor a la casa y se aproxima, mira todo lo que ocurre. Le dicen a Joel que alguien lo busca. Joel discutía con Miles sobre si estaba interesado en pasar un buen rato con una de las chicas. Miles se niega y dice que es capaz de conseguirlo por su propia cuenta.

- I. Interrogatorio vs Información: negocio puesto en marcha.
- II. Interrogatorio vs Información: Miles es un cobarde.
- III. Interrogatorio vs Información: Alguien busca a Joel.

Joel corre un gran riesgo al realizar este negocio y olvidó la cita con el reclutador de Princeton quien vendría a su casa esa misma noche, en tanto Miles es desenmascarado como un cobarde.

Secuencia 26: Joel se entera que la persona que lo busca es Rutherford, el reclutador de Princeton. Joel busca un cuarto privado y Rutherford le pregunta si tiene interés en entrar a Princeton. Lana los interrumpe y le pregunta si el sofá se convierte en cama. Rutherford le pregunta cuáles son las calificaciones en sus exámenes y Joel le responde que puede volver a realizarlos. Luego le pregunta cuál es la carrera que más le interesa y Joel responde que administrador de empresas. Rutherford lee el curriculum de Joel, le dice que es bastante bueno y le puede dar algunas esperanzas. Joel sonríe creyéndose perdido, dice que en momentos hay que saber mandar las cosas al demonio y simplemente hacer lo que a uno se le ocurre.

- I. Prueba Principal II (Joel): Interrogatorio (Rutherford) vs Respuesta Joel = Resultado pendiente.
- II. Prueba Principal III (Joel): Oferta (Joel) vs Aceptación (Rutherford): Consecuencia (aceptación).

Joel se siente como una rata acorralada y decide correr riesgo con el reclutador de Princeton al ofrecerle pasar algo de tiempo con las chicas para así superar su prueba.

Secuencia 27: Mientras las prostitutas continúan con sus labores Joel juega con sus trenes, llega Lana y le dice que más de sus amigos lo están buscando. Joel le pregunta si Rutherford sigue en el lugar y Lana le dice que sigue platicando con las chicas. Joel entonces se lamenta y dice que no volverá a ser irresponsable. Lana le dice que ha hecho buen dinero, que sus amigos se divierten y el se ha comportado como un futuro empresario. Lana le dice que una chica lo está esperando y se besan. Llaman por teléfono y Lana contesta, es el padre de Joel, Joel contesta, mientras su padre le dice que no le dio permiso para hacer una fiesta Lana le ofrece que tengan sexo en un carro de metro. Su mamá le dice que confían los dos en su juicio.

- I. Interrogatorio vs Información: Rutherford sigue allí divirtiéndose.
- II. Interrogatorio vs Información: Joel dice que no volverá a ser irresponsable.
- III. Interrogatorio vs Información: Lana dice que Joel dio sus primeros pasos como empresario.
- IV. Contrato: Oferta (Lana) [Sexo el lugar prohibido] vs Aceptación (Joel)
- V. Fechorías vs Daño III (Robo de la casa)
- VI. Interrogatorio (padres) vs Información: hay una fiesta.
- VII. Prohibición vs Infracción = Rompimiento de contrato.

VIII. Interrogatorio vs Información: Confían en juicio de Joel.

Una secuencia en donde las acciones se superponen unas a otras y donde no se comprende cabalmente lo que realmente está ocurriendo, terreno fértil para sembrar un engaño.

Secuencia 28: Mientras Barry cuenta el dinero Rutherford se aleja de la casa acompañado por varias chicas y le dice a Joel que hará todo lo que esté en sus manos por él. Todos se marchan y les pagan a las prostitutas, en tanto Lana y Joel van a comer a un restaurante, luego entran a un carro de metro. Allí esperan a que todos los pasajeros bajen, sólo queda uno y Joel lo baja, entonces tienen sexo.

- I. Interrogatorio vs Información: Rutherford se va contento de la casa de Joel.
- II. Interrogatorio vs Información: las Chicas son pagadas por sus servicios.
- III. Prueba Glorificante I (Joel): Asignación de Prueba vs Logro = Consecuencia (Sexo)

Joel se deja llevar por las circunstancias irreflexivamente, orientado únicamente por el principio del placer del cual la chica es una experta para guiar a su antojo a los hombres.

Secuencia 29: Joel saca el auto del taller y se va a su casa. Adentro va contando su dinero y se percató que la casa ha sido vaciada, llama por teléfono buscando a Lana pero en su lugar se topa con Guido. Le pregunta en dónde está todo y lo insulta exigiéndole que se lo devuelva, Guido inmutado cuelga. Joel vuelve a llamar y está vez es más amable pero vuelve a exigir que le devuelva los muebles. Guido vuelve a colgar, Joel le pide con mayor amabilidad que le regrese sus muebles. Guido le responde que se llevó sus dos mejores chicas y además lo insultó, le dice que le tiene respeto pues de lo contrario no sólo se hubiera llevado sus muebles sino su cabeza; pero le dice que es afortunado pues le agrada.

- I. Eliminación de Daño I y II. (Joel repara auto y recupera cristal)
- II. Daño III: (Robo de la casa)
- III. Interrogatorio vs Información: Guido responsable del daño.
- IV. Contrato: Orden (Guido) vs Aceptación (Joel)

Joel cayó por tercera vez en la trampa de Lana y Guido y pese a haber reparado el auto estropeado de sus padres vuelve a encontrarse en aprietos cuando sus padres están por llegar a casa.

Secuencia 30: Mientras los padres de Joel esperan en el aeropuerto y toman un taxi. Guido le vende sus cosas a Joel y tiene que entregarle todo el dinero que ganó en esa noche. Al final sólo queda el cristal pero a Joel le quedan sólo 40 dólares pero que tiene suerte y los aceptará. La chica que sostiene el cristal lo arroja y Joel debe correr para evitar que caiga al suelo y se dañe.

- I. Interrogatorio vs Información: los padres están por partir al hogar.
 - II. Prueba Glorificante II (Joel): Pago vs Recuperación de bienes robados = Reparación de Daño con injusticia.
 - III. Prueba Glorificante III (Joel): Asignación de Prueba vs Logro = Consecuencia (Salvación del Cristal)
- Joel pierde todo el dinero ganado la noche anterior a costa de recuperar las posesiones de su familia.*

Secuencia 31: Los amigos de Joel lo ayudan a acomodar todas las cosas dentro de la casa mientras los padres de Joel vienen en camino. Cuando termina los despide y dejan solo a Joel. Los padres llegan y le preguntan a Joel por qué no fue

por ellos al aeropuerto y dice que se le olvido. El padre le pide que lo ayude a cargar el equipaje, la madre observa con detenimiento el cristal y llama a Joel, le pregunta que le pasó al cristal. Le muestra que tiene una pequeña fractura en su interior y que está arruinado. Joel le pide perdón y el papá le dice que lo pagará. La mamá le pregunta que de dónde sacará dinero para hacerlo y Joel responde con una sonrisa. La madre le dice a Joel que la tiene decepcionada y sube por las escaleras. Su padre consuela al hijo, le dice que pronto se le pasará y le pide que realice tareas en el jardín. Joel mira perplejo al cristal y no logra detectar en donde está roto.

- I. Prueba Glorificante IV (Joel): Asignación de Prueba (Regresar las cosas a su lugar) vs Logro = Éxito.
- II. Interrogatorio vs Información: Joel se disculpa por no ir a recoger a sus padres.
- III. Reconocimiento vs Daño IV: El cristal está dañado.

Pese a todo, el cristal inadvertidamente resultó dañado a causa del trojín con el cual fue tratado y Joel tiene una ligera falla en sus logros.

Secuencia 32: Joel barre las hojas del pasto mientras fuma un cigarro, es un hombre distinto. Cuando guarda las herramientas su padre aparece y le pregunta si no tiene algo que decirle. Joel no sabe que responder, el padre entonces le dice que acaba de hablar con Rutherford y le dijo que Princeton espera una persona como Joel y lo felicita. El padre le dice que hay momentos en cuando uno debe decir al diablo. Joel dice que tiene toda la razón.

- I. Información sin interrogatorio: Joel es otra persona.
- II. Interrogatorio (Padre) vs Información (Joel): Fue aceptado por Princeton.
- III. Prueba Glorificadora V (Joel): Asignación de prueba vs Logro = Superación Académica.
- IV. Interrogatorio vs Información: Hay que saber mandar al diablo.

Joel luego de superar la prueba demuestra ser una nueva persona, tiene ahora una comprensión diferente de las cosas. Luego descubre que sus acciones tuvieron éxito y consiguió el logro por el cual antes se había sacrificado tanto.

Secuencia 33: Joel le pregunta a Lana en dónde estarán dentro de 20 años y ella responde que llegarán lejos, luego le pregunta si planeó llevarlo al tren para que Vicki y Guido vaciaren su casa. Lana, enigmática, responde que no. En tanto, los empresarios presentan sus proyectos y anuncian sus modestas ganancias. Joel le dice a Lana que no quiere que nadie le haga daño. Cuando se despiden Lana le pregunta si quiere pasar la noche con ella y Joel le responde cuanto dinero tiene.

- I. Interrogatorio (Lana) vs Información (Joel): ¿Dónde llegarán en 20 años? ; Responde ella: "lejos".
- II. Interrogatorio (Joel) vs Información (Lana): Participó en el daño, ella responde: "No".
- III. Contrato: Promesa vs Aceptación. (Nadie le hará daño a Lana)
- IV. Interrogatorio vs Información: Quiere sexo, cuanto dinero tiene.

Joel intuye que Lana fue participe de la traición; pero al mismo tiempo comprende que era la única forma de salvar a Lana del yugo de Guido, entonces lo acepta y la hace un compromiso de protegerla y ayudarla.

Secuencia 34: Mi nombre es Joel Goodson y vendo realización personal, gané 8 mil dólares en una sola noche, la noche de mi vida. ¡Eh muchacho! FIN.

- I. Información sin Interrogatorio: Joel es una persona realizada.

Joel habla de lo que aprendió en esta experiencia y ahora se siente listo para enfrentar la vida sin las limitaciones que antes lo atormentaban.

Construcción de Código:

NUM	Principales temas resaltados	Resultado:
1.	P.C. Falsa: Derrota	Sexualidad derrotada por responsabilidad
2.	Información: P.C.: Derrota	Miedo a los retos Sexualidad derrotada por responsabilidad
3.	P.C: Victoria Información:	Atravimiento Libertad
4.	Información: Información: Información:	Opresión de padres Opresión de padres Opresión de padres
5.	Información: P.C: Consejo. P.C: Recepción de ayuda. P.C: Confianza	Reto Avaricia Escasos recursos materiales. Seguridad de sus padres en su educación.
6.	P.C: autoliberación P.C: autoliberación	Placer Placer
7.	Interrogatorio: Interrogatorio: Interrogatorio: Interrogatorio:	Envidia Envidia Avaricia Falsedad de filantropía
8.	Interrogatorio: Interrogatorio:	Avaricia Avaricia y egoísmo
9.	P.C: Liberación Infracción de una prohibición: Traición Información:	Sexo Sexo Sexo latente en el inconsciente de Joel
10.	P.C.: liberación Infracción de prohibición: Traición.	Placer/Materialismo/Avaricia
11.	P.C: Debate: Derrota P.C: Derrota Recepción de ayudante.	Miedo al sexo Sexo decepcionado Posibilidad de sexo
12.	Interrogatorio: P.C: Victoria	Sexo Sexo/Liberación/Madurez.
13.	Interrogatorio: P.C.: Superación de carencia Daño I:	Sexo costoso Recursos. Pérdida de cristal
14.	P.C.: Consulta: Información: Contrato: Persecución vs Liberación:	Temeridad Temeridad Bondad y caballerosidad Temeridad y caballerosidad vencen avaricia
15.	Interrogatorio: Contrato:	Yugo Caballerosidad y Bondad/ Desconfianza
16.	P.C: Derrota Información: Contrato:	Irresponsabilidad Avaricia Respeto de su casa
17.	Información: Información: Ruptura de contrato:	Falta de respeto al hogar familiar Avaricia y Sexo Falta de caballerosidad
18.	P.P.I: Victoria Información: Información:	Caballerosidad y bondad derrotan avaricia No meterse con avaricia de otros Reparación de daño.

19.	Información: Información: Información:	Avaricia Avaricia desairada Diversión e irresponsabilidad
20.	Interrogatorio (Joel): Interrogatorio (Lana): Contrato Fallido: Fechoría Contrato: Interrogatorio (Lana): P.C. Debate: Derrota. P.C. Derrota	Felicidad riesgosa Dependencia al hogar Avaricia y sexo Secreto Amor Inmoralidad Dependencia e inmadurez derrotados por avaricia Material
21.	Información:	Daños costosos
22.	P.C. Debate (Derrota) Información:	Temeridad Irresponsabilidad derrotada
23.	Contrato:	Amor, sexo y avaricia.
24.	Información: Información:	Avaricia y sexo Avaricia y sexo
25.	Información: Información: Información:	Avaricia y sexo Cobardía (Contradicción) Responsabilidad olvidada.
26.	P.P. II: Resultado Pendiente P.P. III: Resultado Pendiente	Avaricia. Sexo y avaricia.
27.	Información: Información: Información: Contrato: Daño III Interrogatorio: Prohibición vs Infracción. Información:	Avaricia y sexo Miedo a la irresponsabilidad Avaricia y superación Sexo y amor Avaricia Irresponsabilidad Confianza en su educación y en ellos mismos como padres.
28.	Información: Información: P.G.I: Victoria	Sexo y felicidad Sexo costoso Sexo y amor.
29.	Eliminación de Daño I y II Daño III: Contrato:	Materialismo restituido Avaricia derrotada por ingenuidad Reparación de daño
30.	Información: P.G. II: Derrota P.G.III: Derrota.	Figuras represoras por regresar Avaricia derrotada por sexo Avaricia derrotada por sexo
31.	P.G IV: Victoria Información: Daño IV:	Restitución de armonía en el hogar Irresponsabilidad Irresponsabilidad
32.	Información: Interrogatorio: P.G.V: Victoria Información:	Madurez de carácter Avaricia venció inmadurez Avaricia y sexo derrotaron inmadurez Irresponsabilidad legítima
33.	Información: Información: Contrato: Información:	Realización personal Sospecha de traición Amor y caballería vencen avaricia Sexo y amor.
34.	Información:	Realización personal

En esta historia los logros superan en mucho a los daños infligidos a lo largo de la historia, tampoco hubo un daño original que diera origen a la historia sino más bien una situación original de inmadurez en la cual el sexo era visto como

algo temible, la cual es superada al convertirse el sexo en una herramienta para ganar dinero y en una forma de expresión del amor, el cual perdió por completo su aspecto temible y al final es aceptado con facilidad por el protagonista principal. Cabe decir que estos temores en un principio eran de un carácter preponderantemente inconsciente, siendo un miedo difícil de superar pues quien lo padecía no era consciente de sufrirlo. La conciencia de esta limitación llegó gracias a la ayuda de Miles, uno de sus amigos, y la superación del miedo final fue gracias a la temeridad y cariño de Lana, quien es una mujer de dos caras, una débil y amorosa; y la otra temeraria y practica, capaz de usar las personas en su propio provecho, como lo hizo varias veces con Joel para superar su situación de dependencia con el antagonista. El daño original puede ser las razones que orillaron a Lana a abandonar su hogar y a ingresar al peligroso mundo de la prostitución, donde cayó en las garras de Guido.

Existen dos Joel: uno miedoso que teme exponer su porvenir por un efímero momento de placer; el otro temerario y dispuesto a asumir cualquier riesgo sin temer las consecuencias. El primero prepondera en la primera fase del filme y es consecuencia de sus padres represivos que le imponen al hijo una serie de estándares morales y de perfección que debe alcanzar; el segundo es producto de la liberación de tal yugo y del catalizador Lana que lo inspira a actuar como nunca lo había hecho. El sexo tiene como contraparte el amor pues lo que primero era una satisfacción de los deseos reprimidos de un adolescente se tornó en un amor maduro, al estar Joel dispuesto a hacer sacrificios por Lana, lo cual es una manifestación de amor maduro. El sexo es una expresión inmadura del amor en tal caso. Por otra parte está la avaricia que es el motor principal de la acción del filme. Joel desea hacer dinero pero no sabe como, entonces llega Lana y le enseña que el sexo es una excelente mercancía para vender a quienes se encuentran en un estado inmaduro del amor al sólo buscar la satisfacción de las necesidades físicas. Entonces el sexo y la avaricia son usados como un instrumento para conseguir superar carencias y reparar los daños sufridos por los personajes. Por otra parte, la avaricia es derrotada siempre por el sentido de caballerosidad de Joel que lo hacen olvidarse de su egoísmo personal, segunda manifestación de madurez, de una forma de amor maduro.

Parte importante de la liberación de Joel fue verse librado del yugo que ejercían sobre él sus padres quienes lo trataban como un niño al cual debían moldear a su imagen y semejanza, sin permitirle en ningún momento ser el mismo. Joel debía tener las más altas calificaciones, no cometer ningún error, y entrar a una prestigiosa universidad. Esto lo consigue no de la manera que le enseñaron sus padres sino por una más truculenta, la del soborno con sexo al rectorado de Princeton quien acepta su regalo y le permite a Joel lograr su cometido.

Joel por otra parte se burla de los valores tradicionales de su familia pues convierte su respetable hogar en una noche en un prostíbulo, lo cual es una manifestación del capitalismo que lo único que le interesa es el provecho material sin importar cuales valores pisotee. Pero por otra parte es capaz de socorrer a una dama en peligro sin importar cuán peligrosos sean los riesgos de hacerlo, en este caso Joel jamás titubeo ni mostró miedo alguno.

Análisis Arquetípico:

En este filme el personaje Joel, el protagonista o héroe, en efecto, logra trascender el arquetipo de la persona y alcanza el grado de selbst. Esto lo consigue al superar todas sus inhibiciones con respecto al sexo y la responsabilidad, al inicio del filme era incapaz de tener sexo por todos los tabúes que implica la sexualidad en una persona protestante, la responsabilidad, la buena imagen o moralidad, el deber de trascender económicamente y realizarse académicamente, todo esto le impedía sentirse animado a tener sexo. Debó verse librado de las dos figuras de autoridad, papá y mamá, para

sentirse libre y permitirse experimentar, y de estar encadenado por el principio de realidad freudiano dejarse o permitirse a sí mismo disfrutar de los diferentes grados del principio de placer, que en su caso consideraba como actos irresponsables. Una persona con experiencia en la vida de igual forma le ayuda a dar este salto, Lana, quien lo libera de sus inhibiciones con respecto al sexo, le da el suficiente valor para tomar riesgos y cumplir con todas sus fantasías, que son hacer dinero en forma rápida y fácil. La liberación de Joel le permite hacer uso de los bienes de sus padres como son su auto Porche, la casa que es transformada en prostíbulo, e incluso correr el riesgo de sobornar al reclutador de Princeton al ofrecerle los servicios de varias chicas para su propio placer. De ser un joven tímido se vuelve un hombre aguerrido dispuesto a correr riesgos, capaz de valerse por sí mismo, y sin inhibiciones.

El alma de Joel es la de una mujer seductora, bella y desinhibida sexualmente. No es de ninguna manera una virgen o una santa, sino más bien una diosa sexual. Aunque mirándola con una óptica de microscopio es algo mundana si se le compara con Lana. Pero para un adolescente semejante contacto con la realidad es toda una Epifanía, semejante a su sueño donde encuentra una mujer dispuesta a satisfacer sus deseos; pero que después, al igual que todos los sueños, este se frustra y Joel no es saciado en sus múltiples deseos por descubrir la voluptuosidad. Lana sabe presionar todos los botones para hacer que Joel haga lo que a ella se le da la gana con tal de liberarse de su antagonista, Guido.

Lana en unos momentos asume el arquetipo de la mujer desvalida y en otros el de la prostituta o mujer seductora y ambos motivan a actuar a Joel. Joel es caballeroso como héroe de cuentos de hadas en los momentos que Lana se muestra desvalida, olvida sus temores y su sentido práctico, además que su avaricia es anulada. Cuando Lana es la prostituta Joel se libera de sus inhibiciones, es práctico y temerario, y de ser un niño dependiente de sus padres se convierte en un hombre capaz de valerse por sí mismo. Lana lo inspira como una musa, para bien o para mal, y en momentos, como se ha dicho antes, lo manipula a su antojo.

Como el tema principal del filme es el sexo la sombra no se hace presente en el filme, no hay maldad en las acciones de Joel e incluso el antagonista es bastante benevolente con Joel, quien a pesar de derrotarlo, lo deja sin muchos daños por los cuales lamentarse.

El padre de Joel basa todas sus acciones en la implacable ética del protestante, uno vive para trabajar y hacerse de dinero, y mientras uno no sea capaz de ganarse la vida por sí mismo no tiene derecho a nada. Por eso Joel debe atenerse a sus estrictas reglas mientras viva cobijado bajo su techo. Es evidente que lo que reprimía a Joel para superarse era el yugo que ejercían sobre él sus dos progenitores y cuando se ve liberado de este puede respirar y comenzar a pensar por sí mismo. Por tanto, es evidente que existe un conflicto Padre vs Hijo ocasionado por su excesivo dominio, el cual es resuelto por la intervención del ayudante. Lana, quien lo libera y le muestra el mundo desde una perspectiva distinta. Por eso, cuando Joel actúa como su padre espera, es decir, capaz de vencer cualquier obstáculo por sus propios medios, lo reconoce como adulto y le da ese aprecio que en su interior Joel tanto ansiaba recibir de su parte. Por tanto el conflicto padre vs hijo es resuelto, aunque fuera bajo las reglas del padre y no las del hijo.

Conclusiones:

En la historia se encuentra presente la isotopía madurez vs inmadurez aunque expresada en una forma diferente a la de otros filmes. En este caso la madurez es tener el conocimiento para usar los recursos que se tengan a su alcance para lograr sus propósitos. Por otra parte no existe la isotopía formada por amor vs desamor, sino egoísmo vs sacrificio, por el cual Joel también expresa su nuevo nivel de realización personal. Por otra parte, los daños sufridos son mínimos y todos de

Indole material (robo) por lo cual fueron fácilmente reparados, pero además de la reparación de daños también hubo una mejoría en el nivel de vida de los dos personajes principales, Joel y Lana, pues ambos superaron sus relaciones de dependencia y comprendieron que tienen el poder para valerse por sí mismos en la vida. Como en los cuentos de hadas, Hansel y Gretel, pese a ser niños, descubren que son capaces de derrotar por sus propios medios a la bruja y en este caso es igual, aunque en este caso la bruja sea un proxeneta. En tal caso la hipótesis de trabajo de la estructura de pares de opuestos se ve comprobada y la del mensaje de superación personal de los personajes. En el filme se encontró el conflicto padre vs hijo entre la relación de Joel y su padre la cual se resuelve de alguna manera.

Los cuentos de hadas suelen tratar el tema del despertar sexual por medio de un lenguaje criptico, es decir, cifrado o estructurado en símbolos, un palo significa un pene y una flor una vagina. En este caso el tema de la sexualidad es tratado explícitamente, con sus propias palabras, tal como a los adolescentes les gusta que les hablen pues su inteligencia es respetada y siente que de esa manera son tratados como adultos.

5.4. - Filme Romántico

El filme romántico se caracteriza por que hay dos personajes principales que se enamoran y deben de luchar para hacer prevalecer tal amor a pesar de todos los obstáculos. En este caso son dos adolescentes que deben superar su propia inmadurez para realizarse en su mutuo amor, ya que al lograr sostenerse como pareja y ser capaces de vencer todos los obstáculos demuestran haber alcanzado un nivel superior. En estos filmes no hay elementos fantásticos sino es una trama intrínsecamente real, por lo que el mensaje de maduración es más claro y directo, y no tan evasivo.

“Pretty in Pink” (La chica de rosa) (1986) de Howard Deutch.

NUM	Actantes	
1.	Protagonista:	Andie Walsh
2.	Ayudante o maestro:	Iona y Duckie
3.	Persona buscada:	Blane McDonough
4.	Antagonista o villano:	Steff McKee
5.	Padre del protagonista:	Jack Walsh
6.	Persona ignorada:	Phil “Duckie” Dale

Secuencia 1: Una chica se arregla para ir a la escuela, sus ropas son en su mayoría de color rosa. Cuando está lista hace que su padre se levante de la cama y le indica que vaya a buscar trabajo. El padre a su vez le pregunta si ya alguien la ha invitado a ir al baile de graduación y ella responde que no.

- I. Información sin interrogatorio: Andie es la chica de rosa.
- II. Información sin interrogatorio: Andie vive sola con su padre y es desempleado (pobreza).
- III. Información sin Interrogatorio: Andie es más responsable que su padre (madura)
- IV. Interrogatorio vs Información: Andie está sola y no tiene con quien ir al baile (desamor).

Andie es una chica que viste de rosa, vive sola con su padre y es desempleado. Andie se encuentra sola pues no tiene con quien ir al baile.

Secuencia 2: Andie llega a la escuela y un chico la mira (Blane) pero antes de que algo ocurra interviene Duckie, un chico que viste en forma estafalaria y es extrovertido. Andie le pregunta si irá a clases y él contesta que no sabe, luego Duckie le pide que almuercen juntos. Posteriormente Duckie trata de flirtear a una chicas a quienes les pregunta si quieren que las embarace y le responden con una bofetada.

- I. Información sin interrogatorio: alguien (Blane) siente atracción por Andie. (amor)
- II. Información sin interrogatorio: Duckie es alma gemela de Andie (amor y amistad)
- III. Interrogatorio vs Información: Duckie es irresponsable (inmaduro) y Andie no (responsable).
- IV. Prueba calificante: pregunta vs respuesta (agresión) = derrota (inmaduro)

Andie viste de una forma especial y en la escuela hay alguien similar a ella (Duckie) quien es su amigo desde largo tiempo, aunque a diferencia de Andie, quien es estudiosa y responsable, Duckie es todo lo contrario. Andie despertó el interés de alguien y ella lo percibe en forma leve pero con grandes indicios de certeza.

Secuencia 3: Clase de historia, unas chicas molestan a Andie por las ropas que usa y la menosprecian. La maestra las escucha y las castiga por eso, Andie trata que les levanten el castigo pero ellas insisten en realizar la tarea para evitar quedar bien con Andie.

- I. Prueba calificante: Agresión por Pobreza vs Respuesta Amistosa = Derrota.

Andie es menospreciada por ser pobre, pese a que es más inteligente que el promedio.

Secuencia 4: Steff invita a Andie a salir y ella lo rechaza. Steff le reprocha que lo trata como si fuera basura y no entiende porque, luego alardea que ha salido con muchas chicas y le dice que es una presumida. Andie no le hace caso y se marcha.

