



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LA VERDAD QUE OCULTA EL ALETIÓMETRO.
ANÁLISIS DEL DISCURSO NARRATIVO DE LA
HEROÍNA Y LAS FUNCIONES DE LOS PERSONAJES
DENTRO DE LA PELÍCULA "LA BRÚJULA DORADA"
DE CHRIS WEITZ

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESPECIALIDAD EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

PRESENTA:

CECILIA CATALINA LÓPEZ RAMÍREZ



**ASESORA DE TESIS:
DRA. FRANCISCA ROBLES**

MÉXICO, D.F.

2009



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.

AGRADECIMIENTOS

A **Philip Pullman**, por haber creado una obra tan maravillosa que ha sido el motor y la fuente de inspiración de esta Tesis.

A **Chris Weitz**, por su excelente trabajo en la adaptación cinematográfica de esta obra, punto de partida para desatar mi pasión hacia ella.

A la **Dra. Francisca Robles**, por su acertada guía, por haberme hecho poner los pies sobre la tierra de vez en cuando y por haberme alentado siempre para que este sueño se convirtiera en realidad.

A la **Profra. Ma. Luisa López – Vallejo** por su dedicación, su paciencia, su confianza y por acompañarme en la última aventura de este largo camino.

A mis sinodales: **José Alfredo Andrade, Rocío Avendaño y José Ángel Garfias**, por los consejos, sugerencias y observaciones, además de brindarme un poco de su tiempo para embarcarnos en un proyecto común.

A la **Profra. Laura Leticia Rosales**, por ser el inicio de todo, acercarme a la literatura y por no perder la fe en mí a pesar del paso del tiempo.

A **Sharenii Guzmán**, por ser mi maestra y mi “hada madrina” para iniciarme de lleno en el difícil mundo de las letras... y también por aquel excepcional Taller en el que la conocí.

A **Tía Gina**, por los años de cariño, de ternura, de sonrisas y de apoyo que me ha dado sin esperar nada a cambio... y por los que faltan.

A **Tía Soco**, por su particular forma de ver la vida, de decir unas cuantas verdades con un tremendo sentido del humor y por su generosidad hacia mí durante todo este tiempo... y el que aún nos queda.

A mi "hermanita" **Chayo**, por su amistad, su jovialidad, su buen humor y por hacerme esbozar una sonrisa en cada encuentro, además de los mil y un momentos que marcaron nuestro camino desde la Prepa.

A mi "hermanita" **Gaby**, por su amistad, su ternura, su paciencia, por todas las ocasiones alegres y difíciles en las que su compañía fue trascendental y por grabar bellos recuerdos en mi corazón desde que la conozco.

A mi "hermanito" **Edgar**, por su simpatía, por integrarse a nuestra pequeña "familia" desde el principio con una sonrisa y por hacer feliz a su dulce novia para contagiarnos a nosotros también con su dicha.

Al **Maestro Emiliano Gaviño**, por su fervor por el canto, por nunca perder la fe en sus *Liebe Kinder*, por otorgarnos un poco de su sabiduría y por todos los aplausos que recibimos gracias a su esfuerzo constante.

A **Carolina, Claudia, Lucero, Martha, Sara** y todo el **Contralto Power** de **Fratelli**, por su alegría, los miles de buenos momentos que vivimos juntas, por sus ganas de cambiarle la cara al mundo y sobre todo, por disipar los problemas gracias a su amistad y compañía.

A **Verónica y Enrique** (también de **Fratelli**), por la ayuda desinteresada, por el entusiasmo contagioso por mejorar las cosas y por esa magia que supo transformar los problemas en retos que nos impulsaron a ser mejores.

Al resto de mis **Fratelli: Albany, Carmina, Elizabeth, Joaquín, Lorena, Luis, Maritza, Nora, Sol...**, por estar ahí siempre y sustituir las tormentas por rayos de sol, por su amistad y todos los maravillosos detalles que nos han unido además de nuestras voces.

Al **Carles Bondia**, pels seus ensenyaments, el seu sentit de l'humor, per fer en un costat la solemnitat alumne - professor i per compartir una miqueta de la seva estimada Catalunya amb nosaltres.

A la **Bárbara**, l'**Oliver**, la **Daniela**, la **Cynthia**, la **Paulette**, el **Sebastián**, el **César** i la resta dels meus companys de Català, pels riures, les lliçons improvisades de teatre i malabares, les converses "bilingües" i per tots els moments compartits.

A **Yuri**, por su amistad, por compartirme un poco de su amor por los animales, por los brevarios culturales de Rusia y por las largas horas frente al CELE en las que charlamos hasta el cansancio.

A **Abraham**, por saber compartir, por darme la mano cuando lo necesité y ser el primer eslabón que empezó la cadena de acontecimientos para que todo esto fuera posible.

A todos aquellos que colaboraron en la elaboración de esta Tesis, proporcionándome datos relevantes e información valiosa, tanto de **La Brújula Dorada** como de metodología.

Y a tí, mi querido **Arion**, compañero inseparable en las buenas y en las malas desde el inicio de los tiempos...

Mil gracias a todos... ahora, siempre y en todos los mundos en los que nos encontremos.

DEDICATORIA

Dedico cada una de las palabras, frases e ideas que conforman este enorme proyecto a la persona que es y será parte esencial de mi vida... de aquí a que el Universo deje de expandirse...

Porque sin su apoyo, ni una sola página hubiera sido posible...

Te dedico...

cada uno de los segundos, minutos, días, semanas, meses y años que he vivido en este mundo, con todos sus excelentes, buenos, malos y pésimos momentos...

la fortaleza que me ha dado tu amor, tan grande y a la vez tan intangible como la Materia Oscura...

las cosas que se desmoronaron y que pude recomponer gracias a tu ayuda, porque a pesar de las dificultades, nunca me has abandonado...

la parte de la vinculación cuántica que me corresponde: para existir, para sentir y para experimentar cosas y compartirlas contigo, por muy alejadas que estemos...

cada una de las lágrimas que derramé, no por el dolor que significaban, sino por lo mucho que me ayudaron a crecer emocionalmente para bien de ambas...

mi "sensibilidad a las condiciones iniciales", mi caos y mis espacios vacíos, porque aunque no los comprendes del todo, terminas aceptándolos en recuerdo de la primera vez que me tuviste entre tus brazos...

mi talento, mi inteligencia y todo lo mejor que llevo dentro, porque sin duda alguna es gracias a ti, a tus enseñanzas y a los valores que me inculcaste...

todas las noches de esfuerzo, de lectura, de largas horas frente a la pantalla, de trabajo arduo e incluso de diversiones...

esta Tesis, tan llena de ilusiones, esperanzas y sueños como los nueve meses con los que empezó todo...

Gracias por amarme tanto, mamá.

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN	1
1. El discurso narrativo y las funciones del héroe dentro del relato cinematográfico	8
1.1 El relato cinematográfico	11
1.2 La historia	16
1.2.1 Sucesos	18
1.2.2 Existentes	20
1.2.2.1 Emisor y receptor	23
1.2.2.2 Escenarios	27
1.2.2.3 Personajes	29
1.3 Distribución de las funciones de los personajes	33
1.3.1 Héroe o protagonista	36
1.3.2 Villano o antagonista	38
1.3.3 Ayudantes del héroe o protagonista	39
1.3.4 Ayudantes del villano o antagonista	41
1.3.5 Falso héroe	42
1.4 Las funciones del héroe	43
2. La película <i>La Brújula Dorada</i> de Chris Weitz	47
2.1. El director: Chris Weitz	54
2.1.1 Biofilmografía	57
2.2. Ficha técnica	66
2.3. Sinopsis	68
2.4. Estructura de la película	69
2.5. Descripción de los personajes	72
2.5.1 Lyra Belacqua	73
2.5.2 Marisa Coulter	76
2.5.3 Roger Parslow	78
2.5.4 Billy Costa	80
2.5.5 El Rector del Jordan College	81
2.5.6 Los Giptanos	83

2.5.6.1	Ma Costa	84
2.5.6.2	Lord John Faa	85
2.5.6.3	Farder Coram	87
2.5.7	Serafina Pekkala	89
2.5.8	Lee Scoresby	91
2.5.9	Iorek Byrnison	92
2.5.10	Fra Pavel	94
2.5.11	Ragnar Sturlusson	96
2.5.12	Lord Asriel	97
3.	Análisis del discurso narrativo y las funciones de la heroína dentro de la película <i>La Brújula Dorada</i> de Chris Weitz	100
3.1.	Había una vez en un universo paralelo al nuestro (situación inicial)	102
3.2.	Una expedición hacia otros mundos (las funciones dentro de la película <i>La Brújula Dorada</i>)	105
3.3.	Un trayecto por el Jordan College, el Magisterio, los Fens, Bolvangar, el reino del lago Enara y Svalbard (distribución de las funciones de los personajes dentro de la historia de <i>La Brújula Dorada</i>)	108
3.3.1	La heroína o protagonista: Lyra Belacqua	108
3.3.2	La villana o antagonista: Marisa Coulter	109
3.3.3	Los ayudantes de la heroína o protagonista: Roger Parslow, Billy Costa, el Rector del Jordan College, los Giptanos, Serafina Pekkala, Lee Scoresby y Iorek Byrnison	111
3.3.4	Los ayudantes de la villana o antagonista: Fra Pavel y Ragnar Sturlusson	115
3.3.5	Un caso interesante: Lord Asriel	116
3.4.	Lo que el <i>aletiómetro</i> dice de Lyra (las funciones de la heroína)	117
	CONCLUSIONES	135
	OBRAS CONSULTADAS	139

INTRODUCCIÓN

*“La democracia de leer significa
que tan pronto como un libro es publicado
uno pierde el control sobre cómo cualquiera puede interpretarlo,
y así es como debe ser.
Decirle a alguien cómo leer tu libro
es caer en la tentación del fundamentalismo”.*

Philip Pullman

Desde hace algunos años, el cine fantástico ha tenido un enorme auge tanto en nuestro país como en el resto del mundo, imponiéndose gradualmente sobre otros géneros cinematográficos y provocando grandes expectativas en el público aficionado a él.

Esta “fiebre fantástica” ha retomado gran parte de sus temas, subgéneros, especies y variedades de las leyendas populares y mitologías de diversas latitudes, nutriendo a los directores con una infinidad de historias. Por este motivo, no resulta extraño que las grandes casas productoras con miras a realizar una película exitosa recurran a obras literarias que se han convertido en sucesos mundiales, a fin de obtener argumentos y temas dignos de ser presentados en pantalla, y que además les garanticen la aceptación del público y una buena parte de la recaudación en taquilla.

Pero no cualquier libro es candidato a convertirse en una adaptación cinematográfica. En primera instancia, debe poseer los suficientes elementos como para mantener un equilibrio entre realidad, evidencia interna y subjetiva, y sobre todo, para imponerse por sí mismo al público sin importar el medio al que sea trasladado. Además, para que resulte creíble al ser llevado al celuloide y logre que su auditorio se sumerja en los universos que describe, los realizadores se ven obligados a utilizar todo tipo de efectos especiales y avances tecnológicos, factor que eleva considerablemente la dificultad y el costo de su producción.

De ahí que sean muy pocas las obras de la literatura fantástica que cumplan con estos requisitos, y muchas menos las transiciones exitosas al séptimo arte que

generen ganancias asombrosas, reconocimientos internacionales y opiniones favorables de la crítica. Son contadas las adaptaciones cinematográficas que pueden considerarse como verdaderos clásicos, sobre todo cuando cada una de sus imágenes permanecen presentes en la memoria colectiva (más que las palabras del libro que les dan origen) y se convierten en objeto de comparaciones con otros filmes pertenecientes al mismo género.

Es imposible negar que a partir de la asombrosa y masiva aceptación por parte del público de cintas como *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos* y *Las Crónicas de Narnia*, el género de fantasía en el cine experimentó un renacimiento. Y que ésta fue la causa para que los estudios cinematográficos (entusiasmados con la “veta de oro” que acababan de descubrir) buscaran rápidamente nuevos títulos que pudieran repetir de algún modo el fenómeno ocurrido con estos largometrajes, alentando al público a permanecer dentro de mundos habitados por magos, elfos, leones parlantes y criaturas asombrosas.

Sin embargo, parecía que la asombrosa reacción causada por esta terna de películas estaba destinada a no repetirse: a pesar de que en muy pocos meses Hollywood llenó la pantalla grande con infinidad de obras basadas en relatos de índole fantástica (procedentes en su mayoría de Gran Bretaña, un país que ha aprovechado su extensa y variada mitología para incorporarla en gran parte de los libros destinados a los lectores más jóvenes) y por las salas de cine empezaron a desfilan poderosos hechiceros, jinetes de dragones, brujas malignas, estrellas convertidas en bellas jóvenes y una infinita gama de mundos mágicos, ninguno de estos filmes obtuvo resultados parecidos (tanto en proporciones como en entusiasmo) a los que *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos* y *Las Crónicas de Narnia* habían conseguido.

Y justo cuando la “fiebre fantástica” parecía llegar a su fin, el estreno de otra adaptación cinematográfica, *La Brújula Dorada* (basada en la novela *Luces del Norte*, primera de la trilogía *La Materia Oscura* escrita por Philip Pullman), y la mercadotecnia alusiva a esta cinta, que incluía una infinidad de artículos promocionales, volvieron a generar nuevas expectativas para los fanáticos del género y para algunos que no lo eran entonces.

Poco a poco, el público se acercó con curiosidad a los libros que dieron origen a este largometraje, y el entusiasmo hacia *La Brújula Dorada* creció al igual que sus legiones de fanáticos... lo que contribuyó a bajar el costo de los textos de Pullman de forma considerable, además de incrementar su existencia en casi todas las librerías, haciéndolos aún más accesibles.

Ambos factores no hicieron sino aumentar las expectativas hacia esta película, que en el fin de semana de su estreno recaudó la nada despreciable cantidad de 26. 1 millones de dólares en Estados Unidos y 55 millones en el resto del mundo¹.

Pero... ¿qué hizo destacar a la adaptación cinematográfica del primer volumen de la trilogía *La Materia Oscura* de entre tantos otros filmes del género fantástico que llegaron al celuloide?

En primer lugar, el impacto de la obra literaria alrededor del mundo y la cantidad de reconocimientos que ha recibido dentro y fuera de su país (como el *Horn Book Fanfare Honor Book*, el *Publisher's Weekly Best Book of the Year* en 1997 y el *Booklist Editors' Choice*, que figuran entre los más reconocidos en el Reino Unido, al igual que los premios *Carnegie Medal* y *Guardian Prize for Fiction*²), así como su capacidad para romper las fronteras del lenguaje en el que fue creada para ser traducida con éxito a varios idiomas y llevada a un igual número de naciones, factores que la apartan notablemente de otros títulos.

Y aunque su éxito no ha sido tan publicitado como el de los libros de J. K. Rowling, J. R. R. Tolkien y C. S. Lewis (con los que inevitablemente se le ha comparado), cuenta también con una gran cantidad de lectores y entusiastas que han encontrado en ella elementos suficientes para permitirles la empatía necesaria hacia sus personajes, a los que han adoptado como modelos a seguir.

¹ Datos obtenidos de *La Brújula Dorada / La Materia Oscura* (<http://www.lamateriaoscura.es/1197234829-/las-ganancias-de-la-brujula/>) – enero, febrero y marzo 2008.

² Datos obtenidos de *La Brújula Dorada / La Materia Oscura* (<http://www.lamateriaoscura.es/lucesdelnorte/informacion-sinopsis-resumen.html>) – enero, febrero y marzo 2008.

Otro punto importante a considerar es que esta novela fue publicada en 1995, años antes que la mayor parte de los textos de índole fantástica que han sido llevados de forma reciente a la pantalla grande, por lo cual está exenta de uno de los “vicios” más comunes en la mayoría de estas adaptaciones: la repetición de elementos o circunstancias que la hagan parecer una mala copia de *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos* o *Las Crónicas de Narnia*... y en todo caso, el descubrimiento de que la mayor parte de las coincidencias que los espectadores encuentran entre estas historias son realmente producto de la casualidad.

Además del impacto de la obra literaria (primordial para buscar afanosamente su adaptación al cine), tanto los libros como el largometraje han desatado una considerable polémica. Este debate comenzó cuando grupos fundamentalistas se enteraron de los múltiples cuestionamientos teológicos y religiosos que se plasmaban dentro de los tres volúmenes que conforman la trilogía, y que llevaron a organizaciones como la Liga Católica de los Estados Unidos a emprender una abierta campaña en su contra, supuestamente por incitar a los lectores al ateísmo.

Dejando las controversias y creencias aparte, quizá lo más valioso de los textos de Philip Pullman es su apego a las situaciones reales y humanas que se plantean en ellos y que destacan como lo verdaderamente importante dentro de un mundo que, si bien posee elementos fantásticos (como los *daimonions*, almas que toman forma animal, por citar un caso) se muestra ante todo como un equivalente del nuestro, situación que facilita la empatía con sus personajes y los sucesos que atraviesan a lo largo de la historia.

Así pues, salvo algunos detalles específicos, el multiverso³ en el que se desarrolla la adaptación cinematográfica dirigida por Chris Weitz está principalmente dominado por la razón, el conocimiento y los fenómenos de la física, dejando de lado todo tipo de magia o hechizos; y es por ello que *La Brújula Dorada* adquiere su propia y valiosa identidad frente a todas aquellas cintas que hacen uso de recursos

³ El mismo autor ha mencionado en múltiples ocasiones que dentro de la trilogía de “*La Materia Oscura*” existen al menos tres mundos diferentes que se entrelazan: el mundo de Lyra (muy similar al nuestro, pero con avances tecnológicos equivalentes a los del siglo XIX), el que nosotros conocemos y Cittàgaze (un mundo en el que sólo los niños están a salvo).

tecnológicos y efectos especiales para suplir la carencia de una trama atractiva o enriquecedora.

Y si bien es cierto que Lyra Belacqua comparte muchas similitudes con algunos de los héroes más famosos del género fantástico (ser huérfana, desconocer su verdadera identidad y llevar sobre sus espaldas una misión de la cual depende la futura existencia de su mundo), el camino que traza Philip Pullman para su protagonista y que procuró seguir Weitz casi al pie de la letra es radicalmente distinto al de muchos de ellos: no es ningún ser imaginario, no tiene una marca que la señale como “predestinada” y ni siquiera posee dotes mágicas (salvo su extraña habilidad para leer un instrumento conocido como *aletiómetro*, que le ayuda a predecir algunos acontecimientos), pero no necesita estas cualidades...

A cambio de ellas, la heroína de *La Brújula Dorada* posee la suficiente curiosidad, testarudez y espíritu aventurero que a lo largo de su travesía la llevarán a cuestionarse sus propios conocimientos, los dogmas aprendidos de sus padres, sus maestros y aquellos provenientes de un organismo opresor llamado Magisterio, a la par que descubrirá nuevos mundos y la crueldad que pueden ejercer instituciones fundamentalistas y autoritarias para cumplir con sus objetivos.

Y de todo el largo camino que Lyra habrá de recorrer, quizá el aprendizaje más especial (tanto para ella como para los espectadores) sea sobre el valor de la libertad, del libre albedrío y las consecuencias que sus decisiones pueden tener sobre los demás... entre otros misterios que encierra la propia condición humana, utilizando siempre la inteligencia, el razonamiento y algunos principios de la física cuántica.

Es en este punto donde radica la principal diferencia entre *La Brújula Dorada* y aquellas obras consideradas como clásicos dentro de la literatura fantástica que han sido llevadas al cine con éxito (*Harry Potter* de J. K. Rowling, *Las Crónicas de Narnia* de C. S. Lewis y *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien): en esta historia, mas que a la fantasía pura, se alude al *stark realism* o “realismo revelado”.

Dicho término, acuñado por el propio Pullman, hace referencia a personajes que se comportan como seres humanos reales, que no pertenecen o actúan de acuerdo a ninguna mitología (como los elfos o los hobbits), que poseen rasgos y cualidades inherentes a cualquiera de nosotros y que atraviesan por experiencias universales: crecer, rebelarse en contra de una autoridad opresiva y descubrir su propia identidad... claro que con algunos elementos propios del género fantástico introducidos cuidadosamente por el autor, y plasmados en la pantalla grande por Chris Weitz de tal manera que conservaron su forma e imagen de aspectos humanos.

Por todas estas razones, *La Brújula Dorada* resulta una obra tan peculiar, atractiva y sorprendente para muchos de los que la han disfrutado a través de las páginas escritas por Pullman, e incluso para otros más que no han tenido la fortuna de hacerlo. Asimismo, el largometraje dirigido por Weitz es digno de ser analizado desde distintas vertientes... no para desentrañar sus misterios, pero sí para constatar que a pesar del paso del tiempo, los rasgos que lo hacen único lo conservarán por muchas generaciones como la gran obra cinematográfica que representa dentro del género fantástico.

El objetivo general de esta investigación es un análisis del discurso narrativo de la heroína, además de una explicación acerca de cuáles son sus funciones y las que corresponden a los demás personajes dentro de la historia, identificando la forma en cómo se relacionan entre sí para ayudarla u obstaculizarla en el cumplimiento de su misión.

Con el fin de lograr este objetivo, se presentan tres capítulos organizados de la siguiente manera:

En el primero, titulado *El discurso narrativo y las funciones del héroe dentro del relato cinematográfico*, se ofrece una definición del objeto de estudio, el relato cinematográfico, así como de las características esenciales para su construcción. De igual forma, se hace una breve presentación de la disciplina que ayudará en su análisis, la Narratología, enfocándose en su vertiente de la Expresión o Contenido, que se centra en la historia narrada, las acciones que se desarrollan dentro de ella y

las funciones que realizan los personajes y que los relacionan entre sí, elementos que serán explicados de manera general.

En el segundo capítulo, *La película "La Brújula Dorada" de Chris Weitz*, se hace hincapié en algunos antecedentes del tránsito de la obra literaria a su respectiva adaptación cinematográfica, así como una breve recapitulación de los conceptos de la física cuántica en los que se basó Philip Pullman para dar forma a su libro *Luces del Norte* (y que a su vez, trataron de ser plasmados en pantalla).

Igualmente, se presentan cuestiones relacionadas con este largometraje: su ficha técnica, sinopsis y estructura, así como los datos más importantes de su director, Chris Weitz, de quien se ofrece una completa biofilmografía. Al final de este apartado, se realiza una descripción de los personajes más importantes en esta cinta y la forma en cómo se relacionan entre sí.

El tercero y último, titulado *Análisis del discurso narrativo y las funciones de la heroína dentro de la película "La Brújula Dorada" de Chris Weitz*, se enfoca en la identificación de estos elementos dentro del relato cinematográfico, aplicando el modelo propuesto por Vladimir Propp en su obra *Morfología del cuento, seguida de las transformaciones de los cuentos maravillosos y del estudio estructural y tipológico del cuento*.

Además, se presenta primero la situación inicial, las funciones encontradas dentro del filme y su distribución de acuerdo con los personajes que las desempeñan. Todo ello a fin de explicar las acciones que Lyra Belacqua ejecuta dentro de la historia y la manera en que éstas influyen en los demás personajes, para así comprender las relaciones establecidas entre los existentes: ayudando u obstaculizando a la heroína en el cumplimiento de su misión. Lo anterior, basado en los principios establecidos por la Narratología, que como veremos al concluir la investigación, es una de las muchas maneras en que podemos analizar cualquier relato, sin importar el medio en el que se encuentre.

1. El discurso narrativo y las funciones del héroe dentro del relato cinematográfico.

*“Traté de escribir acerca de gente real,
no sobre criaturas que no existen, como elfos o hobbits.
Lyra y los otros personajes
son seres humanos como nosotros,
y la novela es sobre una experiencia universal,
llamada crecimiento.
Las partes de “fantasía” de la historia
son diversos aspectos de la naturaleza humana,
nada de tipo alienígena o estafalario”.*

Philip Pullman

Uno de los medios de comunicación que ha tenido una presencia constante en el gusto del público desde su creación hasta la época actual es, sin duda, el cine. A través del celuloide (material con el que está hecha la cinta que corre a través del cinematógrafo que proyecta una película en pantalla), miles de individuos de las más diversas nacionalidades han encontrado un pasatiempo y una diversión por medio de infinidad de historias, y cada día son más aquellos que empiezan a interesarse no sólo en la proyección y visión de un largometraje sino en todo el universo que existe detrás de él.

Conocer más acerca del fenómeno cinematográfico nos lleva a hacer más placentero el acto de ver cualquier tipo de filme y disfrutarlo como una obra artística única, irrepetible e inigualable. Es por ello que la experiencia de ir a una sala de cine pone en marcha un buen número de procesos simultáneos de diversa índole, como: la elección de la película que se verá utilizando para ello la propia ideología, la opción de escoger entre varios géneros distintos, la desconexión emocional y aparente del mundo gracias a la oscuridad que prevalece durante toda la proyección, y sobre todo, la “absorción” temporal de nuestra personalidad para adoptar la de alguno de los personajes, que concluye con la sutil devolución a la propia realidad que se da al terminar el espectáculo.

Por todas estas consideraciones el séptimo arte se ha convertido en el medio de comunicación narrativo por excelencia, muy por encima de la televisión, el teatro y el video, ya que ninguno de ellos logra crear *“ese estado hipnótico en el que nos sumerge la pantalla de cine”*.⁴ Así, en cada nuevo largometraje *“dialogan entre sí, y se transforman para reafirmarse, las convenciones del film noir, el erotismo, el suspenso, la ciencia ficción, la violencia y la fantasía...”*⁵; ya que los filmes contemporáneos nos ofrecen un discurso intertextual que incorpora algunos de los significantes clásicos, establece una ruptura entre ellos y agrega elementos “modernos” a las fórmulas narrativas.

Cada cinta se convierte entonces en un todo donde el héroe es alguien común y corriente involucrado de manera repentina en situaciones excepcionales, y por esta razón el espectador *“ya no sólo observa a los personajes, sino que se observa a sí mismo en alguno de ellos”*.⁶

Esta identificación (que se da casi siempre con los héroes de la película) surge en nosotros desde pequeños e influye en nuestra existencia de forma significativa. Pasamos horas y días enteros de nuestros años de infancia imaginando que nos convertimos en cualquiera de estos personajes y que vamos por el mundo arriesgando la vida por salvar a seres desprotegidos de las garras de algún malvado al que debemos vencer. Ya mayores, dejamos de imitarlos y nos conformamos con sentir admiración por ellos, sin soñar en emular sus proezas pero sucumbiendo ante el atractivo que ejercen en nuestra mente.

Héroes hay miles en igual número de relatos cinematográficos y en todas las formas de narración que aún conserva la humanidad. Sin embargo, todos comparten una característica esencial, sin importar el medio en el que se encuentren: nunca actúan solos. Es decir, un protagonista no puede existir dentro de una historia sin ningún otro personaje que lo apoye: sin importar qué tan poderoso, inteligente o

⁴ ZAVALA, Lauro. *Elementos del discurso cinematográfico*. México, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, 2003. Col. Libros de texto (Licenciatura en Comunicación Social). p. 9.

⁵ Ibidem. p. 11.

⁶ Ibidem.

hábil pueda ser, siempre necesitará de la ayuda e intervención de alguien más para cumplir con la tarea que se le ha asignado dentro de la trama. Y por supuesto, para apreciar plenamente su valor, deberá contar con un antagonista o villano (ayudado de igual manera por otros personajes) que hará todo lo posible para ponerle infinidad de obstáculos en su travesía.

Pero, ¿cómo identificar a estos personajes, las funciones que realizan y la forma en que influyen éstas en el desarrollo de la historia?

La Narratología, cuyo objeto de estudio son las estructuras narrativas (historia y discurso), nos ofrece una de las formas más aceptadas y utilizadas para acercarnos nuevamente a ellos, pero ya desde el punto de vista de una teoría de estudio y análisis: utilizando las funciones del héroe y del resto de los existentes que intervienen en cualquier tipo de relato.

Como veremos a lo largo de este capítulo, dichas funciones son una serie de 31 puntos recurrentes en casi todas las formas que existen de narración, y fueron establecidas por uno de los exponentes principales de esta disciplina: Vladimir Propp.

Y aunque no todas se presentan siempre, su estructura básica y el orden en el que podemos encontrarlas a menudo permanece sin cambios, lo que nos permite hacer uso de ellas para establecer un análisis del discurso narrativo de cada personaje en una historia, sin importar el medio en el que ésta sea presentada. Por supuesto, también ayudan a identificar las esferas de acción de cada existente y la manera en que los sucesos los afectarán de forma concreta.

Pero, antes de enfocarnos propiamente en las funciones del héroe dentro del relato cinematográfico, veamos primero las características que convierten a éste en una de las formas narrativas privilegiadas de la actualidad, así como los conceptos básicos de la Narratología de la Expresión o Contenido, que nos permitirán conocer más sobre la historia, los sucesos que la conforman y los existentes (escenarios y personajes) que intervienen en ella.

1.1 El relato cinematográfico.

Un relato cinematográfico puede definirse como *“una narración de sucesos reales o ficticios, encadenados de acuerdo con una lógica, ubicados en un espacio y protagonizados por unos personajes”*, y que a su vez *“se caracteriza por poseer un principio y un final, diferenciarse del mundo real, ser contado desde una época y referirse a éste u otro tiempo”*.⁷

Cada relato cinematográfico posee un título que lo denomina y proporciona a quien lo observa una primera forma de referencia acerca del contenido que encierra. Esta nomenclatura puede referirse al género al que pertenece, a algunas de sus características, a la historia que se narra, a un episodio significativo (en el caso de que la obra forme parte de una saga), a un personaje que interviene en él o a un tema particular. Asimismo, puede estar constituido por un nombre propio, una frase completa, una afirmación, una pregunta, un juego de palabras, una paráfrasis o incluso tomar prestado este elemento de la obra teatral o literaria en la que esté basado (si se trata de una adaptación).

Pero, ahondando un poco más en sus características, uno de los aspectos que ha contribuido a establecerlo como una forma narrativa privilegiada es su capacidad de mostrar en formas aparentemente “originales” las mismas historias que el espectador lleva ya registradas en su inconsciente y que conforman lo que algunos llaman enciclopedia de cine.

La utilidad de esta enciclopedia se hace patente con cada nueva experiencia fílmica, que guía las expectativas de una persona para sumergirla entre las estrategias narrativas clásicas y la sucesión de giros imprevistos (programados de antemano por el director del largometraje) que la llevarán a un proceso de catarsis antes de la conclusión del relato.

⁷ SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. *Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid, España, Alianza Editorial, S.A., 2002. p. 46.

Cabe aclarar que, para que lo anterior sea posible, dentro del cine existen dos tipos de imágenes predominantes que funcionan como base para la construcción de cualquier relato:

- La imagen - plano, que es concreta y representativa, pero no tiene una significación inmediata.
- La imagen – secuencia, que ofrece mayor precisión en el significado, a pesar de que puede proporcionar sentidos muy diversos al interactuar con otros elementos del montaje cinematográfico, como: los personajes, los escenarios y la música.

Cada una de ellas puede contener una gran cantidad de enunciados narrativos que se superponen y coexisten en su interior, sin embargo, la significación obedecerá principalmente a tres unidades: lugar, tiempo y acción.

En las últimas producciones cinematográficas, estos tres factores han sufrido una “oposición cuantitativa” (llamada así por André Gaudreault y François Jost), que consiste en la tendencia a presentar un torrente de *sucesos* ubicados dentro de temporalidades no muy precisas y con una multiplicidad de espacios donde se desarrollan todo tipo de acciones (como en el caso de la película que se estudiará en esta investigación, *La Brújula Dorada*).

Otros dos elementos que dotan de singularidad al relato cinematográfico (y que pueden alterar o reforzar la forma en que lo interpretamos) son: el montaje y la banda sonora, conocida comúnmente como *soundtrack*.

El primero es en sí mismo un componente único y específico de un filme, que ayudado por los diálogos y la música incidental brinda a las imágenes en pantalla un sentido concreto que es difícil de lograr en los textos literarios. Por su parte, la segunda tiene la capacidad de proporcionarle diversas lecturas a lo que observamos: puede indicar elipsis temporales o enfatizar planos y secuencias, haciéndolas más dramáticas. Ambos funcionan de acuerdo a cada obra y a la utilización que le dé cada director (que si lo considera pertinente, puede prescindir del sonido en su totalidad pero nunca del montaje).

Debemos aclarar por cierto, que ninguna narración existe sin ayuda de un canal comunicativo que le permita elaborar, transmitir y decodificar su mensaje en un lugar y tiempo diferente al que fue elaborado, es decir, distintos al momento en que fue filmada, montada y editada una película. De igual manera, no sería posible disfrutar de una historia sin contar con un soporte físico (la cinta de celuloide) que la registre para que pueda sobrevivir a través del tiempo y ser vista por miles de personas en distintas épocas y lugares.