- I. Prueba calificante: Invitación (Riqueza) vs Rechazo (Pobre) = Victoria (Moral)

Por alguna razón Andie siente desconfianza de Steff y no desea ninguna relación con él. Probable razón: conciencia de clase. Esquemmatización: "Ricos = malos" y "pobres = buenos".

Secuencia 5: Iona, la dueña de una tienda de discos, decora su establecimiento y mientras lo hace le dice a Andie que ella es buena en la cama. Andie le pregunta si ella fue a la fiesta de graduación y Iona le responde que sí, luego le advierte sobre otra chica que no fue y se ha arrepentido por ello toda su vida. Andie duda en ir o no a la fiesta de graduación, pero Iona le dice que eso no es algo en lo que se tenga que reflexionar, simplemente se hace. Iona aleja un ladrón con su engrapadora, en ese momento llega Blane y observa con detenimiento a Andie, luego la saluda y le pregunta su opinión con respecto a un disco y le muestra la portada de uno aburrido. Andie le responde que es bueno, Blane lo compra y se va del establecimiento. En tanto, por teléfono un novio molesta a Iona para que le de un aventón a su trabajo.

- I. Interrogatorio vs Información: Iona es aliada.

- II. Interrogatorio vs Información: Iona es mayor y experimentada (Sexo)

- III. Interrogatorio vs Información: Baile de graduación es emocional no racional.

- IV. Interrogatorio vs Información: Consecuencias negativas de no asistir a baile de graduación.

- V. Prueba calificadora: Consulta vs Respuesta engañadora = Victoria.

Información acerca de Iona, tiene mayor experiencia que Andie y sabe de la vida, buena para hacerle consultas. Racionalización de un evento emocional: Baile de graduación. Malas consecuencias de por vida de no asistir. Problema: no hay pareja que la acompañe. Blane emerge y demuestra mayor interés por Andie, primera conversación aunque con consecuencias negativas. Andie pone a prueba a Blane y este demuestra una ignorancia absoluta del estilo de vida de Andie. Victoria de Andie y derrota de Blane.

Secuencia 6: En un club nocturno una banda toca mientras Andie platica con sus amigos y les pregunta si consideran bueno salir con alguien con dinero. Ellos le responden que no saben, luego le preguntan a su vez si ella sale con alguien rico y ella no responde. En tanto, el guardia platica con Duckie quien le rocrimina que no lo deje entrar para estar con su chica y el guardia le cuestiona por qué su chica asiste a lugares donde no dejan entrar a su novio, así que mejor se olvide de ella. Duckie es necio y hace oídos sordos, el vigilante dice que el amor es basura y se muestra comprensivo con el chico. Andie sale y el cuidador le cuestiona por qué asiste a lugares en donde no le permiten la entrada a su novio, en tanto Duckie le pide a Andie que lo lleve a su casa mientras trata de bromear con ella sin lograrle arrancar una sola sonrisa.

- I. Interrogatorio vs Información: moralidad de congeniar con alguien rico (malo). Sin respuesta.
- II. Interrogatorio vs Información: Andie no quiere a Duckie (Desamor)
- III. Prueba calificante (Duckie): (consulta Duckie Vigilante) = Derrota (No respuesta) (inmadurez)
Andie se cuestiona si es moral aliarse a alguien inmoral (rico) ya que se expone a ser usada. Duckie da mayores muestras de inmadurez al no responder a una pregunta directa. Duckie no sabe como confrontar el probable desamor de Andie.

Secuencia 7: Andie y Duckie pasean por un vecindario con dinero. Duckie no toma nada en serio y trata de aparentar que es muy gracioso, entonces Andie le pregunta si le gustaría vivir en ese lugar y Duckie le dice que no sabe, luego se ofusca y le pide que lo lleve de una vez a su casa.

- I. Información sin interrogatorio: Andie es inconforme y tiene aspiraciones.
- II. Prueba calificante (Duckie): consulta Andie vs respuesta: Derrota (falta de respuesta) Inmadurez.
Andie no está conforme con su actual situación económica, la cual no es responsabilidad directamente suya sino de la debilidad de su padre. Andie cuestiona a Duckie para saber si tiene aspiraciones y demuestra que no.

Secuencia 8: Andie trabaja en la biblioteca de la escuela en una computadora y alguien inicia un chat con ella. Andie se molesta al principio pues cree que es Duckie y desde la otra parte le pregunta quién es Duckie. Ella se intriga y le pregunta si sabe quien es ella y en ese momento aparece una foto en la pantalla, luego le pregunta quién es él y aparece la foto de Blanc. Andie se levanta para ver quien es y en ese momento Blanc se levanta y ambos se sonríen mutuamente.

- I. Prueba calificante: consulta (interrogatorio) vs respuesta errónea = Derrota Andie = Victoria Blanc. Rico Bueno.
Blanc hace una demostración de inteligencia con su truco de computadora y derrota a Andie al demostrarle ser capaz de dotes positivas. Desmentir mito: Rico = Malo y Pobre = Bueno.

Secuencia 9: Duckie habla con el papá de Andie acerca de sus sentimientos por su hija. El padre le pregunta si Andie sabe lo que siente y Duckie responde que no. El padre le dice que lo comprende pues él mismo ha vivido algo semejante. El padre de Andie le revela que su mujer lo abandonó y que sigue amándola, entonces le dice que él puede amarla pero ella puede que no le corresponda. Duckie no toma los consejos en serio y cuando le dicen algo que lo conflictúa, prefiere evadirse y empieza a bromear sobre cualquier cosa que le venga a la mente.

- I. Prueba calificante (Duckie): Consulta padre vs respuesta = Derrota. Duckie no sabe afrontar en forma madura el probable desamor de Andie debido a inmadurez.
- II. Interrogatorio vs Información: Madre de Andie abandonó al padre = Daño Original.
Duckie debido a su inmadurez no está listo para preguntarle a Andie si lo ama y por eso está predestinado al fracaso. El padre de Andie demuestra que la razón de su inmadurez (no deseo de superación) se debe a que vive inmerso en el desamor, su esposa lo abandonó y no acepta este evento.

Secuencia 10: Andie trabaja en la tienda de discos. Blanc llega al lugar mirando a la chica con gran interés, dice que no le gustó el disco que compró antes y le pide a Andie otra recomendación. Andie le recomienda a Madonna, pero en ese momento suena la alarma y Andie va a ver que se trata, cuando llega a la puerta trasera ve que es Duckie quien hizo una

broma. Andie se molesta mucho con él y Duckie se trata de disculpar con más Bromas. Aparece Steff y le pregunta a Blane que hace allí. Blane no sabe cómo responder, entonces Steff le pide que lo acompañe y ambos se van. Andie regresa y ve que Blane se ha ido, Duckie hace sonar la alarma otra vez. Andie se molesta aún más y Duckie considera mejor marcharse del lugar.

- I. Prueba calificadora (Andie): Consulta de Blane vs Respuesta = Un valor intermedio entre ambos (Icono cultural) Madonna:
- II. Prueba calificadora (Duckie): Acción (Broma) vs Respuesta de Andie (Enojo) = Derrota.
- III. Prueba calificadora (Blane): Consulta (Steff cuestiona a Blane su presencia en la tienda de discos) (Presión social) vs respuesta Blane (no defendió su ser mismo) = Derrota (Falta de Personalidad Individual)
- IV. Prueba calificadora (Andie): Consulta vs Falta de respuesta = Derrota (Desamor)
Duckie resulta derrotado de nuevo al actuar en forma impulsiva para agradar a Andie y consigue como respuesta lo contrario. Por otra parte Blane muestra por primera vez su falta de carácter al no ser él mismo y dejarse arrastrar por las presiones de su clase (ricos). Andie resulta derrotada no por su culpa sino por la de los demás y se sumerge en el desamor.

Secuencia 11: Andie llega a su cuarto esperando que Blane la haya llamada y en su contestadora sólo encuentra una gran cantidad de mensajes de Duckie. El teléfono suena y ella contesta apresurada, pero cuando al percatarse que es Duckie le pide que cuelgue y le promete hablar con él al otro día.

- I. Información sin Interrogatorio = Interés desbordado de Duckie por Andie.
- II. Información sin Interrogatorio = Completo desinterés de Andie por Duckie (Desamor Duckie) interés por Blane (Desamor Andie).

Secuencia 12: Papá prepara el desayuno y le dice a su hija que los huevos están listos. Ella le responde que no le gustan los huevos. Andie le pregunta a su vez por qué se levantó tan temprano y el padre le responde que encontró un trabajo, entonces Andie se pone feliz y se abrazan.

- I. Prueba calificadora (Padre de Andie): Muestra de responsabilidad vs Respuesta Andie (alegría) = Victoria.
El padre dio su primera señal de querer salir del marasmo en el cual se encuentra inmerso al encontrar trabajo. Deseo de superación.

Secuencia 13: Blane sale al patio y todos los que están allí lo miran como si se tratara de un intruso, luego saluda a Andie y se sienta a su lado. Ella le pregunta si se siente incomodo y le sugiere que vaya al interior del edificio. Blane contesta que prefiere estar allí. Andie le dice que le gustó su truco en la computadora. Blane la invita a salir el viernes y ella acepta. Blane le pregunta en dónde vive y ella responde que mejor la busque en su trabajo.

- I. Prueba calificadora (Blane): Salir al patio (territorio Andie) vs Respuesta positiva (Andie) = Victoria (Amor)
- II. Contrato: Solicitud vs Aceptación: Promesa de salir el viernes.
Blane da una muestra de ser él mismo y no dejarse controlar por presiones sociales, con eso gana la confianza de Andie y ella acepta salir con él.

Secuencia 14: Cuando Blane regresa al interior Steff le pregunta que hacía afuera pero Blane no desea responderle. Steff le

dice que lo vio platicando con Andie y Blane se molesta, luego Steff menosprecia a Andie. Blane le pregunta a Steff si cree que Andie valga la pena y Steff responde que no.

I. Prueba calificadora (Blane): Cuestionamiento (Steff) vs respuesta: Derrota (Falta de Identidad personal) Inmadurez

II. Interrogatorio vs Información = Fechoría vs Daño I (Steff daña la imagen de Andie)

Pese a la victoria de Blane de nueva cuenta demuestra no ser el mismo y dejarse arrastrar por la opinión de los demás. Steff daña por primera vez a Andie ante los ojos de Blane.

Secuencia 15: Andie trata de estudiar con Duckie pero el chico no toma en serio lo que están haciendo. Andie le pregunta a Duckie si de alguna manera está sabotando sus estudios para quedarse en el segundo año, le dice también que no toma en serio sus problemas y que sólo está evadiendo el futuro. Duckie le responde que ella no tiene sentido del humor. Andie le responde que está acabado y le pregunta que hará cuando ella no esté el próximo año pues no ha pasado un día en el que no hablen, entonces le dice en secreto lo ama y Duckie responde a eso con otra broma. Luego le dice que espera no ser la única chica que lo sepa apreciar y se va en busca de algo de beber. En soledad Duckie se recrimina a sí mismo no tener el valor para decirle que la ama, pues teme ser rechazado. Duckie comienza a cantar, Andie lo escucha por la ventilación y comienza a reír. Cuando ella sube y trata de regresar a los estudios Duckie le dice que tiene que irse y se va.

I. Prueba calificadora (Duckie): Consulta Andie vs Falta de respuesta Duckie = Derrota (Inmadurez)

II. Interrogatorio vs Información: Temor ante posible desamor de Duckie.

III. Prueba calificante (Duckie): Consulta vs Falta de respuesta = Derrota (Inmadurez)

Duckie sin saberlo enfrenta su peor derrota ante los ojos de Andie al demostrar su absoluta falta de interés de enfrentarse al futuro y deseo de sobresalir. Duckie se comporta como su padre y Andie considera que de seguir a su lado seguirá el mismo destino que su padre. Duckie igualmente demostró no tener valor de manifestar su amor a Andie y de igual manera se aleja y expone a perderlo.

Secuencia 16: Andie platica con una amiga, le pregunta si saldrán el fin de semana y responde que no. Toman lista y unas chicas molestan a Andie y sus amigas. La amiga le responde con un insulto que escucha la instructora y la castiga, luego le pregunta a Andie si comparte la actitud de su amiga y dice que no. La insultan y cambia de opinión.

I. Prueba calificante (Andie): Agresión vs Respuesta = Victoria (moral)

Otra secuencia en donde queda manifiesta la lucha de clases existente entre los estudiantes de la escuela a la cual asiste Andie, y Andie ahora vence al no aceptar los insultos de sus agresores y ser fiel a su amiga.

Secuencia 17: Andie platica con el director, este le dice que tiene grandes oportunidades de obtener una beca y le cuestiona que se encuentre allí. Andie le responde que no le gusta la manera como castigan a sus amigas por defenderse de las agresiones. El director le pide que mejor olvide el asunto.

I. Interrogatorio vs Información: Incomprensión de su inconformidad.

II. Prueba calificante: cuestionamiento vs respuesta: Derrota por el sistema.

Esta es otra secuencia donde queda en evidencia la lucha de clases existente en la sociedad de la escuela preparatoria de Andie. Aunque en este caso la victoria es de los ricos ya que en las palabras del director está

Implicita la sugerencia de que Andie es fuerte candidato de integrarse a ese grupo.

Secuencia 18: Duckie llega armando escándalo al lugar donde se encuentra Andie y le dice que se ha enterado de todo, pero Andie le dice que no fue nada. Duckie dice que como ve que se siente mal la invitará a salir ese día, pero como lo hace bromeando como de costumbre Andie no lo toma en serio. Un tipo empuja a Duckie y le grita que la próxima vez le irá mal, pero el sujeto regresa junto con otros y Duckie trata de salir del problema entre bromas. Los chicos se vengan de él empujándolo al baño de mujeres y todas lo ven alarmadas, entonces, para salir de la difícil situación comienza a hacer bromas sobre lo que encuentra en el baño de mujeres.

- I. Contrato: Sugerencia vs No Aceptación: (no tomado en serio) Derrota inconsciente Duckie.
- II. Prueba calificante (Duckie): Reto (alarde) vs aceptación = derrota.

Duckie realiza por su cuenta un auténtico contrato, por desgracia, debido a sus antecedentes de poca seriedad tal transacción no fue tomada en serio y eso derivó a que Andie, sin que se diera cuenta Duckie, no tomara en serio su ofrecimiento.

Secuencia 19: Andie espera a Blane y cree que la ha plantado, llega Duckie y hace todo un espectáculo fingiendo que canta la canción que Iona acaba de poner en el estéreo. Andie lo mira y no cree lo que está viendo. Cuando acaba Duckie le pregunta a Andie en qué momento saldrán juntos; pero Andie se pone triste y Duckie no comprende lo que está pasando, entonces Iona le dice que han plantado a Andie. Llega Blane y Andie se pone contenta. Duckie se siente destrozado al comprender que Andie nunca lo tomó en serio. Duckie se enoja y le dice a Andie que es una estúpida pues considera que Blane se burla de personas como ella, luego le dice que no estará para cuando le rompan el corazón y ella se sienta mal y sucia. Duckie se marcha.

- I. Prueba calificante (Duckie): Cumplimiento de Contrato vs No Aceptación = Derrota (Inmadurez)
- II. Prueba calificante (Andie): Debate vs Respuesta Duckie = Derrota (Por no valorizar a Duckie)
- III. Ruptura de contrato: Amistad vs Rompimiento.

Andie y Duckie por primera vez comprenden lo que ocurre en la mente del otro, pues a pesar de convivir a diario ambos desconocían lo que los dos guardaban en su interior. Andie descubre que Duckie la ama y Duckie descubre que en su lucha por ascender y superarse Andie se enamoró de alguien con dinero. Duckie advierte a Andie que será derrotada y no la ayudará a sanar sus heridas.

Secuencia 20: Blane invita a Andie a ir a una fiesta con sus amigos, pero ella no quiere ir y le pide que mejor vayan a otro lugar. No obstante, Blane termina por convencerla y le dice que harán lo que ella quiera. En tanto, Duckie tiene el corazón roto y la lluvia cae encima de él.

- I. Contrato: Sugerencia (Blane) vs Aceptación (Andie) = Promesa de aceptación y diversión.
- II. Información sin interrogatorio = Comprensión de derrota Duckie.

Al congeniar por primera vez Blane y Andie comprenden las diferencias existentes entre los dos y que a la postre pondrán en riesgo su potencial relación e incluso la destruirá. Duckie comprende por primera vez sus errores y se lamenta.

Secuencia 21: Fiesta en una casa rica, la pareja llega y todo mundo se comporta de forma snob, cuando la reconocen la insultan. La pareja trata de encontrar un lugar donde estar cómodos ya que la gente hace sentir mal a Andie. Blane se disculpa y la invita a ir arriba. Ella se enoja pero Blane dice que no se propone nada. Los dos suben y se meten a un cuarto, por desgracia allí se encuentran a Steff quien acaba de tener sexo con una chica presumida y se ven obligados a quedarse allí. La chica insulta a Andie y le pide a Steff que se marche de ese lugar. Blane trata de defenderla y no logran conciliar nada, entonces Steff se marcha con la chica y le dejan el cuarto a la pareja. Blane le pide disculpas a Andie por lo ocurrido y le dice que la llevará a donde ella quiera.

- I. Prueba calificante (Blane): Actitud de amigos vs Respuesta hostil a Andie = Derrota (Presión social).
- II. Prueba calificante (Blane): Actitud (Steff) vs Respuesta hostil a Andie = Derrota (Presión social)
- III. Ruptura de contrato: Promesa de diversión y aceptación vs Infracción.
- IV. Contrato: Promesa de hacer lo que Andie desea vs Aceptación.

Blane inconscientemente sometió a Andie a un acoso debido a su posición social y comprende que sus amigos no aceptarían a Andie. En la fiesta queda confirmada la inmoralidad de los ricos = malos, con la actitud de ellos y la de Steff de desprecio. Con tal de salvar la noche acepta Blane someterse al mismo escrutinio que fue sometido Andie al ir a un lugar acostumbrado por los amigos de Andie (pobres).

Secuencia 22: Duckie y Iona beben juntos en el club donde nunca lo dejan entrar. Andie y Blane entran y se sientan en la misma mesa, pero Duckie reacciona de forma grosera y besa a Iona, es evidente que se pasó en las copas. Andie trata de salvar la situación y presenta a Blane a sus amigos, no obstante, Blane es tratado de forma grosera por los asistentes regulares al lugar. Duckie molesta a Blane y Andie le pide que se detenga. Duckie responde que le dedicó toda su vida y Blane en muy poco la tuvo rendida a sus brazos. Andie dice que mejor se va y insulta a Duckie.

- I. Prueba calificante (Duckie): Presencia de Blane y Andie vs Respuesta (beso Iona) = Derrota (Inmadurez)
- II. Prueba calificante (Andie): Debate vs Respuesta (Duckie) = Derrota (Inmoralidad por Traición)

Esta secuencia es un espejo de la 21, aunque ahora los valores se invierten: Andie es aceptada y Blane rechazado por estereotipo Rico = Malo. Duckie por su parte persiste en reaccionar en forma inmadura y lo único que consigue es el odio de Andie. Andie ahora fue la derrotada.

Secuencia 23: Andie y Blane salen juntos del club. Andie le pide que la lleve a su casa. Blane trata de salvar la noche pero Andie insiste en acabar. Blane entonces le pregunta en dónde vive pero Andie no le quieren responder. Blane insiste pero Andie insiste en decirle que no pues se avergüenza del lugar en donde vive. Blane no entiende que ocurre.

- I. Interrogatorio vs Información: Andie se avergüenza de sí misma por ser pobre.

En esta secuencia queda en evidencia de nueva cuenta que Andie es inconforme con su condición social al no querer mostrarle a Blane el lugar donde ella vive.

Secuencia 24: Llegan a casa de Andie. Andie se disculpa por que se arruinó la noche. Blane responde que todo está bien y añade que deberían intentarlo otra vez. Blane invita a Andie a ir juntos al baile de graduación y se besan.

- I. Contrato: Solicitud (Blane) vs Aceptación (Andie)
- II. Prueba calificante (Blane): Prueba de amor (Blane) vs Prueba amor (Andie) = Liquidación de Falta (amor)

En esta secuencia se resuelve la situación de desamor de la secuencia I y Andie es una persona completa.

Secuencia 25: Andie entra contenta a casa y le dice lo que ocurrió a su padre, le dice que la invitaron al baile pero que se trata de un chico rico. Su padre le pregunta si eso es un problema y ella responde que no sabe si sus amigos lo aceptarían. Su padre le dice que tenga valor y luche por lo que ella cree, luego se abrazan. Entonces el padre se lamenta de ser el único confidente de su hija y se recrimina a sí mismo que su madre lo haya abandonado.

- I. Interrogatorio vs Información: Andie cuenta que tiene amor.
- II. Interrogatorio vs Información: No equivalencia entre Rico = Malo.
- III. Interrogatorio vs Información: El Padre se siente culpable del Daño Original.

Andie revela a su padre su nueva situación (Amor) y demuestra de nueva cuenta su miedo inconsciente al estereotipo rico = malo. El padre le hace ver que tal creencia carece de fundamento y luego revela su sentimiento de culpa por creerse responsable del daño original.

Secuencia 26: Andie está en casa de Iona y le dice todo lo que ocurrió la noche anterior. Andie le dice que lo besó, luego Iona le pregunta si le gustó y Andie respondió que sí. Iona le dice a su vez que le gustó el beso que le dio el pato (Duckie). Luego Iona se cambia de ropa y peinado, y se exhibe con su vestido de graduación a Andie. Iona le ofrece su vestido a Andie para ir al baile y le dice que lo pensará. Al final Iona le advierte a Andie que sea bueno con el Pato.

- I. Interrogatorio vs Información: Amor.
- II. Interrogatorio vs Información: Desamor de Duckie.

Andie vive ensimismada en sí misma por su nueva condición existencial de no separidad, pero Iona le hace ver lo egoísta que es pues mientras ella es feliz Duckie se encuentra perdido en el desamor.

Secuencia 27: Blane y Steff discuten. Steff le recrimina a Blane por haber traído a Andie a su fiesta y le recrimina por tener predilección por la basura. Blane le pregunta si el dinero es tan importante y a su vez Steff lo amenazó con terminar con su amistad de persistir con su relación con Andie. Blane no sabe que hacer.

- I. Interrogatorio vs Información: Enojo de Steff por relación de Blane con Andie (Presión social)
- II. Prueba calificadora: Presión de Steff (terminar amistad) vs reacción = Derrota (Falta de postura personal)
- III. Fecoría vs Daño II = (Presionar a Blane para que termine con Andie)

Steff demuestra su envidia por que Blane consiga lo que él no pudo con Andie, por otra parte Blane demuestra lo voluble que es ante las presiones sociales y esa puede ser la raíz de su derrota.

Secuencia 28: Blane y Andie están en una caballeriza platicando con una botella de vino. Blane le dice a Andie que sus padres aún creen en los matrimonios arreglados, luego manada al infierno a todo mundo. Andie le dice que si alguien no cree en ella no puede creer en esa persona. Blane dice que espera que todo salga bien y la besa, aunque en su interior guarda grandes dudas.

- I. Interrogatorio vs Información: Debilidad de Blane ante presiones sociales (Acto fallido del inconsciente que revela sus angustias internas).
- II. Interrogatorio vs Información: Andie revela su temor a ser traicionada (Otro acto fallido del inconsciente)
- III. Información sin interrogatorio: Blane y Andie se aman.

IV. Información sin interrogatorio: Blane duda por ser aceptado.

En esta secuencia ambos revelan inconscientemente sus mutuos temores a que su relación fracase, la nueva condición de Blane no lo hace feliz y Andie pese a todo sigue temiendo una traición: viendo a la separación.

Secuencia 29: Mientras Duckie no sale de la depresión y escucha canciones de "The Smiths", Andie visita una tienda para ver cuanto cuestan los vestidos de baile y ve que están demasiado lejos de su alcance. En tanto Blane no regresa las llamadas a Andie a pesar de que deja muchas notas. Blane se siente mal.

I. Información sin interrogatorio: Duckie sigue dolido (Desamor)

II. Interrogatorio vs Información: Andie no puede pagar el vestido.

III. Traición vs Daño III: (Blane ignora a Andie) (Desamor)

Duckie no sale de su estado y Andie comienza a vislumbrar que las dificultades no han terminado cuando ve que los vestidos se encuentran fuera de su alcance. Pero sus temores son confirmados cuando Blane deja de hablar con ella y se vislumbra la traición y el rompimiento del contrato.

Secuencia 30: Papá llega a casa y busca a su hija, le compró un vestido para la fiesta, cuando la ve le dice que su madre se veía muy bella vestida de rosa. Andie le dice que le hará unos arreglos y luego le pregunta a su padre de donde sacó el dinero, luego le recrimina que le haya mentado pues en realidad no encontró trabajo. Andie le reprocha que no quiera olvidar a su madre y le dice que no volverá jamás con ellos, pero su padre le dice que la ama todavía. Andie dice que su madre nunca los quiso y es mejor olvidarla pues los abandonó y no ellos a ella. Su padre le pregunta desde cuando una hija sabe más que su padre y los dos se reconcilian. Luego Andie llora al ver un retrato de su madre.

I. Interrogatorio vs Información: Mentira del Padre.

II. Prueba principal (Andie): Debate con su padre vs Respuesta: Victoria (Padre no responsable de Daño Original) = Reparación de daño original (Padre)

III. Información sin interrogatorio: Andie sigue dañada por la partida de su madre. (Desamor)

Andie finalmente hace reaccionar a su padre y lo saca del marasmo en el cual se encuentra desde el abandono de la madre y repara el daño original ocasionado en el padre, sin embargo, en ella persiste.

Secuencia 31: Andie y Steff se miran con odio en la escuela. Andie camina por los pasillos y se ve perdida, se topa con Blane y se acerca a ella. Andie le reprocha que no le haya hablado pero Blane responde con evasivas. Andie le pregunta si todavía irá con ella al baile y Blane no le quiere responder, entonces Andie le reprocha que se avergüenza que sus amigos la vean al lado de ella. Blane dice que no es verdad y le dice que no tiene nada que ver con ella. Andie se aleja molesta. Blane luego se topa con Steff y le dice que no vale la pena sufrir por ella pues no vale nada. Duckie escucha lo que dice y lo mira con odio, Steff le pregunta cuál es su problema y Duckie lo ataca a golpes, la gente llega para separarlos y Duckie escapa del lugar corriendo.

Información sin interrogatorio: Andie y Steff se odian.

Prueba principal II (Andie): Debate (Andie) vs Respuesta (Blane) = Ruptura de contrato, Derrota. Desamor = Daño IV.

Prueba principal (Blane): Debate vs Respuesta (Steff) = Derrota (Presión social)

Interrogatorio vs Información: Traición de Blane por culpa de Steff.

Prueba principal (Duckie): Combate [Steff vs Duckie] vs Victoria = Madurez de Duckie.

Andie confronta a Blane y descubre su falta de carácter pues es incapaz de expresarle su deseo de romper su contrato entre ambos. En tanto, Duckie descubre que Steff es el villano y lo confronta, pero a pesar de que no lo venció demostró haber superado su estado de inmadurez al defender sus creencias ante cualquier ataque.

Secuencia 32: Andie llega a casa de Iona y se topa con Terence, el nuevo novio de Iona. Las dos hablan de su nueva pareja, luego Andie llora y le cuenta que Blane ya no quiere ir al baile con ella. Dice que se siente humillada, entonces le pide su vestido a Iona y ella se lo da.

I. Interrogatorio vs Información = Andie descubre que Iona descubrió el verdadero amor.

II. Interrogatorio vs Información: Andie revela traición de Blane.

III. Prueba calificadora: consulta de Andie a Iona = consecuencia recepción de vestido. (Orgullo)

Andie no desea dejarse derrotar absolutamente y da muestras de querer imponerse moralmente a sus contrincantes al presentarse al baile a pesar de no contar con una pareja.

Secuencia 33: Andie trabaja arreglando el vestido, en tanto Duckie y Blane está deprimidos. Andie le muestra su vestido a su papá, y es cuando le dice que ya no tiene pareja para ir al baile y que aún así irá. El padre le pregunta si está segura de lo que está haciendo y responde que sí.

I. Prueba principal III: Tarea vs Logro: Victoria (Fabricación de vestido) (Superación de pobreza)

II. Información vs Interrogatorio: Tanto Blane como Duckie desamor.

En su afán de no dejarse derrotar Andie crea un arma con la cual espera vencer a sus enemigos (ricos). En tanto Blane y Duckie se sienten derrotados por vivir en el desamor.

Secuencia 34: Baile, todo mundo es feliz pero Blane está solo y se lamenta por lo que hizo. Por su parte Steff se divierte con su chica. Andie llega al corredor y camina lentamente hacia el salón, pero cuando está por entrar se detiene y se muestra indecisa, ya no tiene el valor de entrar. Es cuando aparece Duckie y se abrazan, los dos se toman del brazo y entran al salón. Blane los mira desolado mientras los dos bailan. Steff se aproxima a Blane y le dice que Andie encontró a alguno de su calaña. Blane se enoja, le dice que puede comprar lo que quiera pero nunca a ella, pues ella sabe que eres una basura y en el fondo tú mismo lo sabes.

I. Información sin interrogatorio: Blane fue solo al baile.

II. Información sin interrogatorio: Steff se siente vencedor.

III. Prueba Glorificante (Andie): Llegada de incógnito del héroe. Tarea difícil (entrar sola al baile) vs no superación + ayuda de Duckie = Victoria (Amistad) entran juntos.

IV. Prueba Glorificante (Blane): Debate vs Victoria = Revelación del traidor (Steff) vs Revelación del héroe (Andie y Duckie). Reparación de daño I, II y IV.

Andie logró su victoria moral sobre los ricos gracias a Duckie quien demuestra su madurez al ayudar a Andie cuando más lo necesitaba. Por otra parte, Blane finalmente se impulsó a Steff y demostró cual era su bajeza moral, revelándolo como traidor.

Secuencia 35: Blanc se acerca a Andie y le pide disculpas. Ella le dice que todo termino y ya no tiene importancia, entonces Blanc le dice que la ama y la besa en la mejilla, luego se va y los deja solos. Duckie le dice a Andie que Blanc vino solo y le dice que no es igual los otros, le pide que vaya con él y Andie se va. Duckie queda solo y alguien lo mira. Duckie no puede creer que se dirijan hacia él, los dos se sonríen y se acerca a ella.

- I. Prueba Glorificante II (Blanc): Debate vs Victoria (Revelación de amor) = Reparación de daño III.
- II. Prueba Glorificante (Duckie): Debate vs Victoria (revelación de superioridad moral de Blanc) = Reparación de daño + Recompensa (amor)

Blanc revela a su amor a Andie y acepta que la ha perdido, en tanto, Duckie demuestra su superioridad moral al confesarle a Andie que Blanc no deseaba traicionarla y es cierto su amor, y como recompensa fortuita supera su condición de desamor.

Secuencia 36: Andie se acerca a Blanc y lo besa. FIN.

- I. Prueba Glorificante (Andie y Blanc)= Victoria = Reparación de daño (Desamor y traición) = recompensa (amor)
Andie y Blanc se demuestran su mutuo amor y repararan todos los daños que fueron cometidos en su contra.

Construcción de código:

NUM	Semas resultados en cada secuencia	Resultado
1.	Información (Andie): Información (Andie): Información (Andie): Información (Andie):	Chica de rosa Desamor y pobreza Madurez Desamor
2.	Información (Blane): Información (Duckie): Información (Duckie): P.C. Derrota (Duckie)	Amor potencial Amor y amistad Inmaduro e irresponsable Inmaduro
3.	P.C. Derrota (Andie)	Pobreza derrotada por riqueza
4.	P.C. Victoria (Andie) Ricos = Malos y pobres = Buenos	Pobreza derrota riqueza
5.	Información (Iona): Información (Iona): Información: Baile de Graduación Información (Andie): P.C: Victoria (Andie):	Amistad Madurez y experiencia Emocional no racional Derrota de no ir al baile Pobreza derrota riqueza
6.	Interrogatorio (Andie): Interrogatorio (Duckie): P.C (Duckie):	Moralidad de riqueza Desamor Inmadurez
7.	Información (Andie): P.C (Duckie):	Inconformidad por su pobreza Inmadurez
8.	P.C (Blane): Victoria: Rico Bueno	Amor / Rico = Bueno
9.	P.C (Duckie): Derrota Información: Daño Original	Inmadurez Desamor de madre
10.	P.C (Andie): Pendiente P.C. (Duckie): Derrota. P.C (Blane): Derrota P.C (Andie): Derrota	Neutro Inmadurez Falta de carácter ante presiones sociales Desamor.
11.	Información (Duckie): Información (Duckie):	Amor Desamor y desinterés
12.	P.C (padre): Victoria	Superación de desinterés en vida
13.	P.C (Blane): Victoria Contrato:	Amor y Superación de presiones sociales Amor
14.	P.C (Blane): Derrota Información: Daño I:	Falta de carácter (Inmadurez) Rico = malo
15.	P.C (Duckie): Derrota Información: P.C (Duckie): Derrota	Inmadurez Temor y amor Inmadurez
16.	P.C (Andie): Victoria	Pobreza derrota riqueza
17.	Información: P.C. (Andie): Derrota	Incomprensión Riqueza derrota pobreza
18.	Contrato (Duckie): Fallido P.C. (Duckie): Derrota	Inmadurez y desamor Inmadurez
19.	P.C. (Duckie): Derrota P.C. (Andie): Derrota Contrato roto:	Desamor Pobreza + moral que riqueza Amistad perdida
20.	Contrato: Información:	Aceptación social Desamor.
21.	P.C. (Blane): Derrota P.C (Blane): Derrota Ruptura de contrato: Contrato:	Presión social Presión social Aceptación social Aceptación social
22.	P.C. (Duckie): Derrota	Inmadurez

	P.C. (Andie): Derrota	Traición a los suyos (pobres)
23.	Información:	Verguenza de Andie por pobreza
24.	Contrato: P.C. (Blane): victoria	Amor Amor
25.	Información (Andie): Información: Información: padre piensa ser responsable de daño original:	Amor Rico no igual a malo Desamor.
26.	Información (Andie): Información (Duckie):	Amor Desamor
27.	Información (Steff): P.C. (Blane): Derrota Daño II:	Presión social. Falta de carácter Presión social
28.	Información (Blane): Información (Andie) Información (Andie y Blane): Información (Blane):	Debilidad de Blane ante presión social Temor al desamor Amor Desamor por debilidad
29.	Información (Duckie) Información (Andie) Traición y Daño III (Blane):	Desamor Pobreza Desamor
30.	Información (Padre): P.P. (Andie): Victoria. Padre no responsable Información (Andie):	Irresponsabilidad Desamor de madre Daño Original Desamor
31.	Información (Andie y Steff) P.P II (Andie): Derrota (Daño IV) Información (Steff): P.P. (Duckie): Victoria	Odio Desamor. Traidor. Madurez y desamor
32.	Información (Iona): Información (Andie): P.C. (Andie): Victoria	Amor Desamor Superioridad moral (pobreza vence riqueza)
33.	P.P. III (Andie): Victoria Información:	Superación de pobreza Desamor
34.	Información (Blane): Información (Steff): P.G. (Andie): Victoria P.G. (Blane): Victoria Reconocimiento de héroe y revelación de villano (Steff)	Desamor. Aparente victoria Amistad y amor Aceptación de sí mismo, superación de presión.
35.	P.G. II (Blane): Victoria P.G. (Duckie): Victoria = Recompensa	Moralidad superior Amistad/Madurez/Amor
36.	P.G. (Andie y Blane): Victoria = Reparación de daño = Recompensa	Amor

De nueva cuenta en la historia todos los daños que se presentan son reparados oportunamente por los protagonistas, quizás con excepción del daño original (abandono de la madre de Andie), por lo que la historia mantiene en todo momento una estructura simétrica basada en la oposición de contrarios. Por otra parte, en todos los casos donde los personajes mostraron una actitud inmadura, ya sea irresponsabilidad (poca seriedad) o falta de carácter al enfrentar presiones sociales derrotados. Quienes se encontraron en esta situación eran los dos pretendientes de Andie: Blane y Duckie. Blane en ocasiones superaba su limitación y en otras se dejaba derrotar por esta, pese a que sabía perfectamente que lo condenaban al desamor; por su parte Duckie vagaba por la vida sin tomar conciencia de sus limitaciones y como estas lo condenaban al desamor, ya que ante los ojos de Andie lo aproximaban al desamparo en el que su padre la tenía condenada. Por su parte, el personaje de Andie a pesar de todo jamás mostró debilidades, ya sea irresponsabilidad, poca

seriedad o falta de carácter, sin embargo, su única falla era avergonzarse de sus orígenes, lo que implica que se avergonzaba de su propio padre y de la existencia de privaciones a la cual la tenía condenada, cuando ni siquiera demostraba interés por buscar un empleo que lo sacara de su lamentable situación económica, aunque en todo momento se mostrara comprensivo y amoroso con su hija. En su actitud en sus estudios de estudiante destacada, su deseo de vivir.

Los principales temas de nueva cuenta son **maduro vs inmaduro**, y **amor vs desamor**, además del estereotipo: **"pobre = bueno" vs "rico = malo"**. En este caso el inmaduro se divide en varias modalidades que pueden ser: irresponsabilidad, falta de carácter para defender sus creencias, o falta de identidad propia. De igual manera hay una relación directa entre lo inmaduro y el desamor, pues siempre que un personaje era derrotado era por mostrar una actitud de inmadurez y el castigo de esta actitud siempre era el desamor. Por otra parte, quienes demostraban actitudes maduras están directamente relacionadas al amor, quienes eran maduros siempre resultaban vencedores, con excepción de Andie, cuya razón de su derrota no era otra sino por su falta de moralidad en su manera de conducirse, esto motivado en su afán inconsciente de salir de su medio limitado. La historia al parecer trata de trascender el estereotipo "rico malo" y demostrar que hay una posibilidad de que exista un "rico bueno", lo cual es típico en la ideología del norteamericano.

El mundo de "Pretty in Pink" está dividido entre ricos malos y buenos pobres, por lo que es evidente una lucha de clases, aunque no al estilo marxista sino el americano, donde ser pobre es sinónimo de mediocridad más que de bondad, y ser rico es inhumano solamente si no se consiguió mediante el esfuerzo personal. En este esquema Duckie estaba condenado a la pobreza por su falta de aspiraciones al igual que el padre de Andie, cuya única aspiración en la vida era ser amado. Por otra parte, Blane, quien se oponía al estereotipo "rico malo" y era un "rico bueno", su intención era evadir la realidad y considerar inexistente esta división de clases, lo cual es una actitud inmadura, por lo que cuando se internaba en el mundo de Andie de "los buenos pobres" era por lo general puesto en su lugar de "intruso".

Análisis Arquetípico:

El personaje principal del filme, Andie, la chica de rosa, no sufre una transformación de persona a *selbst* en el filme, pues podría considerarse que desde antes del inicio del filme lo había alcanzado, ya sabía lo que deseaba de la vida y la manera de conseguirlo. Era demasiado inteligente para no caer en las trampas de Steff quien le ofrecía su amor sinceramente o mentirosamente y ella fue lo suficientemente desconfiada para no caer. De igual manera tenía la inteligencia necesaria para descifrar la inmadurez patente de su amigo Duckie y por eso nunca lo tomaba en serio pues siempre se encontraba bromeando para no decir algo que lo metiera en problemas.

Los personajes que si sufrieron transformación de persona a *selbst* fueron Duckie y Blane. Duckie aprendió a renunciar a sus fantasías inmaduras y sacrificó su propia felicidad para que su amiga Andie fuera libre de elegir. Por su parte Blane supero la presión de la sociedad, su sociedad, quien lo encasillaba a ser de determinada manera. Blane tuvo la madurez para comprender que el amor de Andie era una razón digna para sacrificarse y demostrar que podría ser el mismo y buscarla.

La sombra de Steff era patente, se sentía resentido por el desprecio que Andie demostraba hacia él por eso hizo todo lo que estuviera en su poder para frustrar el amor entre Blane y Andie. Fue manipulador y calculador, sus palabras eran dardos cargados de veneno, pero al final resultó derrotado, pero su único castigo fue sufrir una derrota moral por parte de Blane. Por su parte Andie tenía su lado oscuro, a pesar de tener una consciencia clara de su clase, pero en el fondo ambicionaba ascender sin importarle lo que debiera hacer y sentía vergüenza de su propio padre, a quien en el fondo

despreciaba, pero esto nunca fue algo manifiesto o expresado directamente, sino que lo expresó en el momento que se negó a decirle a Blane en donde vivía. Siempre supo que su padre no era más que un perdedor.

En esta perspectiva el conflicto padre vs hija era no patente, pero el conflicto madre vs hija era total, de su traición y abandonó derivaron el fracaso de su padre como ser humano y un profundo dolor de temer nunca hallar el amor en su vida. Por fortuna el conflicto padre vs hijo es resuelto cuando Andie confronta a su padre y lo hace reaccionar sobre su condición actual de fracaso debido al desamor de su madre, lo hizo comprender que pensar que ella regresaría era tan sólo una fantasía inmadura sin fundamento, con esto, el padre también dio un salto a la trascendencia.

El ánimo de Andie es exigente, quiere alguien opuesto a su padre, por eso Duckie no es aceptado y Blane, quien demuestra ser lo opuesto al fracaso de su padre le resulta de inmediato atractivo. No deseaba alguien vulnerable al desamor, alguien que no fuera una perdedor de la sociedad, alguien maduro y seguro de sí mismo. Pero sus juicios fueron un tanto erróneos pues Blane sí sufría de cierta inmadurez al no resistir la presión social que ejerció Steff con sus palabras.

Conclusiones

Este análisis quedaría truncado si no se toma en cuenta el hecho de que la historia original de "Pretty in Pink" fue alterada en sus secuencias finales donde Blane pese a su madurez aparente resulta derrotado por Duckie, quien al final conquistaba la chica, donde el estereotipo de "rico = malo" era confirmado, y pese a contar con un final feliz el mensaje es diametralmente distinto, ya que resaltaba la premisa o estereotipo "pobres = buenos", donde importaba más el orgullo de "clase" que mantener simétrica la estructura del relato al contraponer una reparación de daño ante cada una de las faltas que se presentaran en la historia. La razón por la cual fue modificada la historia fue porque ese final era rechazado por el público en las presentaciones de prueba y sugerían que el final correcto era que Blane se quedaría con la chica, a pesar de que eso implicara que Andie debía tragarse su orgullo de clase y dejarse humillar por la clase dominante. La historia fue rectificada para contar un relato donde no era el protagonista quien superara una condición de inmadurez sino sus contrapartes masculinas, quienes en su lucha por conquistar su amor debían superar su condición de inmadurez para hacerse merecedores del amor como seres completos y realizados.

La estructura básica del cuento popular de los pares de opuestos de Vladimir Propp y la simetría de oposiciones de A.J. Greimas se encuentran presentes, por lo que se puede detectar una similitud entre estos tipos de relatos y el filme analizado, además de detectarse las oposiciones de Amor vs Desamor y Madurez vs Inmadurez, puede decirse que con la detección de esta estructura elemental la hipótesis de trabajo se encuentra confirmada en este filme. No obstante, en este caso el personaje principal no trascendió de un estado de inmadurez a uno maduro, sino de una situación inicial de desamor a una de amor, característica de los filmes considerados como románticos. Además se detectó un conflicto existente entre Padre vs Hijo el cual fue favorablemente resuelto gracias a la inteligencia de la protagonista principal.

"Say Anything..." (1989) (Digan lo que quieran) de Cameron Crowe.

NUM	Actante:	
1.	Protagonista o héroe:	Lloyd Dobler
2.	Persona buscada:	Diane Court
3.	Ayudante o maestro:	Corey Flood, D.C., Hermana de Lloyd

4.	Villano o antagonista:	James Court (Padre de Diane)
5.	Padre del protagonista:	Ausente
6.	Persona Ignorada:	Ausente

Secuencia 1: Lloyd le dice a Corey Flood que volverá a salir con Diane Court. Corey le dice que nunca salió con ella, sólo estuvo cerca de su lado. Lloyd sostiene que la llamará por teléfono; pero Corey le dice que Diane no sale con chicos como él pues es un cerebro y los cerebros sólo salen entre sí, y si combinaran sus genes harán una mutación que explotará en mil pedazos. Sus amigos le insisten que no lo haga pues puede salir lastimado; pero Lloyd admite que desea ser lastimado.

- I. Interrogatorio vs Información: Lloyd desea salir con Diane Court.
- II. Interrogatorio vs Información: no puede hacerlo pues es un cerebro (inteligente)
- III. Interrogatorio vs Información: Puede ser lastimado de hacerlo (Desamor)
- IV. Interrogatorio vs Información: Lloyd no tiene miedo al desamor.

Lloyd sueña con una chica y desea conquistarla, pero sus amigos le advierten que los dos son diferentes y no se pueden mezclar. Pero Lloyd no tiene miedo y desea aceptarlo como un reto.

Secuencia 2: Mientras Lloyd se dirige a su ceremonia de graduación. Diane prepara su discurso como la estudiante más aplicada de toda la generación y le pregunta a su padre que opina de lo que ha escrito, le dice cuando he visto el porvenir que nos espera les digo a ustedes "regresen", y eso provoca que su padre estalle en carcajadas por lo que la chica decide dejarlo tal como está.

- I. Prueba calificante (Diane): Consulta [Padre vs Diane] vs Resultado = Alentamiento.
El padre de Diane muestra no ser muy brillante en comparación a su destacada hija.

Secuencia 3: En la ceremonia de graduación hay un tipo cantando mientras los graduados le aplauden de lo lindo. El director entonces presenta a Diane y comenta acerca de lo buena que fue en sus estudios. Diane se levanta, se acerca al micrófono y dice el mundo real, siempre nos han dicho que estamos por entrar al mundo real, pero muchos de nosotros hemos estado allí hace mucho tiempo, y cuando veo el porvenir que nos espera les digo, regresen. El padre estalla en carcajadas pero nadie ríe con él.

- I. Interrogatorio vs Información: Diane es una estudiante destacada, la que mejor promedio consiguió de toda su generación.
- II. Interrogatorio vs Información: incluso Diane, mejor estudiante, tiene miedo al porvenir.
Diane Court es realmente una persona destacada en sus estudios pero es muy dependiente de su padre.

Secuencia 4: Lloyd le pide a Corey que le tome una foto al lado de Diane, se acerca en ese momento el padre de Diane le dice a su hija que tiene un regalo para ella y apunta a un auto. Diane se alegra y señala alborotada el vehículo en el mismo momento que Lloyd se cruza pareciendo más bien que la chica lo señala a él dando por resultado una foto ridícula.

- I. Prueba calificante (Lloyd): Petición vs Prueba = Consecuencia: Ridículo.

- II. Prueba calificante (Diane): Asignación de Prueba vs Superación de prueba [Estudiante destacada] = Consecuencia: Regalo costoso.

Diane y Lloyd son muy diferentes pero eso no le importa a Lloyd, aún así desea conquistar su sueño.

Secuencia 5: La hermana de Lloyd llega a su casa con su hijo pequeño y le pide disculpas por no haber estado presente en su graduación. Lloyd le dice que no fue gran cosa, luego le comenta que habló con su padre y su madre quienes están en Alemania y dice que fue como si ellos estuvieran con él. La hermana se queda viendo lo que come Lloyd y dice que no es nutritivo, luego le recrimina que sea inmaduro y Lloyd le responde que le cuesta estar de buen humor. Lloyd le dice a su hermana que si su presencia en su casa es un problema él se irá de allí, luego le da sus condolencias porque su esposo la haya abandonado y le recuerda que él no es igual a su esposo. Ella se pone triste y dice que ella era antes divertida.

- I. Interrogatorio vs Información: Lloyd vive en un país distinto al de sus padres (desamor por alejamiento) Daño Original Lloyd.

- II. Prueba calificadora (Lloyd): Debate [Lloyd vs Hermana] vs Victoria: consecuencia: la mutua comprensión (Amor Fraternal)

Lloyd vive con su hermana separado de sus padres ya que su padre es un militar y el deseaba estudiar en su país natal. La hermana de Lloyd tiene un hijo y en ocasiones desea ser la madre de su hermano, pero Lloyd le hace entender que no es la misma persona que su ex esposo quien la abandonó.

Secuencia 6: Diane le pide a su padre que la enseñe a manejar el próximo fin de semana. El padre le muestra algo, es otro obsequio, un anillo. Ella se lamenta que siente que no conoce a ninguno de sus compañeros de generación y le dice a su padre que todos creen que ella es conservadora. El padre le dice que todo ha salido tal como lo planearon, ella le pide entonces que no siga y le dice que lo ama.

- I. Interrogatorio vs Información (Diane): solicitud de enseñanza (Amor paterno).
II. Interrogatorio vs información (Diane): lamenta ser distante de sus compañeros (Desamor)
III. Interrogatorio vs Información (Diane): cree que la consideran conservadora.
IV. Interrogatorio vs Información (Diane): El padre planificó la vida de su hija.

Diane pasó todos sus años de preparatoria alejada de sus compañeros debido a su extremada dedicación a los estudios y se lamenta de no haberlos conocido mejor. Su padre forzó a la hija a alcanzar esos elevados niveles académicos.

Secuencia 7: Lloyd practica kick boxing y su sobrino lo imita. La madre ve al niño y se molesta porque su ropa está toda sucia. Lloyd llama por teléfono a Diane pero le contesta su padre quien le dice que no se encuentra en casa, entonces le da su teléfono y le pide que le dé el mensaje de que le habló. Cuando el padre cuelga el teléfono vuelve a sonar y contesta, la llamada es para su hija y le informan que ganó una beca para ir a estudiar a Inglaterra, lo cual lo hace muy feliz.

- I. Interrogatorio vs Información: Lloyd es deportista.
II. Prueba calificadora (Lloyd): Asignación de prueba [Comunicación] vs superación de prueba: Conciencia: contacto con Diane. (Madurez y Amor)
III. Interrogatorio vs Información (Diane): obtuvo una beca para ir a estudiar en Inglaterra.

Lloyd consigue por su parte acercarse a la persona buscada al comunicarse exitosamente con su casa, y al mismo tiempo el padre de Diane se entera que su hija consiguió una importante beca para ir a estudiar a Inglaterra.

Secuencia 8: Jim Court manjea a su asilo para ancianos contento y canta una canción aunque su voz es terrible, al llegar saluda al personal y busca a su hija, cuando la encuentra le pide a todos que salgan del lugar y le informa que ganó la beca a Inglaterra: ella es la estudiante más destacada de dos países. Pero Diane se asusta y dice que tendrá que volar en avión, lo cual la asusta. El padre le dice que ella es la mejor y los dos se abrazan.

I. Interrogatorio vs Información: Padre comunica a Diane su éxito.

II. Interrogatorio vs Información: Diane teme a volar.

Diane no es una persona completamente segura ya que teme a volar, lo cual es un signo de demuestra cierta patología en su persona.

Secuencia 9: Diane llama a Lloyd pero no tiene la menor idea de quien es él. Lloyd se pone contento y la hermana le juega la broma de encerrarse en el baño para impedirle encontrarse en un lugar donde tenga privacidad. Lloyd se resigna y habla con Diane, la felicita por su boca y su discurso, luego se presenta y la invita a salir con él a una fiesta con todos los miembros de su generación y la entusiasma. Le dice que vivió él un tiempo en Inglaterra y le puede dar informes de cómo es el lugar, ella medita un poco y acepta. Lloyd dice que es genial y se despiden. Diane busca en su anuario para saber quien es Lloyd y se asusta.

I. Prueba calificadora (Diane y Lloyd): Asignación de prueba (Conversación) vs Superación de prueba: Victoria: Consecuencia: Salir juntos (Madurez y Amor)

Diane por alguna razón decide correr el riesgo de salir con Lloyd a pesar de que no lo conoce, desea salir del caparazón que representa su círculo familiar estrecho que forma con su padre, expandir su limitado mundo académico a uno más cercano con el de la generación a la que pertenece.

Secuencia 10: Lloyd llega a casa de Diane, ella está nerviosa. Lloyd saluda al señor y le dice que puede confiar en él pues práctica kick boxing y sabrá protegerla. Diane sale de las sombras y aparece con un vestido despampanante, los dos se despiden de su padre y le dicen que volverán a casa temprano.

I. Prueba calificadora (Lloyd): Asignación de prueba vs superación de prueba: consecuencia: buena aceptación por parte de su familia y de Diane. (Madurez y Amor)

Lloyd demuestra ser una persona que ha superado todas sus inseguridades al no temer confrontar a la persona a quien ama, por lo cual se puede considerar una persona madura. Por su parte, Diane demuestra lo mismo al confiar en Lloyd y correr el riesgo que representa conocer a un completo desconocido.

Secuencia 11: Fiesta, ellos entran al lugar y Lloyd saluda a todos. El anfitrión de la fiesta se acerca a Lloyd y lo encomienda como cuidador de las llaves. Diane le pregunta en que consiste eso y Lloyd responde que consiste en que debe juzgar quien está en condiciones de manejar y quien no. Un loco ataca a Lloyd y le da en forma brusca sus llaves, en ese momento una chica aparta a Diane y comienza a platicar con ella. Lloyd busca a Diane pero un sujeto le pregunta cómo logró que Diane saliera con él, y Lloyd le dice que fue sólo suerte. El tipo considera que tiene una oportunidad con ella.