Por ello, todos los elementos antes mencionados son esenciales en la construcción de un relato cinematográfico, pues contribuyen a otorgarle cierta capacidad de abstracción en la medida en que le proporcionan un valor simbólico; pues como bien sabemos, las imágenes narrativas se han convertido a lo largo del tiempo en un poderoso recurso por medio de cual los largometrajes han demostrado su capacidad para conmover a las multitudes a través de un medio de comunicación como el cine.

Esta evolución del relato dentro del séptimo arte, ha sido un proceso gradual y continuo. En sus inicios (cuando aún todas las cintas eran mudas), cada proyección se realizaba con música en directo y se acostumbraba contratar a una persona (a la que se le dio el nombre de “explicador”) para que comentara y dirigiera la forma en que el público experimentaría el espectáculo.

Posteriormente, hicieron su aparición los letreros que explicaban las acciones del filme (para que éstas quedaran grabadas en la memoria del espectador) y que además le brindaban un espacio y tiempo determinado que contribuía a generar una secuencia de acciones narradas, así como a acelerar el ritmo de lo que se veía en pantalla.

Aún después de la aparición del cine sonoro se siguieron empleando rótulos para diferentes fines, pero en gran medida fueron el sonido y el montaje de imágenes los que propiciaron que quien asistía a ver una cinta pudiera crear un discurso interior que le posibilitaba entender la narración en su totalidad. Al respecto, Boris Eikhenbaum señaló que *“el cine se opuso a la cultura de la palabra en el*

sentido de que hubo que descubrirla dentro de él.”⁸ Por esta razón, las imágenes narrativas constituyeron un significativo diferente (pero no opuesto) al lenguaje escrito y situaron al relato en un nivel concreto, representacional y con un referente inmediato.

Ahora que hemos visto los componentes principales de cualquier relato cinematográfico, veamos con mayor detenimiento algunas de sus particularidades de acuerdo con la Narratología (disciplina encargada de estudiar los elementos fundamentales de la narración, y que utilizaremos para aproximarnos a él).

El concepto de Narratología fue utilizado por primera vez en 1969 por Tzvetan Todorov, sin embargo, su auge no llegaría hasta 1972 con la publicación de la obra *Figuras III* (específicamente, la parte titulada: *Discurso de la narración*) de Gérard Genette, que además de sentar las bases para el análisis del relato establecería dos categorías definidas para esta materia:

1. La Narratología Modal, enfocada en el estudio de las formas de expresión según el soporte en que se narra (formas de manifestación del narrador, niveles de la narración, temporalidad del relato y puntos de vistas existentes en él).
2. La Narratología de la Expresión o Contenido, que se avoca a la historia narrada, las acciones que se desarrollan dentro de ella y las funciones que realizan los personajes y que los relacionan entre sí. Esta corriente además, considera al relato de forma totalmente independiente al medio en el que fue concebido o presentado (llámese libro, película, obra de teatro, etcétera).

Respecto a los estudios que se realizaron de forma posterior, uno de los autores de la posguerra que más contribuyó a ellos fue Albert Laffay, cuyos artículos publicados en *Les Temps Modernes* y después recopilados en su obra *Logique du Cinéma*, dieron la pauta para la incursión de esta disciplina dentro del cine, apoyados en las siguientes ideas:

⁸ SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. Op. Cit. p. 39.

- a) *Todo relato cinematográfico se ordena según un riguroso determinismo, contrariamente al mundo (que no tiene inicio o final); es decir, tiene un principio y un fin.*
- b) *El hecho de que existan historias que sugieran prolongaciones porque no responden todas las interrogantes del público, que posean finales elípticos o que conformen solamente un episodio de una serie de acciones (como es el caso de "La Brújula Dorada"), no contribuye a excluir al relato de su naturaleza: un orden que supone al menos un punto de partida y una conclusión; es decir, un todo.*
- c) *El relato por sí mismo es una especie de discurso, pues posee una trama lógica.*
- d) *Cada historia es ordenada por un "mostrador de imágenes" también llamado "gran imaginador" (en el caso del séptimo arte, este papel lo desempeña el director).*
- e) *Por medio de las imágenes el cine narra y a la vez representa, contrariamente al mundo que simplemente es.*
- f) *Todo relato es una secuencia doblemente temporal, pues pone en juego la de la historia narrada y la que deriva del acto narrativo en sí. De esta forma, se infiere que una de sus funciones consiste en transformar un tiempo en otro.*
- g) *La percepción del relato "irrealiza" la cosa narrada. Es decir, a partir del momento en que el espectador se acerca a un largometraje sabe que puede ser extraído de alguna historia verdadera, pero no lo confunde con la realidad porque no posee un aquí y un ahora.*
- h) *Un relato cinematográfico es un conjunto de acontecimientos; ya que las imágenes narrativas, tal y como las describe Christian Metz en su obra *Remarques pour une phénoménologie du narratif* corresponden más a un enunciado que a una palabra, además de que pueden superponerse y coexistir en él.*⁹

⁹ GAUDREAUULT, André y JOST, François. *El relato cinematográfico*. Barcelona, España, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1995. Col. Paidós Comunicación (Cine) Número 64. p. 30.

De acuerdo con las sentencias anteriores, la Narratología estableció que los componentes principales del relato cinematográfico son la historia, también conocida como diégesis, fábula o argumento, y el discurso (que comúnmente suele denominarse trama). Para fines prácticos, consideraremos a la primera como el contenido o cadena de sucesos que se enuncian en un relato, mientras que el segundo será interpretado como el medio o la forma a través de la cual se comunica este contenido.

A lo largo del presente capítulo, podremos ver con más detalle en qué consisten ambos elementos y las características en que difieren uno del otro, avocándonos principalmente a la historia, que funcionará como columna vertebral de esta investigación.

1.2 La historia.

Como ya se mencionó con anterioridad, la historia está constituida por *“el devenir de sucesos (considerados acciones si son realizadas por quienes intervienen en ella o acontecimientos si son experimentados por ellos) que tienen lugar en relación con unos existentes (escenarios o espacios dramáticos y personajes)”*¹⁰. Cabe aclarar que los elementos que la constituyen son indivisibles, pues *“las historias sólo existen cuando se dan sucesos y existentes a la vez... no puede haber sucesos sin existentes...”*¹¹

Una historia puede ser contada desde diferentes perspectivas, modos o discursos, pero de un modo concreto y tomando en cuenta que siempre estará inserta dentro de un relato, nunca de manera independiente a él; de forma tal que cuando alguien intenta verbalizarla termina elaborando una narración paralela. Por supuesto, está íntimamente ligada a la idea narrativa y al tema en torno al cual girará el relato cinematográfico, pues constituye su primera concreción y la base de elementos esenciales, caracteres y situaciones.

¹⁰ GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. Op. Cit. p. 18.

¹¹ CHATMAN, Seymour Benjamin. *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid, España, Taurus Humanidades, 1990. p. 121.

Normalmente, a la historia tiende a considerársele como algo más literario que visual y es por ese factor que muchas veces se recurre al talento de un guionista (o escritor, en ciertos casos), considerando que es mayor su aptitud que la del director del filme para escribirla. No obstante, y sin importar quién sea el encargado de elaborarla, desde el inicio debe ser orientada hacia las imágenes narrativas dadas las características que ya vimos del relato dentro del cine.

En la mayoría de los casos, el director suele incorporarse a la producción del largometraje que emergerá a partir de ella cuando ya está elaborada, sin embargo, la historia siempre es susceptible de ser modificada, retocada y alterada, porque aún no se le considera como una obra concluida. De ahí que su función principal sea servir como base para que quien dirige una película vislumbre grandes posibilidades de desarrollar las propuestas fílmicas que le sugiera, papel que ha desempeñado dentro del cine comercial y las adaptaciones de novelas a la pantalla grande (como *La Brújula Dorada*).

Así pues, debe considerársele “*el ámbito de fondo en el que se mueve la narración*”¹², es decir, el desarrollo temático y narrativo de la idea que será contada en pantalla.

Es necesario aclarar con relación a la historia, que difiere enormemente del discurso en tanto que éste se constituye por los procedimientos o estrategias de narración, es decir, por el modo en que el director aborda el relato cinematográfico. Por ello, dentro del cine, cada película por sí misma constituye el punto de vista de quien la realiza acerca del mundo que le rodea.

Y es debido a esta forma de narración que se utilizan como sustancias expresivas las imágenes visuales y sonoras, que con el paso del tiempo se han convertido en una de las principales manifestaciones del imaginario colectivo, así como de las fantasías y sueños de los espectadores, en los que incluso pueden crear una conciencia individual y social.

¹² GUTIÉRREZ ESPADA, Luis. *Narrativa fílmica: teoría y técnica del guión cinematográfico*. Madrid, España, Ediciones Pirámide, S.A., 1978. p. 34.

Establecida entonces la diferencia principal entre la historia, que hace referencia al “qué” y el discurso, que constituiría el “cómo”, debemos aclarar que ambos se relacionan de modos muy diversos pero nunca se separan. Por ejemplo, la primera puede establecerse en una época determinada, pero será el segundo el factor que decida cómo será recreada: en orden cronológico, con distintas elipsis temporales, en orden inverso, etcétera.

1.2.1 Sucesos.

Hemos visto hasta ahora que la historia es “*una concatenación de situaciones, en las que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos*”¹³. Esto nos sugiere que tendremos como punto de partida un universo ficticio en el que habrán de considerarse algunos elementos esenciales para establecer todas aquellas acciones que ocurrirán en él. Lo anterior puede resumirse en tres etapas:

1. *Sucede algo*: Ocurre un *acontecimiento* que puede ser de diversa índole: intencional o accidental, personal o colectivo, con consecuencias o sin ellas, de larga duración o instantáneo.
2. *Le sucede a alguien o alguien hace que suceda*: Implica una referencia directa hacia los *personajes* (que pueden ser definidos o anónimos, objetos o humanos, héroes o víctimas, entre otras variantes), situados en un *escenario* que los acompañará o los completará y cuya unión les otorga el rango de *existentes* dentro de la obra cinematográfica.
3. *El suceso cambia poco a poco la situación*: Equivale a afirmar que provocará una *transformación* en los *personajes y ambientes*, que puede manifestarse en una ruptura respecto a un estado previo o en una reincorporación (con tintes evolutivos) a un pasado renovado.

¹³ CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona, España, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1991. Col. Instrumentos (núm. 6). p. 172.

Al establecer esta dinámica narrativa, podemos afirmar que los sucesos influyen en el ritmo de la trama, marcando la forma en que ésta se desarrollará. Así pues, podemos dividirlos en dos grandes categorías:

- a) Cuando los agentes son factores, fenómenos ambientales o una colectividad que actúa de manera anónima, además de mostrar de manera explícita la presencia e intervención de la Naturaleza (por medio de acontecimientos climáticos, catástrofes, epidemias, etcétera) o de la sociedad humana (acciones colectivas como guerras, revoluciones, entre otras). Frente a ellos, el lector percibe al personaje dentro de un sistema que lo rebasa y que no posee la forma de controlar. Aquí, la forma de actuar del protagonista o héroe estará enfocada a enfrentar, evitar o dejarse arrastrar por lo que le acontece, y serán los sucesos los que dominen la acción. También es importante destacar que su “onda expansiva” se reflejará en los movimientos y acciones de cada individuo, que la mayor parte de las veces serán “respuestas obligadas” a lo que le está sucediendo y que no dependen de él.
- b) Cuando se trata de agentes animados, es decir, de otros personajes que intervienen en la trama y que pueden ser plenamente identificados por el lector.

Los sucesos poseen tres perspectivas diferentes de observación: a nivel fenomenológico (como comportamientos), a nivel formal (como funciones) y a nivel abstracto (como actos). Analicemos brevemente cada uno de ellos:

- *Comportamientos*: Son atribuibles a una fuente concreta y precisa, que los inscriben en circunstancias determinadas, o lo que es lo mismo, son manifestaciones de la actividad de alguien a manera de respuesta explícita ante un estímulo concreto.
- *Funciones*: Consisten en “esquemas estandarizados” que a pesar de las variantes que puedan tener los personajes, se encargan de cumplir cabalmente a lo largo del relato. Basándose en los cuentos populares rusos, de los que extrajo las características comunes más importantes, Vladimir

Propp creó un modelo estructurado por 31 etapas (del cual hablaremos más adelante).

- *Actos*: Son considerados como *“pura y simple estructura relacional”*¹⁴, lo que equivale a decir que son la realización de un modo particular de interacción entre actantes. Estos esquemas de relación entre sujeto y objeto pueden ser de dos tipos: enunciados de estado o enunciados de acción, según se refieran a un contacto simple o a un acercamiento con consecuencias derivadas de él.

Los sucesos insertos dentro de una historia comúnmente se relacionan y generan consecuencias que funcionan también como causa de diversas acciones, por lo que suele atribuírseles un orden perceptible y manifiesto. Así, se dice que todo relato (cinematográfico o no) implica una autorregulación y una transformación de sí mismo, ya que su estructura no presenta grandes cambios y sólo da lugar a formas de narración parecidas que respetan sus propias leyes, sin admitir fenómenos ajenos a ellas y que podrían derivar en una mala construcción.

Una vez que hemos analizado los sucesos en sus formas principales, conviene recordar que poseen dos dimensiones: la pragmática y la cognitiva. En la primera de ellas, se explican a través de operaciones que tienen lugar en el mundo real (es decir, se opera o manipula un cambio en él); mientras que en la segunda, su explicación es a través de movilizaciones interiores de sentimientos e impulsos en mundos imaginarios o abstractos (es decir, se elaboran, simulan o construyen cambios en ellos). En resumen, *“tienen su fundamento en la instauración de una capacidad, voluntad, obligación o posibilidad de actuar”*¹⁵.

1.2.2 Existentes.

Dentro del relato cinematográfico, existen dos tipos de espacio que hacen posible una historia: el Explícito, constituido por *“el fragmento de mundo que se muestra en*

¹⁴ CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. Op. Cit. p. 193.

¹⁵ Ibidem. p. 195.

pantalla en ese momento” y el Implícito, integrado por lo que se encuentra fuera del campo visual del espectador, pero que es *“visible para los personajes... algo a lo que la acción se refiere”*¹⁶.

Ambos tipos de espacio narrativo contienen existentes, a los que podemos definir como *“todo aquello que se da y se presenta en el interior de la historia: seres humanos, animales, paisajes naturales, construcciones, objetos, etcétera”*¹⁷; en otra palabras, las entidades que realizan o son afectadas por los sucesos y que se dividen a su vez en dos categorías: los personajes y los escenarios o atmósferas (de los que se hablará dentro de los apartados siguientes).

Los existentes poseen ciertas características que les permiten comunicar una historia dentro del lenguaje cinematográfico. A continuación las describiremos brevemente:

- a) *Escala o tamaño*: Otorgada por sus dimensiones en el mundo real y la distancia a la que estén colocados de la lente de la cámara, la cual puede manipularse a fin de lograr un efecto sobrenatural.
- b) *Contorno, textura y densidad*: Son análogos a los objetos situados frente a la cámara cinematográfica y deben sugerir tres dimensiones.
- c) *Posición*: Depende del ángulo de la cámara en el que hayan sido colocados, la relación que tengan con otros *existentes* y la orientación que pueda dársele a la imagen (vertical u horizontal).
- d) *Grado, clase y zona de iluminación*: Los determina la cantidad o intensidad de las luces con las que se les ilumine.
- e) *Claridad o grado de resolución óptica*: Se refiere a si están enfocados con nitidez, difuminados o en algunos casos, “fuera de foco”.

Algo importante a considerar es que los existentes pueden desplazarse en cualquier dirección, e incluso escapar del campo de visión del espectador. Igualmente, la cámara puede desplazarse junto o frente a ellos en un infinita gama

¹⁶ CHATMAN, Seymour Benjamin. Op. Cit. p. 103

¹⁷ CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. Op. Cit. p. 173.

de combinaciones que serán utilizadas de acuerdo al montaje planeado por el director del filme. Esta movilidad es lo que hace del espacio narrativo una dimensión sumamente flexible.

Sin embargo, hay que tener presente que el relato cinematográfico sólo puede dejar que los existentes “sean vistos”, pues está imposibilitado para describirlos como en las narraciones verbales y literarias, ya que un exceso en este tipo de recursos (como la voz en off, por ejemplo) implicaría “una falta de confianza en el medio”¹⁸. Es por ello que dentro de un largometraje el espacio narrativo, los escenarios y los personajes son sometidos a una “visión estándar”, establecida por la representación que les proporcionan las imágenes proyectadas en pantalla.

Una de las primeras preguntas que nos plantea la clasificación de existentes dentro del relato cinematográfico, es la siguiente: ¿cómo podemos diferenciar escenarios de personajes, sobre todo cuando éstos son ciudades, lugares u objetos inanimados?, o en el caso contrario, ¿cómo distinguimos un escenario compuesto por un conjunto de personajes? Para realizar esta diferenciación, y distribuirlos en la categoría que les corresponda, debemos tomar en cuenta algunos factores:

- *El criterio anagráfico*, que se refiere a la existencia de un nombre o *una identidad claramente definida*. De acuerdo con esto, los escenarios deben ser solamente entornos que alberguen e impulsen al personaje hacia la acción, y por ende, contar con un carácter anónimo. Entran dentro de esta categoría los paisajes que solamente sirvan de fondo a los sucesos o los individuos definidos bajo una etiqueta de generalización.
- *El criterio de relevancia*, que se enfoca en el *peso que el elemento asume dentro del relato cinematográfico*. Por obviedad, entre más importancia se le confiera, asumirá la categoría de personaje, y en el caso contrario, seguirá desempeñándose como escenario. Es aquí donde pueden insertarse los casos de lugares con gran trascendencia en la historia e incluso factores ambientales que se convierten en elementos centrales de la trama, por

¹⁸ CHATMAN, Seymour Benjamin. Op. Cit. p. 114.

ejemplo: obras donde catástrofes, inundaciones, terremotos, ataques de animales o seres fantásticos son los hilos conductores.

- *El criterio de focalización*, que se basa en la *atención que se brinda a los elementos del relato cinematográfico*, y en consecuencia, considera como escenarios aquellos que por lo general son relegados al trasfondo de la historia.

Como hemos visto hasta ahora, la historia, los sucesos y los existentes son elementos esenciales para la construcción de cualquier relato, y ninguno de ellos puede ser independiente de la forma en la que se expresará éste, sino que deben interactuar con ella.

De acuerdo con Christian Metz, “... *el verdadero estudio del contenido de un filme debe suponer necesariamente el estudio de su forma...*”¹⁹, pues al *relato cinematográfico* no puede vérselo como algo que desde el principio se concibe estructurado y completo, pues se trata de una forma narrativa que se construye poco a poco.

Parte de este complejo armazón es justamente la manera en que el autor de una película buscará transmitir su mensaje hacia un público determinado, pues a diferencia de la historia, el discurso se mueve dentro del terreno de la realidad en la que un emisor busca dirigirse hacia un receptor, y es la preponderancia de alguno de ellos lo que determinará la forma narrativa en su totalidad.

1.2.2.1 Emisor y receptor.

Cualquier relato cinematográfico supone una comunicación más o menos expresa de un narrador a un público. No obstante, existen diferencias sustanciales entre “mostrar” y “contar”, pues al momento de acercarnos a una película suponemos inmediatamente la existencia de “alguien” que realiza el acto narrativo del que somos testigos.

¹⁹ AUMONT, Jacques y MARIE, Michel. *Análisis del film*. Barcelona, España, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1990. Col. Paidós Comunicación (Cine) Número 42. p. 132.

A este respecto, dentro de la historia deben encontrarse todos los detalles necesarios para que su contenido pueda ser concebible de acuerdo con las normas que rigen nuestro mundo, es decir, para que cumpla con su finalidad comunicativa tanto desde el punto de vista de quien la creó (conocido comúnmente como emisor) como para entrar en la esfera de quien la recibe (a quien se le da el nombre de receptor).

La Narratología considera que existen tres tipos diferentes de emisores y receptores de un relato, clasificados de la siguiente forma:

- *Emisor*: autor real, autor implícito y narrador.
- *Receptor*: público real (oyente, lector o espectador, por mencionar algunos), público implícito y narratario.

Para clarificar la manera en que pueden interrelacionarse emisor y receptor, es necesario considerar tres puntos principales: la forma en que ambos influyen en la narración, el punto de vista desde el cual es contada y la naturaleza de los actos de habla y pensamiento. Tomando en cuenta los factores mencionados, podemos definir con precisión las variantes en las que puede presentarse el emisor y aquellas que puede adoptar el receptor:

- a) *Autor real*: “Da vida” o emite el mensaje, dentro del cual plasma “una versión implícita de sí mismo”²⁰.
- b) *Autor implícito*: “Escriba oficial” o *alter ego* del autor, reconstruido por el público a partir del relato. En otras palabras, la entidad que crea al narrador y al resto de los existentes, así como los sucesos que les ocurren. No posee la capacidad para contar nada, sino que sólo “instruye silenciosamente... por todos los medios que ha escogido para enseñarnos”²¹, estableciendo las normas de la historia. Algo importante a considerar es que, sin importar el tipo de narración del que se trate, SIEMPRE existirá un autor implícito, aunque no exista un único autor real.

²⁰ CHATMAN, Seymour Benjamin. Op. Cit. p. 159.

²¹ Ibidem.

- c) *Narrador*: Quien narra desde un punto de vista determinado, y que puede o no aliarse con el autor implícito. Una de sus funciones es delimitar el espacio en el que se desarrolla el relato por medio de descripciones directas o *en passant* (indirectas). Puede presentar o identificar a alguno de los existentes si lo considera necesario, o proporcionar cualquier tipo de información situado desde una perspectiva omnipresente y ventajosa que le permite saltar de un lugar a otro o estar presente en dos sitios a la vez (situaciones que no son accesibles a los personajes).
- d) *Público real*: “Decodifica” o recibe el mensaje, ya sea por un medio de comunicación escrita, verbal o audiovisual como el cine.
- e) *Público implícito*: “Presupuesto” por la narración, SIEMPRE presente y que en algunos casos toma la forma de uno de los personajes de la historia. El comportamiento o postura que se espera de él puede ser especificado por el emisor, quien posee la libertad de expresarlo claramente o evitar en absoluto cualquier referencia al respecto, de manera que sólo pueda inferirse “*en base a términos morales y culturales ordinarios*”²².
- f) *Narratario*: Quien recibe o escucha el mensaje desde un punto de vista determinado, que puede o no aliarse con el público implícito. Su situación es paralela a la del narrador: “*un individuo completamente caracterizado a “nadie” que aborda el relato...*”²³. Puede ser utilizado como uno de los recursos por los que el autor implícito informa al público real sobre el comportamiento que espera de él.

Como puede verse, sólo el autor y el público implícitos se encuentran dentro del ámbito de la narración, mientras que el autor y el lector reales permanecen externos a ella. De igual forma, tanto el narrador como el narratario son opcionales, y pueden o no aparecer dentro de la historia.

Por su parte, el emisor o fuente transmisora tiene un amplio abanico de posibilidades en lo que concierne a la forma en que contará su mensaje: puede

²² Ibidem. p. 162.

²³ Ibidem.

hacerse tan presente como desee dentro de él o incluso nulificarse para conferirle mayor importancia al contenido. Sin embargo, uno de los puntos neurálgicos dentro del relato cinematográfico es cómo conseguirá crear la “ilusión” que llevará al receptor a aceptar la idea de que lo que le muestra en pantalla es “como si estuviera presente en la escena”.

Conviene saber que, sin importar el medio en el que se encuentre inmersa la narración, quien la reciba también debe responder con una interpretación de la misma. En esta respuesta comúnmente se encuentran acciones como: rellenar los espacios narrativos vacíos con rasgos, sucesos y objetos que deliberada o inconscientemente hayan sido omitidos por el emisor. Dicha capacidad es prácticamente ilimitada para el receptor y funciona de acuerdo a sus propios referentes, que contribuyen a facilitarle la cabal comprensión del mensaje.

Por lo anterior, no debe resultar extraño darse cuenta de que aquello mostrado dentro de un relato cinematográfico es sólo una parte del universo que cualquiera de nosotros podría concebir. Y siempre existirán posibles sucesos o historias posteriores, intermedias o anteriores a él, puesto que el emisor sólo ha seleccionado los que le bastaron para otorgarle la coherencia necesaria y armar una línea argumental aceptada por el público. Éste a su vez, tiene a su cargo imaginar los elementos faltantes de acuerdo con sus experiencias personales o conocimientos adquiridos.

Los elementos omitidos de la historia (ya sea por obviedad o por considerarlos innecesarios), suelen denominarse como circunstancias indeterminadas o *Unbestimmtheiten*; y en el cine, consisten peculiarmente en pensamientos y percepciones de los personajes, pues por la misma naturaleza del medio se les presenta de forma visual, con diálogos breves y realizando acciones en pantalla mediante las cuales el espectador puede inferir algunos rasgos de su carácter o personalidad. En los relatos literarios, en cambio, suelen omitirse los detalles visuales como el color o el tipo de ropa que visten.

No obstante, sin importar los detalles que pudieran ser omitidos dentro de la narración, los existentes deben permanecer iguales de un suceso a otro, a menos

que cualquier cambio en ellos lleve una explicación de por medio. Esto con el fin de que el público no pierda la sensación de que su identidad es coherente, fija y continua.

1.2.2.2 Escenarios.

Un escenario o atmósfera es “*el espacio que existe de manera abstracta en el nivel narrativo profundo anterior a cualquier tipo de materialización*” y que además “*contiene una figura y un fondo*”²⁴; es decir, “*el conjunto de todos los elementos que pueblan la trama y que actúan como su entorno*”²⁵. En suma, todo aquello que puede estar en una o varias escenas y llenarlas sin obstaculizar la identificación, relevancia, acciones y focalización de los personajes.

Todas las atmósferas deben desempeñar tres funciones principales: de entorno o decorado donde se mueven y actúan los personajes, de situación o espacio temporal en el que opera la historia, y como medio para hacer resaltar a los existentes, sin dejar de ser el lugar donde se desarrollan los sucesos. Así pues, sitúan una escena o momento determinado dentro del relato cinematográfico, lo que da lugar a categorías distintas de escenarios:

- *Ricos*, que suelen ser detallados, minuciosos, y en ocasiones, agobiantes.
- *Pobres*, que son despojados de detalles para ser simples y discretos.
- *Armónicos*, que mezclan entre sí elementos distintos de manera organizada y armónica.
- *Discordantes*, que se construyen con elementos desequilibrados y contrastantes.
- *Históricos*, que se realizan a partir de referencias a épocas y regiones precisas.
- *Meta - históricos*, modelados con alusiones que se disuelven en lo genérico o abstracto.
- *Caracterizados*, dotados de propiedades específicas.

²⁴ CHATMAN, Seymour Benjamin. Op. Cit. p. 148.

²⁵ CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. Op. Cit. p. 176.

- *Típicos*, que dan importancia primordial a la recreación al establecer ciertos cánones.

Cabe precisar que una atmósfera correctamente caracterizada o descrita contribuye enormemente al tono de la narración, y de igual forma, los elementos que la constituyen pueden desempeñar una infinidad de funciones dentro de la trama.

Robert Lindell, en su obra *A Treatise on the Novel* (Londres, 1947) distingue por ello seis formas principales en las que los escenarios pueden interactuar tanto con la historia como con los personajes:

- a) *Utilitaria*: En la que se convierten en atmósferas sencillas, contenidas y sólo se emplean para el desarrollo de las acciones, sin involucrar aspectos emocionales de la historia o los personajes.
- b) *Simbólica*: Cuando guardan una estrecha relación con los sucesos, al grado de volverse semejantes a ellos.
- c) *Irrelevante*: En la que carecen de importancia frente a los personajes, o éstos no son conscientes del entorno que les rodea.
- d) *Irónica*: Donde el estado emocional de los personajes es totalmente opuesto a los escenarios en el que se desenvuelven.
- e) *Países mentales*: Llamados así porque se vuelven interiores a los personajes y se abastecen de sus reminiscencias y recuerdos.
- f) *Caleidoscópica*: Cuando se convierten en “un rápido ir y venir del mundo físico exterior al mundo de la imaginación”²⁶.

Por supuesto, entre mayor sea la minuciosidad con la que se construya y detalle un escenario se incrementará el valor de la información narrativa que contenga, pues objetos aparentemente irrelevantes pero realistas situados dentro de él, le otorgarán verosimilitud al relato cinematográfico terminando con cualquier sombra de elementos ajenos a la narración.

²⁶ CHATMAN, Seymour Benjamin. Op. Cit. p. 154.

1.2.2.3 Personajes.

Ninguna historia existe sin personajes, pues a pesar de que cada uno de ellos sea totalmente diferente, en conjunto son los que le dan vida y la sostienen hasta el final, manteniendo la atención de los receptores.

Así pues, al ocupar un papel preponderante dentro de ella, debe considerarse que caracterizarlos implica *“representar imágenes claras de sus acciones, su forma de pensar y de vivir... su entorno, hábitos, emociones, deseos e instintos: todas esas cosas que los hacen ser como son...”*²⁷

Por lo anterior, la caracterización de cualquier personaje es un proceso sumamente meticuloso que debe seguir como mínimo los siguientes puntos:

1. Empezar por describirlos de la forma más amplia posible (tanto física como psicológicamente), para evitarse cuestionamientos posteriores de parte del público.
2. Se deben tener en cuenta sus rasgos de carácter (mal humor, tristeza o alegría) durante todo el relato.
3. Pueden tener cambios, pero no radicales (por ejemplo: el antagonista debe serlo SIEMPRE, aunque muestre algún rasgo de bondad). Asimismo, pueden atravesar por alguna metamorfosis (de ideas, intereses, etcétera), siempre y cuando esté plenamente justificada.
4. Deben tener un pasado, que les otorgue fuerza dentro de la historia.
5. Pueden no descubrirse los rasgos más importantes de su carácter al principio de la obra, pero conforme vaya avanzando el relato deberán aportarse más elementos.
6. Deben tener hábitos y costumbres, e incluso frases que los caractericen. Si no poseen estos elementos comenzarán a perder fuerza y terminarán por caerse.

²⁷ HARVEY, W. J. *Character and the Novel*, p. 192, citado dentro de CHATMAN, Seymour Benjamin. *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine...* p. 115.

7. Se deben reiterar sus acciones para que el lector pueda entrever rasgos omitidos de su carácter por medio de ellas.
8. JAMÁS deberá juzgarse o preenjuiciarse a ninguno de ellos, ni describirlos de forma que no deje nada a la imaginación de quien los observa.
9. Debe tomarse en cuenta la psicología de las edades, que permitirá ver sus características, forma de vestir y actividades que desempeñan de acuerdo a su edad.
10. Existen tres rasgos mínimos que deben tomarse en cuenta respecto a cada uno de ellos: el rol que desempeñan, su pasado y su psicología.
11. Su pasado debe darse a conocer a través de otros personajes. Sólo en ocasiones que se justifiquen, pueden ser ellos mismos quienes lo revelen.
12. Finalmente, puede desarrollarse cierta empatía por cada uno de ellos, pero no por las vivencias que tengan a lo largo de la historia.

El tipo de personajes que pueden presentarse durante el desarrollo de una historia, se clasifican en dos variantes primordiales:

- a) *Protagonistas*, divididos a su vez en principales y secundarios. Son conocidos como los héroes de la historia, y suelen ser bondadosos, nobles y actuar correctamente en cualquier situación.
- b) *Antagonistas*, que también se subdividen en principales y secundarios. Desempeñan el rol de los “malvados” de la narración, y son (en su gran mayoría) envidiosos, negativos y se oponen sistemáticamente a los actos de los protagonistas.

Sobra decir que el mayor peso de la historia recae en los personajes principales (tanto de uno como de otro bando), que son los que llevan la batuta de todas las acciones. En ocasiones puede suceder que los personajes secundarios lleguen a adquirir mayor importancia de la que normalmente tendrían, pero nunca más que los protagonistas. Al respecto, cabe destacar que los personajes secundarios no suelen caracterizarse mucho y esto les otorga la ventaja de cambiar

de actitud o comportamiento para servir como ayudantes de uno de los personajes principales, que a su vez les servirá como modelo para desplegar su carácter.

Muchas veces, para que un autor pueda crear personajes más apegados a la realidad, utiliza herramientas como los estudios de psicología y símbolos psicofisiológicos que le ayudan a utilizar a su favor las características que observan en alguna persona para convertirla en un modelo. Así pues, los protagonistas de cualquier historia pueden ser tomados de la realidad y adaptados al lenguaje del discurso correspondiente, lo que contribuye a otorgarles verosimilitud y cercanía con el público, gracias a sus personalidades contrastadas, heterogéneas e incluso, dispersas.