- I. Prueba calificadora (Lloyd): Asignación de prueba (Cuidador de los demás) vs Superación de prueba: consecuencia: pendiente.
- II. Prueba calificadora (Diane): Conversación vs Superación: Consecuencia: Conocer compañera de generación.
- III. Interrogatorio vs Información (Lloyd): Como consiguió salir con Diane, madurez.
Lloyd debe enfrentar la prueba de ser separado de Diane al momento de llegar a la fiesta y Diane contestar las preguntas amables de una compañera con quien compitió en méritos académicos.

Secuencia 12: Corey dice que compuso 64 canciones para su ex novio, Joe, y que cantará todas en esa misma noche. Sus amigas entonces le informan que se encuentra allí, le dicen que casi llegó al suicidio cuando terminaron; pero Corey insiste en que se encuentra bien y luego pregunta si Joe vino con su nueva novia.

- I. Interrogatorio vs Información (Corey): Compuso 64 canciones sobre el desamor que le provocó la ruptura con su ex novio Joe. Daño Original Corey.
- II. Interrogatorio vs Información (Corey): llegó casi al borde del suicidio (Desamor absoluto)
- III. Interrogatorio vs Información (Corey): Joe está allí con su novia actual.
Corey, mejor amiga de Lloyd, debe enfrentar la prueba de confrontar a su ex novio, quien le ocasionó gran daño emocional al romper con ella y llenarla de desamor.

Secuencia 13: Lloyd se encuentra con la consejera vocacional de su escuela quien le dice que en los últimos meses la ha estado evadiendo y quiere darle un consejo, le dice que tiene que decidirse por una carrera y que le dará una cita en la universidad de Seattle. Lloyd responde que no quiere eso, luego la consejera le informa que todos sus compañeros fueron a consultarla menos él. Lloyd responde que cuantos en realidad saben lo que realmente quieren.

- I. Prueba calificadora (Lloyd): Debate [Lloyd vs Consejera vocacional] vs Derrota: Consecuencia: Lloyd no sabe que hacer con su vida (Inmadurez)
Lloyd no quiere comprometer su vida tomado una decisión sobre lo que hará el resto de su vida, para eso aplaza su decisión mientras que sus compañeros ya se han definido al respecto. Para justificarse alega que sus compañeros no saben en realidad lo que quieren, y se encuentran en una situación más lamentable que la suya.

Secuencia 14: La chica que platica con Diane le agradece a ella pues gracias a su inspiración encontró un lugar en la universidad que ella quería. Luego le pregunta si vino con Lloyd y Diane le responde que fue porque la hizo reír.

- I. Interrogatorio vs Información (Diane): ella la inspiró para superarse a sí misma. (Madurez)
- II. Interrogatorio vs Información (Diane): salió con Lloyd pues la hizo reír (Amor)
Diane descubre como sus compañeros en realidad no la consideraban una presumida sino alguien digno de ser admirado. Por otra parte se sorprenden que Lloyd haya sido el responsable de que ella haya roto el cascarón que la mantuvo oculta por tanto tiempo.

Secuencia 15: Diane llama a su padre para informarle que llegará más tarde, hasta al amanecer, cuando termina la llamada unas compañeras le piden que firme su anuario y le dicen que para ellas es una gran molestia tener que reportarse con su

padre y que para no las molesten se ponen a llorar cuando llegan. Más tarde Lloyd mira a Diane desde lejos y ella se pone nerviosa o disgustada.

- I. Interrogatorio vs Información (Diane): Llegará más tarde de lo planeado (Amor paternal)
- II. Interrogatorio vs Información: Desamor paternal de sus compañeras.
- III. Información sin interrogatorio: Diane no se siente segura de lo que siente por Lloyd. (Desconfianza)
*Diane como mantiene una relación estrecha con su padre le informa que llegará más tarde de lo planeado; por su parte sus compañeras sienten gran molestia de hacer lo mismo y le cuentan sus trucos para evadir el regalo.
Diane no se siente completamente segura de lo que hace al lado de Lloyd.*

Secuencia 16: Corey sigue cantando sus canciones y Lloyd ve como se aproxima Joe, lo detiene y le dice que se aleje. Corey lo ve y canta con mayor enojo, Joe no se va y la mira con cara de idiota. Lloyd le dice a Joe que ella escribió 64 canciones y le pide que la deje de lastimar, pero él dice que todavía conserva sus cintas pues considera que algún día llegarán a ser muy valiosas. Entonces Corey estalla y le dice que no se acerque a ella.

- I. Prueba calificadora (Lloyd): Debate [Lloyd vs Joe] vs Incomprensión: consecuencia: Inconsciencia del daño ocasionado.
- II. Prueba calificadora (Corey): Asignación de prueba vs Superación de prueba: consecuencia: Cólera.
Lloyd demuestra que las palabras no siempre conducen a la comprensión. Joe sigue sin entender el daño que le hizo a Corey y cree que puede seguir jugando con ella.

Secuencia 17: Lloyd mira a Corey platicando con Diane, hablan sobre Lloyd y Corey le dice que es una persona maravillosa. Diane dice que Lloyd la ha estado cuidando toda la noche. Cuando terminan Corey se aleja para seguir con su maratón de canciones. Lloyd se acerca con Diane, hablan, pero antes de que digan algo importante aparece el anfitrión disfrazado de pollo y todos los invitados en la fiesta destrazan su traje.

- I. Interrogatorio vs Información: Lloyd es una buena persona.
- II. Interrogatorio vs Información: Lloyd cuida de Diane.
Corey aboga a favor de Lloyd y le dice a Diane que es una persona digna de tenerle confianza.

Secuencia 18: Joe se acerca a Corey y hablan. Corey le dice que lo ama y Joe le responde que quiere volver con ella, que romperá con su novia cuando ella se vaya a estudiar a su universidad luego le pide que tengan sexo pero Corey se niega y le dice que todo ha terminado entre ellos.

- I. Prueba Glorificante (Corey): Debate [Corey vs Joe] vs Victoria: Consecuencia: Reparación de Daño Original de Corey = Superación del desamor con madurez.
Corey demuestra ser una persona madura al lograr vencer la tentación de regresar con su amor perdido y comprender que no es una buena persona la cual sea digna de confianza.

Secuencia 19: Lloyd se despide del anfitrión y cuando ve a Diane le dice que todos se pusieron muy contentos de que ella haya venido a la fiesta. Un chico borracho le pide que le regrese las llaves y Lloyd se niega. Luego aparece Corey y le dice que es una gran persona, le informa que resolvió todos sus problemas con Joe y se despiden. Lloyd anuncia alegre que

renuncia oficialmente a su labor pero descubre que todavía hay unas llaves en la bolsa. Buscan alrededor de la casa y en un baño encuentran a un sujeto abrazado del retrete. Lloyd y Diane recorren toda la ciudad en busca de la casa del borracho hasta que amanece, y de repente se le prende el foco y dice que ya llegaron a su hogar. Se baja del vehículo y antes de que pueda agradecerles el favor los chicos desaparecen del lugar.

- I. Interrogatorio vs Información: todos quería conocer a Diane.
- II. Prueba calificadora (Lloyd): Superación de prueba: Consecuencia: Pendiente: Falta uno.
- III. Interrogatorio vs Información: Corey derrotó el desamor y es una persona feliz y madura.
- IV. Prueba calificadora (Lloyd): Superación de prueba: Consecuencia: Madurez y perseverancia.

La noche fue destrozada por la responsabilidad impuesta a Lloyd, sin embargo, supo aceptar la situación de que no fuera una cita perfecta y trató de mantener la mejor actitud posible en todo momento para no demostrar una mala imagen frente a Diane.

Secuencia 20: Lloyd le pregunta a Diane que escribieron en su anuario y le contesta que todos le dijeron que desearían haberla podido conocer mejor. Diane dice que siente que mantuvo a todos apartados de ella y lamenta eso, por eso se alegra de poder haber ido a la fiesta. Luego van a comprar unas bebidas a una tienda y Diane le comenta que sus padres se divorciaron cuando apenas tenía siete años y tuvo que elegir uno de los dos; Diane eligió a su padre pues se sentía más segura a su lado. Lloyd le dice que desea salir durante el verano la mayor cantidad de veces que les sea posible, Diane acepta. Lloyd le dice que le hablará más tarde por teléfono y se despiden, ella entra a su casa.

- I. Interrogatorio vs Información: todos quisieron conocer mejor a Diane (Amor y desamor)
- II. Interrogatorio vs Información: sintió que apartó a sus compañeros (Desamor)
- III. Prueba calificadora (Lloyd): Asignación de prueba (mover vidrios, gesto de caballerosidad) vs Superación de prueba: Victoria Moral: Consecuencia (Amor)
- IV. Interrogatorio vs Información: sus padres se divorciaron a los siete años (Desamor)
- V. Interrogatorio vs Información: eligió al padre sobre la madre. (Amor padre y desamor madre) Daño Original Diane.
- VI. Interrogatorio vs Información: su padre le dio mayor seguridad (Protección)
- VII. Contrato: Solicitud [Lloyd] vs Aceptación [Diane]: salir juntos la mayor cantidad de veces posible en el verano. *La elección de Diane de ir a vivir con su padre tuvo muchas implicaciones en su vida, pues la alejaron de su madre y gularon su actual curso de vida que igualmente la alejaron de sus compañeros de generación. Lloyd le ofrece un pacto para revertir parte de los efectos negativos de tal elección y ella acepta.*

Secuencia 21: Diane saluda a su padre y le cuenta que se alegra de haber ido, pero siente que actuó mal durante la noche y lamenta que haya hecho sentir mal a Lloyd. El padre de Diane dice que duda que eso sea cierto y le muestra como Lloyd hace reverencias de alegría en medio de la calle. Diane se aleja contenta pero su padre ve con malos ojos al chico.

- I. Interrogatorio vs Información: se encuentra bien (Felicidad).
- II. Interrogatorio vs Información: Diane sintió que trató mal a Lloyd (Inseguridad y desamor).
- III. Interrogatorio vs Información: el padre le prueba que no fue así (Felicidad y amor).
- IV. Información sin interrogatorio: el padre de Diane mira con malos ojos a Lloyd.

El padre de Diane ha ejercido gran control sobre su vida y ahora encuentra un rival en Lloyd, tanto es sus planes como en la guía de la vida de su hija. Al parecer jamás en su vida había enfrentado semejante oposición a su dominio.

Secuencia 22: Corey dice que Lloyd está en problemas pues su segunda cita será una cena con la familia de Diane, luego se preguntan si una persona como Diane se enamoraría de Lloyd y todas llegan a la conclusión de que sí lo hará.

I. Interrogatorio vs Información: segunda cita peligrosa, reto para Lloyd.

II. Interrogatorio vs Información: todas se enamorarían de Lloyd de ser Diane Court.

Las amigas temen por Lloyd quien debe dar una buena imagen ante las personas que conforman el círculo más cercano en la vida de Diane; pero todas confían de que ella se enamore de Lloyd por ser una buena persona.

Secuencia 23: Diane le pregunta a Lloyd si le gusta un vestido y contesta que sí, luego le muestra otro y le dice también que le gusta. Diane le dice que a la cena irá gente que trabaja para su padre. Lloyd observa un diccionario y ve que es enorme. Diane le comenta que cada palabra que ha consultado la ha marcado. Lloyd revisa las páginas y descubre que están llenas de marcas.

I. Interrogatorio vs Información: le gustan sus vestidos (interés).

II. Interrogatorio vs Información: Diccionario consultado en exceso (Perseverancia)

Lloyd descubre que Diane es una persona de una gran perseverancia.

Secuencia 24: Diane y su padre cuentan durante la cena por qué ella tiene tanto miedo a volar; una vez de niña se alarmó al sentir que algo marchaba mal en el avión y comenzó a gritar, por esa razón tuvieron que detener el vuelo y pedirles que bajen del avión. Un ingeniero de sonido grabó sus gritos y les pidió permiso de usarlos como efectos de sonidos en comerciales, y todos ríen al escuchar esto. Lloyd le dice al padre de Diane que su casa es maravillosa, luego le pregunta cuanto costó su rocola y contesta que nueve mil dólares. El padre entonces le pregunta sobre que planea hacer sobre su futuro y contesta que pasar todo el tiempo que le sea posible con su hija, el padre le insiste y Lloyd responde que no quiere comprar, vender ni procesar nada, comprar, vender o reparar nada. Luego dice que su padre es militar y que quiere que él también lo sea; pero que en realidad desea ser un pelador tailandés. El padre desapruaba tal respuesta.

I. Interrogatorio vs Información: Diane teme a los aviones desde niña. (Manifestación inconsciente del daño original (Inseguridad)

II. Prueba calificadora (Lloyd): Asignación de prueba (Interrogatorio) vs Derrota: Consecuencia: Indeterminación de quien busca ser en un futuro.

Diane cuenta que su temor a volar que demuestra su inseguridad inconsciente. Por su parte, Lloyd es de nueva cuenta interrogado sobre que planea hacer con su porvenir y vuelve a dar una respuesta no directa.

Secuencia 25: Llegan unos agentes de Hacienda y le informan al padre de Diane que tiene problemas con sus declaraciones de impuestos de años pasados por lo que desean interrogarlo. Jim Court se enoja y les dice que tiene invitados negándose a responder sus preguntas, entonces los agentes le hacen la advertencia que interrogarán a todas las personas relacionadas con él sobre sus condiciones financieras.

I. **Interrogatorio vs Información:** negación ante una probable evasión de impuestos (Daño Original Padre)

El mundo protegido de Diane es por primera vez sacudido ante la probabilidad de que su padre haya cometido cierta cantidad de delitos con tal de alcanzar sus propósitos, aunque por el momento esto no es comprobado.

Secuencia 26: Diane habla con su madre y le suplica que no diga nada malo sobre su padre a los agentes de Hacienda, la madre se molesta pero al final acepta; luego añade que todo sería más sencillo si sólo hablarán de chicos.

I. **Contrato II: Solicitud (Diane) vs Aceptación (Madre):** No revelar información comprometedora.

II. **Información sin interrogatorio:** la madre de Diane es banal, por tanto no es igual a su hija.

Diane recurre a su madre para proteger a su padre, pero al mismo tiempo comprueba cuán distinta es de ella.

Secuencia 27: Lloyd invita a salir a Diane pero ella no puede pues tiene que trabajar en el asilo. Lloyd dice que podría ir a acompañarla. Por desgracia hace un comentario negativo en contra de los ancianos y Diane se enoja, le dice que tiene prejuicios en contra de los viejos y al final Lloyd debe retractarse de lo dicho.

I. **Contrato III: Solicitud (Lloyd) vs Aceptación (Diane):** Aceptación de salir juntos.

II. **Prueba calificadora (Lloyd):** Debate vs Retracción: Doble juego para agradar a Diane.

Lloyd demuestra ser flexible y someterse a las solicitudes de Diane, incluso en su pequeño desacuerdo surgido debido a su opinión sobre la condición de los ancianos.

Secuencia 28: Lloyd y Diane caminan por el asilo y ella le presenta una anciana a la cual le había platicado sobre él. Luego Lloyd le pone a los ancianos la película "Cocoon".

I. **Interrogatorio vs Información:** Diane siente interés en las personas ancianas (Bondad y amistad)

II. **Prueba calificadora (Lloyd):** Asignación de prueba vs superación de prueba: interés en ancianos (Bondad y amistad).

Lloyd trata de igualar las convicciones de Diane y la ayuda en sus labores en el asilo de ancianos.

Secuencia 29: Diane y Lloyd comen juntos en un restaurante. Diane le dice que siente que es una persona egoísta por pasar tanto tiempo con él. Luego Diane le comenta que es una persona que no sabe manejar su horario y que tiene muchas preocupaciones. Luego los dos chicos llegan a la conclusión de que serán amigos con gran potencial.

I. **Interrogatorio vs Información:** Diane se siente culpable por ser feliz.

II. **Interrogatorio vs Información:** Diane es una persona desorganizada.

III. **Contrato IV: Solicitud (Lloyd) vs Aceptación (Diane):** llegar a ser algo más que amigos (Amor)

Lloyd es una persona extraña para su tiempo, en lugar de llevar las cosas rápido es cuidadoso y lento, demostrando caballerosidad inusitada para su tiempo, muestra de que realmente está enamorado de Diane.

Secuencia 30: Lloyd le enseña a manejar a Diane en su nuevo coche, tienen algunos problemas para controlar el vehículo pero cuando los superan los dos se besan. Lloyd cambia de lugar con ella y se alejan del lugar. El padre observa lo que la pareja hace. Los chicos pasean por el parque y se besan; posteriormente se besan bajo la lluvia y terminan estacionados frente una playa, los dos tuvieron sexo por primera vez. Lloyd está asustado, tiene lo que siempre quiso.

- I. Prueba calificadora (Lloyd): Asignación de prueba (Enseñanza) vs superación de prueba: Consecuencia: Amor.
- II. Información sin interrogatorio: Jim Court mira con desconfianza a la pareja.
- III. Información sin interrogatorio: Diane y Lloyd se enamoraron.
- IV. Prueba Principal: Asignación de prueba (Enamoramiento) vs Logro: Consecuencia (Sexo) Amor absoluto.
Lloyd fue constante y paciente para conquistar el corazón de Diane, y sus tácticas resultaron ser mucho más efectivas de lo que esperaba.

Secuencia 31: Diane llega tarde a casa, se encuentra con su padre y la regaña por desconsiderada. Diane le cuenta lo ocurrido y que se encuentra bastante bien. El padre le dice que le puede contar todo, y le dice que pasó la noche con Lloyd y ella le dice que se siente mal por lo que él piense de ella. El padre le dice que no hay ningún problema, entonces Diane le cuenta que está enamorada de Lloyd y que tuvo la iniciativa de tener sexo.

- I. Interrogatorio vs Información: Diane dice a su padre que tuvo relaciones con Lloyd.
- II. Interrogatorio vs Información: Diane confiesa que ama a Lloyd.

Diane muestra gran sinceridad al confesar todo lo ocurrido aquella noche con Lloyd y admitir que lo ama.

Secuencia 32: Lloyd le cuenta a Corey que tuvo sexo con Diane. Corey le dice que nada volverá a ser igual entre ellos pues a pesar de que pasen los años siempre tendrán en mente que tuvieron sexo, entonces Corey le dice que tiene que hacer algo especial para demostrarle que no es como Joe, un patán, que le envió flores. Entonces Lloyd le dice que le mandó una carta.

- I. Interrogatorio vs Información: Su relación subió a un nivel más maduro.
- II. Interrogatorio vs Información: Debe ser distinto a Joe (responsable y considerado).
- III. Interrogatorio vs Información: le envió una Carta en donde le confiesa todo su amor.

Lloyd comprende que su compromiso con Diane es más grande después de que tuvieron sexo, por eso le envió una carta para hacerle entender cuando significa ella para él.

Secuencia 33: Jim Court es interrogado por el agente de Hacienda y en apariencia responde bien a sus preguntas.

- I. Prueba calificadora (Jim Court): Interrogatorio vs Respuestas: Consecuencia: no pruebas de crímenes.
Jim Court está en problemas pero confía salir adelante sin ser detectado como culpable.

Secuencia 34: Jim Court le entrega su pasaje de avión a Diane, entonces ella dice que tal vez no debería ir por sus problemas; pero el padre insiste en que vaya. Diane le habla sobre Lloyd y el padre le muestra que no son iguales y le pide que rompa con él pues debe subir al avión sin ninguna atadura. Diane comenta que ya hablaron sobre eso y Jim Court le dice que le dé un bolígrafo. Diane le dice que lo ama, el padre se molesta. Diane no quiere romper con Lloyd. Diane está angustiada. Entonces el padre usa sus problemas para presionar a la hija a romper con Lloyd.

- I. Interrogatorio vs Información: Diane está preocupada por los problemas del padre. (Amor filial)
- II. Interrogatorio vs Información: el padre considera que Diane y Lloyd son dos personas distintas.
- III. Fección vs Daño I: El padre fuerza a la hija a romper con Lloyd. (Desamor)
- IV. Información sin interrogatorio: el padre es egoísta y sólo piensa en sus metas sin importarle los sentimientos de su hija.

El padre no considera a Lloyd digno de su hija y por eso la obliga a que rompan su relación, sólo sus planes son importantes, ni siquiera los sentimientos de su propia hija pueden imponerse a ellos.

Secuencia 35: Lloyd da clases a unos niños de kick boxing y es cuando lo llama Diane, le pide que se encuentren. Diane y Lloyd hablan entre sí. Lloyd está contento, le pregunta si llegó su carta y Diane le responde que ya la leyó. Diane le dice que deben apartarse. Lloyd detiene el auto y le pregunta si está terminando con él, ella dice que sí. Lloyd dice que se siente como un cretino, luego le pregunta si es por culpa de su padre. Diane está triste. Lloyd le pide que no lo haga, entonces Diane le da la pluma y se va. Diane llega a su coche y llora por lo que acaba de hacer. Lloyd queda desolado y se aleja del lugar.

- I. Información sin interrogatorio: Lloyd enseña a niños artes marciales.
- II. Contrato V: Solicitud [Diane] vs Aceptación [Lloyd]: pedido de encontrarse los dos.
- III. Interrogatorio vs Información: ella recibió su carta donde le confesó su amor.
- IV. Ruptura de contrato: rompimiento de relación amorosa (Desamor) Daño I (reiterado).
- V. Información sin interrogatorio: Diane sufre.
- VI. Información sin interrogatorio: Lloyd sufre.

Diane hace algo que no quiere hacer simplemente para seguir el destino que le impuso seguir su padre.

Secuencia 36: Lluve y Lloyd habla en un teléfono público con su hermana comentando que Diane acaba de dejarlo, le dice que tiene deseos de llorar. Su hermana le pide que regrese a casa. Más tarde Lloyd ve deprimido la televisión y ve un comercial sobre el ejército. Lloyd entonces pasea solitario por las calles de noche y habla en una grabadora y realiza un tour masoquista por los lugares en donde los dos estuvieron.

- I. Interrogatorio vs Información: Lloyd sufre demasiado.
- II. Interrogatorio vs Información: la hermana le ofrece consuelo.
- III. Información sin interrogatorio: Oferta de realización personal en el ejército.

Lloyd ha perdido el rumbo que creía haberle dado a su vida y trata de estabilizarse para reencontrar el camino que ha perdido.

Secuencia 37: Lloyd platica con unos amigos, ellos pretenden darle consejos para superar su tristeza pero sólo dicen tonterías. Entonces Lloyd les pregunta que si saben tanto de mujeres por qué están solos en una noche de sábado. Ellos no tienen respuesta. Lloyd está dispuesto a irse y entonces lo invitan a una fiesta donde conocerá a alguien. Lloyd responde que no encontrará a nadie como Diane Court, pues ella lo hizo sentirse mejor que nunca y se lamenta que no le diera ninguna explicación de porque lo dejó, entonces arroja furiosa una botella contra el suelo y sus amigos se espantan. Uno de ellos se para y le dice que le arreglará una cita con cualquier chica. Lloyd le dice que quiere salir con Diane Court y él le dice que no puede hacer eso. Lloyd se aleja del lugar y dice que todo aquello fue un terrible error, luego dice que ya olvidó todo, que ha superado su tristeza.

- I. Prueba calificante (Lloyd): Consulta vs Respuesta vacía: Fracaso. (Desamor e inmadurez)
- II. Interrogatorio vs Información: Ignorancia frente al sexo opuesto.
- III. Contrato fallido: Oferta [Sujeto] vs Pedido [Lloyd]: imposible de conseguir.

IV. Información sin interrogatorio: error consultar a ignorantes.

Lloyd busca consuelo entre sus amigos pero sólo descubre incompreensión ante sus sentimientos dolorosos. Lloyd comprende que el amor que siente por Diane no podrá ser reemplazado por nadie.

Secuencia 38: Sus amigas le preguntan a Lloyd por qué no trata de hablar por teléfono con ella y dice que ya lo hizo. Corey dice que ellos fueron separados y debe hacer algo. Lloyd dice que no irá con ella pues tiene dignidad. Corey le dice que no sea un chico pues el mundo está lleno de chicos, que sea un hombre, entonces Lloyd dice que si Diane lo quiere lo tendrá que ir a buscar.

I. Interrogatorio vs Información: luchar por su amor.

II. Interrogatorio vs Información: los dos fueron separados.

III. Interrogatorio vs Información: sea un hombre no un chico. (maduro no inmaduro)

IV. Interrogatorio vs información: no hará nada más. (rendición)

Lloyd consulta con sus amigas y consigue la comprensión que buscaba, pero le piden que sea hombre y luche por su amor, por desgracia Lloyd está tan dolido que se resiste a hacer algo.

Secuencia 39: Lloyd hace llamadas a casa de Diane. Diane tiene miedo de responder, su padre le dice que conteste. Diane dice que si contesta volverá con él, entonces el padre le dice que no lo haga. Lloyd dice muchas cosas y dice que si no regresa con él le haga el favor de romper su carta y la destruya. Diane contesta pero Lloyd ya colgó.

I. Prueba principal (Lloyd): Tarea difícil vs Fracaso: Consecuencia: desamor e incomunicación.

II. Interrogatorio vs Información: Diane todavía ama a Lloyd.

Lloyd lucha por su amor pero no obtiene ninguna respuesta de Diane, quien sigue obediente las indicaciones de su padre.

Secuencia 40: Jim Court compra unas maletas mientras coquetea con la vendedora pero cuando revisan su crédito le informan que han cancelado su tarjeta y debe quitarle la tarjeta, entonces decide mejor alejarse avergonzado. En casa se encuentra en posición fetal dentro de la tina de baño pensando que está atrapado. Diane le pregunta que sucede, su padre le dice que no es nada y sale del baño como si nada sucediera.

I. Prueba calificadora (Jim Court): Asignación de prueba vs No superación de prueba: Derrota: Consecuencia Humillación e incertidumbre.

II. Información sin interrogatorio: el padre está aterrado, sin embargo, trata de mantener las apariencias frente a su hija a quien trata de proteger de sus errores.

Jim Court sabe que está en peligro pero aún así trata de mantener a toda costa la ecuanimidad frente a su hija.

Secuencia 41: Diane despierta y oye una canción desde lo lejos, es Lloyd, ella no responde. Lloyd sostiene la grabadora entre sus manos arriba de su cabeza, pero Diane no responde a su llamado.

I. Prueba Principal II (Lloyd): Tarea difícil vs Fracaso = Derrota: Consecuencia: Desamor.

A pesar de sus propias palabras Lloyd no se ha dado por vencido y sigue intentando luchar por su amor. Por desgracia, Diane no responde a sus llamados.

Secuencia 42: Diane visita las oficinas de los agentes de hacienda y les pregunta sobre los problemas de su padre, les explica que debido a esa situación rompió con su novio y les pregunta que debe de hacer. El encargado que la atiende le dice con frialdad que su padre ha estado estafando sus clientes y cuando mueren se queda con su dinero. Ella dice que es mentira, luego le explica que si su padre compra cosas en efectivo o guarda mucho efectivo en su casa entonces es culpable, luego le advierten que todo empeorará y que es mejor que acepte su beca.