Los personajes actúan de acuerdo a varias razones, que los llevan a enfrentar sus propios conflictos de diferentes maneras. Algunas de las razones que pueden motivarlos son las siguientes:

- 1) *Hedonismo*: Los hace moverse por aquello que les genera placer (comer, dormir, haraganear o algún tipo de vicio como el sexo). En su mayoría, este tipo de personajes suelen desempeñarse como antagonistas y ejercer algún tipo de control sobre los demás en su afán por satisfacer sus deseos. Otra de sus motivaciones más comunes puede ser el dinero y el aseguramiento de una posición social o económica.
- 2) *Ética*: Contraria a la anterior, esta motivación los hace regirse por razones éticas; y por regla general, los lleva a convertirse en los héroes de cualquier relato. Estos personajes actúan sin ningún interés, solamente por humanismo y un instinto de ayuda a los demás, sin perseguir reconocimientos o premios. También pueden impulsarlos razones de tipo amoroso o político, pero su heroísmo radica en la actitud que muestran hacia otros en determinadas situaciones. La principal diferencia entre este tipo de personajes y sus opuestos es que mientras los héroes poseen una moral a prueba de todo, los antagonistas se guían por una “ética torcida” basada en el rencor, la venganza y la búsqueda del resarcimiento de un daño del que fueron víctimas.

- 3) *Ideología*: Este tipo de actitud lleva a los personajes a actuar por política, ideas muy arraigadas, intereses ideológicos, ideales nacionalistas o de índole político, de acuerdo a sus valores éticos, señalados dentro de su perfil psicológico. Son raros en la mayor parte de las narraciones de ficción, pero sumamente comunes en las de tipo histórico.

Como hemos visto, los personajes constituyen uno de los elementos básicos para construir una historia, ya que son quienes estarán situados en el espacio determinado por ella y los que se moverán a través de los sucesos narrados. Así pues, puede clasificárseles respecto a la manera en que se comportan a lo largo del relato cinematográfico basándonos en este criterio:

- a) *Personajes diseñados o planos*: Se definen por un elemento característico básico que los acompaña durante toda su travesía, y en ocasiones tienden hacia la caricatura si se explota demasiado este rasgo, por lo que su naturaleza es casi siempre cómica y humorística. Su comportamiento no se altera a lo largo del relato y el espectador sabe exactamente qué tipo de reacciones esperar de él. Son más cómodos de hacer y manejar, pues al delinearlos desde un principio no hay necesidad de regresar sobre alguno de sus rasgos para cuidar su desarrollo.
- b) *Personajes modelados o redondos*: Suelen ofrecer una complejidad bastante marcada de rasgos y características peculiares, al mismo tiempo que hacen que el *emisor* deba dedicarles bastante atención para “vigilar” su correcto desarrollo en cada uno de sus aspectos y reacciones que pueden sorprender al público en más de una ocasión. Los caracteriza el interés y la universalidad que generan en el espectador, que puede ver en ellos a cualquier persona que conozca (incluso a él mismo), con sus contradicciones y defectos.

Por regla general, al plantear la forma de comportamiento que llevará alguno de los personajes, deben preverse también las consecuencias que le acarrearán y la forma en que los demás interactuarán con él. En estas pautas de desarrollo dentro de la historia, también pueden ejercer gran influencia los hábitos, las costumbres de la época y los tabúes, que serán esencialmente las leyes no escritas que la sociedad

les impondrá, además de estar representados por todo lo que los personajes no deben hacer y que si hacen, nadie deberá saber.

Todos éstos suelen ser elementos dramáticos muy útiles, ya que atrapan al público y al mismo tiempo prolongan el conflicto en torno al cual gira la historia.

Ahora que hemos visto algunos de los aspectos fundamentales relacionados con los personajes, veamos cómo se distribuyen sus funciones dentro del relato cinematográfico.

1.3 Distribución de las funciones de los personajes.

Uno de los teóricos que más contribuyó a los estudios sobre los elementos que componen una narración fue el ruso Vladimir Propp, quien en su obra *Morfología del cuento* (1928) estableció las bases para el análisis del relato. A su modo de ver, la morfología (concebida como el estudio de las formas en las ciencias exactas) podía utilizarse dentro del ámbito del cuento maravilloso para estudiar las representaciones de este tipo de género literario y sobre todo, para establecer las leyes encargadas de regir su estructura.

Propp concibió al cuento como *“una sucesión de secuencias de funciones, que parten de un daño o una falta y obedecen a una serie de obligaciones que limitan el número de resultados posibles”*²⁸, e hizo énfasis en las características que lo hacían susceptible a ser analizado de forma más profunda. Una de ellas fue la que definió como *Ley de permutabilidad*, cuya base teórica era la idea de que *“sus partes constitutivas pueden trasladarse sin ningún cambio a otro”*²⁹.

Propp también atribuyó valores constantes a su objeto de análisis después de observar que, con frecuencia, personajes diferentes podían enfrentarse a los

²⁸ AUMONT, Jacques y MARIE, Michel. Op. Cit. p. 136.

²⁹ PROPP, Vladimir Iarovlevich. *Morfología del cuento, seguida de las transformaciones de los cuentos maravillosos y del estudio estructural y tipológico del cuento*. 3ª. Edición. Madrid, España, Ediciones Akal, 2001. Col. Biblioteca de Ensayo No. 31 p. 15.

mismos sucesos, lo que lo llevó a establecer que *“por diferentes que sean, todos suelen realizar las mismas acciones”*³⁰.

Basado en este supuesto, fragmentó cada uno de los cuentos en unidades abstractas para definir y clasificar las combinaciones posibles entre ellas, tomando como base la función, que definió como *“la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga... el momento elemental del relato que corresponde a una única acción simple”*³¹.

De esta forma, las funciones se convirtieron en las partes fundamentales del cuento maravilloso y fueron designadas por medio de un sustantivo que expresaba la acción a la que se referían. Además de su principal característica (que consiste en que ninguna de ellas debe tomar en cuenta al personaje que la ejecuta), toda función debe cumplir con ciertas condiciones para ser considerada como tal dentro de una narración:

1. Ser un elemento constante y permanente, sin importar quién sea el personaje o la manera en que la realice.
2. Corresponder al número limitado del esquema de Propp: un total de 31.
3. Seguir un orden que obedece a leyes particulares y específicas, por lo que su sucesión será siempre idéntica sin importar el cuento del que se trate.
4. Que su ausencia no modifique en absoluto la ley de sucesión (esto al considerar que no en todos los cuentos se presenta el número total de funciones).
5. Constituir una parte fundamental en la estructura del cuento, lo que hará que éste pertenezca (junto con todos los demás) a un mismo tipo.
6. Alinearse dentro de un relato único y continuo, sin salirse nunca del orden determinado, ni excluirse o contradecirse.
7. De ser necesario, agruparse por parejas o por grupos. Por ejemplo, la fechoría, el envío o la llamada de auxilio, la decisión de reparar el agravio y la partida, constituyen en conjunto el nudo de la intriga.

³⁰ Ibidem. p. 30.

³¹ Ibidem. p. 31.

8. Que no influya en ella la manera en que la llevan a cabo, pues diferentes funciones pueden realizarse de forma similar.
9. Ser definida, en algunos casos, por las consecuencias que acarreará para el personaje o los sucesos narrados.

Cabe aclarar que, como parte esencial del cuento, puede encontrarse conectada por medio de un número indefinido de funciones auxiliares que a su vez se reagrupan en esferas de acción, correspondientes a cada uno de los siete roles desempeñados por los personajes que intervienen en la historia: agresor o antagonista, donante, auxiliar mágico, princesa o personaje al que se busca, mandatario, héroe o protagonista y falso héroe.

Estas esferas de acción (establecidas también por Propp), contribuyen a relacionar de manera lógica el conjunto de funciones que corresponden a los existentes que las llevarán a cabo a lo largo de la narración. Algo importante a considerar es que exigen una precisión mayor al ser utilizadas para evaluar a los personajes de la versión fílmica de un relato, pues suele suceder que se abuse de los estereotipos al presentarlos en pantalla.

Sin importar la forma en que puedan mostrarse, hay tres posibilidades para repartir entre ellos las esferas de acción:

- a) Cuando las funciones que se encuentran dentro de ella corresponden exactamente a uno de ellos, es decir, se trata de un personaje con un rol puro.
- b) Cuando uno solo de ellos realiza funciones de varias esferas de acción, desempeñando una combinación de varios roles (por ejemplo, donante y auxiliar), o cuando desaparece del curso de la acción para después reaparecer en algún momento caótico y brindar su ayuda representando otro rol. A esta particularidad, se le denomina acumulación de funciones, y suele darse en tres combinaciones: mandatario y donante, donante y princesa (o personaje buscado) o agresor y donante. Hay que recordar que a un personaje que interviene en dos esferas de acción debe introducirse en la historia de acuerdo al rol que adopte primero.

- c) Cuando una sola esfera de acción divide sus respectivas funciones entre varios personajes, para lo cual pueden “duplicarse” algunos roles mediante la introducción de sus “equivalentes” femeninos (que peculiarmente tienen algún parentesco entre sí). Este fenómeno es más común con los objetos o auxiliares mágicos.

Es importante tomar en cuenta que, para insertar a un personaje dentro de un rol determinado (y por tanto, asignarle la esfera de acción que le corresponde), deben considerarse única y exclusivamente sus actos y el significado que éstos revistan para el héroe y el desarrollo de la intriga.

Cada uno de los existentes tiene un modo particular de hacerse presente: algunos son mencionados de manera breve para después desaparecer del curso de la acción, y posteriormente reaparecer en nuevos roles. Claro que estos casos son raros, pues la mayor parte de los personajes que intervienen en un largometraje obedecen a ciertas consideraciones.

Para conocer con mayores detalles las características que definen cada rol, así como las funciones que le corresponden (de acuerdo a su esfera de acción) y la forma en que se presentan en la historia, veamos brevemente cada uno de ellos.

1.3.1 Héroe o protagonista.

En el cine, la mayor parte de las historias dentro del género fantástico conservan discursos y personajes con elementos similares: protagonistas que sufren la ausencia de algún miembro de la familia y a los que se les encomienda una misión de la cual depende la estabilidad del entorno en el que viven, antagonistas que buscan causarles un daño, en la mayoría de los casos irreparable, y auxiliares mágicos que les sirven como medio para cumplir con su tarea.

Por esta razón, muchos de los héroes que se han convertido en objeto de estudio y análisis frecuentemente comparten ciertas características dentro de las obras más representativas.

En esencia, el héroe es “*el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales*”³² para lograr un objetivo. También es impulsado por necesidades universales que fácilmente podemos comprender porque forman parte de nuestra vida cotidiana: el deseo de ser amado o entendido, la lucha por la libertad o el libre albedrío, la esperanza de tener éxito o sobrevivir a la adversidad, la sed de venganza contra aquellos que nos han hecho daño, la aspiración de enmendar nuestros propios errores para reparar algún daño, y un largo etcétera.

Sin embargo, a diferencia de la gente común, los héroes poseen cualidades admirables que nos hacen desear ser como ellos y que a su vez, los hacen únicos ante nuestra mirada. Y aunque puedan ser impredecibles, olvidadizos, dulces, impacientes, débiles de corazón o todo a la vez, siempre están dispuestos a enfrentar cualquier riesgo, responsabilidad o sacrificio sin importar que pueda situarlos cara a cara con la muerte. Es por ello que una de sus grandes virtudes es mostrarnos el camino hacia la madurez.

No obstante, con toda la inteligencia, poderes o habilidades que pueda tener un héroe, siempre necesitará de otros personajes que con su ayuda e intervención le facilitarán cumplir con la tarea que se le ha encomendado dentro de la trama, o en su defecto, realizarán todo lo que esté a su alcance para evitar que la lleve a cabo. Y es aquí donde Vladimir Propp, distingue dos tipos de héroe:

- 1) *El héroe buscador*: Parte en busca de algo o alguien, aceptando una misión o atendiendo a una llamada de socorro.
- 2) *El héroe víctima*: Es expulsado o llevado lejos de su hogar y deberá enfrentarse a diversas peripecias y vicisitudes por ello.

Para ambos, su esfera de acción está integrada por la partida, la reacción ante las exigencias del donante y la boda. En el caso del héroe buscador, también incluye el propósito de la búsqueda. Cabe aclarar que deben enterarse por medio de

³² CAMPBELL, Joseph. *El Héroe de las Mil Caras: psicoanálisis del mito*. México, Fondo de Cultura Económica, 1972. p. 19

informaciones directas del daño provocado, es decir: pueden presenciarlo ellos mismos, ser testigos de una revelación al respecto o escucharlo en una conversación, entre otras variantes. Pero, sin importar el tipo de héroe que intervenga en el relato, su estructura se desarrolla de la misma manera.

1.3.2 Villano o antagonista.

Un héroe no puede considerarse como tal si no se enfrenta antes a un poderoso villano o antagonista, que representa exactamente todo lo opuesto a él. Algunas de las características que suelen definir a este tipo de rol, son las siguientes:

- a) Aspira a ejercer un dominio sobre otros personajes o sobre el mundo que habita.
- b) Puede haber sido vencido, pero nunca destruido.
- c) Representa una especie de “debilitamiento”, es decir, da la idea de que *“antes de que empezara la historia escrita hubo una disminución”*³³.
- d) A menudo simboliza un “colapso moral”, ya sea por atentar contra los valores plasmados en la historia, o por haber hecho un pacto con una entidad que busca infligirlos.
- e) Causa un daño (físico o emocional) a algún personaje que intervenga en el relato.
- f) Personifica todas las fuerzas negativas aliadas en contra del protagonista.
- g) Suele estar marcado por características negativas como miedos o prejuicios que no le permitirán tener éxito en su jornada.

Aún si no posee todos estos rasgos, el sello distintivo del villano es la lucha que emprende en contra del héroe, ya sea por considerar equívoca su forma de actuar para conseguir el mismo objetivo o simplemente por la necesidad de destruirlo para evitar que se interponga entre sus planes.

³³ COLBERT, David. *Los mundos mágicos de Harry Potter: mitos, leyendas y datos fascinantes*. 2ª. Edición. México, Ediciones B, 2003. Col. La Escritura Desatada. p. 201.

En su libro *El Héroe de las Mil Caras: psicoanálisis del mito*, Joseph Campbell señala que el antagonista también puede aparecer con un poder desmedido sobre el espacio y el tiempo, pero al final *“tanto su persona como su obra desaparecen simplemente cuando la perspectiva se traslada a lo trascendental, pues suele equivocar la sombra por la sustancia: simboliza las imperfecciones inevitables del reino de las sombras, y en tanto permanezcamos en este terreno, el velo no podrá ser levantado”*³⁴.

El antagonista suele intervenir en dos ocasiones: la primera, cuando aparece repentina y lateralmente en el curso de la acción, y la segunda, al final del viaje en el que el héroe sigue a un guía. Las funciones agrupadas dentro de su esfera de acción comprenden: la fechoría, el combate o lucha contra el héroe y la persecución.

1.3.3 Ayudantes del héroe o protagonista.

Los personajes que intervienen como ayudantes del protagonista, comúnmente desempeñan diferentes funciones en la historia, dependiendo del rol que adopten en ella: donante, auxiliar u objeto mágico, princesa o personaje buscado y mandatario. Sin embargo, la labor más importante de todos ellos es *“convertirse en las personificaciones del destino del héroe para guiarlo y ayudarlo a avanzar en su aventura”*³⁵.

Una de las particularidades que los caracteriza es que brindan al espectador la posibilidad de adentrarse en aspectos desconocidos del héroe: sus pensamientos, su mundo interior, y sobre todo, su interacción con el resto de los personajes cuando no se ve en la necesidad de hacer cosas extraordinarias. Además, constituyen un punto de apoyo para el protagonista cuando emprende su batalla contra el villano, pues son los únicos en los que puede confiar cuando las circunstancias son totalmente adversas.

³⁴ CAMPBELL, Joseph. Op. Cit. p. 165.

³⁵ Ibidem. p. 50.

En cierto modo, puede decirse que los ayudantes del héroe son los que vienen a su rescate cuando él necesita salvación, aunque la mayor parte de las veces sean ellos quienes necesiten de la intervención del protagonista. Y son también ellos quienes ayudan a dilucidar muchos de los misterios encerrados en la trama, tomando el papel del público para hacer preguntas cruciales o aportar ideas que ayudan al héroe a enfrentar los retos que se presenten en su recorrido.

Es importante señalar que la relación del héroe con sus ayudantes suele generar la mayor parte de las situaciones dramáticas en la historia, pues es el vínculo que lo une a ellos (o en su defecto, la carencia de éste) el que determinará su forma de actuar y enfrentar los problemas. Como se mencionó con anterioridad, según Vladimir Propp existen cuatro tipos de ayudantes:

- *Donante (o proveedor)*: El protagonista suele encontrarlo por casualidad durante su travesía, y su esfera de acción comprende: la preparación del héroe para hacerse del auxiliar u objeto mágico y el poner éste a su disposición. Cabe aclarar que, para poder otorgarle el auxiliar u objeto mágico, debe saber perfectamente lo que ha ocurrido.

- *Auxiliar u objeto mágico*: Se le considera como auxiliar cuando se trata de un ser vivo (persona o animal), y como objeto, cuando se trata de una cualidad (como volar, transformarse, etcétera) o cosa con propiedades mágicas. Su incursión dentro de la historia comúnmente es regulada (en cualquiera de sus variantes), y las funciones agrupadas dentro de su esfera de acción son: el desplazamiento del héroe en el espacio, el reparto de la fechoría o carencia, el auxilio durante la persecución, el llevar a cabo la tarea difícil y la transfiguración del héroe. Por supuesto, para llevarlas a cabo debe conocer la fechoría antes de actuar. Comúnmente se le clasifica en tres categorías:

1) *Universal*: Capaz de llevar a cabo las cinco funciones que le corresponden.

2) *Parcial*: Apto para desempeñar alguna de las funciones de su esfera de acción, pero no ésta en su totalidad.

3) *Específico*: Sólo realiza una función y peculiarmente es un objeto encantado que sirve como guía al héroe o le facilita el cumplimiento de su misión.

Algo importante respecto al auxiliar u objeto mágico es que con frecuencia es dejado de lado por el protagonista, que hace uso exclusivo de su propia fuerza y valentía para el enfrentamiento final con su némesis. Sin embargo, el hecho de recibirlo significa que al héroe se le otorgarán los atributos y cualidades que posea para su beneficio.

- *Princesa (o personaje buscado)*: Peculiarmente hace su aparición desde el inicio de la historia, dentro de la situación inicial. Al igual que el antagonista, aparece dos veces en el curso del relato, y su esfera de acción comprende la petición para realizar tareas difíciles, la imposición de una marca, la revelación de la identidad del falso héroe, la identificación del verdadero, el castigo del segundo agresor y la boda.
- *Mandatario*: Suelen darse detalles sobre él cuando se enumera a los personajes, al inicio de la historia, y la única función que le es asignada es la de enviar al héroe hacia su misión.

Sin importar el rol que desempeñen, los ayudantes del héroe representan características no exploradas de su personalidad o poseen dones de los que él carece, y muchas veces entran en acción para completar la misión encomendada. Y así como el antagonista personifica a las fuerzas negativas, ellos son las fuerzas positivas aliadas a favor del protagonista, que le brindan ayuda durante las crisis.

1.3.4 Ayudantes del villano o antagonista.

Los ayudantes del villano o antagonista son quienes proporcionan la dosis de intriga, situaciones inesperadas y de suspenso a la historia, ya que sus acciones conducen al héroe hacia su infortunio, además de engañarlo y debilitarlo antes del enfrentamiento con su némesis.

Estos personajes se presentan en múltiples ocasiones durante el trayecto del protagonista, aunque no siempre con la misma misión o características. El único rasgo persistente en cualquiera de ellos es el cambio constante en puntos de vista y alianzas, pues al buscar su propio beneficio confunden al héroe (y en ocasiones, también a los espectadores), que trata de vislumbrar si sus intenciones son sinceras o en realidad esconden algún doble propósito.

Algo importante respecto a los ayudantes del antagonista es que en ocasiones pueden redimirse, ayudando al héroe a obtener cierta información o a enfrentar alguna prueba, de manera voluntaria o inconsciente. También pueden fingir una alianza con él u ocultar sus verdaderas intenciones desde el principio, sorprendiéndolo al volverse en su contra en el momento decisivo de la batalla.

Al igual que los aliados de su contraparte, los ayudantes del antagonista encarnan características no exploradas de la personalidad de éste, y la mayor parte de las veces entran en acción para facilitar el enfrentamiento con el protagonista.

1.3.5 Falso héroe.

Uno de los roles más complejos identificado por Vladimir Propp es el falso héroe, que hace su aparición desde el inicio de la historia, y puede estar presente en la situación inicial. Su particularidad radica en que la mayor parte de las veces sus acciones parecen encaminadas hacia los mismos fines del protagonista, pero debido a que sus objetivos o intenciones son radicalmente distintos, suelen orientarlo hacia un destino contrario, más cercano al actuar del villano.

Su esfera de acción es muy similar a la del héroe, ya que como la de él, está integrada por la partida con miras a la búsqueda, y la reacción ante las exigencias del donante, pero de forma negativa. No obstante, una función específica de este rol son las falsas pretensiones, es decir, una o varias mentiras para hacerse pasar por el verdadero protagonista.

1.4 Las funciones del héroe.

Como hemos visto hasta ahora, y de acuerdo con los estudios de análisis del relato llevados a cabo por Vladimir Propp, son una serie de 31 puntos recurrentes en todos los cuentos de hadas populares. Aunque no aparecen en su totalidad en la mayor parte de los cuentos, básicamente permanecen intactas a menudo, al igual que el orden en el que se presentan, que es el siguiente:

- I. *Alejamiento*. Uno de los miembros de la familia del héroe (o él mismo) se aleja de casa.
- II. *Prohibición*. Recae una prohibición sobre el héroe.
- III. *Transgresión*. La prohibición es transgredida.
- IV. *Conocimiento*. El antagonista entra en contacto con el héroe.
- V. *Información*. El antagonista recibe información sobre la víctima.
- VI. *Engaño*. El antagonista engaña al héroe para apoderarse de él o de sus bienes.
- VII. *Complicidad*. La víctima es engañada y ayuda así a su agresor a su pesar.
- VIII. *Fechoría*. El antagonista causa algún perjuicio a uno de los miembros de la familia del héroe.
- IX. *Mediación*. La fechoría es hecha pública, se le formula al héroe una petición u orden, se le permite o se le obliga a marchar.
- X. *Aceptación*. El héroe decide partir y acepta su misión.
- XI. *Partida*. El héroe se marcha.
- XII. *Prueba*. El donante somete al héroe a una prueba que le prepara para la recepción de un auxiliar u objeto mágico.
- XIII. *Reacción del héroe*. El héroe supera o falla la prueba.
- XIV. *Regalo*. El héroe recibe un auxiliar u objeto mágico.
- XV. *Viaje*. El héroe es conducido a otro reino, donde se halla el objeto de la búsqueda.
- XVI. *Lucha*. El héroe y su antagonista se enfrentan en combate directo.
- XVII. *Marca*. El héroe queda marcado.
- XVIII. *Victoria*. El héroe derrota al antagonista.

- XIX. *Enmienda*. La fechoría inicial es reparada.
- XX. *Regreso*. El héroe vuelve a casa.
- XXI. *Persecución*. El héroe es perseguido.
- XXII. *Socorro*. El héroe es auxiliado.
- XXIII. *Regreso de incógnito*. El héroe regresa a su casa o a otro reino, sin ser reconocido.
- XXIV. *Fingimiento*. Un falso héroe reivindica los logros que no le corresponden.
- XXV. *Tarea difícil*. Se propone al héroe una difícil misión.
- XXVI. *Cumplimiento*. El héroe lleva a cabo la difícil misión.
- XXVII. *Reconocimiento*. El héroe es reconocido.
- XXVIII. *Desenmascaramiento*. El falso héroe queda en evidencia.
- XXIX. *Transfiguración*. El héroe recibe una nueva apariencia.
- XXX. *Castigo*. El antagonista es castigado.
- XXXI. *Boda*. El héroe se casa y asciende al trono.

Un factor que debe tomarse en cuenta respecto a las funciones del héroe es que éste, al igual que el resto de los personajes que intervienen en el relato, deben estar vinculados, es decir, conocer algo de los otros para de esta manera ligar la función precedente con la que le sigue y decidir la forma en que reaccionarán. Este conocimiento puede darse por medio de señales, quejas, murmuraciones, algún anuncio o porque alguno de ellos sea testigo de algún suceso que repercuta en otro.

Tampoco debe olvidarse que, en una buena historia el héroe evoluciona y cambia haciendo un viaje de una manera de ser a otra distinta (que en muchos casos es mejor). La mayor parte de las veces, es este factor emocional el que hace que el público se identifique e involucre con el protagonista y con su historia.

En el caso específico del filme *La Brújula Dorada*, Lyra Belacqua es una niña huérfana que ha estado toda su vida dentro del Jordan College, bajo el cuidado del Rector y los eruditos de la institución. Según le han dicho, sus padres murieron cuando el zepelín en el que viajaban se accidentó, y es por esta razón que su tío Lord Asriel (un afamado explorador del Ártico) delegó su tutela al centro educativo.

La vida de Lyra ha sido hasta cierto punto carente de preocupaciones y responsabilidades, pues a pesar del esfuerzo que han hecho los licenciados y el Rector por educarla, la rebeldía y el espíritu aventurero de la niña han sido mucho más fuertes. Así pues, ha crecido de forma un poco salvaje, entre peleas de barro, apuestas con los niños giptanos y escaramuzas sobre los techos del Jordan College.

Gran parte del comportamiento de Lyra obedece al hecho de no conocer a sus padres, pues cree que al no tener cerca alguna figura paterna o materna nadie más tiene derecho darle órdenes y es por eso que suele desafiar sistemáticamente cualquier mandato que se le imponga.

Algunos de estos actos de rebeldía consisten en entrar a sitios que le han prohibido simplemente por el placer de hacerlo, y es durante una de estas excursiones que se convierte en testigo accidental de un intento de envenenamiento en contra de su tío. A la par con este suceso, tendrá conocimiento de un extraño fenómeno físico llamado Polvo³⁶, cuya existencia parece estar conectada a las almas de las personas (que en su mundo se manifiestan en forma de un *daimonion*³⁷).

Será a partir de estos acontecimientos que el mundo en el que vive Lyra empezará a cambiar, pues la niña descubre todo lo que está ligado al Polvo: las expediciones al ártico de su enigmático tío, el secuestro de niños giptanos para realizar experimentos en una estación llamada Bolvangar, osos guerreros dispuestos a cualquier cosa por obtener un alma humana, un extraño instrumento llamado

³⁶ *Este es el nombre que se le da a las partículas elementales y etéreas consideradas por el Magisterio como la evidencia física del Pecado Original. El Polvo es atraído por todos los seres humanos, pero con menor fuerza por los niños a causa de su inocencia, y es por esta razón que se realizan experimentos con ellos. Se le conoce también como Materia Oscura.*

³⁷ *Según explica Philip Pullman, un daimonion es la manifestación física del alma de una persona, representada en forma del animal que mejor describa su personalidad. En el mundo de Lyra, todos los seres humanos cuentan con uno, por lo que quienes no lo poseen resultan criaturas aberrantes y mutiladas, completamente repugnantes para los demás. La relación entre humano y daimonion es tan estrecha que la desintegración de este vínculo significa la muerte de ambos. Como dato curioso, estos seres peculiarmente son del sexo opuesto a sus "hermanos" humanos, salvo contadas excepciones.*

*aletiómetro*³⁸, las profecías de las brujas respecto a la persona que está destinada a poseerlo y su propio origen.

De esta forma, se verá forzada a tomar decisiones que no sólo la afectarán a ella, sino a todas las personas que la rodean, y que incluso podrían traer consecuencias para todo el universo que conoce. Y es aquí donde se observan todas las características que la convierten en un modelo de heroína buscadora: al descubrir que su mejor amigo ha sido raptado, parte hacia Bolvangar y acepta la misión de rescatarlo a él y a los demás niños giptanos cuando descubre que es la única que puede leer el *aletiómetro* que los ayudará a llegar hasta la Estación Experimental e impedir que los infantes secuestrados sean sometidos a crueles operaciones que tienen como fin “librarlos de la maldad ocasionada por el Polvo”.

Todo lo anterior, hará que Lyra se convierta en la única persona que puede decidir el destino del mundo en el que vive, oprimido por la inflexible autoridad del Magisterio³⁹... pero antes de proceder al análisis de las funciones de la protagonista, veamos primero algunos aspectos del relato cinematográfico que le da origen: *La Brújula Dorada*.

³⁸ *Un aletiómetro es un instrumento que tiene como función “decir la verdad”. Consiste en un aparato de forma circular, de muy escasa fabricación y sumamente parecido a un reloj de cadena, pero de mayor tamaño. Quien lo utiliza puede manipular a voluntad tres de las cuatro manecillas que posee, por medio de perillas. La cuarta manecilla, en cambio, tiene movimiento propio, además de estar elaborada de un metal distinto a las demás. Su diferencia principal respecto a un reloj común es que en lugar de números este aparato lleva 36 dibujos (ancla, delfín, elefante, columna, casco, caballo, reloj de arena, etcétera...) con los que se puede elaborar cualquier pregunta e interpretar su respuesta. Además, su funcionamiento está ligado al Polvo, por lo que muy pocas personas pueden interpretar correctamente el significado de los símbolos. En la película se menciona que sólo quedan el que custodia el Rector del Jordan College antes de dárselo a Lyra (y que a su vez fue regalo de Lord Asriel para la institución) y el que posee el Magisterio.*

³⁹ *Este organismo representa la autoridad máxima dentro del mundo de Lyra. Es un equivalente de la Iglesia, tanto por su ideología como por su presencia constante en la política del mundo.*

2. La película *La Brújula Dorada* de Chris Weitz.

*“Es una historia fantástica,
sobre cosas que importan,
como el espíritu humano, la lealtad,
la amabilidad y el libre albedrío...
ofrece todo lo que un realizador de cine podría pedir:
personajes que fascinan,
profundidad psicológica y filosófica, sorpresa
y la posibilidad de hacer una película hermosa...”*

Chris Weitz

*“Yo ya hice mi parte...
se la entrego a Chris y a su equipo
para que hagan la película.
No podría haber hallado gente
que confiara más en mis escritos que la que hallé,
sé que mi historia está en buenas manos...”*

Philip Pullman

A raíz de su publicación, la trilogía de libros *La Materia Oscura* escrita por Philip Pullman se convirtió en un éxito de ventas, primero en su natal Inglaterra y posteriormente en el resto del mundo, hasta alcanzar cifras que rebasaban los 14 millones de ejemplares vendidos alrededor del globo terráqueo.

Gracias a ello, cada uno de los volúmenes que la conformaban (*Luces del Norte*, *La Daga* y *El Catalejo Lacado*) obtuvo premios importantes en el ámbito literario, y con ello generaron aún más entusiasmo y curiosidad por parte de lectores y aficionados a las obras del género fantástico, lo que fortaleció el rumor de una posible adaptación cinematográfica. Lo que la mayor parte del público desconocía, era que el proyecto para llevar a la pantalla grande el primer tomo de *La Materia Oscura* había comenzado once años atrás, cuando Philip Pullman llevó el manuscrito de *Luces del Norte* a la editorial Scholastic en 1995.

Después de leerlo, Deborah Forte (que en ese entonces fungía como presidenta de Scholastic Entertainment) peleó por obtener los derechos para realizar la película, pues estaba convencida de que la obra del escritor era extraordinaria y

que, sin importar el rumbo que decidiera darle, habría muchas personas interesadas en seguir en la misma dirección que él. Por supuesto, también influyó en su decisión la historia “...muy visual y emocional, un viaje sumamente interesante en términos cinematográficos...”⁴⁰, que además tenía como factor extra estar insertada dentro del género de fantasía, pero con bases tan reales y similares a las de nuestro propio mundo que hacían sumamente fácil verse reflejado en alguno de los personajes.

El entusiasmo que Forte manifestó por la obra de Pullman fue tal que los ejecutivos de New Line Cinema terminaron por ceder ante el potencial de la adaptación cinematográfica y tomaron la decisión de reclutarla para encargarse de la producción de la cinta. Fue entonces cuando descubrieron que ella no era la única maravillada por la singularidad de la saga: muchos de los implicados en la realización del filme (como los productores ejecutivos Ileen Maisel, Mark Ordesky y Michael Lynne) también habían leído los textos del escritor británico y estaban fascinados ante la perspectiva de plasmar un mundo tan original y a la vez tan cercano como el de Lyra Belacqua, adentrándose en un relato que definirían como “el viaje de una joven niña hacia el conocimiento de sí misma y el entendimiento del precio del libre albedrío”⁴¹.

De igual forma, cada individuo y departamento implicado en el proyecto trató de comprender lo mejor posible el material que se le presentaba, apreciándolo en su justa medida y realizando valiosas aportaciones a la visión del director, el neoyorquino Chris Weitz.

Este último también estaba fascinado por el universo descrito por Pullman, al grado de que inmediatamente después de leer la trilogía acudió a New Line Cinema con un boceto de 156 páginas sobre cómo lo concebía para adaptarlo al cine, tarea a la que dedicó tres años de su vida. La pasión demostrada por Weitz para adaptar

⁴⁰ LEGORRETA, Brenda. *La Materia Oscura revelada*. Revista “Cine Premiere”. Dir. Editorial: Eduardo Scheffler. Revista mensual. México, Editorial Premiere, S.A. de C.V. Diciembre de 2007. Año 10, núm. 159. p. 67.