- I. Prueba Principal I (Diane): Interrogatorio vs Respuesta: Consecuencia: Descubrimiento de la inmoralidad del padre frente a sus clientes.
- II. Interrogatorio vs Información: aproveche su boca.
- III. Imposición de marca: descubrir dinero en efectivo marca de traidor.

Diane descubre como su padre se ha pasado los últimos años estafando a sus clientes cuando mueren.

Secuencia 43: Diane llega a casa y busca a su papá, no está, mira su anillo y tiene un presentimiento, luego comienza a buscar en toda la casa. No encuentra nada y suspira de alivio pues eso significa que su padre es inocente. Revisa una caja cerrada en el estudio de su padre y descubre que está llena de dinero en efectivo, entonces llora. Diane maneja y llega al asilo, encuentra su padre y le dice que es culpable. Le pide a su padre que le jure que es inocente y él lo hace. Diane le dice que encontró el dinero en su casa. El padre le dice que no es lo que cree, le explica que el dinero es para que ella no dependa nunca de nadie. Ella le recrimina que la haya implicado en sus delitos, siempre fue honesta con él pero le mintió. Le dice que es un estafador y que está avergonzada, después se aleja del lugar.

- I. Prueba principal II (Diane): Búsqueda de marca vs Reconocimiento de marca: Consecuencia: Revelación de Traidor.
- II. Prueba principal III (Diane): Debate vs Victoria: consecuencia: confirmación de la inmoralidad del padre.

Diane descubre que su padre es culpable y la hecho vivir en una mentira, se revela y huye del hogar.

Secuencia 44: Lloyd práctica box tai con alguien, es una pelea de práctica. Le dice que alguien lo busca y se distrae, su contrincante aprovecha esta descuido y le da una fuerte patada en el rostro. Es Diane y se asusta al ver como lo golpean. Luego le arreglan la nariz de forma brusca. Diane le pide perdón, le cuenta que su padre es un estafador y que se fue de su casa, entonces le dice que lo necesita y no volverá a lastimarlo. Lloyd se resiste pero Diane está desesperada. Lloyd le pregunta si está allí porque necesita alguien o lo necesita a él, luego reflexiona y dice que no le importa, se besan.

- I. Prueba Principal (Diane y Lloyd): Tarea difícil vs Logro = Victoria Consecuencia: Reconciliación y recuperación de su amor. Reparación de Daño.

Lloyd sin hacer nada recupera su amor luego que Diane descubre que su padre es el traidor.

Secuencia 45: Dos abogados negocian los términos del arresto del padre de Diane, el gobierno le quita el asilo.

- I. Interrogatorio vs Información: El padre pierde todo por sus delitos.
- II. Castigo del traidor.

El padre de Diane es encarcelado y así paga sus crímenes.

Secuencia 46: Lloyd y Diane pasan la noche juntos.

- I. Información sin interrogatorio: Diane y Lloyd renuevan sus votos de amor.

Diane y Lloyd son de nuevo una pareja.

Secuencia 47: Lloyd visita a Jim Court en la cárcel y le dice que vino para arreglar sus asuntos con su hija. Jim le pregunta si irá a Inglaterra con su hija y le dice que sí. Jim se molesta y le dice que los dos son diferentes. Lloyd le trata de hacer entender que planea pasar el resto de su vida a su lado. Jim no entiende y le dice que sólo es una distracción, Jim se molesta. Lloyd le pregunta si se siente bien, Jim estalla y grita que se encuentra en prisión y no entiende como su hija aprendió a gustarle la mediocridad. Entonces Lloyd le da a Jim una carta de su hija, pero como no le gusta lo que lee trata de animarlo, ella sigue enfadada con él. Diane llega y Lloyd se aleja. Diane se despide de su padre y lo abraza, le dice que debió de decirle la verdad, entonces le da una pluma y se aleja.

- I. Prueba Glorificante (Lloyd, Diane y Jim Court): Debate vs Superioridad Moral: Consecuencia Victoria de los héroes y derrota moral del traidor.
- II. Revelación de los héroes vs revelación del traidor (entrega de la pluma)
Diane y Lloyd demuestran su superioridad moral al luchar por su amor y resistirse a las imposiciones del padre, quien poco puede hacer estando encerrado.

Secuencia 48: Lloyd prepara su equipaje y se despide de su hermana.

- I. Información sin interrogatorio: Lloyd se despide de su hermana.

Secuencia 49: Lloyd sujeta de la mano a Diane en el avión. Lloyd le dice que el peligro habrá pasado cuando se apague el letrero de dejen de fumar, entonces comienza a describir los procedimientos del avión antes de despegar. Diane está nerviosa. Lloyd le da un estuche de vuelo y le pregunta si quiere leer algo pero ella dice que no. Diane lo besa. Lloyd trata de tranquilizarla, los dos miran el anuncio y esperan a que se apague con gran impaciencia, se miran a los dos, se abrazan, entonces se apaga en anuncio. FIN.

- I. Prueba Glorificante (Lloyd y Diane): Tarea difícil (Superar miedo a volar) vs Logro = Victoria: Consecuencia: Reparación de daño original. Amor y felicidad.

Gracias al amor de Lloyd Diane fue capaz de vencer su más hondo terror y vencer al mismo tiempo sus raíces inconscientes.

Construcción de código:

NUM	Semas resaltados en cada secuencia	Resultado:
1.	Información (Lloyd): Información (Diane): Información (Lloyd): Información (Lloyd):	Decidido en su plan Inteligente Desamor No miedo al desamor, madurez y decisión.
2.	P.C. (Diane): Consulta: Neutra	Miedo al porvenir, inmadurez
3.	Información (Diane): Información (Diane):	Inteligente y destacada estudiante Miedo al porvenir al conocerlo
4.	P.C. (Lloyd): Derrota. P.C. (Diane): Victoria	Ridículo Amor paterno
5.	Información (Padre Lloyd): Daño Original	Desamor paterno

	P.C. (Lloyd): Debate: Victoria	Amor fraternal vence Desamor Esposo.
6.	Interrogatorio (Diane): Interrogatorio (Diane). Interrogatorio (Diane): Interrogatorio (Diane):	Amor paterno Desamor frente a compañeros Conservadora Control
7.	Información (Lloyd): P.C. (Lloyd): Victoria Información (Diane).	Deportista Madurez, decidido y amor Dedicación académica
8.	Información (Diane): Información (Diane):	Éxito académico Miedo/ inmadurez/ problemas inconscientes
9.	P.C. (Diane y Lloyd): Victoria	Seguridad. Amor y madurez
10.	P.C. (Lloyd): Victoria	Seguridad. Madurez y Amor.
11.	P.C. (Lloyd): Pendiente P.C. (Diane): Interrogatorio: Victoria Información (Lloyd):	Confianza Amistad Madurez y seguridad
12.	Información (Corey): Información (Corey): Daño Original Información (Corey):	64 canciones de desamor Suicidio/Desamor Absoluto Interés en su ex (Desamor)
13.	P.C. (Lloyd): Debate: Derrota	Inmadurez
14.	Información (Diane): Información (Diane):	Madurez y empeño Amor y felicidad
15.	Información (Diane): Información: Información (Diane):	Amor paternal Desamor paternal Desconfianza
16.	P.C. (Lloyd): Debate: Victoria P.C. (Corey): Victoria	Comprensión derrota inconsciencia Cólera ante el desamor
17.	Información (Lloyd): Información (Lloyd):	Bueno Protector
18.	P.G. (Corey): Debate: Victoria	Madurez y orgullo derrotan desamor e inmadurez
19.	Información (Diane): P.C. (Lloyd): Pendiente Información (Corey): P.C. (Lloyd): Victoria	Amistad Pendiente Derrota desamor, persona feliz y madura. Madurez y perseverancia
20.	Información (Diane): Información (Diane): P.C. (Lloyd): Victoria Información (Diane): Información (Diane): Daño Original Diane Información (Diane): Contrato I: (Lloyd y Diane)	Amor y desamor Desamor Gesto de caballerosidad/Amor Desamor Amor padre y desamor madre Protección/Inseguridad Amor
21.	Información (Diane): Información (Diane): Información (Diane): Información (Jim Court):	Felicidad Inseguridad y desamor Felicidad y amor Rivalidad y desconfianza
22.	Información (Lloyd): Interrogatorio (Lloyd):	Reto Amor (Enamoramiento General)
23.	Información (Lloyd y Diane): Información (Diane):	Interés Perseverancia y minuciosidad
24.	Información (Diane): P.C. (Lloyd): Interrogatorio: Derrota	Inseguridad patológica Inmadurez e indeterminación
25.	Información (Jim Court): Daño Original Jim	Inmoralidad/Fraude
26.	Contrato II: Información (Madre Diane):	Protección Banalidad
27.	Contrato III: P.C. (Lloyd): Debate: Derrota	Amor Rendición ante Diane

28.	Información (Diane): P.C. (Lloyd): Victoria	Bondad y Amistad Bondad y Amistad
29.	Información (Diane): Información (Diane): Contrato IV:	Recordamiento por felicidad Desorganizada Más que amistad (Amor)
30.	P.C. (Lloyd): Victoria Información (Jim Court): Información (Lloyd y Diane): P.P. (Lloyd y Diane): Logro	Amor Desconfianza Amor Sexo y amor. Amor absoluto.
31.	Información (Diane): Información (Diane):	Sexo Amor
32.	Información (Lloyd): Información (Lloyd): Información (Lloyd):	Nivel maduro de amor Responsable y considerado Confesión de amor
33.	P.C. (Jim Court): Interrogatorio: Victoria	Inmoralidad y fraude
34.	Información (Diane): Información (Diane y Padre): Fechoría vs Daño: Información (Jim):	Amor filial Disparidad de metas Desamor Egoísmo
35.	Información (Lloyd): Contrato V: Información (Diane): Ruptura de contrato: Información (Diane): Información (Lloyd):	Maestro Encuentro Prueba de amor Desamor Desamor y tristeza Desamor y tristeza
36.	Información (Lloyd): Información (Hermana de Lloyd): Información (Lloyd):	Desamor Amor Realización despersonalizada
37.	P.C. (Lloyd): Fracaso Interrogatorio (Lloyd): Contrato Fallido: Información (Lloyd):	Desamor e inmadurez Ignorancia frente al sexo opuesto. Imposible Error
38.	Información (Lloyd): Información (Lloyd): Información (Lloyd): Información (Lloyd):	Luchar por amor Superados por las adversidades Maduro no inmaduro Rendición
39.	P.P. (Lloyd): Derrota Información (Diane):	Desamor e incomunicación Amor devoto
40.	P.C. (Jim Court): Derrota Información (Jim Court):	Humillación e incertidumbre Temor y mentira
41.	P.P. II (Lloyd): Derrota	Desamor
42.	P.P. I (Diane): Interrogatorio: Derrota Información: Marca I: Dinero en efectivo	Inmoralidad y traición del padre Aprovechar logros propios Traición
43.	P.P. II (Diane): Revelación de traidor P.P. III (Diane): Debate: Victoria	Inmoralidad Moralidad vence inmoralidad
44.	P.P. (Diane y Lloyd): Victoria: Reparación de Daño	Reconciliación y recuperación del amor perdido.
45.	Información (Jim Court): Castigo al traidor:	Inmoralidad derrotada
46.	Información (Diane y Lloyd):	Amor
47.	P.G. (Lloyd, Diane, y Jim Court): Victoria de héroes derrota del traidor	Amor y moralidad derrotan egoísmo e inmoralidad
48.	Información (Lloyd):	Amor familiar
49.	P.G. (Lloyd y Diane): Victoria: reparación de	Amor y felicidad derrotan inseguridad y miedo

En esta historia los principales lexemas son: **padre vs hijo** o **padre vs hija**, en donde esta segunda pareja formada por Diane y Jim Court conforman un círculo estrecho siendo al principio una fuerte e inquebrantable alianza pero posteriormente fue debilitada por la nueva relación amorosa que sostiene con Lloyd y luego por el descubrimiento de sus crímenes. Por su parte, la pareja **padre vs hijo** de Lloyd y su padre es bastante débil por no decir inexistente. Por su parte los temas principales son **amor vs desamor** y **seguridad vs inseguridad**, que son al mismo tiempo parte o complemento de la pareja **maduro vs inmaduro**, además de **valor vs miedo**, **confianza vs desconfianza** y **moral vs inmoral**.

El personaje de Lloyd es contradictorio, la raíz de la inmadurez en la mayoría de los personajes en otras historias como: "Ferris Bueller's Day Off", "The Karate Kid", "Back to the Future" o "The Hevenly Kid", condenan al personaje principal al desamor, la imposibilidad de entablar una relación con el sexo opuesto por la inseguridad en sí mismo de poder establecer un nexo de comunicación entre el personaje buscador y la persona buscada. En este caso la persona buscadora entabla la unión con la persona buscada sin mayores problemas pues tiene confianza en sí mismo y como dice en la secuencia inicial: "Quiero que me lastimen". Es difícil interpretar esta actitud pues como se ve en las secuencias posteriores Lloyd es en efecto lastimado y le perjudica bastante, pero aún así persiste en su lucha por recuperar el Edén que perdió cuando Diane rompió con él. Lloyd no tuvo miedo ni necesitó de ningún ayudante para entablar contacto con Diane, no obstante, muestra su inmadurez de otra manera, al no definirse a sí mismo un futuro para sí, eludir a la consejera vocacional de su escuela, y no desear formar parte del establishment, ya sea el del sistema capitalista o el gubernamental, por eso su resistencia a unirse al ejército donde encontraría garantizado su futuro. En todas las ocasiones en donde necesitó confianza en sí mismo para ganar Lloyd se impuso; pero en todas donde mostró falta de determinación para imponerse fracasó. Por esa misma razón su padre decidió romper la relación ya que no lo consideraba la pareja idónea para su hija por su falta de metas en la vida, pero era evidente que cualquier meta que se propusiera la conseguiría pues contaba con la seguridad necesaria para conseguirlo y nunca fue derrotado. Lloyd muestra ser determinado en siete ocasiones y se impuso en dos ocasiones en pruebas calificatorias, fue seguro en seis ocasiones y se impuso gracias a esta en cuatro: nunca fue derrotado o dio muestras de inseguridad. El principal contrincante de Lloyd en la historia fue el padre de Diane, pero gracias a su superioridad moral fue la razón por la cual se impuso al final, ya que gracias a su amor lograron vencer el mayor temor de Diane: el miedo al vuelo. Gracias a su entereza se impuso en ocho pruebas calificatorias, dos principales y una glorificante, donde su recompensa fue el amor. Por su parte, tiene sólo cinco muestras de desamor y fue derrotado en dos pruebas principales.

Por otra parte, Diane es todo lo contrario a Lloyd, cuenta con un futuro académico planificado y tiene sus metas perfectamente delineadas, es determinada para conseguir estas metas, sin embargo, es insegura y tiene miedos bastante patológicos que la reprimen y le impiden sentirse satisfecha por sus logros sean en los estudios o cuando por fin rompe la barrera que la separaba de sus compañeros. Su miedo a volar y su ataque de pánico en un avión muestra que guardaba problemas psicológicos profundos que nunca tuvo la entereza de resolver, ni su padre le ayudó nunca a atenderlos pues nunca les dio mucha importancia, cosa que sí hizo Lloyd. Por otra parte sus lazos tan estrechos a su padre se deben al profundo trauma que le ocasionó el divorcio de sus padres, sobre todo la comprensión en apariencia inconsciente de que fue la madre la culpable del rompimiento y por eso fue su castigo al optar por su padre, aludiendo según ella le daba seguridad. Supuestamente su padre era su mejor amigo; pero la relación no enteramente sincera ya que la hija hacía

exactamente todo lo que el padre ordenaba sin importar que sacrificara en el camino, todo en su empeño de destacar sobre el resto, a quienes veía siempre como un rival y no como un posible aliado. El padre excluía siempre a todo extraño que entrará a la vida de su hija ya que nunca satisficiera sus elevadas exigencias, tales estándares de excelencia jamás serían cubiertos por un estudiante preparatoriano. La soledad de Diane se debió a que nadie tuvo el valor de romper la barrera de perfección que la alejaba de sus compañeros, hecho que sí logró Lloyd en un momento de inspiración y le mostró a la chica un mundo que hasta ese momento había desconocido, y tal vez sea esa la razón por la cual se enamoró de Lloyd, por tener el valor de quererla conocer. Por otra parte, a diferencia de Lloyd, Diane tiene más muestras de desamor en su vida, un total de 12, entre las que destacan el divorcio de sus padres, el rompimiento con Lloyd, y el engaño de su padre. Por fortuna las muestras de amor son superiores: un total de 23, de las cuales 3 fueron en pruebas calificadoras, una prueba principal y una prueba glorificante.

El personaje de Corey, por otra parte, es una persona creativa que sufrió una decepción amorosa a manos de Joe, su novio superficial y patán, quien después de tener sexo con ella la abandonó y la dejó por una pareja más agraciada físicamente. No obstante, siempre presintió que Corey era mejor por su profundidad como persona, y eso tal vez le garantizaría un futuro éxito. Corey llegó casi al suicidio en su periodo de pena y por eso trabajó intensamente sus sentimientos al escribir 64 canciones de desamor. Al final, fue gracias a su madurez que se supo imponer y venció la dependencia que desarrolló hacia la relación de su ex novio.

El padre de Diane era una persona determinada y no le importaba a quien pisoteara o aplastara con tal de que sus metas fueran alcanzadas. Desde el fracaso de su matrimonio lo único importante en su vida era el bienestar de su hija y por eso trabajó duramente para que nada le faltara, aunque esto implicara estafar a sus clientes, ancianos de edad madura, de quienes se apropiaba de todo su dinero al momento de que estos morían, todo para garantizar el bienestar financiero de su hija. El padre igualmente planificó la vida de su hija como una serie de metas a alcanzar, donde no importaron las cosas de las cuales se privó en su crecimiento, amistades con amigos o el amor de un novio. Todo esto llegó en el momento en que terminaron las clases y sus responsabilidades terminaron, y un nuevo mundo se abrió para ella.

Análisis Arquetípico:

Los dos personajes protagonistas del filme, Lloyd y Diane, lograron dar el salto de persona al *selbst* gracias a que trascendieron su situación original de desamor e inmadurez y lograr alcanzar el estado opuesto, es decir, madurez y amor, para esto debieron realizar varias importantes decisiones. Ambos personajes tenían puntos a su favor y déficits: Lloyd no tiene miedo, es seguro de sí mismo, pero tiene miedo de tomar una decisión en la cual su vida se vea comprometida en algo en lo que no cree; por su parte Diane ya ha decidido que hacer de su vida, pero está llena de inseguridades, teme volar, lo cual es un reflejo de una desconfianza de sus propias habilidades, además vivía aislada de sus compañeros debido a las elevadas metas que su padre le obligaba a alcanzar. Todos estos problemas son superados al final del filme gracias a su mutuo apoyo demuestran los dos ser capaces de superar cualquier obstáculo que enfrenten en el camino. Otro personaje que realiza este salto de persona a *selbst* es Corey quien supera el desamor al cual la condenó el abandono de su antiguo novio y logró no seguir atrapada en ese sentimiento que sólo la limitaba.

Los dos personajes son bastante buenos y no muestran un lado oscuro, pero quien sí lo tiene y bastante grande es el padre de Diane, Jim Court, quien en secreto para lograr sus ambiciosos planes, le roba todo el dinero a los ancianos

recluidos en su asilo para dárselo posteriormente a su hija por medio de regalos. Este lado suyo siempre lo mantuvo oculto y en el fondo consideraba que se saldría con la suya y nadie lo iba a atrapar.

El ánimo y el ánimos de los dos protagonistas no son exigentes, descan una persona bondadosa y tierna, capaz de apreciar su cariño y de belleza sublime. Lloyd no es el prototipo del hombre todo poderoso, sin embargo, es noble y digno de confianza pues valora cabalmente lo femenino. Diane es una persona que necesita ser protegida, por eso cualquier gesto de caballerosidad será bueno para ella, pues significa que en el futuro cubrirá el papel que su padre con anterioridad desempeñó, esto es un gesto de inmadurez perpetua, pero así es delineada Diane. Diane descaba a alguien como su padre, para ella siempre fue importante en su vida y por eso lo obedeció siempre.

Al final, esta fijación en el ánimo de Diane le impidió ver la realidad, el estafador que era en realidad su padre, el descubrirlo implicó un duro golpe. Por eso el conflicto se mantuvo latente a lo largo del transcurso de los años y tal vez por eso no le dieron importancia a graves problemas como eran su miedo a volar. Nunca hubo una sensación de que algo apastara en su hogar, una necesidad de ser atendida psicológicamente debido su dependencia patológica hacia otras personas de las cuales necesitaba desesperadamente.

Lloyd fue para ella una experiencia distinta a la de su padre, no le impuso ninguna exigencia, la aceptó cual era y no le condicionó su afecto y protección al hecho de alcanzar dichas metas. Para ella Lloyd fue una experiencia liberadora. Pero su dependencia por su padre era todavía mayor y por eso lo hizo caso en el momento que le ordenó terminar con Lloyd a pesar de que lo amaba locamente. Por eso, ante la decepción que su padre le hizo sufrir fue corriendo ante Lloyd para que la protegiera del dolor que experimentaba.

Finalmente, también existía un conflicto entre Lloyd y su padre, el cual se hacía evidente por el hecho de que prefería vivir con su hermana en Estados Unidos que estar al lado de sus padres en Alemania. Su padre era militar y al parecer descaba ser todo lo opuesto a su padre, por eso se negaba a tomar una determinación con respecto a que hacer con el resto de su vida, pues eso implicaría condenarse a sí mismo a seguir la senda de su padre la cual deseaba evadir a toda costa según se demostró en varias secuencias del filme, aunque también hubo otras, sobre todo en un momento de debilidad propiciado por el rompimiento con Diane, donde la oferta de unirse al ejército le resultó ser tentadora.

Conclusiones:

En la historia predominó la isotopía amor vs desamor sobre la de maduro vs inmaduro, ya que la maduración en este caso y la superación de los problemas de los personajes fue posible gracias a que estos descubrieron el amor y no tanto a la madurez que estos alcanzaron. La madurez puede ser en la seguridad que uno tenga de sí mismo para alcanzar sus metas, o la minuciosidad con la cual se planea el futuro, por fortuna estas dos personas se complementen y llegan a construir una mejor. De igual manera se detectó en la historia la existencia de una estructura de pares de opuestos que se contraponen entre sí que caracteriza las historias de adolescentes, por lo cual puede considerarse que la hipótesis es comprobada, ya que a pesar de los problemas que atraviesan los personajes los malos son castigados y los buenos premiados, logrando un estado superior de existencia o madurez al romper los lazos que estos mantenían con sus respectivas familias y se encaminan a iniciar una vida independiente por su cuenta. Por estas razones puede considerarse que la estructura de la historia guarda un equilibrio y manda un mensaje de superior a los escuchas. De igual manera existía un conflicto padre vs hijo bastante intenso entre ambos protagonistas, el cual sólo fue resuelto en el caso de Diane. Pero en

el de Lloyd nunca se vio acción alguna para resolverlo mas que no siguió sus órdenes de enrolarse en el ejército, a pesar de que en algún momento se dio a entender que sí lo haría.

5.5. - Filmes de Cuchilladas y de horror.

Este es un subgénero del filme de horror, pero en el cual existe un asesino en serie con poderes sobrenaturales que asocia a un grupo de adolescentes en donde las primeras víctimas por lo general resultan ser aquellas que son sexualmente activas. Esta elección parece significar que se desea enviar mensajes al inconsciente de los adolescentes de que ellos mismos serán castigados por no poner controles a sus impulsos sexuales y sufrirán la misma suerte que los personajes del filme. Las herramientas del asesino son aquellas que provocan el mayor grado de sangrado en las víctimas de sus ataques: cuchillos, machetes, hachas, sierras mecánicas, flechas, navajas, pero nunca pistolas, es por eso que el filme se denomina como de "cuchilladas" o "slasher film". Las muertes son elaboradas y espectaculares y hay mucha sangre derramada por lo que las escenas son más terroríficas.

Por lo general, quien derrota al asesino es una virgen, una persona casta y respetuosa de los valores tradicionales, quien tiene en sus manos el poder de derrotar a la bestia que destruye a los jóvenes, en una especie de castigo por los pecados cometidos con anterioridad por sus padres.

"Scream" (1996) (Grita antes de Morir) de West Craven

NUM	Actantes:	
1.	Protagonista:	Sidney Prescott
2.	Ayudante o maestro:	Tatum Riley, Dewey Riley, Gale Weathers
3.	Antagonista o villano:	Asesino enmascarado (Billy Loomis y Stuard)
4.	Persona buscada:	(Identidad del asesino)
5.	Padre del protagonista:	Padre de Sidney.
6.	Persona ignorada:	Ninguna.

Secuencia 1: Suena el teléfono y una chica contesta, se trata de un número equivocado y cuelga. La chica prende la estufa y prepara unas palomitas. Vuelve a sonar el teléfono y ahora el desconocido insiste en conversar. Le habla de las películas de miedo y le pregunta si tiene novio. La chica contesta que no, entonces la voz misteriosa le pregunta cuál es su nombre. Ella responde preguntándole para qué quiere saberlo y la voz contesta sádicamente para saber a quien está mirando. La chica se asusta, enciende la luz de afuera y mira al exterior, ella le cuelga y cierra las cerraduras de su casa. Suena de nuevo el teléfono y le dice que no cuelgue pero la chica lo hace. Suena de nuevo y la voz le advierte que si lo vuelve a hacer la cortará como a un pescado. La voz le dice que jugarán un juego y al final de la frase dice "rubia", lo que hace que la chica se aterre y comience a llorar. La chica le advierte que hablará con la policía pero la voz dice que antes de que puedan llegar la habrá matado. La chica le pregunta que quiere y le responde ver tus entrañas, ella llora. Suena la puerta y ella ve quien es, no hay nadie. La chica le advierte entonces a la voz que su novio llegará y que la defenderá, la voz se burla y le pregunta que si de casualidad su novio no se llama: Steve. Ella le pregunta cómo saben su nombre y le responde que encienda la luz del patio, ella lo hace y ve a su novio amordazado en una silla. Ella trata de abrir y la voz le advierte que no lo haga. La voz entonces le ofrece jugar su juego, si contesta bien a sus preguntas bien ellos vivirán. La chica contesta bien a la primera pregunta sobre películas de miedo pero a la segunda mal y el castigo es que le corta el estómago al novio. La tercera pregunta es que adivine en que puerta está parado, ella toma un cuchillo y en ese momento se rompe una ventana y una sombra penetra en la casa. Inicia la persecución. Un vehículo se aproxima al lugar, son sus padres, la chica sale de la casa y

el asesino enmascarado la atrapa, la apuñala y cae la chica al piso. Los padres la llaman y no responde. El asesino la retiene y la arrastra por el piso. Los padres ven los destrozos y llaman a la policía. El asesino enmascarado desaparece, los padres salen de la casa y ven a su hija colgando de un árbol con el estomago abierto.