⁴¹ *Adaptando La Brújula Dorada* (<http://www.labrujuladorada.com/lapelicula/la-adaptacion.html>) – marzo y abril 2008.

lo que él llamaba “*el trabajo de imaginación más importante del siglo XX*”⁴², fue determinante para que el productor ejecutivo Andrew Miano y el presidente de producción Toby Emmerich decidieran dar luz verde al proyecto.

Esta profunda fe en el universo que había creado halagó profundamente a Pullman, que siempre se mostró dispuesto a colaborar cuando se le consultaba sobre aspectos como el diseño de producción, la actuación y el desenvolvimiento de los personajes y algunos de los efectos especiales que se utilizarían para dar vida a los *daimonions* y los osos acorazados del Polo Norte.

Así pues, el enorme presupuesto que se destinó para la realización de la cinta (aproximadamente 150 millones de dólares) permitía suponer que no habría límites para recrear paisajes impresionantes y criaturas fantásticas con efectos digitales de última generación. Fue por ello que Weitz decidió rodearse no sólo de artistas computacionales, sino de personas que además de demostrar su virtuosismo en tecnología digital estuvieran familiarizados con el mundo creado por el escritor, para que fueran capaces de concebir tanto el estilizado y majestuoso Oxford como las sombrías y solitarias regiones árticas.

No obstante, para Chris Weitz los aspectos visuales del filme no eran más importantes que la historia, pues a su modo de ver “*la magia de esta pieza se encuentra en las relaciones... en la forma en que habla de nuestro mundo, de nuestras vidas como niños, padres e individuos en la sociedad... respecto a las emociones de los personajes y la distancia entre lo personal y lo cósmico...*”⁴³

Todos estos temas fueron explorados por Pullman dentro de sus textos, que poseen influencias notables de la poesía de John Milton (en específico de la obra *Paradise Lost Book II*, donde se menciona la Materia Oscura o esencia del universo). Tan es así que el escritor inglés tituló su trilogía basándose en uno de sus fragmentos, que incluye a manera de introducción en el primer volumen, *Luces del Norte*:

⁴² LEGORRETA, Brenda. Op. Cit.

⁴³ *Adaptando La Brújula Dorada*. Op. Cit.

*En este espantoso abismo,
matriz de la naturaleza y tal vez tumba,
no de mar, ni tierra, ni aire, ni fuego,
sino de todos juntos en sus fecundadoras causas
confusamente mezclados, y al que debe combatirse siempre,
a menos que aquel que todo lo hace y puede ordene
sus oscuras materias y cree más mundos,
en este espantoso abismo, el cauteloso demonio
se detuvo al borde del infierno y miró un momento,
considerando su viaje...⁴⁴*

Asimismo, muchos de los cuestionamientos teológicos planteados en la historia aluden directamente a textos de autores como Emily Dickinson y William Blake, además de pasajes tomados de la Biblia.

Pero por mucho, quizá el sustento más sólido de la trilogía de *La Materia Oscura* es la ciencia en su estado más puro. Esto se debe a que desde muy pequeño Philip Pullman desarrolló una especial atracción hacia esta disciplina, y aunque es tan sólo un entusiasta en la materia, como “contador de historias” se identifica fácilmente con aquellos científicos que desglosan complejas teorías por medio de relatos “*tan brillantemente escritos que resultan tan emocionantes como una película de suspenso*”⁴⁵, de los que confiesa haber obtenido todos sus conocimientos al respecto.

Así pues, Pullman empleó todos los conocimientos científicos asimilados a lo largo de los años como “telón de fondo” para comunicar emociones y pensamientos con la suficiente pericia como para integrarlos al relato de *La Materia Oscura* y hacer que toda la trilogía resultara tan creíble como la misma ciencia. Incluso, científicos como Mary y John Gribbin afirman que la verdadera magia del universo de Philip Pullman “*consiste en que el hecho de saber qué son las cosas y cómo funciona el*

⁴⁴ PULLMAN, Philip. *Luces del Norte. La Materia Oscura I*. 1ª. Reimpresión. Barcelona, España, Ediciones B, S. A., 2007. Col. La Escritura Desatada No. 1298/1.

⁴⁵ GRIBBIN, Mary y John. Op. Cit. p.14.

*mundo te ayuda a perder el miedo... el conocimiento y la ciencia te permiten controlar el entorno*⁴⁶.

Casi todo lo que se encuentra en la trilogía de *La Materia Oscura* además de tener una finalidad narrativa tiene una explicación científica... empezando por el título mismo. Y si bien es cierto que ninguno de los volúmenes de esta saga es un tratado científico en forma, si se incorporan dentro de cada uno de ellos conceptos que a muchos estudiosos de la ciencia (y en especial, de la física cuántica⁴⁷) les ha tomado décadas desarrollar y comprender. El primero de ellos es justamente lo que se conoce como Materia Oscura o Polvo.

Para comprender con exactitud esta definición, primero hay que entender que infinidad de físicos de todas las latitudes posibles han hecho numerosos estudios sobre aquello que “no se ve, pero está ahí”, y que representa exactamente lo mismo que los antiguos concebían como fuerzas y saber oculto. Este interés puede atribuirse a que en el universo hay diez veces más Materia Oscura que brillante, pues “entre el 80 y 95% de la materia del Universo está constituida de esa sustancia, que los astrónomos denominaron *Materia Fría y Oscura no bariónica*”⁴⁸ (CDM, por sus siglas en inglés), y que consiste en nubes de gas frío y polvo cósmico con una poderosa fuerza de atracción que nosotros llamamos gravedad.

Al respecto, científicos como Jim Lovelock sostenían que el Polvo estaba presente en cada rincón del Universo, creando vínculos entre los seres vivos y favoreciendo la interrelación entre ellos, por lo que se le podía considerar un factor importante en el proceso evolutivo de las especies. De ahí que se le haya llamado “Alma de Gea” (nuestro planeta viviente).

Sin embargo, la física cuántica no es la única disciplina que Pullman incorpora a su narración. Para esclarecer aún más el papel que desempeña la Materia Oscura

⁴⁶ Ibidem. p. 20.

⁴⁷ Según Mary y John Gribbin, se le llama así al conjunto de leyes que describen el comportamiento de los átomos y partículas subatómicas.

⁴⁸ Ibidem. p. 36.

dentro de su trilogía de libros, también hizo uso del psicoanálisis, en el que el suizo Carl Gustav Jung definió el inconsciente colectivo como aquello formado de “recuerdos, emociones y pautas de conducta que han ido madurando a lo largo de la historia de la humanidad”⁴⁹, papel que desempeña el Polvo dentro de la historia y uno de los factores primordiales para que Lyra concluya su misión con éxito.

Igualmente, dentro del primer volumen de la saga se alude al concepto de Luces del Norte o Aurora Boreal, estableciendo este fenómeno magnético como el puente que une el mundo de la protagonista con aquellos que descubre su tío, Lord Asriel.

William Gilbert⁵⁰, la primera persona que estudió el magnetismo desde un punto de vista científico, descubrió que la Tierra actuaba como un gran imán cuya influencia se extendía hacia el espacio, formando un poderoso campo magnético al que se le dio el nombre de magnetósfera. Este “escudo” tiene como función protegerlo de las partículas cargadas que se encuentran en todas partes, a excepción de los polos. Es en ambos puntos donde los átomos que reciben energía del viento solar⁵¹, en su mayoría conformados por nitrógeno y oxígeno, reaccionan en la parte superior de la atmósfera y resplandecen con sus colores característicos (rojo y verde). De ahí que tanto el Polo Norte como el Polo Sur sean considerados como el pasadizo que une a nuestro planeta con el universo, al constituir la señal más clara de que “estamos sometidos a la influencia de fuerzas invisibles que pueden cambiar nuestras vidas”⁵².

En lo que concierne al funcionamiento del *aletiómetro* (instrumento que lleva a Lyra a desentrañar el misterio respecto a las desapariciones de niños en su mundo), la historia nos lleva a inferir que posee cualidades mágicas relacionadas

⁴⁹ Ibidem. p. 68.

⁵⁰ Se dice que el mundo en el que vivió este científico del siglo XVI (con sus aspectos religiosos y su ausencia de medios locomotores como los cohetes y los aviones) fue el que inspiró a Pullman para crear aquel en el que vive Lyra.

⁵¹ El viento solar está constituido por electrones e iones provenientes del Sol que salen disparados hacia el espacio y chocan con la magnetósfera terrestre.

⁵² Ibidem. p. 53.

directamente con la Materia Oscura. No obstante, algunos estudiosos de la física descartan esta idea al manifestar que dicho aparato sólo dice la verdad “*si sabes hacer las preguntas correctas e interpretar las respuestas...*” lo que nos remite a la idea de que “*en realidad es Lyra quien descubre la verdad por sí misma*”⁵³.

Lo anterior significa que al ser aún una niña es mucho más hábil para entender e imaginar cosas, pues es mucho más receptiva a nuevas ideas gracias a su imaginación. Con esto en mente, el *aletiómetro* sería sólo una herramienta que facilitaría su concentración para que, basándose en su propio criterio y en las deducciones que pueda hacer después de enfrentarse a los hechos, Lyra adquiera la confianza suficiente para dar con las respuestas apropiadas.

De esta forma, además de ayudarla a cumplir con su misión, el *aletiómetro* le muestra la responsabilidad que implica el libre albedrío, y cómo las decisiones humanas (por intrascendentes que parezcan) repercuten en el futuro y en el universo: a veces, de forma insignificante, y otras, cambiando totalmente el curso de nuestra vida. Ambos aspectos fueron tratados dentro de la Interpretación de los Muchos Mundos, hecha por el estadounidense Hugh Everett, primero en establecer la existencia de mundos paralelos.

Como podemos ver, la mayor magia surgida de la pluma de Philip Pullman ha sido insertar todos estos elementos, aparentemente complejos y sombríos, dentro de tres novelas con una narrativa tan sencilla y fluida como para que fueran publicadas por una editorial infantil, y que además lograra encontrar una audiencia tan entusiasta entre los lectores jóvenes y los adultos, que vieron en su interior aquello que Daniel Craig (uno de los protagonistas de *La Brújula Dorada*) describió como “*una historia muy emocionante sobre cómo ser un ser humano y cuán difícil es serlo*”⁵⁴.

⁵³ Ibidem. p. 57.

⁵⁴ *Adaptando La Brújula Dorada*. Op. Cit.

Ya que hemos visto los pormenores de la historia y el inicio del proceso para llevarla a la pantalla grande, conozcamos ahora al encargado de adaptarla: Chris Weitz.

2.1. El director: Chris Weitz.

Cuando en mayo de 2004 (después de impresionar a los ejecutivos de New Line Cinema con un tratamiento detallado acerca de su versión para llevar a la pantalla grande *Luces del Norte*, el primer volumen de la trilogía *La Materia Oscura*) Chris Weitz obtuvo el puesto de director de la posible adaptación cinematográfica, también se dio a la tarea de demostrar que su pasión por esta serie de novelas era lo suficientemente grande para no dejarse vencer por la magnitud del proyecto.

Como un acertado primer paso, decidió reunirse con el autor para empaparse aún más del mundo que había creado, además de pedirle su opinión y consentimiento hacia la forma en que trataría los aspectos más importantes de la historia al trasladarla al lenguaje del cine. Y fue gracias a este acto de cortesía que Weitz pudo aprovechar al máximo la enorme ventaja que significaba contar con su apoyo y tener varias reuniones fructíferas con él para después mostrar al estudio un material que trató de respetar al máximo la esencia de los libros.

Además de ganarse la confianza de Pullman (a quien ha descrito como “*un hombre muy amable y razonable, con mucha fortaleza para mirar a alguien adaptar su trabajo*”⁵⁵), el director se vió obligado a dar su mejor esfuerzo y aceptar cualquier cambio que el escritor pudiera sugerirle a fin de conservar el rumbo de la historia.

No obstante, la preocupación más grande de New Line Cinema no era el compromiso de Christopher Weitz con su trabajo, sino su falta de experiencia al mando de un largometraje que implicaba una cantidad descomunal de gráficos realizados por computadora, enormes y costosos sets, un gran número de cámaras y sobre todo, un presupuesto millonario que, de no recuperarse en la recaudación en

⁵⁵ *The Golden Compass / The Movie / Director & Crew / His Dark Materials / BridgeToThe Stars. Net* (<http://www.bridgetothestars.net/index.php?d=movie&p=crew>) – marzo y abril 2008.

taquilla, metería al estudio cinematográfico en graves apuros económicos. De hecho, estas “dificultades técnicas” fueron el motivo que argumentó Chris Weitz cuando decidió renunciar al proyecto en 2005.

Sin embargo, previo a su renuncia una nube de contratiempos y malentendidos pareció cernirse sobre el proyecto de *La Brújula Dorada*: poco después de su designación, el director concedió una entrevista a los *webmasters* del sitio BridgeToTheStars.Net (una de las comunidades más importantes en la web, creada por fanáticos ingleses de los libros de *La Materia Oscura*) y algunas de las declaraciones que hizo respecto al tratamiento de los temas religiosos implícitos dentro de la historia, que al parecer serían notablemente atenuados, causaron controversia tanto para los fans como para los medios de comunicación.

Estos últimos utilizaron las respuestas de Weitz con cierta tendencia sensacionalista, al grado de que el periódico *Times* del 7 de diciembre de 2005 las publicó en su página 3 bajo el provocativo encabezado: *Dios es cortado del filme sobre La Materia Oscura*⁵⁶.

A partir de aquel incidente, comenzó a especularse que New Line Cinema había engañado a Pullman para que éste cediera los derechos de su historia sin sospechar que su esencia sería traicionada en pantalla, y las desafortunadas declaraciones empezaron a orientarse de manera que sólo destacaban los aspectos negativos de la adaptación que Weitz llevaría al cine. Y como en un efecto de “bola de nieve” la publicidad negativa hacia el filme aumentó aún más la preocupación de los entusiastas de la obra, que exigieron la salida del neoyorkino de la dirección del proyecto.

Una semana después, con la tensión al máximo en la atmósfera, Christopher Weitz se vió obligado a renunciar como director, pero siguió conectado al largometraje como guionista, en lo que parecía ser una maniobra compensatoria de New Line Cinema.

⁵⁶ *Times Online - God is cut from film of Dark Materials*
(<http://www.timesonline.co.uk/tol/news/uk/article400396.ece>) – abril 2008.

Por su parte, Philip Pullman (que había intentado en vano mantenerse apartado de toda esta controversia) dio una vez más su voto de confianza a Weitz y acusó a los medios de manipular la información en aras de distorsionar la verdad, convirtiéndola en una sucesión de mentiras sensacionalistas, que terminarían con la siguiente declaración:

“No habrá ninguna traición de ningún tipo. Yo no habría vendido los derechos de mi obra a New Line Cinema si pensara que ellos eran incapaces de hacer una película honesta sobre la historia que escribí... cada conversación que he tenido con ellos, cada esbozo de cada guión que he visto, refuerza mi creencia en la integridad y la buena fe de los cineastas”⁵⁷.

La reincorporación de Chris Weitz como director de la versión fílmica de *La Brújula Dorada* no fue inmediata, pero sí segura. Y sería él quien terminaría dotando de singularidad esta obra, no sin antes atravesar por una serie de obstáculos que probaron de sobra su temple ante las condiciones adversas que crearon los fans, la crítica y en ocasiones, los mismos estudios cinematográficos.

⁵⁷ *The Golden Compass / The Movie / Director & Crew / His Dark Materials / BridgeToThe Stars. Net.*
Op. Cit.

2.1.1 Biofilmografía.



Christopher Weitz
([http:// entertainmentblur.wordpress.com](http://entertainmentblur.wordpress.com))

Christopher John Weitz nació el 30 de noviembre de 1969 en la Ciudad de Nueva York, en los Estados Unidos. Su familia la conforman su padre, el fallecido novelista y diseñador de moda alemán de los años sesenta John Weitz, su madre, la actriz, Susan Kohner (nominada al Oscar como Mejor Actriz de Reparto por la película *Imitation of Life* en 1959), y su hermano mayor, el productor y director Paul Weitz. Desde el 2006 está casado con la actriz Mercedes Martínez, con la que tiene un hijo.

Para muchos su ingreso a Hollywood como productor, guionista y director no resulta extraño, considerando que pertenece a una larga dinastía que se ha mantenido presente a lo largo de la historia del séptimo arte, empezando por sus abuelos, Paul Kohner (que además de desempeñarse como ejecutivo de Universal Pictures manejó la carrera de estrellas como Greta Garbo, Marlene Dietrich y Henry Fonda) y la mexicana Lupita Tovar (a la que se le recuerda de manera notable por protagonizar *Santa*, la primera película hablada en nuestro país, en 1932), después por su tío (el productor Pancho Kohner) y culminando en él y su hermano.

Tanto Chris como Paul crecieron en un ambiente rico, cultural e intelectualmente, rodeados por todas las manifestaciones artísticas propias de Nueva York. Durante sus vacaciones escolares visitaban a sus abuelos en Los Ángeles, y fue gracias a Paul Kohner que ambos niños empezaron a valorar los filmes hechos en los inicios del séptimo arte en Estados Unidos, por los que desarrollaron un especial afecto.

Por supuesto, la larga tradición y fama de su familia les brindó oportunidades para desarrollar plenamente sus aptitudes: Christopher fue enviado a realizar sus estudios en Inglaterra al cumplir los 14 años y su estancia en ese país se prolongó hasta los veintiuno.

Sin embargo, el más joven de los Weitz no había considerado hacer una carrera dentro del cine, sino que se vió envuelto en el medio por una afortunada coincidencia: aún muy joven y después de obtener la Licenciatura y Maestría en Literatura Inglesa por la Universidad de Cambridge, regresó a Estados Unidos y buscó colocarse como periodista dentro del cuerpo diplomático de su país, pero para afiliarse a este organismo requería de un periodo obligatorio de espera de al menos un año.

Fue durante este receso profesional que su hermano Paul (que había preferido realizar sus estudios de Cinematografía en su país, dentro de la Universidad Metodista de Middletown, Connecticut) lo invitó a asociarse con él en la escritura del guión para una obra teatral que estaba produciendo para el Broadway Ensemble Studio Theatre. Poco a poco, ambos hermanos fueron forjando una prolífica colaboración que empezó a augurarles un mejor futuro, siempre y cuando ambos permanecieran juntos combinando sus talentos. Eso fue lo que hizo que Christopher se olvidara por completo del periodismo y dedicara su vida al séptimo arte.

Ambos hermanos empezaron a dar los primeros pasos para forjarse una reputación digna en Hollywood, y aunque no les otorgaron el crédito que merecían por su trabajo como escritores en la película de fantasía para niños *Madeline* (*Madeline*, 1998) debido a las múltiples reescrituras del guión que dejaron muy

pocas de sus ideas originales en el producto final, tendrían más oportunidades de demostrar su talento posteriormente.

El verdadero despunte de su carrera dentro del competitivo ámbito del guionismo cinematográfico, vendría de la mano de la película de animación por computadora *Hormiguitaz* (Antz, 1998), que rápidamente alcanzó el éxito tanto en taquillas como en venta de videos y DVD's, lo que provocó que poco a poco los ojos del público y de la crítica especializada se posaran sobre ellos.

Gran parte del valor de *Hormiguitaz* fue que logró conquistar tanto a niños como a adultos gracias a su ingenioso punto de vista acerca del valor de la individualidad y del trabajo en equipo. Pero a pesar de que su éxito empezó a extenderse fuera de Estados Unidos, no sería nada comparado con el del largometraje que terminaría de insertar a los hermanos Weitz en las "grandes ligas" de Hollywood: *American Pie: tu primera vez* (*American Pie*, 1999).

Esta comedia (con grandes dosis de "calentura adolescente") en la que Paul ocupó la silla de productor mientras que Chris se encargó de la dirección, trataba sobre las desventuras de un grupo de amigos dispuestos a lo que fuera con tal de perder su "virginidad" antes de su baile de graduación de preparatoria, y marcó insólitamente un nuevo comienzo para las películas sobre "proezas sexuales de adolescentes despreocupados"⁵⁸ que no se veía desde el estreno de *Porky* (*Porky*, 1988), quizá debido a la marcada represión sexual que había dominado aquella época.

Y aunque nadie esperaba gran cosa de *American Pie: tu primera vez*, su gran éxito en taquilla no sólo generó varias secuelas más: *American Pie 2: tu segunda vez es mejor* (*American Pie 2*, 2001), *American Pie: la boda* (*American Pie: The Wedding*, 2003), *American Pie 4: campamento de bandas* (*American Pie: Band Camp*, 2005), *American Pie Presents: The Naked Mile*, (2006) y *American Pie*

⁵⁸ *Allmovie* (*Chris Weitz – Biography*) (<http://www.allmovie.com/cg/avg.dll?p=avg&sql=2:263774~T1>) – febrero y marzo 2008.

Presents: The Beta House, (2007)⁵⁹, sino un inesperado número de filmes que además de parecer “clones” de esta cinta, intentaron “colgarse” de su buena fortuna y sobre todo de sus ganancias en taquilla, labor en la que por supuesto fracasaron.

No obstante, la enorme popularidad que generó *American Pie: tu primera vez* y la hazaña de revivificar el género de comedias sexuales adolescentes no les bastó a los hermanos Weitz, que apostaron hacia otro tipo de proyectos que les permitirían introducirse dentro de la escena cinematográfica independiente.

En este rubro, su trabajo más exitoso fue sin duda la comedia oscura (o “stalker-dramedy”, como ellos mismos la nombraron) *Chuck & Buck* (2000), en la que Chris desempeñó uno de los papeles principales: el de un muchacho que se convierte en el objeto del deseo (y más tarde, en la obsesión) de su amigo de la infancia, que se muestra incapaz de dejar atrás su pasado. Esta interpretación lo convirtió en uno de los personajes más queridos del cine *indie*⁶⁰.

Después de este largometraje, ambos hermanos incursionaron en la pantalla chica escribiendo guiones para *sitcoms* (comedias de situación) como *Fuera del Centro* (*Off Centre*, 2001) y el *remake* de *La Isla de la Fantasía* (*Fantasy Island*, 1998).

Aunque su trabajo en ambas producciones fue más que satisfactorio, Christopher regresaría a la escena hollywoodense dirigiendo a Chris Rock en *Aquí en la Tierra* (*Down the Earth*, 2001), un *remake* de la exitosa película de Warren Beatty *El cielo puede esperar* (*Heaven Can Wait*, 1978). Y el éxito volvería a alcanzarlo en su siguiente colaboración como co-guionista y director del nuevo filme de comedia de su hermano Paul: *Un gran chico* (*About a boy*, 2002), cuyo reparto estaría encabezado por el británico Hugh Grant.

⁵⁹ Las últimas dos cintas de “*American Pie*” no fueron estrenadas en México.

⁶⁰ Para fines prácticos, en esta investigación definiremos el cine *indie* como aquél alejado completamente del financiamiento de las grandes casas productoras y de temática orientada hacia sectores marginados de la población.

Con esta cinta, además de generar excelentes críticas tanto del público como de la prensa especializada, los hermanos Weitz recibirían su primera nominación a los Premios de la Academia dentro de la categoría de Mejor Guión Adaptado (ya que ambos, en colaboración con el escritor Peter Hedges, tomaron como base la novela de Nick Hornby para desarrollar el argumento de esta película). Y aunque el Oscar no llegó a sus manos, fue durante la filmación de *Un gran chico* cuando Chris descubrió la serie de libros de Philip Pullman, *La Materia Oscura* (titulados originalmente *His Dark Materials* en inglés), mediante la recomendación de un amigo que le insistía en que los leyera.

Fue así como el menor de los Weitz quedó “*absolutamente atontado por la imaginación, audacia e inteligencia*”⁶¹ de esta obra, y se entusiasmó con la idea de adaptarlos a la pantalla grande para que el público pudiera disfrutar de “*uno de los más grandes trabajos en el terreno de la imaginación del siglo veinte*”⁶².

Además de esta generosa motivación por compartir algo que él había disfrutado tanto, Christopher sabía que recrear el mundo narrado magistralmente por Philip Pullman le brindaría la posibilidad de explotar al máximo su sentido cinematográfico como director, y que como guionista tendría frente a él la oportunidad de mostrar aquella irresistible historia (plagada de personajes entrañables) sin que perdiera su profundidad filosófica o su trasfondo psicológico.

Fue por este motivo que se aproximó a los ejecutivos del estudio New Line Cinema (al que Philip Pullman había vendido los derechos de su obra) con un tratamiento de 156 páginas en el que plasmaba detalladamente su visión del mundo creado por el escritor inglés. La consecuencia inmediata de este acto (además del asombro de quienes lo leyeron), fue su contratación en mayo de 2004 para escribir y

⁶¹ *Chris Weitz, Golden Boy / MovieMaker Magazine*
(http://www.moviemaker.com/directing/article/chris_weitz_the_golden_compass_20071128) – febrero y marzo 2008.

⁶² *Ibidem.*

dirigir la adaptación cinematográfica del primer libro de la trilogía: *Luces del Norte* (*Northern Lights*), que se conocería más tarde como *La Brújula Dorada*⁶³.

Posteriormente, Weitz recibiría una invitación de Peter Jackson para visitar el set donde rodaba *King Kong* (*King Kong, 2005*), a fin de mostrarle todo lo que implicaba dirigir una cinta con un presupuesto enorme (aproximadamente 180 millones de dólares) y familiarizarlo con la forma de trabajo de New Line Cinema.

Pese a su evidente entusiasmo y a los consejos recibidos por Jackson, Christopher abandonó el proyecto en ese año, alegando el enorme desafío técnico que representaba el largometraje, y en cierta forma, amedrentado ante la presión exagerada de la que fue víctima por parte de los fans y detractores del libro, que temían que su esencia inquisitiva y desafiante ante la religión se disolviera en la versión cinematográfica.

Pero el destino había decidido que *La Brújula Dorada* tuviera un solo director: en el 2006, un año después de su partida, el director británico con el que New Line Cinema lo había reemplazado (Anand Tucker) renunció al proyecto alegando diferencias creativas con los estudios. Casi de inmediato, Philip Pullman le envió a una carta pidiéndole que considerara la posibilidad de volver a dirigir el filme...

Poco tiempo después, Chris Weitz ocupaba nuevamente la silla de director con un entusiasmo renovado y con un compromiso completo para cada aspecto de su trabajo, pasión que compartió con la mayor parte del equipo de producción encabezado por Deborah Forte.

Sin embargo, ninguno de ellos pudo evitar las molestas comparaciones que desató la crítica entre la versión de *La Brújula Dorada* y adaptaciones anteriores de otros libros del género fantástico, como *Harry Potter*, *Las Crónicas de Narnia* y *El Señor de los Anillos*; sobre todo a partir de la salida del tráiler A del proyecto de

⁶³ En Estados Unidos, los editores del libro decidieron cambiar el título original por "The Golden Compass" ("La Brújula Dorada"), alegando el papel prioritario que desempeñaba el aletiómetro (instrumento parecido a una brújula dorada) en la trama. A raíz de este cambio, muchas de las versiones que se tradujeron para los países de habla no inglesa optaron por el "nuevo" título, dejando de lado el original. Por esta razón, New Line Cinema optó por utilizar "The Golden Compass" como el título definitivo para la versión cinematográfica.

Weitz, en el que se enfatizaba la certeza de New Line Cinema para considerarlo como el sucesor de su saga más exitosa, resaltando la relación entre ambas mediante una imagen: un anillo que se disuelve y se convierte en el misterioso Polvo del que está conformado el *aletiómetro*.

Aunada a la ya de por sí agobiante presión de fans, estudios y resultados en taquilla, *La Brújula Dorada* también tuvo que hacer frente a una campaña en su contra encabezada por la Liga Católica de Estados Unidos, que la acusaba de “...conducir, en primer lugar, a los niños y en segundo lugar, a la familia completa hacia el ateísmo”⁶⁴.

Para desgracia de New Line Cinema, esta publicidad negativa logró mermar de forma considerable las ganancias en la taquilla de ese país. Y aunque la mayor parte de los críticos cinematográficos también desvirtuaron y criticaron con fiereza la cinta, las cifras obtenidas en Europa y otras partes del mundo (aproximadamente 300 millones de dólares, los que le han dado el récord de la película con mayor recaudación en el extranjero⁶⁵), la han colocado como una de las más exitosas en los últimos años.

El 13 de diciembre de 2008, se anunció que Christopher Weitz fue contratado para dirigir la adaptación cinematográfica del segundo libro de la saga de *Crepúsculo*, *Luna nueva*. En cuanto a esto, él dijo sentirse “muy agradecido de haber sido contratado para traspasar este hermoso libro de las páginas a la pantalla”⁶⁶. La filmación de la película comenzó el 16 de marzo de 2009 en Vancouver y están programadas dos semanas de rodaje en Montepulciano (Italia) en mayo.

Paralelamente, Weitz continúa escribiendo otra adaptación cinematográfica: la saga de *Elric*, de Michael Moorcock. Su compañía productora, *Depth of Field*, ha

⁶⁴ *El Observador Periodismo Católico: “The Golden Compass” ¿película anticatólica y promotora del ateísmo? (<http://www.elobservadorenlínea.com/content/view/323/1/>) – febrero 2008.*

⁶⁵ Datos obtenidos de *La Brújula Dorada / La Materia Oscura (<http://www.lamateriaoscura.es/>)* – enero, febrero y marzo 2008.

⁶⁶ *Chris Weitz, Golden Boy / MovieMaker Magazine*. Op. Cit.

mencionado que *Universal Pictures* pretende convertir esta trilogía en su “carta fuerte” para los próximos años, por lo que Weitz ya se ha entrevistado con Moorcock, quien le manifestó el deseo de que su hermano Paul dirigiera las tres películas y le otorgó su confianza para el tratamiento del guión.

Dejando de lado las críticas buenas o malas que ha recibido, Chris Weitz resume su trabajo como director, escritor y productor en la siguiente frase: “*Cuando te involucras en una película, debes comprometerte con cada uno de sus aspectos, y no hay nada en cada uno de mis proyectos que no me haya hecho sentir absolutamente apasionado*”⁶⁷.

❖ **Filmografía básica de Chris Weitz**⁶⁸:

1. *Madeline* (1998) guionista (no reconocido)
2. *Hormiguitaz* (*Antz*, 1998) guionista
3. *La Isla de la Fantasía* (*Fantasy Island*, 1998) – serie de TV (14 episodios)..... guionista y productor ejecutivo
4. *American Pie: tu primera vez* (*American Pie*, 1999) productor, director (no reconocido) y actor (voz del hombre en la película porno)
5. *Chuck & Buck* (2000) actor (Charlie “Chuck” Sitter)
6. *El profesor chiflado II: la familia Klump* (*Nutty Professor II: The Klumps*, 2000) guionista
7. *El club de los corazones rotos: una comedia romántica* (*The Broken Hearts Club: A Romantic Comedy*, 2000) actor (el Director)
8. *American Pie 2: tu segunda vez es mejor* (*American Pie 2*, 2001) productor ejecutivo
9. *Aquí en la Tierra* (*Down to Earth*, 2001) director
10. *Fuera del Centro* (*Off Centre*, 2001) – serie de TV (28 episodios) escritor, guionista y productor ejecutivo

⁶⁷ Ibidem.

⁶⁸ Datos obtenidos de *The Internet Movie Database: Chris Weitz – Biography* (<http://www.imdb.com/name/nm0919363/bio>) – febrero y marzo 2008.

11. *La carrera de Dylan (Dylan's run, 2002)* – documental productor ejecutivo
12. *Un gran chico (About a Boy, 2002)* guionista y director
13. *American Pie 3: la boda (American Pie 3: The Wedding, 2003)*
..... productor ejecutivo
14. *See this Movie (2004)*
..... actor (Moderador dentro del panel de discusión) y productor ejecutivo
15. *Cracking Up (2004)* – serie de TV (11 episodios) consultor
y productor ejecutivo (también dirigió el episodio piloto)
16. *La hija de mi jefe (In Good Company, 2004)* productor
17. *Bickford Shmeckler's Cool Ideas (2006)* actor (voz
de Sheldon Shmeckler) y productor
18. *La Brújula Dorada (The Golden Compass, 2007)* guionista y director
19. *Living with Lew (2007)* - documental actor
(interpretándose a sí mismo) y productor ejecutivo
20. *Nick y Nora: una noche de música y amor (Nick and Norah's infinite playlist,
2008)* productor
21. *A Single Man (2009, en post-producción)* productor
22. *The Game (2009, en producción)* productor
23. *The Twilight Saga: New Moon (2009, en producción)* director

2.2. Ficha técnica.

La Brújula Dorada⁶⁹



The Golden Compass
([http:// hoppingintopuddles.wordpress.com](http://hoppingintopuddles.wordpress.com))

Título Original: The Golden Compass.

País y año: Estados Unidos / Gran Bretaña, 2007.

Género: Aventura/Fantástico.

Duración: 113 minutos.

Reparto: Dakota Blue Richards (Lyra Belacqua), Freddie Highmore (voz de Pantalaimon), Nicole Kidman (Marisa Coulter), Daniel Craig (Lord Asriel), Kristin Scott Thomas (voz de Stelmaria), Ben Walker (Roger Parslow), Charlie Rowe (Billy Costa), Jack Shepherd (Rector del Jordan College), Claire Higgins (Ma Costa), Jim Carter (Lord John Faa), Tom Courtenay (Farder Coram), Eva Green (Serafina Pekkala), Sam Elliott (Lee Scoresby), Kathy Bates (voz de Hester), Ian McKellen

⁶⁹ Datos obtenidos de *The Internet Movie Database: The Golden Compass (2007)*
(<http://www.imdb.com/title/tt0385752/>) – febrero y marzo 2008.

(voz de Iorek Byrnison), Simon McBurney (Fra Pavel) e Ian McShane (voz de Ragnar Sturlusson).

Dirección: Chris Weitz.

Guión: Philip Pullman, Tom Stoppar y Chris Weitz.

Basada en la Novela de: Philip Pullman *Northern Lights (Luces del Norte)*, de la trilogía *His Dark Materials (La Materia Oscura)*.

Fecha de estreno mundial: 7 de diciembre de 2007.

Productores: Bill Carraro, Deborah Forte y Nikolas Korda.

Productores ejecutivos: Toby Emmerich, Michael Lynne, Ileen Maisel, Andrew Miano, Mark Ordesky, Robert Shaye y Paul Weitz.

Distribuidora: New Line Cinema.

Música: Alexandre Desplat.

Fotografía: Henry Braham.

Edición: Anne V. Coates, Peter Honess y Kevin Tent.

Casting: Lucy Bevan y Fiona Weir.

Dirección de arte: Chris Lowe y Andy Nicholson.

Diseño de producción: Dennis Gassner.

Diseño de vestuario: Ruth Myers.

Decoración de Escenarios: Anna Pinnock.

Efectos visuales: Michael Fink, Bill Westenhofer, Ben Morris y Trevor Wood.⁷⁰

Sonido: Ross Adams, Niv Adiri, Ben Barker, Jeff Dalmaine, Tony Dawe y Robert Ireland.

⁷⁰ En 2008, fueron nominados a la categoría de Mejores Efectos Visuales para los premios de la Academia, imponiéndose sobre otras películas gracias a la maestría con la que recrearon los paisajes árticos y lograron dar vida a los osos acorazados y los daimonions; lo cual fue premiado con el Oscar en este rubro.

2.3. Sinopsis.

En un mundo donde las brujas dominan los cielos, los gitanos surcan los mares, los osos acorazados habitan las heladas tierras del Norte y los humanos son acompañados desde su nacimiento por un espíritu animal tan cercano a ellos como su propio corazón, vive Lyra Belacqua. Ella es huérfana y ha vivido casi doce años bajo la custodia del Jordan College en Oxford y de su tío, un explorador del Ártico llamado Lord Asriel.

A pesar de la rebeldía que la caracteriza y de su muy particular filosofía de hacer lo que ella cree correcto sin tomar mucho en cuenta lo que los demás digan (e incluso inventando una que otra mentira para escapar de un castigo), la vida de Lyra ha transcurrido sin mayores sobresaltos.

Pero eso empieza a cambiar cuando accidentalmente se entera del último descubrimiento de su tío en uno de sus tantos viajes al Polo Norte: una infinita gama de dimensiones y mundos paralelos al suyo conectados por medio de un extraño fenómeno conocido como Polvo, que parece tener alguna conexión con los humanos y sus almas en forma de animal... y que sólo puede ser visto a través de las Luces del Norte (o Aurora Boreal).

A raíz de este suceso, Lyra se obsesionará con averiguar más sobre todos estos temas (a los que todos los adultos parecen temer), y para ello tratará de convencer a su tío de acompañarlo en su próxima expedición, sin éxito alguno. Sin embargo, sus planes de viajar al Ártico se verán favorecidos al conocer a Marisa Coulter, una atractiva exploradora que demostrará un especial interés hacia ella, al grado de ofrecerle un puesto como su ayudante para realizar una travesía al Polo Norte.

Sólo que Marisa Coulter no es lo que aparenta: detrás de su aparente amabilidad hacia Lyra, en realidad se encuentra la sospecha de que la niña es portadora de un instrumento que podría doblegar el poderío del Magisterio

(organismo que domina ese mundo): un *aletiómetro*, capaz de revelar la verdad y ligado misteriosamente al Polvo.

Tanto Marisa Coulter como el Magisterio ven este fenómeno como un peligro latente que amenaza su ideología y deciden terminar con el problema secuestrando niños para llevarlos hacia una Estación Experimental, donde los infantes son sometidos a toda clase de pruebas para “liberarlos de la nefasta influencia del Polvo”, y convertirlos así en criaturas manipulables, títeres de cualquier autoridad.

Así pues, cuando la acción del Magisterio alcanza al mejor amigo de Lyra (Roger Parslow, que es capturado y llevado a la Estación Experimental) y ella averigua que detrás de todos estos hechos se encuentra Marisa Coulter, iniciará un complicado rescate, desafiando su autoridad y la del organismo gobernante, para quien la niña representa un peligro.

Afortunadamente no estará sola en su campaña: a ella se unirán los giptanos, víctimas también de la desaparición de sus seres queridos, con quienes emprenderá el viaje hacia el Polo Norte. Igualmente, gracias a su habilidad para leer el *aletiómetro*, Lyra conseguirá la ayuda de un oso acorazado, una bruja y un navegante aéreo que se pondrán a su servicio para conseguir la victoria sobre el organismo represor y recuperar a los niños sustraídos, misión para la que necesitará toda su fuerza y valentía.

2.4. Estructura de la película.

La estructura de la película *La Brújula Dorada* comprende historia y discurso. Como ya se mencionó en el capítulo anterior, esta investigación se enfocará en la historia, es decir, en “*el devenir de sucesos que tienen lugar en relación con unos existentes*”⁷¹. En el filme todos estos sucesos están enfocados a describir la travesía, tanto física como mental, de Lyra Belacqua, una niña que a la par de descubrir las razones por las cuales los niños de Oxford están desapareciendo,

⁷¹ GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. Op. Cit. p. 18.

iniciará una complicada travesía para rescatar a su mejor amigo, y en el transcurso de este viaje desvelará los secretos de su mundo y de su propia existencia.

El relato inicia con una breve introducción al mundo que habita Lyra, en la que se explican las características que lo hacen diferente al nuestro: las almas de las personas no viven dentro de sus cuerpos, sino que las acompañan en forma de espíritus animales llamados *daimonions*. Como ejemplo de ello, aparecen Lord Asriel y su *daimonion* Stelmaria, quienes acuden al Jordan College a visitar a una niña.

Posteriormente, se menciona la conexión que existe entre todos los mundos (paralelos entre sí, tanto el de Lyra como el nuestro): el Polvo, cuya existencia antecede a las brujas, que dominan el aire, los giptanos, habitantes de los ríos y mares, y los osos, señores del Polo Norte.

De igual forma, se menciona la creación de un instrumento llamado *aletiómetro* por parte de los eruditos, que lo utilizaron a fin de averiguar los secretos de su mundo, y su posterior destrucción a manos del gobierno reinante (el Magisterio) ante el temor de que pudiera contradecir su ideología y provocara el interés de los investigadores en el Polvo, del que prohibieron incluso su mención.

Sin embargo, se enfatiza el hecho de que aún existe uno de estos instrumentos y una persona que puede leerlo, mientras se presenta a una chica que recoge un puñado de barro de las márgenes de un río, acompañada de un *daimonion* que se transforma primero en pájaro y después en hurón. Esa niña es Lyra Belacqua.

Mientras se observa el mundo cotidiano de Lyra, que comprende peleas de barro con otros niños, persecuciones por la ciudad y otros juegos en los que hace patente su astucia y su habilidad para decir mentiras, empiezan a revelarse también los lazos de amistad que la unen a su mejor amigo, Roger Parslow, y a los niños giptanos, además de las apuestas que suelen organizarse entre ambos bandos a manera de juego.

Y es esta serie de hechos la que provocará que Lyra, tratando de demostrar su osadía y su desapego a la reglas, incursione dentro del Salón Reservado del Rector, donde averiguará que:

- Su tío, Lord Asriel, es considerado un peligro para la estabilidad del Magisterio, por lo que intentarán envenenarlo.
- Existen otros mundos paralelos al suyo conectados a través de un extraño fenómeno conocido como Polvo, del que nunca había oído hablar.
- El Jordan College, desafiando la autoridad del Magisterio, financiará la expedición de Lord Asriel para averiguar más sobre este fenómeno.

A partir de estos descubrimientos, la vida de Lyra cambiará radicalmente, pues aunada a su curiosidad por conocer más acerca del Polvo y todos los tópicos que menciona su tío (a quien admira y respeta), los acontecimientos subsecuentes la conducirán irremediabilmente hacia el Polo Norte, donde además de conocer algunos de los secretos de su mundo, conocerá los que conciernen a su propia vida y que hasta entonces le habían ocultado.

Así pues, dentro del filme *La Brújula Dorada* las acciones son consecutivas y cronológicas, es decir, suceden una tras otra, ritmo que sólo se altera hacia la conclusión del relato cinematográfico, que es radicalmente distinta a la de su contraparte literaria en lo que se refiere a los sucesos narrados, pues mientras el primero concluye con Lyra emprendiendo el rescate de Lord Asriel (a raíz del descubrimiento de su paternidad), el libro termina cuando la heroína emprende el viaje hacia otro mundo después de descubrir que efectivamente existe un puente entre su universo y el nuestro, creado por el Polvo.

Pero sin duda, el cambio más significativo entre ambas versiones de la historia, es la inversión temporal de algunos acontecimientos, por ejemplo: aquellos que suceden en Svalbard, cuando Lyra ayuda a Iorek Byrnison a recuperar el reino que le fue arrebatado por Ragnar Sturlusson, que en la cinta son presentados antes del rescate de los niños en Bolvangar, caso contrario a lo que sucede con el relato literario, en el que la trama finaliza en los dominios de los osos del Polo.

Al parecer, esta alteración temporal en la historia se realizó pensando en la posible adaptación cinematográfica del segundo volumen de *La Materia Oscura*, titulado *La Daga*. Sin embargo, hasta la fecha New Line Cinema no ha confirmado o desmentido la realización de este proyecto.

No obstante, en ambos casos (tanto en la versión cinematográfica como en la literaria) la historia tiene como escenario la partida de Lyra del Jordan College, donde fue educada desde pequeña, hacia las lejanas tierras árticas, donde se enfrentará a diversos peligros que la llevarán a alcanzar la madurez.

2.5. Descripción de los personajes.

Como vimos con anterioridad, ninguna historia existe sin personajes. El largometraje de *La Brújula Dorada* no es la excepción, pues a pesar de que cada uno de ellos es totalmente diferente al resto y que sus acciones van encaminadas hacia fines muy diversos, en conjunto son los que le dan vida al filme y lo sostienen hasta el final, manteniendo la atención de los espectadores.

El tipo de personajes que encontraremos a lo largo de esta historia, podemos clasificarlos en dos variantes:

- a) *Protagonistas*, divididos en principales y secundarios. Dentro de ellos encontraremos a Lyra Belacqua (la heroína de la historia), Roger Parslow, Billy Costa, el Rector del Jordan College, los Giptanos (Ma Costa, Lord John Faa y Farder Coram), Serafina Pekkala, Lee Scoresby y Iorek Byrnison (ayudantes de la protagonista), todos ellos caracterizados por ser bondadosos, nobles y actuar correctamente en cualquier situación.
- b) *Antagonistas*, también divididos en principales y secundarios. Entre los que destacarán Marisa Coulter (la villana del relato), Fra Pavel y Ragnar Sturlusson, quienes desempeñan el rol de los malvados de la cinta, y se caracterizan por ser envidiosos, negativos y oponerse sistemáticamente a los actos de los protagonistas.

Mención aparte merece Lord Asriel, pues a pesar de que trata de proteger a su sobrina Lyra manteniéndola alejada de la influencia del Magisterio y del conocimiento del Polvo y otros temas, él mismo emprende una expedición para averiguar más sobre este fenómeno, a fin de utilizarlo a su favor, provocando una serie de situaciones que afectarán directamente a la protagonista. Así pues, lo situaremos entre ambos bandos, con una participación más cercana al rol del falso héroe. Sin embargo, parte de la importancia de este personaje no logra apreciarse en la película de *La Brújula Dorada*, debido al cambio ya comentado respecto a la conclusión de la historia.

Las siguientes descripciones permitirán conocer más a fondo quien es cada uno de estos personajes y la forma en que están relacionados con Lyra Belacqua, ya sea interviniendo a su favor o en su contra para que lleve a cabo la misión que se le ha encomendado.

2.5.1 Lyra Belacqua.



Lyra Belacqua
(<http://www.hisdarkmaterials.org>)

Es una niña huérfana que desde muy pequeña ha vivido bajo la custodia del Jordan College, en Oxford. Su tío Lord Asriel (un reconocido explorador y erudito) la llevó ahí cuando era una bebé debido a que sus padres habían fallecido en un accidente de zeppelin, y delegó su cuidado al Rector de la institución educativa y a los licenciados que en ella habitan.

No obstante, más que los eruditos que desfilan por el Jordan College, para Lyra su verdadera familia la constituyen los criados y los hijos de éstos, en especial el hijo del cocinero, Roger Parslow. Con él, la niña ha pasado gran parte de su vida organizando juegos, arriesgadas excursiones a los tejados y peleas de barro en contra de los niños giptanos, ya que por ser la única niña dentro del colegio (y gozar de ciertos privilegios por ser la sobrina de Lord Asriel) ha desarrollado un temperamento fuerte y un espíritu rebelde, curioso y salvaje, que suelen meterla en problemas con una frecuencia inusitada.

Esta tendencia a no rechazar nada que represente un reto para ella (y menos si se trata de desobedecer sistemáticamente alguna de las reglas que le hayan impuesto) ha dotado a Lyra de una extraordinaria habilidad para mentir e inventar historias para salir de algún problema, por lo que sus pasatiempos favoritos son aquellos en donde evada alguna de sus pocas responsabilidades: saltarse las lecciones de los licenciados (que pese a sus ocupaciones se dan tiempo para tratar de atenderla y educarla), husmear en sitios a los que se le ha negado el acceso y organizar apuestas con los niños giptanos.

A raíz de una de estas actividades, que le da el pretexto perfecto para meterse en el Salón Reservado del Rector (al que por supuesto, tiene prohibido entrar), es que Lyra empezará a descubrir algunos de los misterios que rigen su mundo, pues se convertirá en testigo accidental de un intento de asesinato en contra de su tío y de un descubrimiento que puede cambiar no sólo su vida, sino la de todos lo que habitan el universo: el Polvo o Materia Oscura, una especie de partícula de la que nadie quiere hablar y a la que todos parecen temer.

Por esta razón, aunada a su naturaleza voluntariosa, la niña le pide a Lord Asriel (autor del descubrimiento) que la deje partir con él hacia el Ártico una vez que

el explorador ha obtenido del Jordan College el financiamiento que necesita para llevar a cabo ciertos experimentos en esa región. Pero no será el aristócrata quien facilite su viaje hacia el Polo Norte sino Marisa Coulter, una erudita y exploradora que representa la imagen que Lyra tiene de sí misma en el futuro, y a la que conoce poco después de recibir la negativa de su tío para acompañarlo en su expedición.

Al abandonar el colegio bajo la tutela de la señora Coulter, la niña descubrirá las verdaderas intenciones de organismos que sólo había oído mencionar dentro de las conversaciones de los licenciados del Jordan, como el Magisterio y la Junta General de Oblación, así como sus planes respecto al Polvo, los niños y sus *daimonions*. Este conocimiento hará que su desilusión sea mayor al darse cuenta de que es precisamente su tutora quien se encarga de la Estación Experimental de Bolvangar, donde tienen secuestrados a sus dos mejores amigos: Roger Parslow y Billy Costa (el líder de los niños giptanos).

Todos estos factores hacen que Lyra decida escapar de la mansión de la señora Coulter, sea rescatada por los giptanos y decida embarcarse con ellos en la búsqueda de los niños desaparecidos, para lo cual contará con la ayuda de un aeronauta, un oso acorazado y la reina de las brujas del Lago Enara, además de servirse de un extraño instrumento llamado *aletiómetro* (que el Rector del Jordan College le entrega antes de abandonar la institución) que le servirá para descifrar algunos acontecimientos.

Cabe aclarar que, como Lyra es una niña aún, su *daimonion* cambia de forma constantemente, adoptando la apariencia de un gato salvaje, una mariposa nocturna, un armiño o un hurón. Su nombre es Pantalaimon, y suele darle consejos que ella casi nunca obedece.

2.5.2 Marisa Coulter.



Marisa Coulter
(<http://www.hisdarkmaterials.org>)

Es una prestigiada erudita e investigadora que goza de una reputación excepcional entre los miembros de las altas esferas del Magisterio y de centros de teología experimental como el Jordan College. Refinada, culta, con un gran carisma y una belleza excepcional, está acostumbrada a que con una sonrisa suya todos obedezcan sus órdenes y acepten sus opiniones sin dudar.

Sin embargo, todas estas cualidades son la máscara bajo la cual oculta al mundo su verdadera personalidad, y con ella sus funestas intenciones: en realidad, con la ayuda y financiamiento del Magisterio, es quien se encarga de dirigir las labores de la Junta General de Oblación, organismo creado para investigar el fenómeno del Polvo o Materia Oscura y sus consecuencias en el comportamiento de los seres humanos, experimentando en niños que son sustraídos de sus hogares y llevados a la Estación Experimental de Bolvangar.

Este acto de crueldad es justificado bajo la creencia de que la influencia “corruptora” del Polvo es la que atrae la maldad y la infelicidad en la vida de los

hombres por medio de sus *daimonions*, por lo cual al romper el vínculo entre éstos y los niños se les otorga a los últimos la posibilidad de una vida “tranquila”. Con este fin, Marisa Coulter se vale de cualquier clase de métodos para llevar a la mayor cantidad posible de infantes hacia Bolvangar, considerando el rapto y posterior secuestro sólo como daños colaterales, al igual que la muerte “accidental” de algunos de ellos al ser sometidos a la experimentación.

Y aunque al parecer, la misión de acabar con el nefasto poder del Polvo haga de Marisa Coulter una persona intachable ante los ojos del Magisterio, la realidad es que ella oculta un turbulento pasado y un secreto que cambiará radicalmente la vida de Lyra, a la que conoce durante una cena a la que ha sido convidada dentro del Jordan College.

Desde el instante en el que ve por vez primera a la niña, Marisa Coulter se propone ganarse su confianza para convertirla en su pupila y acompañante en una supuesta expedición que la llevará a las lejanas tierras Árticas, por lo que se aprovecha del deseo de Lyra por embarcarse en nuevas aventuras para convencer al Rector de sus buenas intenciones respecto a ella para que la deje partir.

Aunado a esto, durante el tiempo que vive con la chica procura ganarse su amistad contándole secretos y detalles sobre sus anteriores viajes a Svalbard (reino de los osos del Polo), hasta que la naturaleza rebelde y obcecada de Lyra la lleva a desobedecerla y con ello, a descubrir la relación que guarda con el Magisterio y la Junta General de Oblación, así como las verdaderas intenciones hacia el *aletiómetro* que le dio el Rector del Jordan College antes de su partida.

Después de la pelea que provoca la huida de Lyra, Marisa Coulter se dedicará a buscar a la niña por cielo, mar y tierra para recuperar el *aletiómetro* y, en cierta forma, evitar que se cumplan las profecías de las brujas, en las que la chica ocupa un papel primordial. Además, hará uso del secreto que guarda en un intento vano por recuperar la confianza de la niña, pues sabe que mientras ella esté fuera de su control representa un gran peligro para sus planes.

El *daimonion* de Marisa Coulter es un misterioso Mono Dorado que nunca habla y al parecer no tiene nombre, pero que comúnmente se encarga de hacer parte del trabajo sucio por ella.

2.5.3 Roger Parslow.



Lyra and Roger
(<http://www.imdb.com>)

Es hijo de uno de los cocineros que trabaja en el Jordan College y ha permanecido toda su vida dentro de la institución. Es el mejor amigo de Lyra, pues a pesar de que ambos conocen perfectamente las diferencias de clase entre ellos (debidas a que la niña es la sobrina de Lord Asriel), ese factor no les ha impedido desarrollar un fuerte vínculo.

El afecto que Roger le profesa a Lyra tratándola como un miembro más de la pandilla que conforman los hijos de los criados del Jordan College y los niños giptanos (y no como una aristócrata, como lo hacen el Rector y los eruditos) es correspondido por ella en las ocasiones en que tiene que pelear o inventar historias para salvarlo de los ataques del otro bando, comandado por Billy Costa.

Con frecuencia, además de organizar apuestas y peleas de barro con los niños giptanos, Roger y Lyra pasan gran parte de su tiempo ideando planes imaginarios para acabar con los “gobblers” (nombre otorgado por los criados del Jordan College a los hombres que ejecutan el trabajo sucio de la Junta General de

Oblación), culpables de la desaparición de otros infantes, y a quienes los adultos temen. En una de estas ocasiones Roger manifiesta su preocupación por ser secuestrado, lo que le da la oportunidad a Lyra de prometerle que, en caso de que eso suceda, ella no descansará hasta encontrarlo y traerlo de regreso a su hogar.

Lamentablemente, ese mismo día Roger y Billy son capturados y llevados a la Estación Experimental de Bolvangar, donde además de someterlos a diversas pruebas para establecer la influencia “corruptora” que el Polvo ha tenido en ellos, los obligan a escribir cartas a su familia en las que mienten respecto a su estancia en el sitio.

Sin embargo, su permanencia en este lugar y el conocimiento (aunque pobre) de lo que en realidad hacen con los niños dentro de él, será de gran ayuda para Lyra cuando llegue a rescatarlo, a pesar de que las circunstancias parezcan ponerse en su contra cuando ambos intenten escapar. De igual manera, la amistad que une a ambos niños será determinante cuando decidan buscar a Lord Asriel para rescatarlo y hacerle entrega del *aletiómetro*.

Aunque Roger tiene la misma edad que Lyra, su *daimonion* ya ha comenzado a definirse y no cambia de forma con tanta frecuencia, por lo que la mayor parte del tiempo es una perrita de nombre Salcilia, que al igual que él es tranquila y un poco temerosa, y ambos son compañeros inseparables de Lyra y Pantalaimon.

2.5.4 Billy Costa.



Billy Costa
(<http://www.allmoviephoto.com>)

Es el líder de los niños gitanos con los que Lyra y Roger suelen jugar, organizar apuestas y peleas de barro. Como hijo de Ma Costa, pasa gran parte de su vida en compañía de su tribu dentro de las embarcaciones que recorren los Fens, a excepción de aquellas jornadas en las que los gitanos tocan algún puerto para abastecerse de alimentos y otras provisiones. Es en esos días cuando él y los otros niños conviven en tierra firme.

Como casi todos los niños gitanos aprecia a Lyra y Roger (aunque representen bandos distintos durante sus juegos), pero posee la inteligencia suficiente como para no creer en las mentiras que la niña inventa con relación a sus padres y al lugar en el que vive, el Jordan College, por lo que con frecuencia organiza retos o apuestas entre ambos para ver hasta donde es capaz de llegar Lyra con sus embustes.

Es en una de estas ocasiones cuando acude al colegio de noche para reclamarle a la chica por el incumplimiento de un reto. En el camino, encuentra a Roger y le pide que, en venganza, le indique cuál es su habitación para esconderse dentro y esperar a que regrese Lyra para asustarla. Pero antes de que el otro niño pueda decirle algo, el *daimonion* de Billy (un conejillo de indias de nombre Ratter) es atacado por los “gobblers”, que se aprovechan del desconcierto de ambos niños para secuestrarlos y llevarlos a la Estación Experimental de Bolvangar. Una vez ahí,

Billy se niega a escribir una carta a su familia diciendo mentiras respecto a su estancia en el sitio, argumentando que “*los giptanos sólo escribimos la verdad*”⁷², a pesar de las advertencias de Roger y de una de las enfermeras. Su desobediencia lo lleva a ser sometido al proceso de intercesión⁷³, convirtiéndose en un niño amputado⁷⁴.

Pese a todo, logra escapar de Bolvangar y es encontrado por Lyra y Iorek Byrnison en una cabaña abandonada en medio de un lago congelado, sitio al que llega buscando a Ratter (su *daimonion* perdida) a la que sustituye por una de las pieles que cuelgan de las paredes⁷⁵. Así pues, es gracias a la niña y al oso acorazado (que lo transporta en su lomo desde aquel lugar hasta el campamento de los giptanos) que logrará regresar con su madre y el resto de su tribu.

2.5.5 El Rector del Jordan College.



Master of Jordan's College (<http://www.aveleyman.com>)

⁷² WEITZ, Christopher John (basado en la novela de Philip Pullman). *La Brújula Dorada (The Golden Compass)*. Estados Unidos / Gran Bretaña, New Line Cinema, 2007, 113 minutos.

⁷³ Nombre otorgado al proceso mediante el cual los niños son separados de su *daimonion*. Para realizarlo, la Junta General del Oblación creó una máquina con una guillotina de plata que tiene la propiedad de cortar el vínculo existente entre ambos. Esta operación es sumamente dolorosa tanto para el humano como para la representación física de su alma, pues equivale a que ambos queden completamente vacíos y sin vida.

⁷⁴ Se les conoce con este nombre a los pocos infantes que sobreviven al proceso de intercesión.

⁷⁵ En el libro, estos sucesos le ocurren a otro personaje llamado Tony Makarios (que no es giptano ni tiene relación alguna con Lyra), pero en el filme se decidió presentarlos en alguien más cercano a la protagonista para que pudiera apreciarse su verdadera crueldad.

Máxima autoridad del centro de teología experimental, y por tanto, el hombre encargado de todo cuanto concierne a él, tanto en el ámbito académico como financiero.

Tiene a su cargo la custodia de Lyra desde que Lord Asriel la dejó en el Jordan College (cuando era apenas una bebé), y a la par con sus funciones dentro de la institución educativa, se ha encargado de cuidarla y educarla con ayuda de los licenciados y eruditos que, igual que él, la aprecian como a una hija. Como es lógico, conoce perfectamente el verdadero origen de la niña, pero con el afán de protegerla inventó la mentira sobre la muerte de sus padres en un accidente de zeppelin.

Defiende a los miembros del Jordan College (entre los que se encuentra Lord Asriel), la libertad de expresión y la tolerancia a los libre pensadores que existe dentro del centro educativo por sobre todas las cosas, por lo que frecuentemente tiene algunos roces con el Magisterio o alguno de sus miembros, deseosos de imponer su autoridad dentro de la institución, donde él ha dejado en claro que no existe.

Pese a que Lord Asriel suele meterlo en problemas, el Rector no duda en escuchar sus propuestas y apoyarlo en sus expediciones cuando éstas significan un avance en conocimientos, aunque eso desafíe directamente la ideología del organismo gobernante. Sin embargo, ante la presión que ejercen Fra Pavel y otros miembros de la Junta General de Oblación, la labor de conservar al Jordan College como una institución neutral se vuelve cada día más difícil, obligándolo a tomar decisiones en perjuicio de unos cuantos para salvar a la mayoría. Una de ellas es dejar partir a Lyra hacia Londres bajo la custodia de Marisa Coulter, aún a sabiendas del peligro que eso implica para la niña y pese a que la aristócrata intenta convencerlo de que esa medida es la mejor para su bienestar.

Pero antes de que Lyra parta hacia Londres (y en un último intento de protegerla) el Rector le hace entrega del último *aletiómetro* que Lord Asriel dejó bajo su custodia, con la única explicación de que es un instrumento que le permitirá

“tener un atisbo de las cosas tal cual son”⁷⁶, por lo que podrá enseñarle aquellas verdades que el Magisterio pretende ocultar. Asimismo, le recomienda a la niña que lo mantenga lejos del alcance de Marisa Coulter o del cualquier miembro de este organismo.

La finalidad que persigue el Rector con esta acción (además de ser una última deferencia hacia Lord Asriel por haber fallado en su intento de mantener apartada a Lyra de los acontecimientos que se avecinan), es dotar a la niña de una herramienta que le permita tener éxito en su empresa, pues como hombre de ciencia y libre pensador sabe el papel preponderante que ocupará su protegida en la lucha por el libre albedrío.

2.5.6 Los Giptanos.

Son un pueblo de navegantes nómadas (equivalentes a los gitanos de nuestro mundo) que se movilizan y viven en barcazas por los canales que hay en el continente del universo paralelo de Philip Pullman, llamados Fens. Gracias a su vida errática pueden estar en cualquier parte, y por ello constituyen una excelente fuente de información para quienes permanecen en tierra firme. También son aliados muy leales para los que los consideran sus amigos, aunque en general son despreciados y discriminados por el Magisterio, que los ve como una horda de salvajes poco civilizados.

Una de las pocas personas que los ha defendido y los mantiene en alta estima es Lord Asriel, por lo que no dudan en corresponderle algún favor, como llevarle noticias de su sobrina Lyra (compañera de juegos de sus hijos) cada vez que visitan Oxford para abastecerse de víveres y combustible. Por ello, al saber que la niña se encuentra en problemas y el explorador capturado, se ponen en marcha para proteger a la primera y rescatar al segundo aprovechando el viaje que emprenden hacia el Polo Norte para recuperar a sus hijos (víctimas favoritas de los “gobblers” por la falta de interés de las autoridades en ellos).

⁷⁶ WEITZ, Christopher John. Op. Cit.

2.5.6.1 Ma Costa.



Ma Costa
(<http://www.hisdarkmaterials.org>)

Matriarca del clan Costa del pueblo giptano y madre de Billy. Después de Lord John Faa y Farder Coram, es la tercera al mando de las embarcaciones que recorren los Fens. Es una mujer amorosa e inteligente que protege con celo a los integrantes de su familia y a las personas que ama, en especial a los niños. La repentina desaparición de éstos a manos de la Junta General de Oblación la disgusta y, como al resto de los adultos, le produce angustia y temor.

No obstante, al saber que su hijo Billy también ha sido secuestrado, su valentía sale a flote para ayudar a los jefes de los otros clanes a preparar la misión de rescate, por lo que en compañía del resto de su familia y los demás miembros de la tribu, parte hacia tierras árticas.

Ma Costa siente un especial afecto por Lyra, por ser ésta la compañera de juegos de su hijo y la sobrina de Lord Asriel, por lo que al enterarse del viaje de la niña a Londres en compañía de Marisa Coulter, Lord John Faa la envía a ella y a su familia a seguirla de cerca para vigilar que se encuentre bien. Es por este motivo

que, cuando la pequeña huye de la mansión, son la giptana y su familia quienes la rescatan antes de que también sea secuestrada por los “gobblers”.

Igualmente, para evitar que Marisa Coulter encuentre a Lyra o que sea atacada nuevamente, Ma Costa se encarga de llevarla personalmente ante el líder de los giptanos, quien le explica todo lo que ellos saben con relación a los niños desaparecidos, así como las estrategias que han planeado para enfrentar aquello con lo que puedan encontrarse al intentar recuperarlos. Por desgracia, sus peores temores se harán realidad cuando (con ayuda de Lyra y el oso acorazado Iorek Byrnison) recupere a su hijo Billy casi agonizando, a causa del proceso de intercisión al que fue sometido.

Su *daimonion* es un halcón de nombre Hawk, que al igual que ella, ataca a todo aquel que intente hacerle daño a uno de sus seres queridos, además de ayudarla a rescatar a Lyra cuando ésta cae en manos de los “gobblers”.

2.5.6.2 Lord John Faa.



Lord Faa
(<http://www.hisdarkmaterials.org>)

Líder del pueblo giptano y de todos los clanes que lo conforman. Es quien organiza y coordina todos los movimientos de las embarcaciones que recorren los Fens, ayudado en esta labor por los consejos de Farder Coram y la lealtad de Ma Costa y todos los jefes de las familias giptanas.

Se sabe responsable del bienestar de su pueblo y procura que todas las decisiones que tome sean en su beneficio, del mismo modo en que utiliza su valentía y coraje para enfrentar a sus enemigos o a todo aquel que desafíe a un giptano. De ahí que, cuando inician las desapariciones súbitas de los hijos de los diversos clanes que conforman su tribu, ordene a Farder Coram averiguar todo lo posible acerca de los "gobblers" y la Junta General de Oblación, para emprender alguna acción en su contra y recuperar a los niños perdidos.