- I. Interrogatorio vs Información: La chica se encuentra sola.
- II. Interrogatorio vs Información: hay alguien acechando.
- III. Interrogatorio vs Información: Novio prisionero de la voz en el teléfono.
- IV. Contrato: Orden [Voz en el teléfono] vs Aceptación [Chica sola]
- V. Interrogatorio vs Información: Primera pregunta contestada bien; segunda errónea = Consecuencia Fehoría vs Daño I: Asesinato de novio [Steve]
- VI. Interrogatorio vs Información: peligro inminente de muerte.
- VII. Persecución vs No Liberación = Consecuencia: Fehoría vs Daño II: muerte de chica.

La secuencia inicial está llena de tensión y termina en forma terrible, sin embargo, a pesar de lo terrible que es no es el daño original como se averiguará más tarde, es simplemente un preámbulo del supuesto horror que espera. No obstante, es la parte más terrorífica del filme y el resto es una historia de misterio y no de terror.

Secuencia 2: Sidney hace su tarea, luego oye ruidos fuera de la casa y ve quien es, es su novio Billy y la asusta. Ella le advierte que su padre puede enterarse. Su padre llama a la puerta y le pregunta a su hija que ocurrió, ella le responde que no fue nada, el padre dice que saldrá ese fin de semana y se quedará sola. Cuando el padre sale Billy le reprocha a Sidney porque su relación se ha enfriado y no es tan apasionada como antes. Ellos se besan pero cuando trata de desnudarla le pide que salga y Billy obedece. Sidney le agradece su gesto y le enseña sus senos. Billy se va.

- I. Interrogatorio vs Información: Billy y Sidney son novios. (Amor)
- II. Interrogatorio vs Información: Sidney miente a su padre.
- III. Interrogatorio vs No Información: Sidney no revela porque su relación se ha apagado. (Desamor sexual)
- IV. Prueba calificadora (Sidney): Juego amoroso vs Suspensión: Derrota (Desamor)
Sidney es presentada junto con Billy, los dos personajes más importantes de la historia, y después de lo ocurrido en la secuencia uno se espera lo peor, pero el espectador es decepcionado pues la escena no llega a ninguna conclusión, a pesar del escarceo amoroso, la cual es siempre un preámbulo de agresión en un filme de cuchilladas de adolescentes. El final es decepción pues incluso la escena sexual no aparece.

Secuencia 3: En la escuela hay gran conmoción y hay varios reporteros anunciado lo ocurrido la noche anterior, la policía interroga a los alumnos. Nadie sabe la identidad del asesino. Sidney se alarma al ver lo ocurrido y su amiga Tatum le dice lo ocurrido la noche anterior.

- I. Interrogatorio vs Información: La población se entera de los crímenes de la noche anterior.
Sidney acude inocente a la escuela y ahí se entera que la población ha sido sobresalida por unos hechos terribles, temiéndose que un incidente semejante se vuelva a repetir.

Secuencia 4: Clases, hay una banca vacía y Sidney la mira con tristeza, en ese momento el director la llama y va a la dirección. Allí la reciben el sheriff del pueblo y el alguacil Dewey. No logran obtener gran información.

I. Interrogatorio sin Información: Ninguno de los interrogatorios sirve para esclarecer el misterio.

La policía, como en toda historia de cuchilladas, no tiene la menor idea de cómo detener al asesino. (Cliché)

Secuencia 5: Los estudiantes salen de clases y les piden que sean cuidadosos al regresar a casa. Los amigos de Sidney platican entre sí que todos fueron interrogados. Se preguntan como alguien pudo cometer un crimen así y se acusan mutuamente en broma de ser responsables del crimen, y ante cada acusación cada uno ofrece una coartada que bien podría ser usada en un juicio criminal. Sidney se molesta por que toman todo aquel asunto en broma y se aleja de ellos.

I. Interrogatorio vs Información: Todos son sospechosos.

II. Interrogatorio vs Información: Todos son sospechosos pero todos tienen pruebas para probar su inocencia.

III. Interrogatorio vs Información: Sidney es la más perturbada de todos (misterio)

Los interrogatorios son inútiles y los crímenes son tomados en forma banal, como cualquiera otra diversión.

Sidney, por el contrario, no lo hace así y lo rechaza.

Secuencia 6: Sidney habla por teléfono con Tatum, le comenta que la situación le trae malos recuerdos y Tatum le ofrece que vaya a dormir a su casa para no sentirse sola. Mientras espera su amiga ve la televisión y en todos los canales hay noticias sobre el crimen, en un canal la reportera Gale Weathers recuerda que el año pasado ocurrió un crimen semejante en donde la madre de Sidney fue violada y asesinada. Al oír esto Sidney apaga la televisión y se ve bastante abatida.

I. Interrogatorio vs Información: Malos recuerdos (Pasado terrible)

II. Información sin interrogatorio: Madre de Sidney asesinada y violada: Daño Original.

Sidney se convierte en el personaje principal, pues la muerte de los chicos en la secuencia inicial es sólo la segunda parte de una historia iniciada el año pasado donde la madre de Sidney murió asesinada, pero antes de recibir mayor información esta es suspendida por Sidney al apagar el televisor.

Secuencia 7: Anochece en forma lúgubre. Sidney se quedó dormida en el sofá y suena el teléfono, es Tatum y confirma que ira a recogerla enseguida. Cuando cuelga vuelve sonar el teléfono y es el asesino enmascarado, le pregunta cual es su película de miedo favorita y ella responde que no le gusta ninguna, creyendo que es Randy, uno de sus amigos, luego la pregunta si está sola y le dice que no es Randy, que está justo en la entrada de la casa. Sidney abre la puerta y no ve nadie, pero la voz insiste que se encuentra allí. Sidney se molesta y dice que colgará, el asesino responde en forma cruel que si cuelga la matará igual que su madre. Sidney se encierra en la casa y el asesino enmascarado la ataca, luchan y Sidney logra escapar del atacante encerrándose en su cuarto. El asesino enmascarado trata de entrar pero no puede. Sidney llama a la policía por teléfono por su computadora, el asesino desaparece. Entonces Billy Loomis aparece en la ventana y abraza a Sidney, pero en ese momento un teléfono celular cae de su pantalón. Sidney sospecha y huye, al salir por la puerta la sorprende la máscara del asesino pero es el alguacil Dewey.

I. Interrogatorio vs Información: Tatum ofrece compañía en su soledad (amistad)

II. Interrogatorio vs Información: Retroalimentación al público, repetición de secuencia I. I. Chica sola II. Alguien desconocido acechado desde fuera. III. Ataque inminente.

III. Interrogatorio vs Información: el asesino de los chicos es el mismo de su madre.

IV. Prueba Principal I (Sidney): Combate vs Victoria = Liberación.

- V. Persecución (Sidney) vs Liberación.
- VI. Marca I (Teléfono celular) vs Reconocimiento = Revelación de Traidor (Billy Loomis)
- VII. Marca II (Mascara de grito) vs Reconocimiento = Falso asesino (Aguacil Dewey)

La secuencia uno se repite en la siete pero con un desenlace diferente, Sidney logra ser intrépida y sobrevive al ataque. Pero a partir de este momento quedan claras las marcas con las cuales el asesino será identificado teléfono y mascara. Billy porta una de estas y es reconocido como el supuesto traidor.

Secuencia 8: Billy es arrestado y lo interroga el sheriff. Los policías comentan entre sí que Sidney es fuerte por sobrevivir al ataque. Tatum llega a casa de Sidney para recogerla y se entera de lo ocurrido. Llega Gale Weathers a la casa de Sidney para entrevistarla pero la ignoran. Enojada por lo ocurrido Gale se desquita con su camarógrafo.

- I. Interrogatorio vs Información: Sidney fuerte (heroína) = Reconocimiento como héroe.
- II. Interrogatorio vs Información: Gale Weathers conoce a Sidney (Aparente Traidora).
- III. Interrogatorio vs Información: Gale Weathers es mala.

En esta secuencia Sidney es reconocida como heroína de la historia por haber sobrevivido al ataque del asesino (Cliché). Cualquiera que sobreviva al ataque del asesino es el protagonista principal de la historia y único dotado con la posibilidad de derrotar al asesino.

Secuencia 9: En la comisaría interrogan a Sidney y a Billy por lo ocurrido aquella noche; a Billy le preguntan que hacía allí esa noche, luego le preguntan si estuvo en la casa de las víctimas de la noche anterior y le dicen que rastrearán las llamadas de su teléfono. Billy mira con resentimiento a Sidney.

- I. Interrogatorio vs Información: Billy no tiene una razón para encontrarse en escena del crimen.
Billy de ser aliado de la heroína se convierte en traidor, principal sospechoso del crimen.

Secuencia 10: Llega Gale Weathers a la comisaría pero no la dejan entrar. Dentro comentan que el disfraz es imposible de rastrear pues cientos de ellos son vendidos en la región durante esa noche. El sheriff le pide al aguacil Dewey que saque a Sidney del lugar por la puerta trasera; pero en el momento que tratan de salir los sorprende Gale y Sidney se molesta, luego le recrimina a la reportera por haber escrito el libro sobre el asesinato de su madre y le da un golpe en la nariz.

- I. Interrogatorio vs Información: Mascara no sirve como evidencia del crimen.
- II. Prueba calificadora (Sidney): Interrogatorio (Gale Weathers) vs No respuesta (Sidney) = Reconocimiento y Revelación como traidora.
- III. Información sin Interrogatorio = Gale Weathers autora de un libro sobre la muerte de su madre.
La marca del asesino (mascara) no sirve como prueba legal para comprobar la identidad del traidor. Por otra parte Sidney revela a Gale Weathers como traidora ante sus ojos y le da un golpe para revelarla como traidora.

Secuencia 11: Tatum celebra el golpe que le dio Sidney a Gale Weathers, pero Sidney está deprimida, no puede creer que sea Billy. La madre de Tatum le dice a Sidney que la llaman por teléfono, cuando contesta se percató que es la voz del asesino, le asegura que se equivocó al acusar a Billy y le dice que pronto sabrá más de él.

- I. Interrogatorio vs Información: Decepción de Sidney por traición de Billy.

II. Fechoría vs Daño III (Traición) (Desamor)

III. Interrogatorio vs Información = Reconocimiento vs Marca III (Voz) = Descubrimiento de Falso Traidor.

Sidney se siente traicionada por traición de Billy, pero poco después descubre que se equivocó al identificar las marcas del asesino (Voz).

Secuencia 12: Día de escuela. Gale dice que Sidney fue la testigo clave en el caso de asesinato de su madre y por su culpa se encuentra en la cárcel Cotton Weary, quien Gale asegura es inocente. Dewey informa a Sidney que soltaron a Billy por falta de pruebas ya que no hizo las llamadas. Sidney llega a la escuela pero es acosada por los reporteros. Sidney ve a Gale y la confronta, le reprocha que la haya llamado mentirosa en su libro. Gale le asegura que Cotton Weary es inocente pues su madre y él eran amantes. Sidney dice indignada que eso es falso y afirma que Cotton violó a su madre y luego la asesinó, ya que tenía la sangre de su madre en su chaqueta. Gale le dice que no está segura si realmente Cotton era la persona que vio salir de su casa con la chaqueta, luego afirma que los asesinatos ocurridos allí y el de su madre se encuentran relacionados y Sidney no está segura de que vio.

I. Información sin interrogatorio: Sidney testigo clave en asesinato de su madre.

II. Información sin interrogatorio: Cotton Weary anterior Traidor.

III. Interrogatorio vs Información: Billy es inocente.

IV. Prueba calificante (Sidney): Debate [Sidney vs Gale] vs Derrota = Resultado duda que su testimonio original sea verdadero, asesino real libre.

V. Información vs Interrogatorio: Asesino involucrado en los tres incidentes.

VI. Información sin Interrogatorio: poca moralidad de Gale Weathers.

Sidney fue quien atestiguó en contra de Cotton Weary y lo metió a la cárcel por el asesinato de su madre; sin embargo, de acuerdo con Gale Weathers es inocente y quiere probarlo. En su debate descubre que duda de su declaración original, por lo que se da la posibilidad de que el verdadero asesino esté en libertad.

Secuencia 13: Sidney pregunta a sus amigos si han visto a Billy y le responden que no. Sale un chico corriendo vistiendo el mismo disfraz del asesino gritando como loco. Al ver esto Sidney se indigna y sale corriendo pero se topa con Billy, le pregunta si sigue creyendo que es culpable y Sidney le responde que alguien trató de matarla ayer y luego le llamó a su casa. Sidney le pide una disculpa, pero Billy le reprocha que desde que su madre murió su relación se ha enfriado. Sidney se enoja. Billy le dice que aceptó las cosas cuando su madre abandonó su padre, luego le dice que quiere recuperarla; pero ella le reprocha que su vida traumatizada interfiera en su perfecta existencia y se va.

I. Interrogatorio sin Información: Deseo de reconciliación con Billy (Amor)

II. Marca II vs Reconocimiento = Asesino Falso.

III. Prueba calificante (Sidney): Debate [Sidney vs Billy] vs Descubrimiento = Egoísmo y Desamor de Billy.

IV. Interrogatorio vs Información: abandonó de la madre de Billy a su padre (desamor) Daño X.

Los crímenes son tomados a broma por los estudiantes y eso lastima a Sidney. Billy trata de reconciliarse con su novia pero lo único que consigue es ahondar sus diferencias.

Secuencia 14: El director castiga a los chicos que bromeaban con el disfraz y los regaña al mismo tiempo que los amenaza con unas tijeras.

I. Información sin Interrogatorio: Director cruel.

El director reprime en forma enérgica a sus alumnos por sus bromas; pero lo hace amenazándolos con matarlos al empuñar unas tijeras en forma violenta.

Secuencia 15: Sidney se encierra en el baño y oye una conversación entre dos chicas quienes se burlan de Sidney y consideran que su madre era una cualquiera; que el ataque sufrió lo inventó y sólo trata de llamar la atención. La chica afirma que el suicidio está pasado de moda y el asesinato es más "inn", luego especula que Sidney es la verdadera culpable pues está mal de la cabeza. Sidney debe guardar silencio mientras escucha estas palabras dolorosas y aguarda que se vayan. Sidney sale del baño llorando, luego oye su nombre y mora alrededor, pero como no hay nadie no le da importancia. Entonces se repite esa voz y unos zapatos con pantalones se baja de uno de los baños, se abre la puerta y Sidney es atacada de nueva cuenta pero logra escapar.

I. Prueba calificante (Sidney): Injurias contra su madre y ella vs No reacción = Derrota (humillación)

II. Información sin interrogatorio: Todos creen que su madre es una cualquiera.

III. Marca IV (Disfraz) vs Reconocimiento.

IV. Prueba calificadora (Sidney): Ataque II [Asesino verdadero] vs Escape = Liberación. (Victoria)

Sidney descubre con dolor que su madre no tenía buena reputación entre la gente de su comunidad y al mismo tiempo sobrevive a un segundo ataque.

Secuencia 16: Mientras Gale coqueta con el alguacil Dewey oyen el anuncio del director de suspender clases y que habrá toque de queda en la ciudad por el último incidente ocurrido. Llega el sheriff y le dice que no pueden localizar al padre de Sidney. Dewey le dice a Gale que es bonita y ella se entusiasma.

I. Interrogatorio vs Información: relación amorosa entre Gale y Dewey (Amor)

II. Información sin interrogatorio: toque de queda ante amenaza de asesino misterioso.

III. Interrogatorio vs Información: Dewey siente atracción por Gale (Amor)

El tercer ataque del asesino obligó a las autoridades a tomar medidas extremas: un toque de queda. En tanto Gale muestra que también tiene su lado positivo al sentirse atraída por Dewey.

Secuencia 17: Sidney está segura que el tipo que la atacó en la escuela era el asesino, Stuard llega y agradece a Sidney que suspendieran clases. Tatum le pide que se detenga, entonces Stu les dice que hará una fiesta esa noche e invita a Tatum y Sidney.

I. Interrogatorio vs Información: era el verdadero asesino.

II. Contrato: Oferta [Stuard] (invitación a una fiesta) vs Aceptación. [Tatum y Sidney]

En esta secuencia se vislumbra que el desenlace del filme ocurrirá en la aparente inocente fiesta de Stuard.

Secuencia 18: El director juguetea con la máscara del asesino en su oficina, todo mundo se ha retirado y se encuentra solo. Oye que tocan a la puerta y va a ver quien es pero no hay nadie. Se vuelve a encerrar y se asusta con su propio reflejo, pero

de nueva cuenta vuelven a tocar y no encuentra a nadie, recorre los pasillos y se encuentra al conserje. El director se dispone a regresar a su oficina pero en el momento que cierra la puerta es atacado y muere.

I. Fechorías vs Daño IV: Asesinato del director

Secuencia 19: Sidney duda si Cotton Weary haya sido amante de su madre. Tatum le dice que eso sólo es un rumor. Sidney dice que es un rumor difundido por la prensa y que todo el mundo creerá que es verdad. Sidney teme que el verdadero asesino de su madre se encuentre en libertad. El asesino aparece y desaparece.

I. Interrogatorio vs Información: Sidney teme que el verdadero asesino se encuentre en libertad.

II. Reconocimiento de marcas II y IV.

Sidney teme que Gale Weathers después de todo tenga razón acerca de la inocencia de Cotton Weary y el crimen (Daño Original) no se haya todavía reparado.

Secuencia 20: En la tienda de videos Stuard invita a Randy a su fiesta. Randy dice que no es buena idea que un sospechoso de asesinato esté parado en el pasillo de las películas de horror. Stuard bromea. Randy le pregunta si alguien tendría motivos para asesinar a su propia novia y luego le pregunta si tendría alguna oportunidad con Sidney. Stuard lo mira y estalla en carcajadas. Stuard entonces especula que el verdadero asesino es el padre de Sidney pues no pueden localizarlo. Randy opina que tal vez ya está muerto y desaparecido. Billy se acerca molesto y acusa a Randy de ser el asesino. Randy se asusta y le pregunta cual sería su motivo, le dicen que el milenio. Cuando Billy se va le pregunta a Stuard si éste psicópata (Billy) no es sospechoso de ser el asesino.

I. Contrato: Oferta [Stuard] vs Aceptación [Randy]

II. Prueba calificante (Stuard y Randy): Debate [Potencialidad de Billy como asesino] vs Mutuas recriminaciones = Empate.

III. Prueba calificante (Billy y Randy): Debate vs Mutuas Acusaciones = Empate.

IV. Interrogatorio vs Información: Potencialidad de Billy como asesino.

En esta secuencia las mutuas acusaciones suben de nivel y de nuevo inclinan a sospechar el la culpabilidad de Billy como traidor.

Secuencia 21: La gente al anochecer se esconde en sus casas y los negocios cierran. En tanto Dewey lleva a Sidney y Tatum a comprar botanas para la fiesta. Tatum le dice a su amiga que pronto olvidarán lo ocurrido, pero en los pasillos el asesino las acoccha. El Sheriff le pregunta a Dewey en donde se encontraba y responde que cuidando a Sidney. El sheriff le dice que las llamadas fueron hechas desde el teléfono celular del padre de Sidney. Dewey le cuestiona y sugiere que tal vez clonaron el teléfono para inculparlo. El sheriff le recuerda entonces que mañana es el aniversario del asesinato de su esposa, luego dice que buscarán al padre de Sidney para comprobar si es el asesino y que cuide a la chica.

I. Interrogatorio vs Información: Reputación de la madre de Sidney está dañada.

II. Interrogatorio vs Información: Padre desaparecido y su teléfono es el que hizo las llamadas.

III. Marca I vs Reconocimiento.

IV. Interrogatorio vs Información: Mañana es aniversario.

La reputación de la madre de Sidney ha sido dañada por el libro de Gale Weathers, y ahora el padre de Sidney se une a la lista de sospechosos.

Secuencia 22: Fiesta. Dewey deja a Tatum y Sidney en la fiesta. A lo lejos se ve a Gale quien espía la fiesta desde su camioneta. Dewey la sorprende y le pregunta que hace allí. Gale responde que para ver lo que ocurre. Gale le pregunta a Dewey si lo puede acompañar.

I. Interrogatorio vs Información: Amor correspondido entre Gale y Dewey.

Se plantea el desenlace del filme con el arribo de todos los personajes en un mismo lugar de tal forma que es seguro que ahí se dé el desenlace de la historia.

Secuencia 23: En la fiesta Randy habla de películas de horror. Gale entra y coloca una cámara sobre el televisor, en tanto Sidney le pregunta a Dewey si ya encontraron a su padre y le responde que no. Tatum se retira a buscar unas bebidas, la puerta se cierra, oye un ruido y ve que sólo es un gato, luego busca una salida y no la encuentra. Se abre la puerta y es el asesino enmascarado. Tatum cree que es Randy y bromea con él, pero súbitamente la toma del brazo y la corta. Tatum lucha arrojando botellas al asesino, luego trata de salir por la puerta del gato y se atora. El asesino sube la puerta y en el marco Tatum es degollada, el asesino entra en la casa.

I. Interrogatorio vs Información: Randy es experto en filmes de horror.

II. Marca V (Películas de horror) vs Reconocimiento = Randy se une a lista de sospechosos.

III. Fechoría vs Daño V: Asesinato de Tatum.

Con la aparición del asesino la tensión del filme llega al tope pues se sabe que su objetivo es Sidney, y para dejarla más desamparada la priva de su amiga Tatum.

Secuencia 24: Sidney busca a Tatum y no la encuentra, todo mundo se marcha del lugar, llega Billy y le pide a Sidney que le permita platicar con ella. Stuard les dice que pueden ir a discutir en el cuarto de sus padres. En tanto Gale y el camarógrafo Kenny ven lo que los chicos hacen. Gale se pregunta si ganará el Pulitzer.

I. Interrogatorio vs Información: Sidney no encuentra a Tatum.

II. Prueba calificante (Billy): Conversación vs Aceptación (Sidney) = Reconciliación (Amor)

III. Interrogatorio vs Información: Gale es vanidosa.

Billy llega a la fiesta a limar asperezas con Sidney y consigue que le permita hablar con ella.

Secuencia 25: Billy y Sidney hablan. Billy se disculpa y le dice que ha sido egoísta. Sidney reconoce que no puede lamentarse por siempre por la muerte de su madre y le confiesa que teme terminar igual que ella. Se besan, Sidney le dice a Billy que le gustaría salir en una película porno, se vuelven a besar y tienen sexo.

I. Prueba calificadora (Billy): Debate vs Reconciliación = Recompensa (Amor de Sidney) Sexo.

Sidney y Billy se reconcilian lo que aleja las sospechas que existían en contra de él de ser responsable de los crímenes.

Secuencia 26: En la fiesta Randy, Stuard y otros amigos están viendo Halloween. Randy detalla las reglas de los filmes de horror de cuchilladas: no tener sexo, no usar drogas o alcohol, y nunca irse del cuarto donde están todos y decirle a todos: "voy a regresar". Gale ve lo que ocurre en la fiesta, tocan, es Dewey, le dice que han reportado un vehículo extraño en los alrededores y invita a Gale a acompañarlo.

I. Interrogatorio vs Información: reglas de películas de miedo.

II. Marcas I. No sexo. II. No alcohol ni drogas. III. No decir: "volveré".

La película da tres reglas que deben seguir los personajes para salvar su vida en una película de miedo las cuales implican su condenación ante los ojos del espectador.

Secuencia 27: Más gente se retira de la fiesta, mientras tanto Billy y Sidney tienen sexo. En tanto abajo llaman por teléfono y se enteran de que el director de la escuela fue asesinado y está colgado en el campo de fútbol. Todos los que quedan en la fiesta se retiran para ir a ver el cadáver llenos de morbo y dejan a Randy solo con su película.

I. Marca I. (Sexo) Sidney es potencial víctima de asesinato.

II. Interrogatorio vs Información: muerte del director.

III. Información sin Interrogatorio: los personajes se quedan solos en casa y el asesino no es un desconocido.

Sidney viola la primera regla y es marcada como víctima potencial, en tanto la casa es abandonada dejando en ella sólo a los personajes principales.

Secuencia 28: Gale y Dewey pasean, de repente unos autos pasan a toda velocidad y casi atropellan a la pareja. Dewey empuja a Gale y caen en el pasto, al verse se besan. Gale ve algo, es el auto del padre de Sidney y no saben que hace allí.

I. Prueba calificadora (Dewey y Gale): Peligro de Muerte vs Salvación Mutua = Declaración mutua de amor.

II. Marca (Auto del padre de Sidney) vs Reconocimiento = Principal sospechoso.

Dewey y Gale se salvan mutuamente la vida y se declaran su amor, pero descubren el auto del padre de Sidney y a partir de este momento es el principal sospechoso de los crímenes

Secuencia 29: Billy le pregunta a Sidney si se encuentra bien. Sidney le pregunta a quien llamó desde la cárcel con la llamada a la cual tenía derecho por ley y Billy responde que a su padre. Sidney le dice que el sheriff Burke lo hizo. Billy responde que no, luego Sidney le dice que bien pudo llamarla desde la comisaría para que dejará de sospechar de él. El asesino aparece y hiere a Billy, luego persigue a Sidney y ella huye. El asesino la persigue hasta el tejado y Sidney cae al suelo. El asesino desaparece. Sidney ve a Tatum muerta.

I. Interrogatorio vs Información: ¿A dónde llamó con su llamada?

II. Marca I vs Reconocimiento = Billy es de nuevo principal sospechoso.

III. Fechoría vs Daño VI = Muerte de Billy.

IV. Prueba Principal II (Sidney)2: Combate vs Victoria = Liberación.

V. Persecución vs Liberación.

VI. Información sin Interrogatorio = muerte de Tatum.

Billy es de nuevo sospechoso pero antes de que Sidney lo puede revelar como traidor el asesino hace su aparición y lo mata. Inicia entonces el combate final.

Secuencia 30: Randy sigue viendo el video, el asesino aparece parado justo detrás de él. Randy ve como el asesino de la película está parado detrás de la heroína del filme y grita mira detrás de ti; pero antes de que tenga oportunidad de matarlo el asesino oye a Sidney gritar y se va a buscarla. Sidney toca a la puerta de la camioneta. Kenny trata de ayudarla y ven lo que ocurre en la pantalla, se dan cuenta que la imagen tiene un retraso de 30 segundos, los dos salen del vehículo y el asesino mata a Kenny. Sidney de inmediato cierra la puerta y encierra al asesino, luego huye por el jardín.

- I. Fecchoria sin Daño: Intento de asesinato de Randy y salvación por fortuna.
- II. Interrogatorio vs Información: peligro de muerte de Randy.
- III. Fecchoria vs Daño VII = Asesinato de Kenny.
- IV. Persecución vs Liberación (Sidney)

Sucesos aleatorios impiden que se dé la confrontación de Sidney con el asesino, pero al final se reanuda la acción.