Lord John Faa también es un buen amigo de Lord Asriel, pues se han ayudado mutuamente en varias ocasiones, por lo que en nombre de esa amistad son él y los giptanos quienes le llevan al explorador noticias de su sobrina Lyra cuando desembarcan en Oxford. Conoce la historia de la niña hasta el punto en que ésta emprende el viaje a Londres con Marisa Coulter por lo que, preocupado por su seguridad al abandonar el Jordan College, envía a Ma Costa y a su familia a vigilarla en caso de que se presente algún problema.

Es por ello que, cuando Lyra llega ante él, le pide que le cuente todo lo ocurrido después de su partida, pues sospecha que el Rector (desafiando la autoridad del Magisterio) le entregó el *aletiómetro* para mantenerlo a salvo de Fra Pavel.

De igual manera, le explica a la chica todo lo que saben con relación a los niños desaparecidos y sus secuestradores, así como sus planes para viajar hacia el Polo Norte, rescatarlos (aunque en ese momento desconozcan el lugar exacto donde los mantienen cautivos) y castigar a aquellos que resulten culpables de haberles causado algún daño.

No obstante su escepticismo ante el *aletiómetro*, será gracias a Lyra (y a su capacidad para descifrarlo) que Lord John Faa y el resto de los giptanos descubrirán

el sitio exacto en el que se encuentra la Estación Experimental de Bolvangar, además de contar con la ayuda de un aeronauta⁷⁷ y un oso acorazado que les asegurarán el éxito en su misión.

El *daimonion* de Lord John Faa es un cuervo de nombre Crow, que denota la inteligencia y la astucia del líder de los giptanos, aunque rara vez habla o se separa de su hombro.

2.5.6.3 Farder Coram.



Farder Coram
(<http://www.hisdarkmaterials.org>)

Consejero y segundo al mando de la tribu giptana. Es un hombre sabio y con un gran conocimiento sobre diversos temas, por lo que su opinión siempre es valorada al igual que las decisiones de Lord John Faa por los jefes de las familias que integran la tribu.

⁷⁷ En el mundo de Lyra, se les llama así a las personas que practican la navegación aérea por medio de zeppelin o globos aerostáticos.

De constitución física más bien débil (utiliza un bastón para caminar), ha sabido ganarse el respeto de los tripulantes de las embarcaciones que recorren los Fens gracias a su inteligencia y capacidad para abordar racionalmente cualquier problema, virtudes que sustituyen su falta de fortaleza física para luchar. Estas mismas cualidades fueron las que lo ayudaron a conquistar el corazón de una bruja muchos años atrás, cuando era joven.

Es Farder Coram quien se encarga de investigar todo lo relacionado con los “gobblers” y la Junta General de Oblación cuando empiezan a desaparecer los niños giptanos, pero carece de los elementos necesarios para informar a su pueblo la localización exacta del lugar al que son trasladados, por lo que la misión de rescate no puede concretarse.

Cuando Lyra llega ante Lord John Faa y los jefes de las familias giptanas, Farder Coram es el más sorprendido cuando la niña muestra el *aletiómetro* que le entregó el Rector del Jordan College, pues conoce el origen del instrumento y las nociones básicas del arte de su interpretación. Por ello, ante la petición del líder de los giptanos, explica la forma en que deben colocarse las manecillas del aparato sobre los símbolos de la carátula para realizar cualquier pregunta, pero aclara que muy pocas personas en el mundo son capaces de descifrar las respuestas.

No obstante (y ante el escepticismo de todos), Lyra le pide una oportunidad para intentar leer el *aletiómetro*, petición a la que Farder Coram accede al vislumbrar el potencial de la niña. A partir de ahí, el giptano se convertirá en una especie de “tutor” para ella, procurando transmitirle gran parte de sus conocimientos.

De igual manera, ayudado por su sabiduría protegerá a Lyra de algunos peligros, como las moscas espías⁷⁸ que Marisa Coulter envía hacia ella y que el giptano se encargará de encerrar dentro de una lata sellada con lacre (que más tarde le será de gran ayuda a la niña). Será también Farder Coram quien acompañe a Lyra a pedir la ayuda del oso acorazado Iorek Byrnison, pieza esencial para el éxito de su misión.

⁷⁸ Según explica Farder Coram, una “mosca espía” no es más que una compleja maquinaria dentro de la cual está encerrado un espíritu maligno con tranquilizante en el aguijón.

Su *daimonion* es un lince de nombre Sophonax, que contrasta notablemente con él, tanto en belleza como en fuerza.

2.5.7 Serafina Pekkala.



Serafina Pekkala
(<http://www.hisdarkmaterials.org>)

Reina del clan de brujas de la zona del Lago Enara. Es una hechicera que se caracteriza por su bondad, además de su profunda conexión con la Naturaleza y los elementos que la rodean, de forma tal que puede leer aquellos cambios que pronostican bonanza o calamidades. Suele volar por los cielos y posee un extraordinario dominio del arco.

En el pasado estuvo enamorada de Farder Coram, con quien tuvo un hijo. Por desgracia, al ser ella una bruja y el giptano un humano la relación no prosperó, pues mientras él envejecía y se debilitaba, Serafina Pekkala adquiría más fortaleza, sabiduría y se conservaba joven y bella, a pesar de sus 300 años.

De acuerdo con las profecías de sus congéneres, sabe de la existencia de muchos universos y planetas paralelos entre sí, todos conectados por el Polvo, y

también que para investigar más sobre los secretos que cada uno de ellos guardaba, los eruditos crearon *aletiómetros*, instrumentos que el gobierno en el poder consideró un gran peligro, al grado de eliminarlos.

No obstante, los augurios también hablaban de la existencia de un último “lector de símbolos” que sólo una persona estaría destinada a poseer para restablecer el equilibrio en todos los mundos, por lo que Serafina Pekkala y las demás brujas han pasado siglos esperando a que esto suceda.

Por esta razón, una noche mientras Lyra descansa en la cubierta del barco de Lord John Faa, la bruja aterriza junto a ella y le pregunta abiertamente si es la niña que busca el Magisterio por poseer el “lector de símbolos”.

Cuando la niña contesta de forma afirmativa, Serafina Pekkala le pide que lo utilice delante de ella para comprobar sus habilidades. Una vez que Lyra le demuestra que puede leerlo de forma correcta, le proporciona una pista sobre el lugar en el que se encuentra la Estación Experimental de Bolvangar, así como del lugar al que debe dirigirse para encontrar la ayuda que necesita.

Más tarde, la bruja y su clan se unirán a la lucha que se desatará en Bolvangar, tomando partido por Lyra y los niños que han sido rescatados, a los que ayudarán a regresar a sus casas después de enfrentarse con los tártaros que custodian la Estación Experimental.

De igual manera, Serafina Pekkala y las demás brujas ayudarán a la niña, Iorek Byrnison y Lee Scoresby a emprender la búsqueda y el rescate de Lord Asriel, pues saben que los descubrimientos del explorador para encontrar un puente entre varios mundos y las decisiones que tome Lyra al respecto, desempeñarán un papel prioritario en la guerra que se avecina, donde se decidirá la prevalencia del libre albedrío o la dominación del Magisterio en todo el universo.

El *daimonion* de Serafina Pekkala es un ganso llamado Kaisa, que puede volar lejos de ella a una distancia considerable, y al que frecuentemente asigna misiones que ella no podría realizar.

2.5.8 Lee Scoresby.



Lee Scoresby
(<http://www.hisdarkmaterials.org>)

Experto navegante aéreo, con una habilidad extraordinaria para volar zeppelin y globos aerostáticos. No se sabe mucho de él, salvo que proviene del país de Texas y que considera a Iorek Byrnison como su mejor amigo, al grado de ayudarlo a escapar en su nave en varias ocasiones cuando se encuentra en problemas.

Está sumamente versado en las profecías de las brujas, sobre todo en aquellas que conciernen al último *aletiómetro* y la única persona que puede leerlo, que devolverán el equilibrio al mundo en el que vive.

Conoce a Lyra por casualidad, cuando los giptanos y la niña desembarcan en Trollesund, donde él está reparando su globo aerostático. Al verla manipular el *aletiómetro*, comienza a cuestionarla sobre el extraño instrumento y acerca de los motivos que la llevan hacia el Polo Norte.

La sospecha de que Lyra es la persona de la que hablan las profecías, lo lleva a sugerirle (como una manera de probar su habilidad con el *aletiómetro*) que

contrate al oso acorazado que se encuentra en el pueblo para asegurar el éxito de su misión, y de paso, ver si ella puede hacer algo para liberar a su amigo y ayudarlo a recuperar lo que le pertenece en Svalbard.

De esta forma, gracias a su amor por la justicia y a una deuda de lealtad que guarda con los giptanos, terminará embarcándose en la expedición de éstos hacia la Estación Experimental de Bolvangar, para recuperar a los niños.

A fin de lograr este objetivo, utilizará su habilidad para el vuelo y su vasto conocimiento de las regiones árticas para guiar a sus aliados hacia el lugar indicado, e igualmente, no dudará en tomar parte en el combate cuando se le requiera, ayudándolos a obtener la victoria. Más tarde, al igual que lorek Byrnison, ofrecerá su nave y su apoyo a Lyra para emprender la búsqueda y el rescate de Lord Asriel.

El *daimonion* de Lee Scoresby es una liebre de nombre Hester, que frecuentemente lo reprende cuando considera que su curiosidad puede resultar peligrosa para ambos o interponerse en el éxito de sus planes.

2.5.9 lorek Byrnison.



lorek Byrnison
(<http://www.myfreewallpapers.net>)

Oso acorazado del Polo Norte. De espíritu guerrero, valiente y audaz, era el próximo heredero al trono de Svalbard hasta que su padre fue envenenado por Ragnar Sturlusson, que lo culpó de este hecho y lo retó a un combate en el que lo venció, condenándolo al destierro.

Traicionado y decepcionado de los demás osos, se refugia en la provincia de Trollesund, donde la gente del lugar (temerosa ante su furia) lo engaña y lo emborracha con whisky para quitarle su armadura. Ante la imposibilidad de recuperarla o regresar a sus dominios para confeccionarse otra nueva, lorek Byrnison se queda en la población para reparar toda clase de objetos metálicos, haciendo uso de su fuerza descomunal y su habilidad para trabajar el hierro. Los habitantes de Trollesund suelen pagarle esta labor con más whisky, por lo que el oso permanece atontado e imposibilitado para viajar.

Su único amigo verdadero es Lee Scoresby, que lo ha ayudado a salir de problemas en múltiples ocasiones, transportándolo en su globo. Gracias a él conoce a Lyra, cuando la niña va a buscarlo para pedirle su ayuda, acompañada del giptano Farder Coram. Sin embargo, lorek Byrnison se muestra poco dispuesto a colaborar en la misión de rescate de los niños giptanos o a correr cualquier clase de riesgo por ellos, por lo que la chica (decepcionada ante su comportamiento) utiliza el *aletiómetro* para averiguar los motivos que se ocultan detrás de su negativa y descubre sus verdaderas razones.

Ante esta revelación, Lyra decide interceder para que el oso recupere su armadura, localizando el sitio donde la mantienen oculta los habitantes de Trollesund. Agradecido por el gesto de la niña, lorek Byrnison promete ayudarla en su campaña hasta que él muera o ella obtenga la victoria.

Como aliado de Lyra y los giptanos, es él quien los guía por tierras árticas, y cuando la niña descubre una pista sobre las consecuencias de la experimentación en los infantes, la lleva montada en su lomo hacia una cabaña abandonada en medio de un lago congelado, donde encuentran a Billy Costa.

Cuando Lyra es capturada por unos samoyedos que la conducen ante Ragnar Sturlusson, la niña aprovecha lo que sabe acerca del comportamiento del rey de los osos, su habilidad para decir mentiras y la ventaja que le proporciona la lectura del aletiómetro para hacerse pasar por el *daimonion* de lorek Byrnison, y de esta forma lograr que el usurpador acepte un enfrentamiento con el oso desterrado, gracias al cual éste último recuperará lo que por derecho le corresponde. A raíz de este hecho, lorek le impondrá a la niña el sobrenombre de “*Lyra Lenguadeplata*”, por su habilidad y astucia para el engaño.

Ya con los demás osos aceptándolo como su rey, lorek Byrnison llevará a Lyra hacia la última etapa de su misión: la Estación Experimental de Bolvangar, donde después de una cruenta batalla la ayudará a ella y a los giptanos a obtener la victoria y recuperar a los niños sustraídos. Posteriormente, se pondrá de nuevo a las órdenes de la niña cuando ésta decida rescatar a su padre para entregarle el *aletiómetro*.

2.5.10 Fra Pavel.



Fra Pavel
(<http://www.imdb.com>)

Miembro del Magisterio, perteneciente a las más altas esferas de este organismo y encargado de seguir de cerca todas las expediciones y descubrimientos que realiza Lord Asriel. Siguiendo la ideología de la entidad gobernante desea imponer su dominio en todos los sitios, en especial dentro del Jordan College, pues sabe que bajo sus paredes se refugia una cantidad importante de libre pensadores que

afectan la estabilidad del sistema. Sin embargo, nunca ha logrado que el Rector renuncie a mantener su institución como una entidad neutral.

Es por ello que, antes de conocer los detalles de la última expedición de Lord Asriel a Svalbard y previo a la visita de éste, intenta obligar al Rector y al Consejo del colegio a que le den la espalda, haciendo patente que cualquier apoyo hacia el aristócrata será considerado como un desafío a la autoridad del Magisterio. Pero, al ver que el Rector sigue negándose a tomar partido, adopta una medida mucho más drástica para “silenciar” a Lord Asriel: envenenar la botella de vino que ha sido decantada especialmente para él, bajo la creencia de que esta acción será suficiente para terminar con el peligro y de que nadie sabrá lo que en realidad le ha sucedido al explorador.

No obstante, los planes de Fra Pavel se verán frustrados por la inesperada intromisión de Lyra, que al verlo vaciar un misterioso polvo blanco dentro de la botella de Tokay, impide que su tío beba de ella. Este suceso, además de hacer consciente a Lord Asriel de las verdaderas intenciones del organismo respecto a él, desatará una guerra abierta y manifiesta entre ambos bandos, lo que por primera vez obligará a tomar partido al Jordan College, que en aras del conocimiento científico decide apoyar la expedición del aristócrata hacia el Polo Norte para averiguar más acerca del Polvo.

Al igual que los demás miembros del organismo que representa, Fra Pavel ve como una herejía los descubrimientos de Lord Asriel relacionados con la Materia Oscura, por lo que tratará de impedir a toda costa que se genere un mayor interés en este fenómeno, además de hacerle pagar caro al aristócrata y al Rector el desafío.

El *daimonion* de Fra Pavel es un escarabajo cuyo nombre se desconoce, pero que representa perfectamente las cualidades de este miembro del Magisterio para espiar y ocultarse.

2.5.11 Ragnar Sturlusson.



Ragnar Sturlusson
(<http://www.orangeblog.md>)

Rey de Svalbard y de los osos acorazados del Polo Norte. Usurpó el trono al envenenar al padre de lorek Byrnison, crimen que atribuyó al heredero para retarlo a un combate y así poder vencerlo, desterrándolo de sus dominios. Aunque ese hecho es desconocido por los demás osos, que le obedecen de forma incuestionable pese a que disfruta sometiéndolos por la fuerza.

La naturaleza de su especie es la de guerreros salvajes, pero Ragnar Sturlusson disfruta comportándose como humano, por lo que su máximo anhelo es ser considerado como tal y poseer un *daimonion*. Para ello, ha traicionado la esencia de su raza y construido un palacio a semejanza de los que poseen los hombres.

Cuando Lyra llega ante él después de ser capturada por los samoyedos, le causa curiosidad que la niña se presente a nombre de lorek Byrnison, por lo que la escucha y permite que ella explique su historia diciéndole que es el *daimonion* del oso desterrado, mismo que obtuvo gracias a un trato con el Magisterio, lo que provoca los celos y la envidia de Ragnar Sturlusson, que además se cree traicionado por los humanos.

Al ver su reacción, Lyra aprovechará ese punto débil a su favor, ofreciéndose a dejar a lorek para ser su *daimonion*, a cambio de que éste acepte un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con el primero, a fin de demostrar su poderío.

Aunque al principio duda, Ragnar termina dejándose convencer por Lyra, sobre todo después de que ésta (ayudada por el *aletiómetro*) le detalla la forma en que usurpó el trono de Svalbard, algo que supuestamente sólo él y el heredero conocen.

De esta forma, ambos osos se enfrentan en un sangriento combate en el que se decidirá cuál de ellos merece ser el rey, y a pesar de que al inicio de la lucha Ragnar parece llevar la ventaja sobre Iorek Byrnison (que además llega casi agotado después de recorrer varios kilómetros en busca de Lyra), al final será éste el que incline la balanza a su favor, derrotando al usurpador y recuperando lo que por derecho de nacimiento le pertenece.

2.5.12 Lord Asriel.



Lord Asriel
(<http://www.hisdarkmaterials.org>)

Es un investigador, científico y expedicionario famoso por sus experimentos en contra de la ideología del Magisterio, institución con la que mantiene una callada pero constante lucha. Por su personalidad valerosa, hosca, y hasta cierto punto

hostil, inspira un gran respeto en las esferas intelectuales, militares y políticas en las que se desenvuelve.

Pese a revelarse constantemente contra las leyes que rigen su mundo, ha sabido colocarse en una posición privilegiada, ayudado por las relaciones y amistades que ha sabido conservar a lo largo de su vida y que lo tienen en la más alta estima, al grado de ayudarlo más de una vez a conseguir sus objetivos. Uno de estos útiles vínculos es el que mantiene con el Rector del Jordan College, a quien ha delegado la educación y crianza de su sobrina, Lyra Belacqua, hija de su único hermano que murió en un accidente de zeppelin.

A pesar de ser el único pariente de la niña, la relación que Lord Asriel mantiene con su sobrina es más bien hosca y distante, pues a causa de sus constantes viajes al Polo Norte la ve muy poco y rara vez sin la compañía de algún licenciado o del mismo Rector del centro de teología experimental. Con todo, trata de que Lyra se comporte de forma educada y que aprenda lo más posible de cuanto puedan enseñarle, por lo que al recibir noticias sobre su indisciplina o sus malos modales, suele darle alguna reprimenda o castigo. La única excepción a esta regla sucede cuando, después de una excursión a Svalbard (reino de los osos acorazados), regresa al Jordan College para pedir los recursos necesarios para iniciar una investigación sobre el Polvo o Materia Oscura y la misteriosa conexión que éste parece tener con los *daimonions* de los humanos.

Así pues, mientras espera al Rector y a los eruditos dentro del Salón Reservado del primero, descubre gracias a Lyra que es objeto de un complot por parte del Magisterio, y que este organismo está dispuesto a lo que sea (incluso a intentar envenenarlo) con tal de impedir que sus estudios menoscaben la autoridad que ostenta.

Por esta razón, Lord Asriel se ve obligado a utilizar en su favor su rango como eminente miembro del Jordan College para conseguir el financiamiento que necesita, y después de haber conseguido el apoyo del consejo del centro de teología experimental, emprende un nuevo viaje hacia tierras árticas para demostrar su teoría

acerca de que la conexión existente entre el Polvo, los *daimonions* y las personas es capaz de tender un puente hacia otros mundos.

No obstante, el desafío que eso implica para el Magisterio provoca que esta institución cree una serie de “contratiempos” que tienen como fin evitar que Lord Asriel llegue a su destino. Así que, durante su trayecto es capturado y encarcelado por los bandidos samoyedos al servicio de Marisa Coulter, quien ordena que sea hecho prisionero y que permanezca bajo la custodia de Ragnar Sturlusson, rey de los osos del Polo. Pero, gracias a su valentía, determinación y enorme fuerza de voluntad, Lord Asriel obtendrá los medios necesarios para llevar a cabo sus experimentos científicos, sin importar lo que eso pueda significarle a él mismo o a las personas que se vean implicadas en el proceso.

Su *daimonion* es una irbis o leoparda de las nieves de nombre Stelmaria, con la que mantiene una relación bastante estrecha gracias a la astucia, el espíritu rebelde y la fascinación por la aventura que ambos comparten.

3. Análisis del discurso narrativo y las funciones de la heroína dentro de la película *La Brújula Dorada* de Chris Weitz.

*“Lyra viaja desde su Oxford natal (que le da seguridad)
hasta los confines del mundo,
donde el espacio entre los universos paralelos es muy angosto...
Va desde la inocencia hasta la experiencia y la sabiduría,
y se expone a pruebas físicas y emocionales enormes en esta aventura.
Es una niña que quiere hacer algo muy personal,
que es salvar a su amigo Roger,
y para cuando llega a su destino,
salvar a Roger ha dado lugar a salvar no sólo a su mundo
sino a todos los mundos...”*

Chris Weitz

En los capítulos anteriores, se ha tratado de identificar y explicar el discurso narrativo y las funciones del héroe dentro del relato cinematográfico de acuerdo con la Narratología. Igualmente, se ha descrito a los personajes que pueden ser considerados como protagonista y antagonista dentro de la cinta *La Brújula Dorada* de Chris Weitz, a sus respectivos ayudantes y la manera como se relacionan entre sí dentro de la historia.

Considerando estos antecedentes, el presente apartado pretende responder a la hipótesis principal de esta investigación: las funciones de la heroína dentro de la película *La Brújula Dorada* de Chris Weitz, de acuerdo con los principios de esta disciplina, son:

- a. *Asumirse como “la elegida” para cumplir una misión de la que depende la estabilidad de su entorno.*
- b. *Obtener un medio u objeto mágico que la ayudará en su lucha contra la antagonista.*
- c. *Cumplir la tarea que le fue encomendada, salvarse de la persecución de la antagonista y liberar a quienes fueron capturados por ella.*
- d. *Ayudar a otros personajes a resarcir el daño provocado por la antagonista, o bien prepararse para un combate en su contra.*

e. *Buscar la recompensa por haber cumplido con su misión.*

Y para ello, necesitará de la ayuda e intervención de otros existentes que le permitirán cumplir con su misión dentro del largometraje.

No obstante, para comprender cabalmente el discurso narrativo utilizado dentro del filme *La Brújula Dorada* y explicar las funciones que desempeñan los diferentes personajes que intervienen en él, es necesario tener un punto de partida.

En la Narratología, el análisis de cualquier tipo de relato da inicio a partir de la situación inicial, en la que se enumera a los miembros de la familia del héroe o protagonista, y a éste se le presenta simplemente por la mención de su nombre o la descripción del estado en el que se encuentra al comenzar la historia. También pueden aparecer el resto de los personajes que intervendrán en la narración, por ejemplo: el mandatario, el falso héroe y la princesa o personaje buscado. Según Vladimir Propp, existen dos variantes de situación inicial:

- a) La que abarca el entorno del héroe buscador y su familia.
- b) La que presenta a la víctima del antagonista (que puede ser el mismo héroe) y a su familia.

Algunos cuentos comprenden ambas, aunque son más comunes los que se enfocan en una sola. En cualquier caso, lo realmente importante de la situación inicial es que pone de manifiesto la dicha o la aparente calma que reina en el entorno de los personajes que intervienen en ella, lo que servirá de contraste para la desgracia que está por acontecer.

Por este motivo, comenzaremos describiendo la situación inicial de la película *La Brújula Dorada*, a fin de que posteriormente se identifiquen con facilidad el resto de los elementos que darán forma a nuestro análisis.

3.1. Había una vez en un universo paralelo al nuestro... (situación inicial).

En un universo paralelo al nuestro, donde las almas de las personas no residen en sus cuerpos sino que adoptan la forma de un *daimonion* que los acompaña durante toda su existencia, vive Lyra Belacqua. Ella y Pantalaimon (la manifestación física de su alma) han vivido casi doce años dentro del Jordan College de Oxford bajo la supervisión del Rector, los eruditos, los criados y su enigmático tío, Lord Asriel.

Debido a que Lord Asriel es un afamado aristócrata y explorador del Ártico que ha pasado gran parte de su vida viajando a los lugares más insólitos dentro de su mundo, pocas veces visita a su sobrina, por lo que ha delegado gran parte de su cuidado al Rector y a los licenciados de la institución, que atareados en sus múltiples ocupaciones han tratado de integrar a la niña a una parte de sus actividades (sin mucho éxito, a decir verdad).

Por este motivo, Lyra ha crecido casi como un animalillo salvaje y descuidado al que sólo le interesan las diversiones, las peleas con barro y todos aquellos juegos que constituyen el universo cotidiano de un niño, así como todas aquellas situaciones en las que pueda “saltarse” las pocas reglas que le han impuesto.

Además del cuerpo docente del Jordan College (que a pesar de todo, le ha enseñado a la niña algunos principios básicos de teología experimental, geografía, partículas y navegación⁷⁹ en sus escasos ratos libres), Lyra también convive de forma cotidiana con los criados y los hijos de éstos, así como con los niños y adultos giptanos que llegan a los puertos de Oxford, lugar que constituye todo su entorno y que nunca ha abandonado.

Así pues, la mayor parte de sus aventuras infantiles las ha vivido al lado de sus amigos Roger Parslow y Salcilia (la *daimonion* de éste), que trabajan como

⁷⁹ *La teología experimental sería un sinónimo de lo que conocemos en nuestro mundo como metafísica, mientras que la mecánica cuántica (que explica el comportamiento de la materia a escala atómica) resultaría el equivalente en el mundo de Lyra al estudio de las partículas. Asimismo, la cartografía resulta para nosotros lo que los eruditos del Jordan College conocen como navegación.*

ayudantes de cocineros dentro del colegio. Con ellos, Lyra organiza arriesgadas excursiones a los tejados del recinto y provoca peleas de barro contra los chicos giptanos, actividades que constituyen toda su rutina diaria que sólo se ve interrumpida en las contadas ocasiones en las que su tío llega a visitarla o el Rector recibe a invitados importantes durante la cena.

Todas estas situaciones ponen de manifiesto la curiosidad, el espíritu aventurero y sobre todo, las travesuras en las que Lyra se ve envuelta con inusitada frecuencia, y de las que suele salir avante gracias a su astucia, su habilidad para decir mentiras y la facilidad y rapidez con la que Pantalaimon puede cambiar de forma para ocultarse⁸⁰.

Pero, la aparente calma de su entorno dará un giro radical durante una de sus excursiones al Salón Reservado, uno de los sitios a los cuales se le ha prohibido la entrada... y que por supuesto, ella ansía investigar a pesar de las advertencias de Pan (diminutivo con el que la niña suele referirse a su *daimonion*).

Así, mientras intenta ocultarse dentro de un armario para evitar que la reprendan, Lyra observa por accidente a Fra Pavel (uno de los más altos funcionarios del Magisterio) mezclando un misterioso polvo blanco dentro de la botella del vino Tokay que ha sido decantada especialmente para su tío, Lord Asriel. Asimismo, escucha lo que este personaje dice de él acerca de su presunta participación en asuntos relacionados con la política del organismo: un plan que atentaría contra su autoridad y que conduciría al mundo que ellos conocen a la catástrofe.

Por esta razón, cuando Lord Asriel y Stelmaria (su *daimonion*, una irbis o leoparda de las nieves) llegan al Salón Reservado y se sirven una copa del licor

⁸⁰ Durante la niñez, los *daimonions* no tienen una forma definida, por lo que se considera normal que ésta varíe de acuerdo al estado de ánimo de sus humanos. La variedad de apariencias que adopte o la rapidez con la que pueda hacerlo, dependen en gran medida de la inteligencia y la personalidad del niño o niña en cuestión. Sin embargo, al entrar a la adolescencia, estas manifestaciones del alma adoptan una forma definitiva, simbolizando la diferencia entre el caos infantil y la estabilidad adulta.

envenenado sin sospechar nada, Lyra y Pan se ven obligados a abandonar su escondite para arrebatárles el recipiente, salvándoles la vida.

La consecuencia inmediata para ambos es una reprimenda por estar husmeando en sitios que no les corresponden, pero cuando la niña le cuenta a su tío lo que escuchó decir a Fra Pavel, la actitud del hombre se vuelve menos severa. Y antes de que ambos puedan hacer o decir algo más, el funcionario del Magisterio (acompañado del Rector y el consejo del Jordan College) irrumpe en el lugar, apenas con el tiempo suficiente para que Lord Asriel le ordene a su sobrina que vuelva al armario y se mantenga atenta a la conversación.

De esta forma, a través del cristal de la puerta del mueble, Lyra escucha lo que su tío explica a la concurrencia: el último descubrimiento que realizó durante su viaje a tierras árticas, en específico, a Svalbard.⁸¹ Dicho hallazgo supone la existencia de mundos nuevos, desconocidos e inexplorados que se vislumbran a través de las Luces del Norte (o Aurora Boreal) y que parecen estar conectados al suyo por medio del Polvo. Es por ello que, además de poner de manifiesto su interés por averiguar todo lo que sea posible emprendiendo una nueva expedición, Lord Asriel acude tanto al Magisterio como al Jordan College para solicitarles el financiamiento necesario en aras de realizarla.

Solo que la mención de estas partículas y de la simple posibilidad de la existencia de otros mundos en los que el organismo al que representa no puede ejercer su dominio, son considerados como una herejía por Fra Pavel, que por supuesto le niega al aristócrata los recursos que solicita y reafirma su creencia de que Lord Asriel es un peligro latente para la estabilidad del Magisterio.

Pero no todo está perdido para el tío de Lyra: gracias a la oportuna intervención del Rector y del consejo del Jordan College (que en una especie de afrenta o sublevación hacia la autoridad que representa Fra Pavel deciden desafiarlo) finalmente logrará obtener los fondos económicos para partir hacia el

⁸¹ *Se le conoce con este nombre a los dominios de los osos acorazados, situados en el Polo Norte magnético.*

Ártico, excursión que ella verá como una oportunidad para indagar más sobre los osos del Polo y el fenómeno del Polvo, además de aprender todo lo que Lord Asriel (a quien respeta y admira) pueda enseñarle si accede a llevarla con él.

La situación inicial de esta cinta termina entonces con la negativa del explorador a la petición de su sobrina, que a pesar de todo terminará emprendiendo el viaje hacia Svalbard no sólo para conocer los secretos que guardan los osos acorazados y la misteriosa Materia Oscura, sino para enfrentarse por primera vez a su propio destino.

3.2. Una expedición hacia otros mundos... (las funciones dentro de la película *La Brújula Dorada*).

Como vimos con anterioridad, Vladimir Propp estableció las bases para el análisis del relato dentro de su obra *Morfología del cuento* (1928). Gracias a ello, podemos analizar de forma más profunda un relato cinematográfico al considerarlo como “una sucesión de secuencias de funciones, que parten de un daño o una falta y obedecen a una serie de obligaciones que limitan el número de resultados posibles”⁸². Así pues, a pesar de las variantes que puedan tener, los personajes se encargarán de cumplir cabalmente con las funciones que les corresponden a lo largo del relato.

Las funciones localizadas dentro del filme *La Brújula Dorada* son las siguientes:

1. *Uno de los miembros de la familia se aleja de casa*: Lyra es huérfana y ha permanecido toda su vida bajo la tutela del Jordan College y su tío Lord Asriel.
2. *La heroína es objeto de una prohibición*: Lyra recibe la orden de permanecer dentro del colegio y no averiguar nada más acerca del Polvo.

⁸² AUMONT, Jacques y MARIE, Michel. Op. Cit. p. 136.

3. *La prohibición es transgredida:* Lyra es invitada por Marisa Coulter para emprender un viaje hacia el Polo Norte y averiguar más sobre el Polvo y los osos acorazados.
4. *La agresora intenta obtener información:* Marisa Coulter intenta obtener más datos sobre la niña, preguntándole sobre su origen, su modo de vida y su interés en viajar al Ártico.
5. *La agresora recibe información sobre su víctima:* Marisa Coulter advierte la fascinación de Lyra por la vida de los exploradores y su desdén por las reglas.
6. *La agresora intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes:* Marisa Coulter utiliza sus conocimientos sobre los osos del Polo Norte y su aparente libertad para hacer lo que desea para seducir a Lyra y convencerla de que viaje con ella.
7. *La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemiga, a pesar de ella misma:* Lyra acepta la propuesta de Marisa Coulter para viajar con ella al Ártico.
8. *La agresora hace sufrir a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio:* Los “gobblers” de la Junta General de Oblación capturan a Roger Parslow y Billy Costa para llevarlos a la Estación Experimental de Bolvangar.
 - a. *Uno de los miembros de la familia desea poseer algo:* Marisa Coulter ataca a Lyra para robarle el *aletiómetro* que le dio el Rector del Jordan College.
9. *Se divulga la noticia de la fechoría o la carencia, alguien se dirige a la heroína con una petición o se le deja partir:* Lyra descubre que Marisa Coulter es la presidenta de la Junta General de Oblación y que este organismo ha capturado a sus amigos.
10. *La heroína buscadora acepta o decide actuar:* Lyra decide rescatar a Roger y Billy.
11. *La heroína se va de casa:* Lyra huye de la mansión de Marisa Coulter y se embarca con los giptanos para rescatar a los niños secuestrados.
12. *La heroína es sometida a una prueba o cuestionario que le prepara para la recepción de un objeto o auxiliar mágico:* Lyra recibe un *aletiómetro* del Rector del Jordan College, quien le pide que lo oculte de cualquier miembro del Magisterio.
13. *La heroína reacciona ante las acciones del futuro donante:* Lyra mantiene el *aletiómetro* fuera del alcance de Marisa Coulter y aprende a interpretarlo por

- medio del gipitano Farder Coram. Asimismo, escucha la sugerencia de Lee Scoresby sobre tener a un oso acorazado dentro de la misión y gracias al *aletiómetro* ayuda a lorek Byrnison a recuperar su armadura.
14. *El objeto mágico se pone a disposición de la heroína:* Lyra logra conseguir que lorek Byrnison se adhiera a su causa en agradecimiento por haberle devuelto su armadura.
15. *La heroína es transportada o conducida cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda:* lorek Byrnison guía a Lyra y a los giptanos a la Estación Experimental de Bolvangar.
16. *La heroína y su agresora se enfrentan en un combate:* Lyra logra infiltrarse en la Estación Experimental de Bolvangar y destruir la guillotina de plata con la que se realiza la intercesión, terminando con los experimentos de Marisa Coulter.
17. *La heroína es marcada:* Marisa Coulter revela a Lyra que en realidad ella y Lord Asriel son sus padres.
18. *La agresora es vencida:* Marisa Coulter se va de Bolvangar mientras la Estación Experimental es destruida.
19. *El daño inicial es reparado o la carencia colmada:* Lyra logra escapar de Bolvangar con su amigo Roger y el resto de los niños.
21. *La heroína es perseguida:* Lyra, Roger y el resto de los niños sustraídos son emboscados por los tártaros (guardianes de la Estación Experimental de Bolvangar) antes de que puedan huir⁸³.
22. *La heroína es socorrida:* Lyra recibe la ayuda de los giptanos, las brujas, Lee Scoresby y lorek Byrnison para luchar con los tártaros y lograr que los niños vuelvan a sus casas.
29. *La heroína recibe una nueva apariencia:* Lyra sabe ahora que su padre es Lord Asriel y junto con su amigo Roger va en su busca para entregarle el *aletiómetro*.

⁸³ El salto en la numeración se debe a que las funciones faltantes no fueron encontradas dentro del relato cinematográfico que, como obra abierta, fue pensado para tener una continuación próxima (aunque hasta el momento haya permanecido sin ella).

3.3. Un trayecto por el Jordan College, el Magisterio, los Fens, Bolvangar, el reino del lago Enara y Svalbard... (distribución de las funciones de los personajes dentro de la película *La Brújula Dorada*).

Hemos visto que las funciones pueden encontrarse conectadas por medio de un número indefinido de funciones auxiliares, y que éstas a su vez se reagrupan en esferas de acción. También sabemos que todas ellas corresponden a cada uno de los siete roles desempeñados por los personajes que intervienen en este largometraje: agresor o antagonista, donante, auxiliar mágico, princesa o personaje al que se busca, mandatario, héroe o protagonista y falso héroe.

De esta forma, al establecer de manera lógica el conjunto de funciones que corresponden a los existentes que las llevarán a cabo a lo largo de la cinta, podremos analizar fácilmente la forma en que sus actos interferirán o ayudarán al héroe y al desarrollo de la intriga.

Veamos entonces la forma en que cada *personaje* dentro del filme *La Brújula Dorada* asumirá el rol que le corresponde y con ello, las funciones que deberá desempeñar a lo largo del discurso narrativo para otorgarle la coherencia necesaria.

3.3.1 La heroína o protagonista: Lyra Belacqua.

Lyra Belacqua no es la excepción en lo que se refiere a los héroes que podemos encontrar dentro del género fantástico, pues comparte varias características con los protagonistas de las historias más representativas: sufre de la ausencia de algún miembro de su familia (es huérfana y su único pariente la ve sólo en contadas ocasiones), tiene a su cargo una misión de la cual depende la estabilidad del entorno en el que vive (aunque sólo sea una niña), está dispuesta a sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás (al emprender un arriesgado rescate) y a traspasar sus propias limitaciones para lograr su objetivo (como aprender a interpretar un instrumento que prácticamente desconoce).

También es posible identificarse con ella y con la misión que se le ha encomendado, pues consiste en una de las necesidades universales que podemos comprender fácilmente: la lucha por la libertad y el libre albedrío (personificado por el misterioso fenómeno del Polvo y la influencia que posee sobre los *daimonions* de los niños), así como la esperanza de tener éxito en el rescate de un ser querido (en su caso, su compañero inseparable Roger Parslow).

Como todos los héroes, Lyra posee cualidades admirables que la hacen única ante nuestra mirada: es valiente y no teme a los castigos que pueda ganarse por satisfacer su curiosidad, posee una imaginación envidiable para inventar historias y está dispuesta a enfrentar cualquier riesgo sin importar que pueda significarle la muerte.

De acuerdo con la Narratología, podemos encontrar dos tipos de héroe dentro de un largometraje:

- 1) *El héroe buscador*: Parte en busca de algo o alguien, aceptando una misión o atendiendo a una llamada de socorro.
- 2) *El héroe víctima*: Es expulsado o llevado lejos de su hogar y deberá enfrentarse a diversas peripecias y vicisitudes por ello.

Lyra corresponde con el primer tipo de héroe, pues es su deseo por salvar a su amigo Roger y a los niños giptanos de los “gobblers” lo que la impulsa a actuar, e igualmente, a aceptar su misión como portadora e intérprete del *aletiómetro* cuando se da cuenta de que este instrumento puede ayudarla a emprender el rescate. Su esfera de acción comprende entonces la partida, la reacción ante las exigencias de los donantes y el propósito de la búsqueda.

3.3.2 La antagonista: Marisa Coulter.

Por lo que respecta a Marisa Coulter, también comparte muchas características de los antagonistas más comunes del género fantástico, pues además de representar todo lo opuesto a Lyra, aspira a ejercer un dominio sobre otros personajes o sobre el

mundo que habita (coordinando los experimentos a los que son sometidos los niños para librarlos de la influencia del Polvo y con ello, coartando su libre albedrío).

Otros rasgos que caracterizan a esta villana dentro del relato cinematográfico que nos atañe es personificar el “colapso moral” de la historia, por atentar contra los valores plasmados en ella (por ejemplo, la libertad de pensamiento e ideología como en el caso de Lord Asriel, al que manda capturar) y por haber hecho un pacto con una entidad que busca infligirlos (el Magisterio, organismo para el que desempeña una importante labor).

Asimismo, Marisa Coulter causa un daño físico a varios de los personajes que intervienen en el filme (mediante los experimentos que separan a los niños de su *daimonions*, es decir, la personificación de sus almas) y un gran daño emocional a la heroína (al revelarles un secreto que cambiará su existencia); sin olvidar que personifica a todas las fuerzas negativas (en este caso, la autoridad del Magisterio) aliadas en contra de la protagonista.

Un sello distintivo de todos los villanos del género fantástico es la lucha que emprenden en contra del héroe. En el caso de *La Brújula Dorada*, esta confrontación surge por considerar equívoca la forma de actuar de Lyra al rebelarse en contra de la autoridad del Magisterio y sobre todo, por la necesidad de evitar que se interponga entre los planes que la antagonista tiene en mente para cumplir con sus propósitos, pues no olvidemos que, desde su punto de vista, la niña es la villana.

Sin embargo, los objetivos de los antagonistas rara vez suelen cumplirse, pues suelen estar marcados por características negativas como miedos o prejuicios (que en el caso de Marisa Coulter, se manifiestan en el temor al libre albedrío y la falta de autoridad que reinaría en caso de que la doctrina del Magisterio fuera echada por tierra) que no les permitirán tener éxito en su jornada.

Como establece Vladimir Propp en su libro *Morfología del cuento* (1928), Marisa Coulter interviene en dos ocasiones a lo largo de la cinta: la primera, cuando aparece repentina y lateralmente en el curso de la acción (como invitada en la cena a la que convida el Rector dentro del Jordan College y a la que asiste Lyra), y la

segunda, al final del viaje en el que la heroína sigue a un guía (cuando es conducida hacia la Estación Experimental de Bolvangar para rescatar a Roger y a los niños giptanos). Por lo tanto, las funciones agrupadas dentro de su esfera de acción comprenden: la fechoría, el combate o lucha contra la heroína y la persecución.

3.3.3 Los ayudantes de la heroína o protagonista: Roger Parslow, Billy Costa, el Rector del Jordan College, los Giptanos, Serafina Pekkala, Lee Scoresby y Iorek Byrnison.

Algo importante a considerar en el caso de Roger Parslow, Billy Costa, el Rector del Jordan College, los Giptanos, Serafina Pekkala, Lee Scoresby y Iorek Byrnison, es que además de intervenir dentro de la película *La Brújula Dorada* como ayudantes de la protagonista, desempeñan diferentes funciones en la historia, dependiendo del rol que se les asigne: donante, auxiliar u objeto mágico, princesa o personaje buscado y mandatario.

No obstante, como vimos en el primer capítulo y sin importar las características de cada uno de ellos, todos tienen a su cargo la labor de agregar dimensión al personaje de Lyra, realzando sus características más humanas y brindándole así al espectador la posibilidad de adentrarse en aspectos desconocidos de su personalidad (como aquello que pasa por su mente o su mundo interno).

Todos estos personajes además, constituyen un sostén emocional (y en ocasiones físico) para la heroína cuando emprende su batalla contra Marisa Coulter, pues son los únicos en los que puede confiar cuando las circunstancias están en su contra o sus fuerzas no son suficientes para continuar con su misión. Igualmente, es la interacción con todos ellos cuando no se ve en la necesidad de hacer cosas extraordinarias, lo que sitúa a Lyra como alguien más cercano al público.

Podría decirse que personajes como los giptanos, Serafina Pekkala, Lee Scoresby y Iorek Byrnison, son los que vienen al rescate de la heroína cuando necesita salvación (pues todos ellos poseen dones o poderes que favorecen a Lyra

durante la batalla), aunque la mayor parte de las veces sean ellos quienes necesiten de su intervención, como es el caso específico de Roger Parslow y Billy Costa (por los que se embarca en una arriesgada misión). Y también existen quienes (como el Rector del Jordan College) ayudan a la protagonista a dilucidar muchos de los misterios de la historia, aportando ideas o instrumentos que la ayudarán a enfrentar los obstáculos que se presenten en su camino.

Como se mencionó con anterioridad, la relación de Lyra con sus ayudantes es la que generará la mayor parte de las situaciones dramáticas en la historia, pues es el vínculo que la une a ellos (como en el caso de Roger Parslow y Billy Costa) el que determinará su forma de actuar y enfrentar los problemas (por ejemplo, al emprender el viaje hacia Svalbard con tal de rescatarlos).

Veamos ahora la distribución de las funciones de todos ellos de acuerdo con los cuatro tipos de ayudantes que señaló Vladimir Propp:

- *Donante (o proveedor)*: En el caso del filme *La Brújula Dorada*, tenemos a tres ayudantes que desempeñan este rol.

El primero de ellos es el Rector del Jordan College, quien proporciona a Lyra un *aletiómetro* (considerado como objeto mágico) antes de que ella emprenda el viaje hacia el norte con Marisa Coulter, y con el conocimiento de los planes de ésta última hacia la niña. El segundo es el giptano Farder Coram, quien al tener conocimientos sobre el arte de leer este instrumento, la prepara con las herramientas necesarias para interpretarlo y así emprender su misión de rescate. Y el último donante (al que la protagonista encuentra por casualidad durante su travesía hacia el Polo Norte), Lee Scoresby, pone a disposición de la heroína al auxiliar mágico (Iorek Byrnison) al hacerle ver la necesidad de contar con la fuerza e inteligencia de un oso acorazado para tener éxito en su empresa.

Por supuesto, la esfera de acción de estos personajes divide sus respectivas funciones entre todos ellos y comprende: la preparación de la heroína para

hacerse del auxiliar y objeto mágico y el poner éstos a su disposición. Cabe aclarar que, para poder otorgarle tanto el auxiliar como el objeto mágico, deben saber perfectamente lo ocurrido con anterioridad.

- *Auxiliar u objeto mágico:* Dentro de *La Brújula Dorada*, encontramos un auxiliar (persona o animal, representado por el oso acorazado lorek Byrnison) y un objeto (cosa con propiedades mágicas en la que encaja perfectamente el *aletiómetro*).

Su incursión dentro de la historia es regulada por los donantes en ambos casos: en el caso del objeto mágico, sucede cuando el Rector del Jordan College se da cuenta del peligro que representa para Lyra el emprender un viaje hacia Svalbard con Marisa Coulter, por lo que su única alternativa al no poder evitar que parta consiste en darle un *aletiómetro*, instrumento que le mostrará las verdaderas intenciones de la villana y que más tarde le será útil para emprender su misión; y en lo que respecta al auxiliar mágico, ocurre cuando Lee Scoresby le comenta a Lyra sobre la utilidad de los osos del Polo en una batalla, con lo que obliga a niña a buscar al animal y conocer su historia, para así concederle la oportunidad de ayudarlo a recuperar su armadura, lo que hace que lorek quede en deuda con ella y le ofrezca sus servicios.

Clasificándolos de acuerdo con los postulados de Propp, el auxiliar mágico entraría en la categoría Parcial, pues es apto para desempeñar alguna de las funciones de su esfera de acción, pero no ésta en su totalidad; mientras que el objeto mágico correspondería perfectamente a la categoría de Específico, pues sólo realiza una función (sirve como guía a la heroína y le facilita el cumplimiento de su misión).

Las funciones agrupadas dentro de la esfera de acción de ambos son: el desplazamiento del héroe en el espacio, el reparto de la fechoría o carencia, el auxilio durante la persecución, el llevar a cabo la tarea difícil y la transfiguración del héroe. Algo importante es que para llevarlas a cabo (al igual que los donantes) deben conocer la fechoría antes de actuar.

Cabe señalar que, tanto el auxiliar como el objeto mágico son dejados de lado por la Lyra, que hace uso exclusivo de su propia fuerza y valentía para el enfrentamiento final con Marisa Coulter. Sin embargo, el hecho de recibir el *aletiómetro* y el ganarse la confianza del exiliado lorek Byrnison, es altamente significativo para la heroína, pues ambos le otorgarán la fuerza, los atributos y cualidades mágicas que posean para su beneficio.

- *Princesa (o personaje buscado)*: En el caso de *La Brújula Dorada*, son dos personajes quienes desempeñan este rol (Roger Parslow y Billy Costa), y ambos hacen su entrada desde el inicio de la historia, en la situación inicial, pues se trata de los compañeros de juegos de Lyra durante su estancia en el Jordan College.

Al igual que la antagonista, también los encontramos dos veces en el curso de la historia: en el caso de Roger Parslow, cuando Lyra le promete rescatarlo en caso de que los “gobblers” lo capturen, y posteriormente, durante la incursión de la heroína en la Estación Experimental de Bolvangar, de donde lo libera al igual que a los otros niños capturados; por lo que respecta a Billy Costa, su primera incursión es durante la apuesta que hace con la niña a la entrada del colegio y de la que demanda su cumplimiento la noche en que lo capturan, mientras que su segunda intervención sucede cuando Lyra, por medio del *aletiómetro*, lo encuentra durante su trayecto hacia el Norte en condiciones totalmente deplorables después de ser víctima de los experimentos del Magisterio.

La esfera de acción de ambos personajes comprende: la petición para realizar tareas difíciles, la imposición de una marca, la revelación de la identidad del falso héroe, la identificación del verdadero y el castigo del segundo agresor.

- *Mandatario*: Dentro del filme *La Brújula Dorada*, encontramos tres personajes que desempeñan este rol.

El primero de ellos es el giptano Lord John Faa, que pone al tanto a la protagonista de lo que sucede con los niños que han sido secuestrados y, en

cierto modo, es quien la impulsa a actuar y a unirse en la expedición hacia Bolvangar. La segunda está representada por Ma Costa, cuyo sufrimiento ante la desaparición de su hijo Billy le da a la heroína una razón más para terminar con los actos de los “gobblers”. Y la última mandataria es la bruja Serafina Pekkala, que de acuerdo con las profecías ve a Lyra como la única persona capaz de interpretar el “lector de símbolos”, por lo que la envía directamente a la Estación Experimental, dotándola de pistas encaminadas a conseguir el éxito en el rescate que emprende.

De estos personajes se dan detalles al inicio de la historia, y la única función que les es asignada es la de enviar a la heroína hacia su misión.

Como hemos visto hasta ahora, todos los ayudantes de la heroína representan características no exploradas de su personalidad y entran en acción para ayudarla a cumplir con la tarea encomendada. De igual manera, cada uno de ellos personifica a una fuerza positiva aliada a su favor durante las situaciones de crisis.

3.3.4 Los ayudantes de la antagonista: Fra Pavel y Ragnar Sturlusson.

Estos personajes se presentan en múltiples ocasiones durante el trayecto de la protagonista, aunque no siempre con la misma misión o características. En el caso de Fra Pavel, representante del Magisterio, la característica más destacable de sus acciones es que van encaminadas a que nadie cuestione de ninguna forma la autoridad de este organismo, y ciertamente, no conciernen al mundo de Lyra, sino en el de su tío.

En cambio, Ragnar Sturlusson si busca hacerle daño en cuanto la conducen hacia él, aunque más tarde establezca una extraña alianza con ella. Como sabemos, el único rasgo persistente en cualquiera de estos personajes es el cambio constante en puntos de vista y alianzas, confundiendo a la heroína que trata de vislumbrar si sus intenciones son sinceras o en realidad esconden algún doble propósito.

Los ayudantes de la villana o antagonista son quienes proporcionan la dosis de intriga, situaciones inesperadas y de suspenso a la historia, ya que sus acciones conducen a Lyra hacia su infortunio, además de engañarla y debilitarla antes del enfrentamiento con su némesis.

Al igual que los aliados de su contraparte, los ayudantes de la antagonista encarnan características no exploradas de su personalidad, y la mayor parte de las veces entran en acción para facilitar el enfrentamiento con la protagonista.

3.3.5 Un caso interesante: Lord Asriel.

Uno de los personajes más difíciles de clasificar en el caso de *La Brújula Dorada* es Lord Asriel, cuyas acciones parecen orientadas al rol que Vladimir Propp definiría como falso héroe.

El aristócrata, que se halla presente dentro de la situación inicial al principio de la historia, actúa en contra de los antagonistas, desafiándolos directamente y convirtiéndose en un obstáculo para sus planes. Sin embargo, a pesar de que sus intenciones parezcan buenas (al querer indagar más sobre el fenómeno del Polvo y con ello adquirir más conocimientos sobre su mundo), los propósitos que persigue no quedan muy claros ni parecen del todo honestos, por lo que lo acercan más al actuar de la villana, Marisa Coulter.

Su esfera de acción es muy similar a la de Lyra, ya que como la de ella, está integrada por la partida con miras a la búsqueda, y la reacción ante las exigencias del donante, pero de forma negativa. No obstante, una función específica de este rol son las falsas pretensiones, es decir, una o varias mentiras para hacerse pasar por el verdadero protagonista.

3.4. Lo que el *aletiómetro* dice de Lyra... (las funciones de la *heroína*).

En el siguiente apartado, nos enfocaremos en el personaje de Lyra Belacqua como heroína del filme *La Brújula Dorada*, así como en las funciones que lleva a cabo dentro de este relato cinematográfico. Para realizar nuestro análisis, se considerarán tres aspectos: la definición de la función, en qué consiste de acuerdo con los estudios de Vladimir Propp y por último, donde podemos localizarla a lo largo de la película.

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

Sucede cuando una persona cercana a la heroína (o ella misma) se ausenta debido a un largo viaje, a motivos de trabajo o a una guerra. También se considera dentro de esta función la muerte de los padres de la protagonista del relato o su condición de orfandad.

- *En La Brújula Dorada:*

Lyra ha vivido sus once años de vida dentro del Jordan College, pues su tío (Lord Asriel) la llevó ahí a raíz de la muerte de sus padres en un accidente aéreo. Esta condición de alejamiento adquiere mayor importancia debido a los constantes viajes que él realiza (pues es un reconocido explorador del Ártico) y que le impiden estar con su sobrina salvo en contadas ocasiones.

Por este motivo, Lyra ha crecido casi como una bárbara, sin la supervisión o cariño de un familiar. Las únicas personas que le brindan alguna clase de atención son: el Rector, los licenciados y los criados de la institución educativa, a los que ella considera como su familia.

2. *La heroína es objeto de una prohibición.*

Implica la interdicción de llevar algo a cabo, ya que realizar este acto significaría el acercamiento a la desgracia de la heroína o de algún miembro de su familia. En ocasiones, va acompañada de un sermón, una súplica o un consejo, que en caso de ser menospreciado rompería de tajo con la situación inicial.

- *En La Brújula Dorada:*

Después de que Lyra escucha la exposición que presenta su tío ante los eruditos, el Rector del Jordan College y Fra Pavel, crece su curiosidad e interés por acompañar a Lord Asriel en su siguiente expedición al Polo Norte. Sin embargo, él rechaza de manera tajante la idea de que su sobrina lo acompañe, argumentando en su contra su corta edad y su desconocimiento en materia de partículas, además de su comportamiento “poco correcto” al meterse en sitios y conversaciones que no debe.

Por ello, cuando Lyra insiste en que le diga más acerca de su próxima excursión, de los osos, los glaciares y sobre todo, del Polvo, Lord Asriel le responde a manera de sermón:

- *“¿Y tú que sabes de todo eso?”*
- *“Nada...”*
- *“Eso, así mantenlo... Sé buena niña y haz lo que te ordenan”*
- *“¡Pero tú no haces lo que te ordenan! No dejas que las personas te digan qué hacer jamás...”*
- *“Sí, y así soy recibido...”⁸⁴*

Después de esto, el tío de Lyra parte hacia el Ártico, excluyendo a su sobrina de su expedición y dejándola con el firme propósito de descubrir qué se oculta detrás de esos temas “que no son de su incumbencia” y a los que todos parecen temer, excepto ella.

⁸⁴ WEITZ, Christopher John. Op. Cit.

3. *La prohibición es transgredida.*

Una vez definido el comportamiento que se ha de evitar, las circunstancias o la heroína misma se encargan de que se realice este acto. Peculiarmente, también hace su entrada un nuevo personaje dentro del relato: la antagonista (o en su defecto, alguno de sus ayudantes), cuya misión será turbar la paz o provocar una desgracia o perjuicio en contra de la protagonista o alguno de sus seres queridos.

- *En La Brújula Dorada:*

Las circunstancias superan a Lyra: después de que su tío se negara a llevarla con él para su próxima expedición al Polo Norte, es requerida para cenar con el Rector del Jordan College y sus invitados. Entre ellos está Marisa Coulter, que al igual que Lord Asriel, es una reconocida erudita y exploradora.

Durante la conversación que sostiene con Lyra, la antagonista menciona que ha estado en varias ocasiones en Svalbard (el reino de los osos acorazados) e insinúa que necesitará una ayudante para su siguiente expedición a este territorio... puesto que prácticamente ofrece a la niña, quien ve en ella su única posibilidad para viajar al Ártico, con lo que transgrediría las órdenes de su tío de permanecer dentro del Jordan College sin averiguar nada más acerca del Polvo.

7. *La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemiga, a pesar de ella misma.*

La propuesta engañosa de la antagonista es aceptada y ejecutada sin ningún tipo de reserva por parte de la víctima, quien reacciona de manera mecánica ante sus palabras, medios mágicos o manifestaciones de violencia. De esta forma, la heroína u otro personaje facilita la labor de la agresora y se vuelve involuntariamente cómplice del engaño, a la vez que la antagonista saca provecho de la situación vulnerable en que se encuentra (y que fue creada por ella).

- *En La Brújula Dorada:*

La tentadora propuesta de viajar al Polo Norte, averiguar más sobre el Polvo y los osos de los hielos para convertirse en exploradora al igual que su tío (a quien respeta y admira), seducen a Lyra, que además percibe en Marisa Coulter un genuino interés en ella y en su educación, algo que en realidad nunca había sentido de parte del Rector y los licenciados del Jordan College. Por esta razón termina aceptando entusiasmada la propuesta de partir con la aristócrata hacia Londres, para después viajar con ella a Svalbard.

8. *La agresora hace sufrir a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio.*

Esta función otorga al relato cinematográfico su dinámica y movimiento, por lo que reviste una importancia trascendental; de ahí que se considere que todo lo que le antecede es de índole preparatorio para hacerla posible o, en algunos casos, facilitar su aparición. También se le conoce como fechoría, y puede tener formas muy variadas, por ejemplo:

- a) El rapto de un ser humano.
- b) El robo de un objeto mágico.
- c) Daños corporales ocasionados a una víctima.
- d) Desaparición súbita de algún personaje ligado a la heroína.
- e) Extorsión de algún personaje o su asesinato.

En la mayor parte de los casos, la fechoría está ligada a una situación de carencia o penuria, que darán lugar a una búsqueda.

- *En La Brújula Dorada:*

La noche anterior a la partida de Lyra, sus amigos Roger Parslow y Billy Costa (que se encuentran merodeando por los alrededores del Jordan College debido a una

apuesta que habían hecho con la niña) son víctimas de los temidos “gobblers”⁸⁵, que sujetan a sus *daimonions* y aprovechándose del efecto que esa acción produce en los niños⁸⁶, los capturan.

a. *Uno de los miembros de la familia desea poseer algo.*

Como se mencionó con anterioridad, esta carencia peculiarmente está ligada a la fechoría y puede clasificarse “según las diferentes formas que reviste su reconocimiento”⁸⁷; ya que en ocasiones aparece mencionada como una necesidad imperiosa, y en otros casos, no posee tanta fuerza pero aún así desata el comienzo de la acción. Algunas de las posesiones que más suelen anhelarse son:

- a) Un amigo o un ser humano.
- b) Un objeto mágico.
- c) Un objeto insólito.
- d) Un medio de vida.

Lo realmente importante de esta función es que, al igual que su antecesora, es primordial para anudar la intriga dentro del relato.

- *En La Brújula Dorada:*

Después de una cena, Marisa Coulter le pide a Lyra que deje la bolsa que siempre carga (en la que guarda el *aletiómetro* que le dio el Rector del Jordan College antes de partir) en su cuarto, y cuando ella se niega a obedecerla, la antagonista reacciona de forma violenta, ocasionando que el Mono Dorado ataque a Pan, agresión que provoca un gran sufrimiento tanto para el *daimonion* como para la chica.

⁸⁵ Nombre con el que Lyra y los gitanos nombran a quienes trabajan para la Junta General de Oblación, y que peculiarmente son los que se llevan a los niños a la Estación Experimental de Bolvangar.

⁸⁶ El sufrimiento que se produce al atacar al *daimonion* de otra persona es tanto físico como mental, pues al estar conectados tanto el humano como el animal sienten el dolor del otro. Es por ello que el tabú más grande dentro del mundo de Lyra es tocar el *daimonion* de alguien más con la mano desnuda.

⁸⁷ PROPP, Vladimir Iarovlevich. Op. Cit. p. 49.

La agresión obedece en realidad a que el Magisterio (organismo para el que trabaja Marisa Coulter) desea apoderarse del último de estos objetos mágicos para impedir que la verdad sea revelada, y que con ello, su autoridad se cuestione. De ahí la necesidad de la antagonista para hacerse de él, que la lleva incluso a ordenarle a su *daimonion* que entre en la habitación de Lyra para robarlo.

9. *Se divulga la noticia de la fechoría o la carencia, alguien se dirige a la heroína con una petición o se le deja partir.*

Vladimir Propp menciona que las acciones propiamente dichas de la heroína comienzan a partir de esta función, que brinda a la trama un momento decisivo que terminará provocando su partida. Es en este lapso cuando gracias a su proceder podremos distinguir el tipo de personaje frente al que estamos: la *heroína buscadora* (que parte para obtener algo o recuperar a alguien y aceptando una misión o atendiendo a un llamado de socorro, como es el caso de Lyra Belacqua) y la *heroína víctima* (que es expulsada o llevada lejos de casa y que deberá enfrentarse a diversas peripecias y vicisitudes para ello). No obstante, sin importar el tipo de heroína que intervenga en el relato, la función se desarrolla de la misma manera.

Las diferentes variantes que corresponden al caso de una heroína buscadora, se enumeran a continuación:

1. Una llamada de auxilio a la que acude de manera inmediata (generalmente acompañada de una promesa).
2. Una orden o súplica para que acuda a socorrer a otros personajes (que también puede ir acompañada de amenazas o promesas).
3. El abandono de su hogar por iniciativa propia (con la finalidad de partir a luchar).
4. El relato de la desgracia o fechoría por medio de otro personaje y que genera en el héroe el deseo de actuar.

- *En La Brújula Dorada:*

Lyra, aún molesta y resentida por la agresión de la que fue objeto, decide vengarse de su protectora entrando a una de las habitaciones que tiene prohibidas para husmear. Una vez ahí, descubre unos documentos que ligan a Marisa Coulter con la Junta General de Oblación⁸⁸ (para la que trabajan los “gobblers” que secuestran a los niños gitanos y de familias pobres) y con la desaparición de sus amigos: Roger Parslow y Billy Costa.

Es en este momento cuando sus acciones comienzan a ser definitivas dentro de la trama, y gracias a las circunstancias que se presentan en la historia podemos distinguirla como heroína buscadora, pues parte en busca de los dos niños, al mismo tiempo que se embarca en una misión que cambiará radicalmente su vida. Los siguientes sucesos plasmados en la película reafirman esta idea:

1. Lyra abandona la mansión de Marisa Coulter por iniciativa propia, al descubrir que su protectora es la causante de las desapariciones de los niños.
2. Al recordar la promesa que le hizo a Roger cuando ambos estaban en el Jordan College (que ella iría al fin del mundo a rescatarlo si los “gobblers” lo secuestraban), toma la desaparición de su amigo y de Billy Costa como un llamado de auxilio al que debe dar respuesta de forma inmediata, aunque eso signifique poner su propia vida en peligro.

10. La heroína buscadora acepta o decide actuar.

Se caracteriza por el deseo expresado por la protagonista para dar inicio a su aventura, decisión que precede a la búsqueda. Cabe aclarar que sólo existe en aquellos relatos que posean a una heroína buscadora que parta en pos de algo.

⁸⁸ Nombre del organismo dedicado a “desaparecer” niños, supuestamente para librarlos de la maligna influencia del Polvo.

- *En La Brújula Dorada:*

Después de ser rescatada por los giptanos (que la salvan de ser capturada por los “gobblers”) y al enterarse por medio de éstos y de su líder, Lord John Faa, de que los niños secuestrados son sometidos a crueles procedimientos dentro de la Estación Experimental de Bolvangar, Lyra toma la decisión de actuar y acompañarlos en su travesía para recuperar a los infantes.

11. La heroína se va de casa.

Como vimos con anterioridad, en el caso de la heroína buscadora marca el inicio de su búsqueda; de forma que, al abandonar su hogar, el camino por el que se desarrollará la intriga será el mismo que siga la protagonista. En ocasiones, esta función puede incluir un desplazamiento en el espacio, aunque hay veces que todas las acciones se desarrollan en el mismo lugar. Esta partida puede verse reforzada si toma la forma de una huída por parte de la heroína.

- *En La Brújula Dorada:*

Lyra escapa de la mansión de Marisa Coulter, quien al darse cuenta de su huída manda a varios “gobblers” en su búsqueda. La niña es capturada por ellos pero, antes de que puedan llevársela, los giptanos acuden a rescatarla. Es con ellos con quienes la heroína emprenderá un largo viaje hacia tierras árticas para liberar a los niños que han sido sustraídos de sus hogares. Esta partida se verá reforzada por el hecho de que durante toda la travesía tendrá que esconderse dentro de las embarcaciones giptanas, pues Marisa Coulter no escatimará en esfuerzos para encontrarla (por ejemplo, enviando moscas espías).

12. La heroína es sometida a una prueba o cuestionario que le prepara para la recepción de un objeto o auxiliar mágico.

Si las funciones anteriores (8, 9, 10 y 11) representan el nudo de la intriga, aquí es donde empiezan a desarrollarse los hechos. Lo más característico de esta etapa del relato es la entrada de un nuevo personaje que adopta la forma de donante, y con el

que la heroína puede encontrarse por casualidad a lo largo de su camino. De él, la protagonista recibirá un objeto o auxiliar mágico con el que podrá subsanar la falta causada por la villana. Sin embargo, antes de entregárselo el donante la someterá a una prueba para hacerse merecedora de él.

Esta función puede revestir las siguientes formas:

1. Hacer que la heroína pase una prueba.
2. Saludar y preguntar a la heroína por su misión.
3. Pedir a la heroína que preste un servicio.
4. Pedir a la heroína que libere al donante o algún otro personaje.
5. Pedir clemencia a la heroína (hacia un animal o cosa).
6. Pedir a la heroína que decida el reparto de un botín.
7. Formular a la heroína alguna otra petición.
8. Intentar que la heroína sea aniquilada por un donante hostil.
9. Luchar contra la heroína por medio de un donante hostil.
10. Mostrar a la heroína un objeto mágico proponiéndole un intercambio por medio del donante.