Secuencia 31: Gale y Dewey inspeccionan el lugar. Dewey saca su arma y entra a la casa, allí oye unos ruidos y entra a la sala, es sólo el video. En tanto Gale encuentra a Kenny muerto, llama por teléfono pero alguien golpea, es Randy, hay sangre en parabrisas. Gale arranca el auto y Kenny cae en el parabrisas, ella trata de huir, se topa con Sidney y se sale del camino para chocar contra un árbol.

- I. Interrogatorio vs Información: Peligro de muerte.
- II. Información sin Interrogatorio: Muerte de Kenny.
- III. Prueba Principal (Gale): Combate vs Derrota = Aparente muerte.

Dewey y Gale se enfrentan al asesino y ambos fracasan en su respectivo combate.

Secuencia 32: Sidney busca a Dewey en la casa. Dewey aparece y tiene un cuchillo enterrado en la espalda. El asesino aparece y persigue a Sidney hasta la patrulla de Dewey. Sidney cierra las puertas y busca las llaves, en eso ve que el asesino le está mostrando las llaves y desaparece en el acto, se abre una puerta y ella la cierra de inmediato, luego se abre la cajuela trasera sin que ella se de cuenta pues está tratando de hablar por la radio. La ataca y sale del vehículo. Sidney corre y oye gritos, es Randy. Sidney le quita la pistola a Dewey y le apunta a Randy, luego llega Stuard y le pide que le dé el arma. Sidney se niega y cierra la puerta a sus dos amigos. Sidney no sabe en quien confiar. Billy cae de las escaleras, le dice a Sidney que está levemente herido y le pide el arma. Billy abre la puerta y Randy entra. Billy se burla de Sidney y dispara a Randy. Sidney no puede creer lo que ocurre, entonces entra a la casa Stuard y junto con Billy acorralan a Sidney. Stuard y Billy son los asesinos. Sidney les pregunta porque asesinaron a su madre. Billy dice que por su culpa su madre abandonó su padre, luego le recuerda que ella ya no es virgen y que morirá, pero todavía le tienen una sorpresa. El padre de Sidney está anordazado en el closet. Los dos asesinos le dicen que culparán a su padre de todos los crímenes y como coartada se causaran heridas mutuamente, cuando están dispuestos a matar a Sidney Billy le pide a Stuard que busque la pistola pero no la encuentran. Aparece Gale apuntándoles a los dos, pero como el arma tiene puesto el seguro la desarman y la dejan inconsciente. Pero cuando buscan a Sidney se percatan que ella ha desaparecido, la buscan molestos. Suena el teléfono, es Sidney y les comunica que acaba de llamar a la policía, Stuard se lamenta por el dolor y porque sus padres lo van a castigar. Billy enloquece, luego oye ruidos y se acerca, abre una puerta pero se percata que es sólo la película. Entonces brinca el

asesino enmascarado y con un paraguas apuñala a Billy. Stuard ataca a Sidney y pelean. Sidney muere a Stuard y lo golpea y cae al suelo, justo debajo del televisor. Sidney empuja el aparato y lo derriba justo sobre la cabeza de Stuard. Sidney busca a Billy y la sorprende Randy, pero antes de que hagan algo los ataca de nuevo Billy pelean entre sí. Billy supera a Sidney y está a punto de matarla con el cuchillo, aparece de nuevo Gale y dispara contra Billy. Los tres héroes se levantan del suelo y esperan el último ataque del asesino, pero antes de que pueda actuar Sidney lo remata con un tiro en la frente. Los tres héroes se creen a salvo pero los sorprende el padre de Sidney y lo liberan de sus ataduras.

- I. Interrogatorio vs Información: Herida a Dewey en la espalda.
- II. Fechoría vs Daño VIII.
- III. Prueba Glorificante I (Sidney): Decisión [Stuard y Randy] vs Ninguno.
- IV. Prueba Glorificante II (Sidney): Decisión [Billy] vs Entrega del arma = Resultado Traición.
- V. Fechoría vs Daño IX = Engaño a Sidney.
- VI. Marca IV (Voz) vs Reconocimiento = Revelación del Traidor [Billy y Stuard]
- VII. Interrogatorio vs Información: Daño X (La madre de Sidney es responsable del abandono de la madre de Billy)
- VIII. Interrogatorio vs Información: Billy inculpará al padre de Sidney de los crímenes. Fechoría vs Daño XI (Secuestro de padre de Sidney).
- IX. Interrogatorio vs Información: Plan de venganza.
- X. Prueba Glorificante I (Gale): Combate vs Derrota = Falta de precaución.
- XI. Liberación (Sidney)
- XII. Prueba Glorificante III (Sidney): Combate vs Victoria (Billy)
- XIII. Prueba Glorificante IV (Sidney): Combate vs Victoria (Stuard) = Muerte de Stuard.
- XIV. Prueba Glorificante V (Sidney) y II (Gale): Combate vs Victoria Definitiva (Billy): Reparación de todos los daños.
- XV. Revelación de los héroes: (Sidney, Gale y Randy)

La reparación de los daños en este caso quedó truncada pues la venganza de una muerte con otra muerte no repone por completo una vida perdida sino que elimina el peligro de muerte. Por otra parte, la recompensa de los héroes es únicamente haber salvado la vida y no una progresión espiritual.

Secuencia 33: Llega la policía, los paramédicos y los reporteros al lugar. Dewey sigue vivo y se lo llevan en una camilla. Gale comienza a narrar la noticia ante una cámara de televisión y cuenta la historia ocurrida en esa noche. FIN

- I. Información sin Interrogatorio = Dewey no murió por las heridas. Reconocimiento como héroe.
- II. Información sin interrogatorio = historia de la noche.

Durante el final el mal fue derrotado completamente y no hay posibilidad de una secuela ante la supervivencia del asesino.

Construcción de Código:

NUM	Semas resaltados en secuencia	Resultado
I.	Información: Información: Información	Soledad (Peligro) Amenaza Peligro

	Contrato: Juego Macabro Fechoría vs Daño I Información: Fechoría vs Daño II:	Crueldad Crueldad Muerte Muerte Muerte
2.	Información (Billy y Sidney). Información (Padre): Información (Billy y Sidney) P.C. (Sidney): Derrota	Amor Amor Desamor Desamor
3.	Información:	Muerte
4.	Información:	Nula
5.	Información (todos): Información (todos): Información (Sidney):	Todos culpables Todos inocentes Dolor (Emocional)
6.	Información (Sidney): Información (madre):	Pasado terrible Muerte
7.	Información (Tatum): Información (Asesino): Información (asesino): P.P. I (Sidney): Victoria Marca I: Marca II:	Amistad Amenaza repetida tres veces. Muerte no vendada Vida Teléfono Máscara
8.	Información (Sidney) Información (Gale): Información (Gale):	Reconocimiento como heroína Traidora Cruel y egoísta.
9.	Información (Billy):	Culpable de crimen (Muerte)
10.	Información (Marca II): P.C. (Sidney): Victoria Información (Gale):	No sirve Valor vence egoísmo Traidora.
11.	Información (Sidney): Fechoría vs Daño III: Información (Asesino):	Desamor Traición Muerte no vendada.
12.	Información (Sidney): Información (Asesino de madre de Sidney): Información (Billy): P.C. (Sidney): (Debate): Derrota ante Gale Información (Asesino): Información (Gale):	Testigo de Muerte Falso traidor Inocente Falso Traidor Libre Mala
13.	Información (Sidney): Marca II: P.C. (Sidney): (Debate): Revelación. Desamor (Billy): Daño X.	Amor Falso traidor Egoísmo Billy y Desamor. Desamor
14.	Información (Director):	Crueldad
15.	P.C. (Sidney): Derrota. Información (madre Sidney): P.C. (Sidney): Victoria.	Desamor y humillación Desamor. Vida.
16.	Información (Gale y Dewey): Información (todos): Información (Gale y Dewey):	Amor Miedo y Muerte Amor
17.	Información Contrato: [Stuard y chicas]:	Asesino libre Diversión (Camada)
18.	Fechoría vs Daño IV:	Muerte.
19.	Información (Sidney): Marcas II y IV:	Muerte no vendada Asesino/Peligro de muerte
20.	Contrato: [Randy y Stuard]	Diversión

	P.C. (Stuard y Randy): Empaté P.C. (Billy y Randy): Empaté Información (Billy):	Mutua exoneración Mutua exoneración Sospecha de desequilibrio mental.
21.	Información (madre de Sidney): Información: padre desaparecido y presunto traidor. Marca I (Teléfono) Interrogatorio: aniversario de muerte.	Madre inmoral Incógnita. Muerte. Venganza
22.	Información (Gale y Dewey):	Amor
23.	Información (Randy): Marca V: (Películas de horror): Fechoría vs Daño V:	Experto en cine de terror Presunto criminal Muerte
24.	Información (Tatum): P.C. (Billy): Información (Gale):	Desaparición. Amor/Reconciliación Vanidosa
25.	P.C. (Billy): Debate: Victoria	Amor
26.	Información: Marcas I, II y III.	Películas de miedo (reglas) No sexo, no drogas ni alcohol, no decir "volveré".
27.	Marca I: (Sexo) Información: Información:	Peligro de muerte Muerte Peligro
28.	P.C. (Gale y Dewey): Victoria Marca (Auto del padre de Sidney)	Amor Ascino/Muerte
29.	Interrogatorio (Billy) Marca I: Fechoría vs Daño VI: P.P. (Sidney): Victoria Persecución vs Liberación: Información:	Sospecha Ascino Muerte Billy Vida Vida Muerte
30.	Fechoría sin Daño: Información: Fechoría vs Daño VII: Persecución vs Liberación:	Intento de asesinato Muerte Muerte Vida
31.	Información: Información: P.P. (Gale): Derrota.	Muerte Muerte Muerte
32.	Información (Dewey): Fechoría vs Daño VIII: P.G. I (Sidney): Decisión: ninguno. P.G. II (Sidney): Decisión: Derrota Fechoría vs Daño IX: Marca IV (Voz): Revelación de Traidor: Información (Billy): Daño X. Información (Billy): Daño XI Información (Billy): P.G. I (Gale): Derrota. Liberación: P.G. III (Sidney): Victoria P.G. IV (Sidney): Victoria. P.G. V (Sidney) y II (Gale): Victoria Reparación de Daños. Revelación de héroes:	Muerte Muerte Desconfianza Confianza Traición. Traición. Desamor Muerte Venganza Muerte Vida Muerte y Vida Muerte y Vida Muerte y Vida Vida Vida y Héroes
33.	Información: Información:	Héroe Historia de Muerte

En esta historia ninguna de las isotopías aparenta tener un mensaje claro a expresar en la historia, más que el de una lucha entre las fuerzas del mal que son destructoras de la vida (muerte) y las fuerzas del bien que protegen la vida. Entonces se da la siguiente relación básica: Si el Bien = Vida entonces el Mal = Muerte. Lo que demuestra que la historia cuenta con la estructura elemental de pares de opuestos o dialéctica característica de las historias simplistas características de mitos y cuentos de hadas. El bien es fácil de definir pues es universalmente reconocido que quienes defienden la vida de la muerte deben ser fuerzas benígnas; en tanto que las fuerzas destructoras de la vida son siempre malignas. Las marcas de la muerte son de dos tipos: visuales y auditivas; las visuales son la máscara semejante a un cráneo (muerte) emulando un aullido (terror), el segundo es una capa negra semejante a la de la parca o muerte, y un teléfono. Los signos o marcas auditivas para reconocer al traidor son la voz de una persona llena de confianza y seguridad, que es capaz de ser amena y de llegar a expresar una crueldad extrema, en tanto que el teléfono es el medio auditivo por medio del cual se difunde la voz y sin el cual está no puede llagar a alcanzar a sus víctimas. La última marca distintiva es su interés y conocimiento en los filmes de terror, en especial del subgénero de cuchilladas, por lo que cualquier persona que demostrará conocimiento o interés en este tema puede identificarse con las fuerzas malignas. Este mensaje siempre es el mismo en todas las películas de "cuchilladas" y en general en los filmes de terror.

La relación entre heroína y villano es singular en el caso de este filme, pues vaga del amor al desamor con gran regularidad a lo largo de la historia, en ningún momento ninguna de estas posturas llega a prevalecer hasta que el villano es reconocido por las marcas que dejó. Hay que añadir que en dos ocasiones es descubierto pero al poco tiempo logra engañar a la heroína y al espectador al mostrar señales igualmente de ser inocente. La relación es de amor y odio, un odio secreto de un traidor, un amor falso que sirve para engañar a la víctima. El resultado final es el predominio del odio, aunque como se ve, esta tampoco es la isotopía principal del relato.

Existe un predominio en los mensajes de muerte y desamor los cuales se presentan en 63 ocasiones a lo largo del relato, manifestándose como: desconfianza, traición, sospecha, desamor, desaparición, soledad, amenaza, crueldad y asesinato. En tanto, los mensajes de amor y vida son menos predominantes manifestándose sólo en 26 ocasiones como: amor, vida, supervivencia, confianza, lealtad y amistad. De tal manera que los mensajes negativos predominan avasalladoramente y no son suficientemente contrarrestados con los mensajes positivos existentes en el relato.

En cuanto a la isotopía de "mensaje de maduración" en esta historia es inexistente pues todos los protagonistas principales dan muestras de madurez en sus acciones y en ninguna ocasión dan alguna señal de inmadurez, con excepción de los personajes de relleno, lo que en cine son conocidos como "extras", quienes no toman en serio los asesinatos y los toman como motivos de burla.

A diferencia de los filmes que precedieron a "Scream" el traidor no es conocido sino que se encuentra en incógnito, lo cual lo hace más peligroso pues puede caminar lado a lado de los protagonistas y no ser reconocido más que cuando se cruza con las marcas con las cuales se le puede identificar. El villano sólo es identificable cuando porta las marcas pero estas a su vez lo enmascaran. En las otras historias como "Halloween" (1978), "Friday the 13th" (1980), y "Nightmare on Elm Street" (1984), los villanos siempre llevan consigo las marcas con las cuales se les puede identificar como traidores y nunca las pierden, de tal manera que la amenaza es siempre reconocible en cualquier momento que se manifieste.

Análisis Arquetípico:

Es difícil evaluar si la protagonista del filme, Sidney Prescott, sufre alguna transformación de persona a sí misma, desde el inicio se sabe que tiene el poder de vencer al asesino pues sobrevive a un ataque que se efectúa antes de la mitad del filme. En los filmes el protagonista que sobrevive pasa incólume hasta que queda como último sobreviviente y por eso es evidente que sigue en la lista para morir, pero al ver que demuestra gran pericia para eludir los ataques del asesino el espectador considera que es diferente a los demás. Esto no es claro por que, por lo general, la heroína a lo largo del filme nunca bajó la guardia para tener sexo. Pues todos los muertos siempre lo hacen en un momento que no tienen oportunidad de percatarse de que están por ser atacados. Por eso, este hecho inusual de sobrevivir al asesino cuando lo que se esperaba era todo lo contrario, una gran mortandad, causa que el público deposite sus esperanzas en la heroína y por ende se identifique con este por sus desventuras, pues en el fondo todos deseamos ser ese último superviviente y ser los vencedores. Pero, si uno trata de determinar si antes de este punto carecía de ese poder la respuesta resultaría negativa, ella desde el primer momento estaba predeterminada al triunfo.

Pero si se trata de descubrir algún momento de superación sólo se encuentra uno, un cambio de opinión, con respecto a la respetabilidad de su propia madre, quien antes del inicio de la acción del filme muere asesinada en forma espantosa. Ella sufre el castigo por su sexualidad irreprimida que destruye inadvertidamente el hogar de quien en el futuro se convertirá en su asesino. Este cambio permite que una sus fuerzas con la principal detractora de su madre, Gale Weathers, quien desde el principio tenía la razón, a pesar de su evidente egoísmo y señas de maldad, las cuales en apariencia la condenarían al castigo de la muerte pero por alguna razón logra salir ilesa pues igualmente muestra ser capaz de bondad, al interesarse románticamente en el modesto y bonachón alguacil Dewey. Si se analiza a Gale Weathers, ella si sufre una transformación, de ser una desalmada periodista a quien sólo le interesa destacar en su carrera, se convierte en una valiente mujer capaz de sacrificarse por el amor que ha descubierto en un hombre humilde como lo es el alguacil Dewey. En este gesto se deduce que en ella aparecen gestos de bondad y valentía.

La sombra predomina en todo el filme, el asesino enmascarado es la encarnación misma de la sombra. Los asesinos permanecen escondidos precisamente a que cuando actúan se disfrazan con la sombra que los cubre y evita que uno detecte en ellos gestos de humanidad o bondad, pese a que sus asesinatos tengan algo de justificación. Por desgracia, el mal es banalizado, minimizado. El espectador sabe que sólo se trata de una película, no es algo real, por eso queda anestesiado del impacto que representan las muertes, sin importar cuán sangrientas sean, pues de igual forma la sangre es igualmente falsa, hasta el momento ningún filme ha usado sangre auténtica. El filme pretende criticar este punto con la actitud de los estudiantes frente a los criminales quienes se visten con el mismo disfraz del asesino e incrementan así la tensión por el hecho de que con esto el verdadero asesino queda más oculto que al principio del filme.

El impacto de un asesinato queda erosionado por la repetitividad con la cual estos eventos son repetidos una y otra vez en los filmes, la violencia se diluye y pierde efecto o consciencia. Cuando los filmes de cuchilladas repiten la misma trama una y otra vez hasta el hartazgo, la repetición de aquel mismo mensaje incansablemente hace que pierda por completo significado y requiera de una nueva reelaboración para que recupere su efectividad. Por eso el asesino permanece anónimo y oculto entre los inocentes, con quienes reirá, hablara como si nada, incluso tendrá sexo, y luego asesinará brutalmente, pero al encontrarse en medio de las expectativas del filme de cuchilladas, el significado perderá contundencia.

Por último el conflicto de padre vs hijo no es patente en el protagonista y su superación no implica un acto de trascendencia. Los únicos que tienen un verdadero conflicto son el asesino Billy Loomis, y su cómplice, Stuard. El chico deseaba que su familia permaneciera intacta, que su madre no abandonara a su madre, pero en lugar de reclamar al verdadero culpable, su padre, considera responsable a la mujer con quien tuvo la infidelidad, la madre de Sidney, y la mata. Luego, por una razón inexplicable, quizás sólo sea la excusa que el filme necesitaba para justificar semejante masacre, descarga su resentimiento en contra de la mujer que amaba. Lo cual no tiene mucha lógica después que había cometido el crimen perfecto, quería cometer otro con un motivo mucho más vago que el primero.

Conclusiones:

La historia de "Scream" no coincide con la hipótesis de trabajo ya que las isotopías de amor vs desamor, y madurez vs inmadurez no son las principales sino la de bien vs mal, característica de los filmes de terror. El filme podrá contar con protagonistas adolescentes pero tiene otra finalidad, ya que no envía ningún mensaje de superación al espectador sino de identificación superficial con personajes que lo único que tiene en común con el auditorio es su edad. En conclusión, al parecer, la única finalidad de esta clase de filmes es la diversión pues no aporta nada nuevo que desconozca el espectador, no es nada con lo cual se enfrente en su vida diaria y no le sirve como consejo para enfrentar su problemática personal.

Por último, no existe un conflicto patente entre los actantes padre vs hijo. Sidney tiene una relación armónica con su hija a pesar por las experiencias traumáticas por las cuales atravesó la familia. Donde existe un terrible problema es en la familia del asesino Billy Loomis donde el abandono de su madre es un motivo suficiente para que cometiera un asesinato un adolescente común y corriente, las cuales son evidentes muestras de patología psicológica. Los asesinatos ocurren porque algo debe de ocurrir para que el filme pueda narrar una historia. El desenlace decepciona con respecto al inicio pues de ser la narración de algo que pareciera ser un auténtico asesino psicópata termina siendo una trama pueril donde los adolescentes son los protagonistas principales, y tienen motivos de kindergarden para toda aquella oleada asesina.

A diferencia de los primeros filmes de cuchilladas donde los asesinos parecía que su motivo principal para su furia homicida sea el de castigar la promiscuidad sexual imperante en los años setenta y principio de los ochenta, que tan molesta tenía a los grupos conservadores de Estados Unidos. Por ejemplo "Halloween" (1978) de John Carpenter, donde el niño pequeño Michael Myers se transforma en asesino psicópata por la sexualidad explícita de su hermana. O en "Friday the 13th" (1980) de Sean S. Cunningham, donde la razón de que la madre de Jason, Mrs. Borhees, es que debido a que los cuidadores del campo de verano donde pasaba las vacaciones estaban teniendo relaciones sexuales descuidaron a su hijo y este murió ahogado en el lago. El castigo es a la lujuria y es un grito para llamar la atención de los adolescentes para no entrar a esos oscuros territorios que según los conservadores deben tener vedados sino hasta después de contraer matrimonio para que tal unión sea santa y edificada en las sólidas estructuras de instituciones sociales como la familia. En cambio, en "Scream", ese mensaje antixexo es obsoleto, trascendido por una sociedad más educada y hedonista, por lo que nunca representa el mensaje principal de la isotopía del filme.

Conclusiones

Como se vio durante la investigación un cuento de hadas es un tipo de historia bastante peculiar y no cualquier narración puede denominarse de tal manera. No puede ser sólo una historia que narre una historia fantástica cuyos personajes sean héroes, princesas raptadas o villanos como ogros, dragones, brujos o caballeros negros, sino que debe transmitir un mensaje alentador de superación humana que ayude a un individuo a superar un estadio de inmadurez y dependencia; que uno como individuo es capaz de vencer cualquier problema con el que se enfrente en la vida, sin importar cuál sea; además que sirva de ayuda para superar ciertas ansiedades, que en la mayoría de las ocasiones están relacionadas con el despertar del deseo sexual, es decir, la maduración sexual, en cuanto a perder el miedo a enfrentar a miembros del sexo contrario y no sentirse amenazados por sus diferencias anatómicas con respecto a el cuerpo que se posea. Los niños temen ser castrados al ver el cuerpo desnudo de una niña o mujer o sienten aversión al contemplar las deformaciones que un embarazo puede producir en el vientre femenino; y a su vez las niñas al ver el pene lo ven como un objeto agresivo y peligroso, que atenta su estado presente de inocencia e inmadurez. Por eso, más que ser narraciones "para niños", es decir, "infantiles", son historias de preparación de un individuo inmaduro para cruzar los difíciles ritos de la adolescencia hacia la madurez sexual y emocional, y prepararse para el matrimonio.

Por ejemplo, según Bruno Bettelheim los cuentos como los escritos por autores como Hans Christian Andersen o Oscar Wilde, no son propiamente "cuentos de hadas" aunque manejen muchos aspectos similares, como son la fantasía o que sus personajes sean animales o seres inanimados que tengan características antropomórficas. Por ejemplo: el hecho de que no tengan un final feliz sino desgraciado, más acorde con la cruda realidad tan ensalzada por los artistas del relato contemporáneo, como son: "La Sirenita" y "La vendedora de fósforos", de Andersen, o "El Príncipe Feliz" y "El Ruisecor y la Rosa", de Wilde, ya que un final desgraciado hace sentir a un niño que no tiene ninguna esperanza para vencer las dificultades que imaginariamente o realmente enfrenta y lo atormentan, y que a la larga se sentirá derrotado.

Por otra parte, el auténtico "cuento de hadas", al igual que el mito, en su mayoría tratan los problemas que enfrentan los pequeños para madurar y llegar a la adolescencia. Los niños deben de alguna manera ser alertados para que en un día lejano, dejen de depender para todo de sus padres y al hacerlo no se sientan asustados sino por el contrario, alentados a enfrentar este reto con valor y seguridad. Los niños para sentir seguridad y no sentir miedo ante el porvenir, uno debe asegurarles que serán amados y no estarán solos durante tales predicamentos, por eso se les debe de dar cierta garantía de que en el futuro encontrarán a una pareja que reemplazará el amor que sus padres en ese momento le proporcionan. De igual manera el sexo es otro de los aspectos para los que deben ser preparados los niños, aunque la forma de comunicárselo no puede ser directa sino simbólica, para que sólo a nivel inconsciente comprendan el mensaje y calmen sus ansiedades con respecto a este problema.

Por eso, no es descabellado afirmar que los filmes para adolescentes tengan muchas características similares con los cuentos de hadas, ya que tanto los cuentos de hadas como los filmes de adolescente tratan los temas fundamentales de la adolescencia, época tan trascendental del desarrollo humano, en la cual se dan los primeros pasos hacia la madurez. Por desgracia, muchos al tachar de cuento de hadas un filme lo hacen de una forma peyorativa, es decir, como si esto fuera algo negativo en lugar de positivo. La mayoría de quienes realizan tales afirmaciones son por lo general críticos de cine quienes

juzgan los aspectos artísticos del filme más que los comunicativos y psicológicos, por lo tanto, a su forma de ver, un cuento de hadas es una historia insulsa y superflua, completamente intrascendental. Podría decirse que sus juicios están llenos de prejuicios e ignorancia pues los hacen sin saber exactamente que es un cuento de hadas y cuales son sus características primordiales. Para estas personas el arte está más en reflejar la realidad tan cruda como es, embellecerla o quizás en alejarse de esta un poco y retratarla en una forma más benigna. Un relato no puede ser una historia de contenido didáctico, una que aliente a un joven a vencer las inseguridades que lo limitan, una que lo haga sentirse un poco mejor a pesar de los predicamentos que en su vida "real" debe afrontar sin ninguna ayuda, más la que una insulsa historia semejante a la de su propia vida le puede ofrecer.

Sin embargo, la mediocre envoltura que recubre la mayoría de los filmes de adolescentes, incluso los que tienen los guiones mejores escritos, le dan la razón a estos críticos. Si uno ve la calidad de la película de "Fast Times At Ridgemount High" (1982), dirá con toda razón que es un asco pues es de la más baja calidad para así abaratar los costos; pero de igual manera las actuaciones de los actores que en ese momento eran completos desconocidos fue memorable. En "The Last American Virgin" (1982) además de mala calidad en la fotografía tiene una nauseabunda edición, asquerosa dirección de actores, edición de la banda sonora y musicalización para inducir al vómito, y actuaciones risibles, sumado todo esto a escenas vulgares con adolescentes con calzones mal puestos que desfilan obscenamente en la pantalla o chistes demasiado vulgares como para contárselos a una madre. Analizando esto se diría que tienen razón, los filmes son un asco en su manufactura, pero la construcción del guión es bueno, incluso excelente, pero todo ese esfuerzo naufraga cuando el proyecto cae en manos de mediocres productores de cine quienes desean hacer filmes con los costos más bajos posibles por lo que contratan a los peores artistas en el ramo: directores, camarógrafos, editores, actores, directores de arte, de vestuario e incluso hasta los magos de los efectos especiales, que quedan iguales a los usados por Chespirito en "El Chapulín Colorado".