- *En La Brújula Dorada:*

Hacen su aparición tres donantes: el Rector del Jordan College, el gitano Farder Coram y el aeronauta Lee Scoresby, por lo que Lyra es sometida a una prueba diferente por parte de cada uno de ellos para ser digna de poseer el objeto y el auxiliar mágico que le otorgarán.

1. La primera petición, la realiza el Rector del Jordan College, quien deja un *aletiómetro* bajo la custodia de Lyra, requiriéndole que lo guarde y lo mantenga alejado de Marisa Coulter, porque sabe que este instrumento le será de gran ayuda para conocer la verdad y para emprender su misión de rescate.
2. El gitano Farder Coram, que conoce bastante sobre la lectura e interpretación del aparato, comparte estos conocimientos con la niña e,

indirectamente, la somete a una prueba al darle la oportunidad de intentar descifrarlo.

3. El aeronauta Lee Scoresby (único que encuentra a Lyra por casualidad durante su viaje hacia el Norte) saluda a la heroína, le pregunta por el *aletiómetro* y el motivo que la lleva hacia el Polo, además de mencionarle la utilidad que tendría para el éxito de su misión un oso acorazado (personaje al que tendrá que liberar).

13. La heroína reacciona ante las acciones del futuro donante.

Las reacciones de la heroína pueden ser positivas (si supera la prueba, presta el servicio, libera a un personaje, etcétera) o negativas (si falla al realizar lo que se le pide). En esta función, las variantes abarcan las mismas posibilidades que en la anterior:

1. Superación o fracaso de la prueba.
2. Respuesta o rechazo al saludo del donante.
3. Préstamo del servicio requerido.
4. Liberación del prisionero (donante o algún otro personaje).
5. Otorgamiento de clemencia (hacia un animal o cosa).
6. Repartición del botín y reconciliación de los que disputaban por este motivo.
7. Préstamo de cualquier otro servicio.
8. Salvamento de los ataques del ser hostil, volviendo sus propios medios hacia él.
9. Victoria o fracaso sobre el ser hostil.
10. Intercambio del objeto mágico, utilizando inmediatamente contra el donante su fuerza maravillosa.

- *En La Brújula Dorada:*

Las reacciones de Lyra ante las tres pruebas a las que es sometida son favorables en todos los casos, por lo que hace acreedora al objeto mágico y a los servicios del auxiliar en su beneficio.

De esta forma, tenemos que:

1. La protagonista guarda celosamente el *aletiómetro* y lo mantiene fuera del alcance de Marisa Coulter (aunque ésta última siempre sospecha que la niña lo tiene en su poder), pese a que en ese entonces desconoce su utilidad y el propósito con el que le fue otorgado.
2. Después de escuchar las indicaciones del giptano Farder Coram respecto al arte de leer e interpretar el *aletiómetro* (como la forma en que las manecillas deben ser colocadas para hacer una pregunta y el estado mental en que debe estar para traducir la respuesta), Lyra decide intentar leerlo, prueba que supera aún ante el escepticismo del propio giptano y de su líder, Lord John Faa.
3. Con cierta desconfianza al principio, la heroína responde al saludo de Lee Scoresby, y aunque no le brinda detalles sobre el *aletiómetro* o lo que éste hace, sí escucha la sugerencia del aeronauta sobre conseguir que un oso acorazado se incorpore a su misión. Por ello, al saber que Iorek Byrnison se encuentra varado en el lugar, decide ayudarlo a recuperar su armadura a cambio de contar con su apoyo.

14. El objeto mágico se pone a disposición de la heroína.

Los objetos o auxiliares mágicos abarcan: animales (mágicos o comunes), objetos de los que surge algún tipo de ser maravilloso, cosas investidas de ciertas propiedades o magia, y cualidades que pueden transformar a la heroína.

Las formas por las cuales pueden ser transmitidos son las siguientes:

1. Por transmisión directa de manos del donante.
2. Por hallarse en el lugar indicado.
3. Por creación.
4. Por venta y compra.
5. Por casualidad (ya sea que la heroína lo encuentre o caiga en sus manos).
6. Por aparición espontánea.
7. Por ser bebible o comestible.

8. Por robo o hurto.
9. Por diversos personajes que se ponen a disposición de la heroína.

Cabe destacar que, después de la transmisión de cualquier clase de objeto o auxiliar mágico, siempre se procede a su inmediata utilización o (si se trata de una persona o animal) a su intervención bajo la orden expresa de la heroína. Y aunque pueda pensarse que a partir de este momento el objeto o auxiliar mágico se encargará de la misión, lo cierto es que su actuar está condicionado a las intenciones de la protagonista.

- *En La Brújula Dorada:*

Lyra es provista de un objeto (el *aletiómetro*) y de un auxiliar mágico (el oso acorazado lorek Byrnison) durante su travesía hacia la Estación Experimental de Bolvangar. El primero lo obtiene de forma directa por medio de uno de los donantes (el Rector del Jordan College), que se lo entrega antes de iniciar su viaje hacia tierras árticas; mientras que el segundo, se encuentra en el puerto donde ella y los giptanos hacen una escala en su recorrido. Así pues, lorek Byrnison se pone a disposición de la niña por una especie de deuda de gratitud: cuando ella (por medio del *aletiómetro*) le dice el lugar donde la gente tiene escondida su armadura⁸⁹ para que pueda recuperarla, el oso se compromete a acompañarla en su misión de rescate.

Hay que señalar que, tanto objeto como auxiliar mágico, intervienen en el curso de la acción de forma inmediata, pues la heroína comienza a utilizar el instrumento en cuanto descubre cómo hacerlo y lorek obedece sus órdenes de no atacar a los que escondieron su armadura en cuanto la recupera.

⁸⁹ *Los osos (y en general, todos los animales dentro del mundo de Lyra) carecen de daimonions, pero poseen otro tipo de dotes, como ser excelentes guerreros y verdaderos artesanos para trabajar el metal. Así pues, para suplir la carencia de un daimonion, los osos acorazados de Svalbard se construyen a sí mismos un equivalente: una armadura hecha con polvo de estrellas para poder luchar. Ser desprovistos de esta armadura equivale entonces a la pérdida de su alma.*

15. *La heroína es transportada o conducida cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.*

Para entender esta función, es necesario tomar en cuenta que con frecuencia el objeto de la búsqueda se localiza en otro lugar distinto al de la heroína, ya sea muy lejos en línea horizontal o muy arriba/abajo en línea vertical. Aquí la protagonista puede usar un medio de transporte o una forma específica para trasladarse a su destino, entre las que se encuentran:

1. Volar por los aires.
2. Desplazarse sobre el agua o por la tierra.
3. Ser conducido al lugar.
4. Seguir las indicaciones de un guía.
5. Utilizar medios de comunicación inmóviles.
6. Seguir huellas de sangre.

Este traslado también puede omitirse si la heroína simplemente consigue su objetivo sin necesidad de realizar ningún desplazamiento.

- *En La Brújula Dorada:*

Después de que el oso lorek Byrnison recupera su armadura, se dispone a cumplir el trato hecho con Lyra guiándola hacia la Estación Experimental de Bolvangar, a fin de que la niña y los giptanos puedan emprender el rescate de sus seres queridos. De igual manera, cuando la heroína observa (utilizando el *aletiómetro*) que cerca del lugar en el que acampan puede encontrar una pista de lo que les sucede a los niños después de que experimentan con ellos, le pide al animal que la lleve sobre su lomo hasta una casa abandonada en medio de un lago congelado. Es ahí donde encuentran a Billy Costa, víctima del proceso de intercisión, y lo llevan con ellos de regreso al campamento.

16. La heroína y su agresora se enfrentan en un combate.

Aunque esta función puede confundirse con la lucha de la heroína contra un donante hostil, las consecuencias son las que hacen diferir a ambas: al obtener la victoria en este enfrentamiento, la protagonista entrará en posesión de aquello que se le ha enviado a buscar.

Las modalidades que puede adoptar esta función son las siguientes:

1. Una batalla a campo abierto.
2. Una competición.
3. Un juego de cartas.
4. Algún otro tipo de pelea y/o lucha.

- *En La Brújula Dorada:*

Una vez dentro de la Estación Experimental de Bolvangar, Lyra se avoca a encontrar la forma de que los niños que ahí se encuentran salgan con vida. Para conseguirlo, consulta una vez más el *aletiómetro* dentro de un cuarto aparentemente vacío. Instantes después, entran a ese lugar Marisa Coulter y los médicos encargados del proceso de intercisión, que conversan sobre la captura de Lord Asriel a manos de los samoyedos, que lo han llevado preso a Svalbard, donde lo mantendrán preso bajo la custodia del rey de los osos del Polo, Ragnar Sturlusson.

Al conocer esta noticia, la heroína provoca accidentalmente que la descubran y que los médicos la conduzcan hacia la habitación donde se encuentra la guillotina de plata que cortará el vínculo que la une a su *daimonion*. Sin embargo, en el último momento aparece Marisa Coulter y logra rescatarla antes de que se complete la operación, llevándose a Lyra hacia un lugar seguro.

17. La heroína es marcada.

Durante la batalla con su némesis, la heroína puede ser herida o bien puede otorgársele un objeto o pertenencia de la princesa o personaje buscado (e incluso de

la misma antagonista). Todo ello, como resultado de la lucha cruenta entre ambas. La marca puede no ser sólo física, sino también de índole psicológico o mental.

- *En La Brújula Dorada:*

Lyra escapa milagrosamente del proceso de intercisión que la separaría de Pantalaimon, gracias a Marisa Coulter. Cuando la cuestiona sobre las causas de su extraño proceder, la antagonista decide contarle a la niña la verdad sobre su origen: sus padres no murieron en un accidente de zepelín (como le habían hecho creer hasta entonces), sino que en realidad es hija suya y de Lord Asriel, pero ambos tuvieron que alejarse de ella a raíz del crimen que se cometió por su culpa: cuando Edward Coulter trataba de vengarse del engaño del que había sido víctima por parte de su mujer (Marisa) y su amante (Lord Asriel), éste último lo asesinó. De esta forma, como castigo para ambos, la custodia de la menor fue confiada al Jordan College y Lyra tuvo que aparecer como huérfana ante los demás.

18. La agresora es vencida.

Esta función implica la victoria de la heroína (con sus propios medios) sobre su contraparte, ya sea en un combate, derrotándola en una competencia, expulsándola del reino o en cualquiera de las modalidades de lucha que se hayan establecido previamente. Cabe destacar que el triunfo también puede presentarse sin enfrentamiento o de forma negativa.

- *En La Brújula Dorada:*

Después de revelarle a Lyra la verdad sobre su origen y el proceso de intercisión, Marisa Coulter trata de convencerla para que regrese a vivir con ella, además de entregarle el *aletiómetro* para asegurar su destrucción. Como respuesta, la niña utiliza una argucia en su contra: haciéndole creer que cumplirá sus deseos, le ofrece la lata vieja en la que el giptano Farder Coram encerró a una de las moscas espías que la antagonista había enviado a seguirla. Así, sin advertir sus verdaderas intenciones, Marisa Coulter abre el recipiente y es atacada, situación que aprovecha Lyra para escapar.

19. El daño inicial es reparado o la carencia colmada.

Es uno de los momentos culminantes en el relato, donde la intriga se anuda por completo, pues la heroína finalmente consigue el objeto de la búsqueda. Dicha obtención puede darse en las siguientes variantes:

1. Por medio de la fuerza o la astucia.
2. Por varios personajes a la vez, cuyas acciones se suceden rápidamente.
3. Por medio de un señuelo.
4. Como resultado inmediato de las acciones precedentes.
5. Por medio del objeto mágico.
6. Durante una caza.
7. Liberando a un prisionero.

Es importante señalar que esta función está directamente relacionada con la fechoría o carencia.

- *En La Brújula Dorada:*

Durante su huída, y antes de que alguien dentro de la Estación Experimental de Bolvangar pueda darse cuenta, Lyra regresa al cuarto donde se lleva a cabo el proceso de intercisión para destruir la maquinaria de la guillotina de plata, a fin de asegurarse que ningún otro niño vuelva a ser sometido a tan cruel operación. El corto circuito que provoca ocasiona también un incendio que sumerge en el caos a todo el personal (médicos y enfermeras), y aprovechando la situación, ayuda al resto de los niños a escapar, con lo que la heroína recupera su libertad y a su amigo Roger.

21. La heroína es perseguida.

En esta función puede darse el caso de que, una vez derrotada la antagonista, alguno de sus ayudantes o algún otro personaje intente impedir que la heroína complete su misión, ya sea por venganza o por perseguir el mismo propósito que la villana derrotada.

- *En La Brújula Dorada:*

Una vez que los niños recluidos en la Estación Experimental de Bolvangar han sido liberados, Lyra y Roger encabezan la búsqueda del camino que los llevará de vuelta a casa, a pesar de las condiciones climáticas adversas a las que se enfrentan. No obstante, cuando llegan a las puertas que separan a Bolvangar del resto de las tierras árticas, un ejército de tártaros armados (y sus *daimonions* con forma de lobos) que resguardan el lugar está esperándolos para atacarlos.

22. La heroína es socorrida.

Muchas historias concluyen en el momento en que la heroína es salvada de quienes la persiguen. Cuando este es el caso, puede volver al lugar de donde partió con el objeto de la búsqueda, aunque no siempre ocurre así: puede darse el caso de que la protagonista sea sometida a nuevas desgracias, a que reaparezca la antagonista o a que la fechoría se repita de nuevo. Si esto sucede, se da inicio a otro relato.

- *En La Brújula Dorada:*

Antes de que los tártaros y los niños rescatados por Lyra inicien una pelea, aparecen los giptanos comandados por Lord John Faa.

29. La heroína recibe una nueva apariencia.

Concluida su misión, la heroína puede ser recompensada con la obtención de poder (un reino o un palacio), riquezas (joyas o nuevas ropas) o belleza (la transfiguración de su apariencia física), que pueden deberse a la acción mágica de su auxiliar o a las acciones de otros personajes. Esta función también incluye los cambios en algún aspecto particular de la protagonista, que no necesariamente pueden ser físicos.

- *En La Brújula Dorada:*

Lyra decide no regresar al Jordan College con los giptanos y el resto de los niños. Cuando Roger le pregunta el motivo que la llevó a tomar esa resolución, ella le explica que ahora que sabe que es hija de Lord Asriel se siente con el deber de rescatarlo y llevarle el *aletiómetro* para que el científico pueda continuar con sus experimentos sobre el Polvo. De esta forma, ambos niños parten en busca del padre de Lyra, ayudados por Iorek Byrnison, Serafina Pekkala y Lee Scoresby, quien los transporta en su nave.

Una vez presentadas las funciones de la heroína dentro del filme *La Brújula Dorada*, queda claro que Lyra Belacqua necesita de la ayuda e intervención de otros personajes, cuyas acciones son las que condicionan su comportamiento y le permiten cumplir con su misión dentro de la historia.

Igualmente, al asumirse como “la elegida” para cumplir la misión de la que depende la estabilidad de su entorno, obtener un objeto mágico que la ayuda en su lucha contra el mal, cumplir la tarea que le fue encomendada, salvarse de la persecución de la antagonista y liberar a quienes fueron capturados por ella, el personaje cumple cabalmente con la esfera de acción que le corresponde dentro del relato.

CONCLUSIONES

“El lector es capaz de visualizar al héroe prácticamente él solo y por eso su imaginación percibe un gran número de posibilidades; en el momento en que éstas se reducen a una imagen acabada e inmutable, la imaginación deja de funcionar y sentimos que de alguna manera nos han engañado... con la película se le limita sólo a la percepción física y así todo lo que recuerda del mundo que había imaginado se suprime brutalmente...”

Iser Wolfgang, *“El lector implicado”*

A lo largo de estas páginas hemos visto que a través de la Narratología se pueden estudiar de forma individual cada una de las estructuras que conforman un relato cinematográfico: historia, sucesos y existentes (que comprenden escenarios y personajes). No obstante, una vez terminada nuestra investigación es necesario integrarlas y sintetizarlas para facilitar la comprensión del discurso narrativo de *La Brújula Dorada* en su totalidad.

Al enfocar nuestro estudio en la Narratología de la Expresión o Contenido, también vimos que tanto la historia narrada como las acciones que se desarrollan dentro de ella y sobre todo, las funciones que realizan los personajes y que los relacionan entre sí, cobran una importancia trascendental sin importar el medio en el que se presenten (en este caso, el cine).

Así pues, al identificar todos estos elementos dentro del filme *La Brújula Dorada* y utilizar para su análisis el modelo de las funciones de los personajes propuesto por Vladimir Propp en su obra *Morfología del cuento*, nos fue posible explicar (con bases teóricas que lo sustentan) las acciones que Lyra Belacqua ejecuta dentro de la historia y la forma en que éstas afectan a los demás personajes, de manera que las relaciones que establecen entre sí, ya sea como ayudantes u oponentes de la heroína, resultan perfectamente claras y comprensibles.

En consecuencia, una vez terminado nuestro análisis poseemos los conocimientos necesarios para afirmar que Lyra Belacqua es, sin lugar a

dudas, la protagonista y heroína de *La Brújula Dorada*, pues sin que importe el hecho de que sea sólo una niña o que posea miles de defectos, virtudes o habilidades peculiares, lo que la convierte en la heroína de esta historia (además del hecho de ser la víctima directa de las acciones de su antagonista, Marisa Coulter) es que toma en sus manos la responsabilidad de rescatar a su amigo Roger y a los niños secuestrados por la Junta General de Oblación, respondiendo a las necesidades de otros personajes. De esta forma se asume como “la elegida” para cumplir con la misión de la que depende la estabilidad de su entorno.

Cabe aclarar que detrás de este acto de bondad o nobleza (si se le quiere llamar así) se encuentran asimismo los rasgos característicos de la personalidad del héroe: el valor para enfrentar cualquier riesgo, la responsabilidad para afrontar las consecuencias de sus actos y el sacrificio por los que ama. Lyra, a pesar de que al principio se le presente como una niña malcriada y voluntariosa, posee todas estas características: es valiente y osada, además de impulsiva y curiosa.

Sin embargo, Lyra no está sola durante su recorrido: enfrenta los problemas que se le presentan con ayuda de un objeto o auxiliar mágico que le otorga cualidades que la hacen destacar del resto de los personajes. Claro que antes de ser digna de él deberá enfrentar varias pruebas para demostrar su temple y coraje, en una especie de examen que pondrá a consideración las capacidades que posee para enfrentarse a su enemiga por sí misma, con lo que cumple una más de sus funciones: la obtención de un medio u objeto mágico que la ayudará en su lucha contra la antagonista.

Es así como obtiene el aletiómetro, que le permite un atisbo de la verdad, de una forma relativamente fácil (el Rector del Jordan College se lo entrega en sus manos), pero podríamos afirmar que el objeto no es totalmente suyo hasta que no descubre lo que hace y la forma de sacarle provecho, es decir, cuando gracias a Farder Coram aprende a interpretarlo y a valerse de él para enfrentar a sus enemigos.

Sin embargo, el aletiómetro por sí mismo no es la solución a todos los problemas que se presentan en el camino de Lyra, sino que constituye un poderoso auxiliar que potencializa sus habilidades naturales. De ahí que varios de los personajes que actúan como donantes (Farder Coram, Lee Scoresby y el Rector del Jordan College) se sorprendan no ante su capacidad para interpretar el extraño instrumento, sino por su habilidad para saber cuándo y cómo utilizarlo, es decir, evaluar correctamente en qué situaciones puede ayudarla.

Lo mismo ocurre con Iorek Byrnison, otro auxiliar mágico de la pequeña, cuyos servicios obtiene utilizando la información que le proporciona el aletiómetro a su favor. La fuerza y habilidad del oso son determinantes en el éxito de la misión que emprende nuestra heroína, pero a lo largo del relato vemos que tampoco Iorek es infalible: en su compañía Lyra es capturada por los samoyedos que la llevan hacia los dominios de Ragnar Sturlusson, y es frente al rey de los osos acorazados que la niña debe hacer uso de todo su ingenio y valentía para engañarlo por sus propios medios, y de paso, retribuirle su ayuda a Iorek, devolviéndole su reino. Así encontramos una más de sus funciones como heroína: ayudar a otros personajes a resarcir el daño provocado por la antagonista o sus ayudantes.

Pero no es sólo Iorek Byrnison quien recupera algo preciado gracias a Lyra: también los giptanos vuelven a ver a sus hijos sanos y salvos gracias a la osadía de nuestra heroína, que sin tomar en cuenta el riesgo personal que significa para ella adentrarse en la Estación Experimental de Bolvangar (por ser una niña y por tanto, una posible víctima de la intercisión) logra rescatarlos y destruir la guillotina de plata que causó el caos en su mundo, arruinando los planes del Magisterio y de Marisa Coulter para eliminar el libre albedrío, y con ello, cumpliendo con la tarea que le fue encomendada.

No obstante, y a pesar de todas las cualidades que aparenta tener, Lyra no es perfecta. Otro de los rasgos característicos del héroe: defectos y carencias que los asemejan al espectador y que son solventados por otros personajes.

Aunque esto no significa que el resto de los personajes estén ahí sólo para rellenar los huecos dejados por nuestra heroína: es su intervención, los lazos que la unen a ellos y sobre todo, lo que les ocurre a lo largo de la historia lo que motivará a la protagonista a emprender alguna acción en contra de quien les haga daño. De ahí que las acciones de donantes, mandatarios, personajes buscados, el falso héroe, y sobre todo, la antagonista, sean esenciales para ir tejiendo un discurso narrativo en el que cada hilo corresponde a la perfección con otro.

Habría que resaltar entonces la importancia de la Narratología para estudiar los componentes de cualquier discurso narrativo, y sobre todo, la aportación trascendental de Vladimir Propp para establecer las funciones de los personajes que nos han ayudado a identificar las características de cada uno de ellos y la forma en que se regirá su actuar dentro de la historia. Gracias a estos conocimientos, ahora pueden realizarse estudios propositivos e investigaciones académicas como ésta en las que se busca ampliar el campo cognitivo de las Ciencias de la Comunicación utilizando para ello la Teoría Narrativa y el modelo propuesto de las funciones del héroe.

Lo cierto es que la Narratología nos brinda un modelo preciso, pero no inflexible, que nos permite además de un análisis detallado, una manera casi lúdica para revisar un relato cinematográfico y apreciar dentro de las funciones de los personajes.

Finalmente, recordemos que la historia del héroe siempre es un viaje, muchas veces emocional y no físico. Y a lo largo de esta travesía, nuestro protagonista crece y cambia de una manera de ser a otra distinta y mejor. Es esta transformación la que engancha y embruja al público, causando su admiración y su sorpresa, pero sobre todo, haciendo que valga la pena leer o ver el relato que se nos presenta.

OBRAS CONSULTADAS:

Bibliografía:

1. ÁLVAREZ CORRAL, Juan. Metodología de la investigación documental. México, EDAMEX y Universidad Vasco de Quiroga, 1994. 196 pp.
2. AUMONT, Jacques y MARIE, Michel. Análisis del film. Barcelona, España, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1990. Col. Paidós Comunicación (Cine) Número 42. 311 pp.
3. BAENA, Guillermina y MONTERO, Sergio. Tesis en 30 días: lineamientos prácticos y científicos. 22ª. Reimpresión. México, Editores Mexicanos Unidos, 2006. 104 pp.
4. BARTHES, Roland, et. al. Análisis estructural del relato. 7ª. Reimpresión. México, Ediciones Coyoacán, 2006. Col. Diálogo Abierto (Literatura) No. 56 230 pp.
5. BERISTÁIN, Helena. Análisis estructural del relato literario: teoría y práctica. México, Instituto de Investigaciones Filológicas, Universidad Nacional Autónoma de México, 1982. 200 pp.
6. CAMPBELL, Joseph. El Héroe de las Mil Caras: psicoanálisis del mito. México, Fondo de Cultura Económica, 1972. 241 pp.
7. CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. Cómo analizar un film. Barcelona, España, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1991. Col. Instrumentos (núm. 6). 280 pp.
8. CHATMAN, Seymour Benjamin. Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine. Madrid, España, Taurus Humanidades, 1990. 295 pp.
9. COLBERT, David. Los mundos mágicos de Harry Potter: mitos, leyendas y datos fascinantes. 2ª. Edición. México, Ediciones B, 2003. Col. La Escritura Desatada. 229 pp.
10. GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. La Imagen Narrativa. Madrid, España, Editorial Paraninfo, S.A., 1995. 344 pp.

11. GAUDREAU, André y JOST, François. El relato cinematográfico. Barcelona, España, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1995. Col. Paidós Comunicación (Cine) Número 64. 172 pp.
12. GONZÁLEZ REYNA, Susana. Manual de redacción e investigación documental. 7ª. Reimpresión. México, Editorial Trillas, 2002. 204 pp.
13. GRIBBIN, Mary y John. Los Misterios de la Materia Oscura: conoce las claves del universo de Philip Pullman. Barcelona, España. Ediciones B, 2004. Col. La Escritura Desatada. 167 pp.
14. GUTIÉRREZ ESPADA, Luis. Narrativa fílmica: teoría y técnica del guión cinematográfico. Madrid, España, Ediciones Pirámide, S.A., 1978. 200 pp.
15. HEINZ DIETERICH, Steffan. Nueva guía para la investigación científica. 9ª. Reimpresión. México, Editorial Ariel, 2000. 230 pp.
16. LEAL DE RODRÍGUEZ, Celina, et. al. (Compiladores). Taller de Literatura. Monterrey, Nuevo León, México, Universidad Autónoma de Nuevo León, 1983. Col. Preparatoria Número 15. 364 pp.
17. NOBILE, Angelo. Literatura infantil y juvenil: La infancia y sus libros en la civilización tecnológica. Madrid, España, Ministerio de Educación y Ciencia y Ediciones Morata, S. A., 1992 (versión en castellano). Col. Educación infantil y primaria (núm. 27). 190 pp.
18. PROPP, Vladimir Iarovlevich. Morfología del cuento, seguida de las transformaciones de los cuentos maravillosos y del estudio estructural y tipológico del cuento. 3ª. Edición. Madrid, España, Ediciones Akal, 2001. Col. Biblioteca de Ensayo No. 31 277 pp.
19. PULLMAN, Philip. Luces del Norte. La Materia Oscura I. 1ª. Reimpresión. Barcelona, España, Ediciones B, S. A., 2007. Col. La Escritura Desatada No. 1298/1. 659 pp.
20. ROJAS SORIANO, Raúl. Guía para realizar investigaciones sociales. México, Ed. Plaza y Valdés Editores, 2001. 146 pp.
21. SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. Historia del Cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Madrid, España, Alianza Editorial, 2002. 736 pp.

22.ZAVALA, Lauro. Elementos del discurso cinematográfico. México, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, 2003. Col. Libros de texto (Licenciatura en Comunicación Social). 160 pp.

Tesis:

23.DANIEL AFGANIS, Mayra. Descifrando el encanto de Harry Potter: análisis del primer libro de la autora J.K. Rowling. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 2007. 113 pp.

24.GALICIA LOZANO, Francisco Erick. Sailor Moon y el mensaje de recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa para la emisión de un mensaje anecdótico. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 1999. 137 pp.

25.RAZO SALINAS, Ariadna. La construcción del relato cinematográfico a partir de las evocaciones del personaje principal. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 2003. 87 pp.

26.RÍOS GALLARDO, Yolanda. Harry Potter como héroe: un análisis narratológico. Tesis de Licenciatura en Comunicación y Periodismo, México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Aragón, Universidad Nacional Autónoma de México, 2004. 87 pp.

Hemerografía:

27.RODRÍGUEZ, Joaquín. La Brújula Dorada: la fantasía épica del 2007. Revista "24 x segundo magazine". Dir. Eduardo San Esteban. Revista mensual. México, Editorial 24 x segundo, S.A. de C.V. Diciembre de 2007. Año 5, núm. 49. p. 36 – 40.

28. LEGORRETA, Brenda. La Materia Oscura revelada. Revista "Cine Premiere". Dir. Editorial: Eduardo Scheffler. Revista mensual. México, Editorial Premiere, S.A. de C.V. Diciembre de 2007. Año 10, núm. 159. p. 64 – 70.
29. FUENTES, Olivier. La Brújula Dorada: sólo pregunta y la verdad te será revelada. Revista "Cinemanía". Dir. Gral. Editorial: Javier Martínez Staines. Revista mensual. México, Editorial Televisa, S. A. de C. V. Diciembre de 2007. Año 12, núm. 135. p. 50 – 56.

Material Audiovisual:

30. WEITZ, Christopher John (basado en la novela de Philip Pullman). La Brújula Dorada (The Golden Compass). Estados Unidos / Gran Bretaña, New Line Cinema, 2007, 113 minutos.

Cibergrafía:

31. Adaptando La Brújula Dorada
(<http://www.labrujuladorada.com/lapelicula/la-adaptacion.html>) – mayo y junio 2008.
32. Allmovie / Chris Weitz – Biography
(<http://www.allmovie.com/cg/avg.dll?p=avg&sql=2:263774~T1>) – abril y mayo 2008.
33. Chris Weitz, Golden Boy / MovieMaker Magazine
(http://www.moviemaker.com/directing/article/chris_weitz_the_golden_compass_20071128) – abril y mayo 2008.
34. Chris Weitz – Wikipedia the free encyclopedia
(http://en.wikipedia.org/wiki/Chris_Weitz) – abril y mayo 2008.
35. El Observador Periodismo Católico: "The Golden Compass" ¿película anticatólica y promotora del ateísmo?
(<http://www.elobservadorenlinea.com/content/view/323/1/>) – abril 2008.
36. La Brújula Dorada / La Materia Oscura

- (<http://www.lamateriaoscura.es/>) – marzo, abril y mayo 2008.
37. [La Brújula Dorada – La película / LaBrújulaDorada.com](#)
(<http://www.labrujuladorada.com/>) – marzo, abril y mayo 2008.
38. [Official Golden Compass New Movie Trailers: Eva Green, Nicole Kidman, Dakota Blue Richards, Sam Elliott, Daniel Craig New Movies](#)
(<http://www.goldencompassmovie.com/>) – marzo, abril y mayo 2008.
39. [Philip Pullman](#)
(<http://www.philip-pullman.com/>) – abril 2008.
40. [The Christian Science Monitor: Brothers move past “Pie” to grown – up film / csmonitor.com](#)
(<http://www.csmonitor.com/2002/0517/p20s01-alip.html>) – abril y mayo 2008.
41. [The Golden Compass / The Movie / Director & Crew / His Dark Materials / BridgeToThe Stars. Net](#)
(<http://www.bridgetothestars.net/index.php?d=movie&p=crew>) – mayo y junio 2008.
42. [The Internet Movie Database: Chris Weitz – Biography](#)
(<http://www.imdb.com/name/nm0919363/bio>) – abril y mayo 2008.
43. [The Internet Movie Database: The Golden Compass \(2007\)](#)
(<http://www.imdb.com/title/tt0385752/>) – abril y mayo 2008.
44. [Times Online - God is cut from film of Dark Materials](#)
(<http://www.timesonline.co.uk/tol/news/uk/article400396.ece>) – junio 2008.
45. [The Weitz Brothers / The A.V. Club](#)
(<http://www.avclub.com/content/node/22651/>) – abril y mayo 2008.
46. [Wikipedia: la enciclopedia libre](#)
(http://es.wikipedia.org/wiki/Philip_Pullman) – marzo y abril 2008.
47. [Wikipedia: la enciclopedia libre](#)
(http://es.wikipedia.org/wiki/La_materia_oscura) – marzo y abril 2008.

Imágenes:

1. *Christopher Weitz* (<http://entertainmentblur.wordpress.com>)
2. *The Golden Compass* (<http://hoppingintopuddles.wordpress.com>)
3. *Lyra Belacqua* (<http://www.hisdarkmaterials.org>)
4. *Marisa Coulter* (<http://www.hisdarkmaterials.org>)
5. *Lyra and Roger* (<http://www.imdb.com>)
6. *Billy Costa* (<http://www.allmoviephoto.com>)
7. *Master of Jordan's College* (<http://www.aveleyman.com>)
8. *Ma Costa* (<http://www.hisdarkmaterials.org>)
9. *Lord Faa* (<http://www.hisdarkmaterials.org>)
10. *Farder Coram* (<http://www.hisdarkmaterials.org>)
11. *Serafina Pekkala* (<http://www.hisdarkmaterials.org>)
12. *Lee Scoresby* (<http://www.hisdarkmaterials.org>)
13. *Iorek Byrnison* (<http://www.myfreewallpapers.net>)
14. *Fra Pavel* (<http://www.imdb.com>)
15. *Ragnar Sturlusson* (<http://www.orangeblog.md>)
16. *Lord Asriel* (<http://www.hisdarkmaterials.org>)