En los análisis a los cuentos de los filmes de adolescentes se vio que muchas historias son construidas en base a los mismos patrones del cuento de hadas: seis personajes unidimensionales que siempre son o buenos o malos; una serie de funciones que desarrollan los personajes para que a lo largo de la historia en base a sus confrontaciones contra los obstáculos que la vida les oprime a su paso; y la reparación de daños sufridos y eliminación de carencias de su vida para dar a la historia una estructura simétrica donde los mensajes negativos sean neutralizados por los positivos. De tal manera que al final del relato el personaje principal se ha transformado, ya no es un ser inmaduro y dependiente, temeroso de luchar por obtener lo que necesita tanto en su vida, ahora es maduro e independiente, capaz de alcanzar la autorrealización y el amor. Al final, el personaje principal es capaz de enfrentar todos los retos que enfrente, es amado y capaz de ser autosuficiente, es decir, es un ser maduro. Cuando no es así, es por que la vida lo ha derrotado, la derrota máxima es la muerte, como le ocurre a los personajes de "Los Olvidados" (1950) de Luis Buñuel y "El Odio" (La Haine) (1995) de Mathieu Kassovitz, o puede ser el desamor absoluto como en "The Last American Virgin" (1982) de Boaz Davidson, donde el personaje principal pese a haber luchado por reparar los daños ocurridos durante la historia al final se ve traicionado por la persona buscada y prefiere entregarse a los brazos del villano. En estos casos las historias son coherentes con la realidad pues en la realidad uno se expone a enfrentar tales desavenencias; por el contrario, en el cuento de hadas los finales felices con un héroe realizado emiten el mensaje consciente e inconsciente de que una persona puede superar las adversidades y realizarse, y no que será derrotado por la vida y toda su crudeza y crueldad. De tal manera que al igual que los falsos cuentos de hadas, estos filmes no logran su cometido de dar seguridad psicológica, sino más bien envían otro mensaje,

nada subconsciente, sino directo, uno que no tiene ningún propósito de hacer la historia atractiva para la taquilla sino evocar una tragedia y drama, para así considerarse como una sublime obra de arte despertador de consciencias y no ser un mero entretenimiento evasivo de la realidad, atractivo para una persona que se puede considerar como inmadura emocional y psicológicamente, categoría donde cae muy bien el adolescente.

Con respecto a este estudio del filme del género de adolescentes, en la mayoría de los filmes estudiados, tal como se había predicho en la hipótesis de trabajo, se encontró la existencia de un conflicto patente entre los actantes padre vs hijo, es decir, una situación de disfuncionalidad en sus relaciones familiares, en la cual se encuentran involucrados en una lucha entre lo maduro vs lo inmaduro y entre el amor vs el desamor, aunque estos predominaron exclusivamente en los filmes de manufactura de Hollywood y no los de provenientes de cinematografías diferentes, como México o Francia. Es decir, este conflicto implica que el padre no tiene la capacidad necesaria (madurez psicológica) para ayudar al hijo a superar la difícil etapa que representa la adolescencia en su evolución como individuo, provocando que su hijo sea al igual que su padre un ser inmaduro psicológicamente. Para esto la madurez la debe alcanzar por su cuenta o por la ayuda de algún maestro o ayudante que le comparta su experiencia en estas duras lides. Es decir, el filme de adolescente al igual que el cuento de hadas trata el problema de la maduración y el descubrimiento del amor, mismos temas tratados por los cuentos de hadas desde hace cientos de años, quizás desde antes del inicio de la era cristiana. De tal manera que los personajes que permanecen inmaduros son condenados a vivir en el desamor como castigo y no tener carácter ni autoconfianza para luchar por hacer sus sueños realidad y por tanto vivir frustrados en labores aburridas y enajenantes.

Los filmes de adolescentes no son exactamente idénticos a los cuentos de hadas, pero tampoco son del todo diferentes sino que poseen sus mismas características estructurales y psicológicas. Tanto en cuentos de hadas como en filmes de adolescentes hay conflictos entre pares de opuestos que se contraponen entre sí, la cual representan la lucha entre las fuerzas benígnas y malignas del mundo que le permiten a un individuo dar satisfacción a sus necesidades o no. Esta estructura la detectó primero Vladimir Propp en su obra "Morfología del Cuento Popular Ruso"; posteriormente fue confirmada por A.G. Greimas en su obra "Semántica estructural" y por Claude Lévi-Strauss en su método de análisis mítico por medio del método dialéctico implementado en distintos trabajos donde estudia los mitos de diferentes pueblos americanos indígenas. De igual manera en los cuentos de hadas y en los filmes de adolescentes existen mensajes inconscientes o subliminales con respecto a la sexualidad o a la maduración. En los cuentos de hadas, como lo explicó Bruno Bettelheim, se encaminan a que los niños comprendan la problemática de la sexualidad humana y las relaciones interpersonales sin decirlos en forma directa a su consciente sino al inconsciente, para así calmar sus inquietudes latentes. En cambio, en los filmes de adolescentes los temas de la sexualidad son tratados en forma explícita, directo al consciente, no tanto así los problemas referentes a la maduración, pues, aunque no lo comprendan completamente, por más que hayan madurado sus caracteres sexuales secundarios o hayan desarrollado su capacidad de reproducirse sexualmente, aún no cuentan con la madurez necesaria para enfrentar los retos de la crianza de un hijo y a ser independientes en un mundo donde debe conseguirse un trabajo, una identidad, para así ser autosuficientes. Por eso, a nivel inconsciente, les inducen a temer a la sexualidad fuera del matrimonio, las enfermedades sexuales, o que estarán condenados al desamor de persistir en actitudes inmaduras con respecto a la sexualidad o al amor.

Los filmes de adolescentes también transmiten mensajes alentadores a nivel inconsciente de que en el futuro, de seguir con el plan trazado por la historia, les aseguran triunfar en todas sus metas de en la vida, como son: encontrar amor, realizarse como individuos y madurar. Esto ha sido detectado en el hecho de que estas historias hablan acerca del

crecimiento de las personas y los obstáculos que deben superar para lograr tal meta, tanto el cuento de hadas como el filme de adolescentes tratan estos temas. La diferencia es que los mensajes del cuento de hadas quedaron registrados en las narraciones sin que fuera algo intencional y también son impersonales, ya que carecen de un autor único sino que fueron creados por una multitud de narradores; en cambio, en los filmes de adolescentes, estos mensajes son depositados en ellos en forma deliberada y son producto de un único autor.

La forma de determinar la existencia de tales mensajes la estableció Greimas al estudiar que valores o significados eran resaltados en la trama y cuales eran contrarrestados, por ejemplo, por lo general en los filmes de adolescentes las personas con actitudes inmaduras o de inseguridad por lo general resultaban siempre derrotadas por sus adversarios y las personas maduras o seguras siempre se imponían, nunca una persona madura resultaba derrotada, con excepción de los filmes no hollywoodenses. Esto significa que si una persona persiste en tales actitudes de inmadurez lo más seguro es que sería derrotado por las circunstancias. Este mensaje nunca era explícito, en ocasiones era mencionado entre líneas en algún diálogo como es el caso de "The Karate Kid" (1984) en donde el personaje de Daniel le decía al maestro que necesitaba enfrentar a su enemigo en el combate final o de lo contrario jamás encontraría el equilibrio en su vida, lo cual significa que nunca maduraría. En "Ferris Bueller's Day Off" (1986) Ferris al hablar sobre Cameron, su amigo, decía que por culpa de su relación insatisfactoria con su padre jamás encontraría el amor y este amor sería una relación sadomasoquista debido a que por culpa de su inmadurez su compañera no lo respetaría y lo maltrataría. Por otra parte en "Back to the Future" (1985) el mensaje es difundido al comparar su vida llena de insatisfacciones por culpa de la inmadurez del padre de Marty y lo diferente que era después cuando alcanzó la madurez debido a que tenía en sus manos el poder de realizar sus sueños.

En general, todas las historias de adolescentes tratan el tema del crecimiento o maduración de los personajes al igual que los cuentos de hadas, aunque no en todas logran cumplir cabalmente con su cometido, pues eso depende del autor del filme, si es que trata de ser más realista o trata de ser acorde con lograr el objetivo de la historia, la maduración exitosa del personaje principal.

Igualmente, tanto los cuentos de hadas como los filmes de adolescentes presentaron el mismo tipo de seis actantes: protagonista, persona buscada, ayudante, antagonista, padre del protagonista y persona ignorada. Aunque, a diferencia del cuento de hadas, el actante "padre del protagonista" del filme de adolescentes reemplaza al "padre de la persona" buscada quien es responsable de enviar al protagonista en su rescate cuando esta ha sido secuestrada; y de igual manera el actante "falso héroe" es reemplazado por la persona ignorada quien en los filmes de adolescentes es una persona accesible para el protagonista pero que este ignora al considerarla inferior a la persona buscada. Pero en lo que mantienen su similitud es que estos desempeñan por lo general siempre las mismas funciones a lo largo de la historia.

Los filmes de adolescentes, como ya se mencionó, en efecto cuentan con la misma estructura semántica elemental de pares de opuestos que se contraponen entre sí característica de los cuentos de hadas y los mitos, por lo cual podría considerarse que la hipótesis del estudio fue comprobada, los filmes de adolescentes, cuentos de hadas y mitos cuentan con la misma estructura básica y su tema primordial es la maduración de los individuos que aspiran alcanzar la edad adulta y la búsqueda del amor como medio para escapar de la soledad.

Por otra parte, en cuanto a los aspectos psicológicos del filme, sobre todo aquellos referentes al arquetipo y el inconsciente colectivo, se detectó que en la mayoría de los filmes dichos arquetipos se encuentran presentes como elementos distintivos de los personajes del relato narrado por los filmes de adolescentes. El personaje protagonista transita de la "persona" (rol) al "selbst" que es el ser autorealizado, lo cual es también uno de los aspectos distintivos del cuento da

hadas. El personaje principal en ocasiones es tentado por el lado oscuro (Sombra) y realiza actos malignos en momentos de crisis o inmadurez. Estos actos por lo general son retrasos en la lucha del ser por alcanzar el estado del *selbst*, por lo que deben ser autoanalizados por el personaje que los realiza y ser reconocidos como malos, de tal manera que siempre debe arrepentirse de ellos. Por otra parte el antagonista siempre es la encarnación de la sombra, una persona que realiza actos egoístas y destructivos en contra de sus semejantes con el único fin de evitar que estos logren alcanzar el estado de la madurez.

En la mayoría de los filmes de adolescentes resalta más el arquetipo de el "anciano sabio" más que el de la madre tierra, por lo que puede considerárseles como demasiado patriarcales, es decir, narrados en la mayoría de los casos desde el punto de vista masculino. En anciano suplente las carencias del padre y da consejos al joven inseguro de cómo enfrentar los dilemas de la vida. En los filmes de adolescentes nunca enseñan a los jóvenes a enfrentar los retos de la paternidad, por lo que cuando se enfrenta los temas referentes a la sexualidad los embarazos no llegan a realizarse o cuando estos ocurren siempre terminan en aborto. El mensaje es que la paternidad durante la adolescencia es algo indeseable que debe ser siempre evitado, el adolescente no está listo para ser padre y por eso cualquier embarazo está predestinado al fracaso.

Por otra parte la figura del ánima predomina siempre sobre el ánimos. Las mujeres son idealizadas y vistas como objetos que despiertan enorme cantidad de deseos. Son vistas como vírgenes o ángeles celestiales, encarnaciones de lo sublime en el mundo terrenal. Este mensaje predomina incluso en los filmes de comedia sexual donde las mujeres son proyectadas como meros objetos con los cuales el hombre satisface sus necesidades biológicas y desahoga su libido. En el filme "Risky Business" (1983) el filme inicia con un sueño rico en el arquetipo del ánimos: una mujer desnuda que está dispuesta a dar satisfacción los deseos carnales del joven pero que a la postre resulta ser en realidad inaccesible. En tanto en "The Last American Virgin" (1982) las mujeres son caricaturizadas como personajes estúpidos que prefieren a aquellos que las humillan sobre quienes están dispuestos a realizar todos los sacrificios del mundo por ellas al considerarlas como algo sublime y hermoso. Pero cabe mencionar que las mujeres vírgenes no son ya las más deseables como pareja sino que el hecho de que hallan perdido la virginidad no representa un signo de que han perdido pureza y deseabilidad sino que es considerado como un hecho incidental más en la historia. En tal caso el acto supremo del amor es el acto sexual y cuando en el filme se realiza representa el momento en cuanto la pareja ha alcanzado el estado del amor absoluto.

El ánimos no es muy exigente en los filmes de despertar sexual, sin importar cuales sean los defectos físicos de los personajes masculinos, estos habrán de satisfacer sus deseos sexuales con una chica deseable y atractiva. Cuando es exigente las mujeres castigan a los hombres inmaduros y prefieren a aquellos que demuestran señas de madurez y autoconfianza, personajes semejantes a sus padres, quienes siempre se han encargado de atender las necesidades de sus hijas, de tal manera que esto podría interpretarse como que el hombre más deseable para ser el marido idóneo es uno maduro y realizado, quien tenga la capacidad de ocupar el lugar del padre y desde ese momento se encargue de atender las necesidades de la mujer. De nueva cuenta un mensaje patriarcalista. Pero no todos los filmes difunden la idea de que necesariamente una mujer dependa del hombre para realizarse, sino que en muchos casos son reflejadas como más maduras e inteligentes que los hombres, pero con necesidades afectivas insatisfechas. Son mujeres que son capaces de valerse por sí mismas pero que al momento de elegir a un hombre para amarlo generalmente prefieren al más maduro por encima del inmaduro. Esto es cuando menos lo que manifiesta las preferencias del público.

Dado los métodos implementados por este estudio, no se puede afirmar con certeza si estos mismos cuentan o no con los mensajes subliminales existentes en los cuentos de hadas y mitos. Sin embargo, a pesar de tratar el tema de la

sexualidad en forma explícita y no subliminalmente, hay ciertos indicios que permiten afirmar que tales mensajes pueden hallarse en el filme de adolescentes, pero a diferencia del cuento de hadas, estos sí son puestos en la historia en forma deliberada y no son casuales o incidentales. Para determinarse con precisión si tales mensajes existen debe realizarse un estudio de índole psicológico de estos filmes.

A diferencia del filme de adolescentes, en la construcción del mito intervino una inteligencia supra humana, es decir, es creado por una sabiduría que podría catalogarse como ancestral y colectiva, perteneciente a la entidad denominada como inconsciente colectivo, descubierta por Carl Gustav Jung. Esta sabiduría es intuitiva, busca combinar el conocimiento de lo sangrado con lo mundano para dar explicación a los problemas que más intrigan y angustian a los hombres desde el inicio de los tiempos, aunque en realidad no responden sino que simplemente calman la ansiedad generada por la ignorancia burda y animal. Entre estas cuestiones se encuentra el proceso de tránsito entre la niñez y la edad adulta, denominado como adolescencia. No hay personas que necesite más guía que un confundido adolescente, y esta ayuda siempre provendrá de un maestro o del padre.

La humanidad no ha cambiado mucho a pesar del avance de la civilización. No hay maestros interesados en ayudar al joven a atravesar y superar sus dilemas existenciales y sentimentales; los mitos que explicaban estos temas en la antigüedad desaparecieron al considerárseles ignorancia; y para un adolescente un cuento de hadas, debido a estar intrínsecamente relacionado con lo infantil, es rechazado por considerarlo inmaduro y ya no le sirve para ayudarlo a superar sus angustias; ya no es una guía válida para seguir como ejemplo para dirigir su vida pues el mundo del cual hablan no es el que enfrenta en su realidad. Por eso, necesita algo que sea semejante a su realidad inmediata y cotidiana, y que al mismo tiempo sea a sus ojos más adulto, aunque por ser un tema de adolescentes siga siendo todavía un tanto infantil, a pesar de contar con escenas de desnudos y de sexo.

Las películas, aunque no se desee aceptarlo, nos enseñan como afrontar los dilemas de la vida ordinaria, nos educan en cuestiones que ni un maestro o ni siquiera los padres consideran importantes de enseñar, pero a la larga, sus consecuencias sociológicas en un nivel macro demuestra cuanta importancia tienen realmente. No hay disciplinas académicas que nos enseñen la mejor forma de enamorar una mujer, se asume que es una cuestión que se sabe en forma innata, algo tan trivial que no debe ser enseñado, ni mucho menos aún que se necesita para superar o enfrentar un rechazo o un rompimiento amoroso. Lo único que enseña esta clase de cosas en la civilización contemporánea son precisamente las películas o las series de televisión que los críticos de cine o "estetas de lo sublime" consideran despectivamente como "banales".

Una historia puede ser un ensayo de existencia, donde se puede poner a prueba una táctica o una decisión y comprobar si esta puede funcionar o no. Es una buena forma de cometer errores sin experimentarlos en carne propia, ni lamentar sus consecuencias sin entristecerse demasiado por el tiempo desperdiciado o por la cicatriz que permanentemente quedará grabada en el alma, o en términos más científicos, en el inconsciente personal del individuo como un trauma o complejo. Muchos problemas que enfrenta la sociedad contemporánea se deben precisamente a que la sociedad no es educada en estos aspectos considerados por artistas y científicos como triviales y no dignos de estudio. Problemas como: suicidios, embarazos no deseados, violaciones, delincuencia juvenil, desunión familiar, violencia intrafamiliar. Todos son ocasionados por ser la sociedad ignorante en estas cuestiones consideradas como triviales. Pero como se puede ver por sus costosas consecuencias, en realidad no lo son, son importantes y como tales se les debería de valorar y apreciar. Los adolescentes, al necesitar esta clase de ayuda, se les puede considerar que siguen siendo un tanto infantiles por su

desesperada necesidad de encontrar amor y reconocimiento; pero no por eso se les debe de despreciar, sino por el contrario, debe de comprendérseles mejor y no considerarlos como maduros pues en realidad no lo son todavía. No deben ser menospreciados o se hará de ellos seres neuróticos y frustrados, incapaces de desarrollar relaciones afectivas maduras, ni tendrán la seguridad necesaria en ellos mismos para no sentirse inferiores a sus congéneres, ni tener miedo de caer en la desgracia del desamor o de ser abandonados por las personas que aman. Serán personas más satisfechas de quienes son, tendrán una capacidad mayor para enfrentar las frustraciones, y sus reacciones serán menos violentas contra sus semejantes, además de tener una mayor tolerancia con respecto a las cosas que les desagradan o en las cuales no creen. En conclusión: serán personas psicológicamente sanas.

Por desgracia, cada uno es el arquitecto de su propio destino, no se le puede dar a cada persona la guía infalible hacia el éxito y la felicidad. En toda guerra, por mínima que sea, forzosamente habrán víctimas, las utopías son algo inexistente en la realidad humana. Lo máximo a lo cual podemos aspirar es que un mayor número de personas se logren situar en una condición aceptable de vida, y no caigan en patologías, como son relaciones interpersonales destructivas o en adicciones a drogas al desear evadir la realidad que sufren por considerarla demasiado frustrante. Por eso, de cada uno depende situarse entre los vencedores o entre los derrotados de la carrera por lograr una vida llena de realizaciones.

Por último, el hecho de construir un guión de un filme basado en una estructura predeterminado o armazón no garantiza forzosamente el éxito comercial de un filme pues se ha visto a lo largo de la investigación que filmes con éxito que son imitados sus copiadoreos no logran emular ese mismo resultado sino que son meras imitaciones mediocres. El hecho de que un filme sea redituable en taquilla depende más de el genio artístico de creadores como Nicholas Ray, director de "Rebel Without a Cause", quien se atrevió a romper con los cánones establecidos y se atrevió a decir algo que todos preferían fingir que no existía la desintegración familiar, o también de innovadores y artesanos como John Hughes, creador de los mejores filmes de adolescentes de los años ochenta. El éxito también depende del carisma inigualable de actores como James Dean, el adolescente inmortal, o adolescentes eternos por cuestiones de mutaciones como Michael J. Fox o Mathiew Broderick, o efímeras estrellas como Sandra Dee, Annette Funicello o Molly Ringwald. Un artista mediocre nunca podrá crear una obra memorable e inmortal sino un mero reflejo sociológico e histórico del tiempo que le tocó vivir. La estructura lo que si logra garantizar es la función didáctica del filme de enseñar modelos aceptables de vida que el adolescente puede seguir para que no le resulte tan dura su marcha en medio de la terrible realidad que debe de enfrentar todos los días.

Bibliografía.

1. -ANDERSEN, C. Hans, "Cuentos de Andersen", Editorial Antalde, Barcelona, 1981.
2. -Anónimo, "A Suckers GUIDE TO TEEN MOVIES", Página de Internet de 200 páginas de texto.
3. -_____. "All movie guide", base de datos sobre películas realizadas en todo el mundo.
4. -IMBD. Data Base.com. Página de Internet sobre películas de todo tipo.
5. -BARTHEZ, Roland, "Análisis estructural del relato", Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974.
6. -BAUDRILLARD, Jean, "De la seducción", REI, México.
7. -BERNSTEIN, Jonathon, "Pretty in Pink: The Golden Age of Teenage Movies", St Martin's Press, Nueva York, 1997.
8. -BETTELHEIM, Bruno "Psicoanálisis del cuento de hadas", Grijalbo, Barcelona, 1986.
9. -CAREAGA, Gabriel, "Mitos y fantasías de la clase media", Joaquín Mortiz, México, 1974.
10. -_____. "Biografía de un joven de clase media", Joaquín Mortiz, México, 1977.
11. -COPILADORES, "Cien años de cine 1895-1995, Tomo III: La consolidación de los valores 1945-1960", Siglo XXI editores, México, 1995.
12. -_____. "Cien años de cine 1895-1995, Tomo V: "Artículo de consumo masivo y arte 1977-1995", Siglo XXI editores, México, 1995.
13. -FORDHAM, Frieda, "Introducción a la psicología de Jung", Morata, Madrid, 1970.
14. -FREUD, Sigmund, "Totem y Tabú", Alianza, México.
15. -_____. "El yo y el ello", Alianza, México.
16. -FROMM, Erick, "Psicoanálisis de la sociedad contemporánea", F.C.E., México, 1989.
17. -_____. "El arte de amar".
18. -FREY-ROHN, Liliane, "De Freud a Jung", F.C.E. México, 1991.
19. -EDER, Bruce, "Science Fiction Films", All Movie Guide.Com.
20. -GAGNE, Cole, "Horror", All Movie Guide.Com.
21. -_____. "Fantasy", All Movie Guide.Com.
22. -GIORDANO, Bob, "Exploitation Movies: Bikers, Babes, and Slashers", All Movie Guide.Com.
23. -GREIMAS, A.J. "Semiótica estructural", Gredos, Madrid, 1976.
24. -_____. "Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico", Editorial Tiempo contemporáneo, Buenos Aires, 1974.
25. -HUXLEY, Aldous, "Los paisajes artificiales", Hermes, Barcelona.
26. -JARVINE, I.C. "Sociología del cine", Guadarrama, Madrid, 1974.
27. -JUNG, Carl Gustav, "El inconsciente", Lozada, México, 1999.
28. -_____. Arquetipos e Inconsciente Colectivo, Paidós, Barcelona, 1997.
29. -LEACH, Edmund, "Estructuralismo, mito y totemismo", Nueva Visión, Buenos Aires, 1972.
30. -LEVI-STRAUSS, Claude, "Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades", Antología del Estructuralismo, UNAM, Ed ENEP Acatlán.
31. -_____. "Mito y significado", Alianza, México.
32. -_____. "El pensamiento Salvaje", F.C.E., México, 1975.
33. -_____. "La gesta de Asdiwal", Ecole pratiques de Hautes Etudes, section des sciences religieuses, extra, annuaire 1958-1959.
34. -_____. "Mitológicas: Lo crudo y lo cocido", FCE, México, 1988.

35. -LYOTARD, Jean François, "La condición posmoderna", REI, México, 1996.
36. -MARCUSE, Herbert, "El hombre unidimensional", Planeta, Barcelona 1992.
37. -_____, "Eros y Civilización", Ariel, Barcelona, 2001.
38. -McULIAN, Marshall, "La comprensión de los medios como la extensión del hombre", Diana, México, 1982.
39. -MONTEVERDE, José Enrique, "Cine, Historia y enseñanza", Laia, Barcelona, 1987.
40. -MORIN, Edgar, "El cine o el hombre imaginario", Scix Barral, Barcelona, 1972.
41. -PAPALJA, Dian E y WENDKOS Sally "Psicología del desarrollo", Mc Graw Hill, México, 1998.
42. -PROPP, Vladimir, "Morfología del cuento", Colofón, México, 1995.
43. -_____, "Raíces Históricas del cuento", Colofón, México, 1995.
44. -PUIG, Luis, "La estructura del relato y los conceptos de actuante y función", UNAM, México, 1978.
45. -RÁFZ, Luma, Mario, "Historia del cine", Página de Internet en español.
46. -SARTRE, Jean Paul, "El ser y el tiempo", Altaya, Madrid, 1993.
47. -SERRANO, Manuel Martín, "Teoría de la Comunicación I. Epistemología y análisis de la referencia", Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acahúal, México, 1991.
48. -STEIMBECK, John, "Al este del eden", Orbis, Barcelona, 1983.
49. -TUDOR, Andrew, "Cine y comunicación social", Gustavo Gili, Barcelona, 1985.
50. -VAN VALKENBURGH, Ashley, "Toen-Angst in the Eighties", Ensayo.
51. -VILLANUEVA, Darío: "Comentario de textos narrativos: la novela". Gijón: Ediciones Júcar, págs 181-201.
52. -WILDE, Oscar, "Obras selectas de Oscar Wilde", Editorial del Valle de México, 1976.

Filmografía

1. -"Los Olvidados" (1950) México-España, 88 minutos, de Luis Buñuel.
2. -"East of Eden" (1955) Estados Unidos, 115 minutos, de Elia Kazan.
3. -"Saturday Night Fever" (1977) Estados Unidos, 119 minutos, de John Badham.
4. -"Last American Virgin" (1982) Estados Unidos-Israel, 99 minutos, de Boaz Davidson.
5. -"Risky Business" (1983) Estados Unidos, 99 minutos, de Paul Brickman.
6. -"The Karate Kid" (1984) Estados Unidos, 126 minutos, de John G. Avildsen.
8. -"Back to the Future" (1985) Estados Unidos, 116 minutos, de Robert Zemeckis.
9. -"The Heavenly Kid" (1985) 92 Minutos, de Cary Medoway.
10. -"Pretty in Pink" (1986) Estados Unidos, 96 minutos, de Howard Deutch.
11. -"Ferris Bueller's Day Off" (1986) Estados Unidos, 103 Minutos, de John Hughes.
12. -"Say Anything..." (1989) Estados Unidos, 100 minutos, de Cameron Crow.
13. -"La Haine" (1995) Francia, 97 minutos, de Mathieu Kassovitz.